

**DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA İNTERNET VE SOSYAL MEDYANIN
SANATA ETKİLERİ**

Yağmur Burcu ÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Sanat Tarihi Anabilim Dalı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Selda ALP**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Haziran 2022**

ÖZET

DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA İNTERNET VE SOSYAL MEDYANIN SANATA ETKİLERİ

Yağmur Burcu ÖZ

Sanat Tarihi Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haziran 2022

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Selda ALP

Bu yüksek lisans tezi kapsamında internet ve sosyal medyanın özellikle dijital sanata ve genel anlamda sanat dünyasına etkileri araştırılmıştır. İnternet ve sosyal medyanın sanat alanında kullanılmasına giden yolun anlaşılabilmesi adına öncelikle teknolojik anlamdaki gelişmelerden bahsedilmiştir. İlk bilgisayarların icadından, tüm dünyayı birbirine bağlayan internetin icadına kadar yaşanan gelişmeler kısaca aktarılmış, ardından internetin günümüzde hayatın her alanında kullanılabilmesini mümkün kılan teknolojik gelişimi ve sosyal medya platformlarının tanımı, gelişimi aktarılmıştır. Sonrasında bu teknolojiler yoluyla ortaya çıkan dijital sanatın sanat tarihsel gelişimi, terimsel ve kavramsal anlamı, erken örnekleri verilmiş, dijital teknolojilerin araç olarak ve ortam olarak kullanıldığı formları aktarılmıştır. Son olarak ise internet ve sosyal medya platformlarının sanat kurumlarına ve sanatçılara etkileri değerlendirilmiş, öncelikle internet ve sosyal medya platformlarının sanatın sergilenmesine etkileri, ardından sanatçıların sanat yaratım süreçlerine etkileri ve sonrasında da bu yeni ortamın sanat alışverişine etkileri değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Dijital sanat, İnternet, Sosyal medya

ABSTRACT

THE EFFECTS OF INTERNET AND SOCIAL MEDIA ON ART IN CONTEXT OF DIGITAL ART

Yağmur Burcu ÖZ

Department of Art History

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, June 2022

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Selda ALP

Within the scope of this master's thesis, the effects of the internet and social media on digital art and the world of art, in general, were investigated. In order to understand the path to the usage of the Internet and social media in the field of arts, first of all, some significant technological advancements are stated. The advancements from the invention of the first computers to the invention of the internet, which connects the whole world, are briefly explained, thereafter, the technological development of the internet, that makes it possible to use it in every sphere of today's life, and the definition and the development of the social media are mentioned. Afterward, the art historical development of digital art, that emerged through these technologies, its terminological and conceptual meaning, and early examples are mentioned, and the art forms in which digital technologies are used as tools and mediums are referred to. Finally, the effects of the internet and social media platforms on art institutions and the artists are evaluated, firstly the effects of the internet and social media platforms on the exhibition of art, and second on the art creation processes of artists, and lastly, the effects of this new environment on art exchange are assessed.

Keywords: Digital art, Internet, Social media

ÖNSÖZ

Sanat tarihi eğitimimde çağdaş sanata yönelmemdeki en büyük etken, sanatın kendine atanan sınırlardan kurtuluş serüvenini izlemek oldu. Sanatın ne olduğuna kesin kurallarla karar verildiği zamanlardan tek sınırın hayal gücü olduğu zamanlara gelindi ve teknolojik gelişmelerle icra biçimleri genişleyen sanat, internet ile tüm dünya için ulaşılabilir oldu. Bu ikilinin birlikteliğinin sanatı nasıl etkilediğine olan merakımdan ortaya çıkan bu çalışmayı gerçekleştirmem konusunda verdikleri destek için teşekkürü borç bildiğim insanlar var.

Öncelikle lisans eğitimimden bu yana yardımlarını hiç esirgemeyen, çalışmak istediğim konuyu çalışmama izin veren, büyük bir sabırla destek olan ve her panik yaptığımda beni sakinleştiren sevgili danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Selda Alp'e bana inandığı için sonsuz teşekkür ederim.

Benden desteğini asla esirgemeyen canım annem Emine Öz'e ve canımdan çok sevdiğim kardeşlerim Merve Şekerci ile Ebru Güzel'e her daim yanımda olduklarını hissettirdikleri için minnettarım. Son olarak bıkmadan beni dinlediği ve desteklediği için canım sevgilim Burak Malkoç'a çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

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

BİRİNCİ BÖLÜM

1. İNTERNET VE SOSYAL MEDYANIN TARİHİ VE GELİŞİMİ.....	6
1.1. İnternetin Gelişim Süreci.....	6
1.2. Web 1.0 -Web 2.0.....	9
1.3. Yeni Medya, Sosyal Medya ve Özellikleri	12
1.3.1. Yeni Medya	12
1.3.2. Sosyal Medya.....	14
1.4. Sanat Eserinin Aurası ve Kültür Endüstrisi.....	18

İKİNCİ BÖLÜM

2. DİJİTAL SANAT.....	23
2.1. Dijital Sanatın Sanat Tarihsel Gelişimi.....	23

2.2. Dijital Sanat Kavramının ve İlgili Kavramların Tanımlanması.....	30
2.2.1. Yeni Medya Sanatı	31
2.2.2. Dijital Sanat.....	35
2.3. Dijital Teknolojilerin Araç Olarak Kullanımı.....	41
2.3.1. Dijital Fotoğraf ve Baskı.....	42
2.3.2. Dijital Heykel.....	43
2.4. Dijital Teknolojilerin Ortam Olarak Kullanımı.....	44
2.4.1. Enstalasyon.....	46
2.4.2. Film, Video ve Animasyon.....	48
2.4.3. İnternet ve Network sanatı.....	50
2.4.4. Yazılım (Software) sanatı.....	53
2.4.5. Sanal gerçeklik.....	54
2.4.6. Müzik ve ses.....	55
2.5. Dijital Sanatın Sergilenmesi ve Korunması.....	56
2.6. Türkiye’den Dijital Sanat Örnekleri.....	61
2.6.1. NOMAD.....	62
2.6.2. 40 Metre 4 Duvar 8 Küp Sergisi.....	63
2.6.3. Monochrome Sergisi.....	63
2.6.4. Digital Revolution.....	65
2.6.5. Digi.logue.....	65
2.6.5.1. “Upload=Delphic Panaceas” sergisi	65
2.6.5.2. “Everything” sergisi	66
2.6.5.3. “Future Tellers” sergisi	66

2.6.5.4. “Across the Line” sergisi	68
2.6.5.5. “Narrow” sergisi.....	70
2.6.5.6. “Body Paint” sergisi	70
2.6.5.7. “Lumin” sergisi	70
2.6.5.8. “Gallery Space +D” sergisi	71
2.6.5.9. “HABITAT” sergisi	72
2.6.6. Machine Memoirs: Space Sergisi.....	72
2.6.7. X Media Art Museum.....	73

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. İNTERNET VE SOSYAL MEDYANIN SANATA ETKİLERİ.....	75
3.1. İnternet ve Sosyal Medyanın Sanatın Sergilenmesine Etkileri.....	75
3.1.1. Müze ve Galerilerin İnternet ve Sosyal Medya Kullanımının Etkileri.....	75
3.1.2. Sanatçıların Sergileme Amaçlı İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı.....	84
3.2. İnternet ve Sosyal Medyanın Sanatçılara Etkileri.....	90
3.3. İnternet ve Sosyal Medyanın Sanat Alışverişine Etkileri.....	102
SONUÇ.....	118
KAYNAKÇA.....	129
GÖRSELLER.....	151
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1. Golan Levin, Kamal Nigam ve Jonathan Feinberg, “The Dumpster” 2006...	151
Görsel 2. Robert Rauschenberg, “White Paintings” 1951	151
Görsel 3. Myron Kruger, “Glowflow” 1969.....	152
Görsel 4. Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz, “Image as Place” 1977.....	152
Görsel 5. Michael A. Noll, “Composition With Lines” 1965.....	153
Görsel 6. Esther Polak, “MILK” 2003	153
Görsel 7. Charles Csuri, “SineScape” 1967	154
Görsel 8. Nancy Burson, “Beauty Composites” 1982	154
Görsel 9. Robert Lazzarini, “Skulls” 2000.....	155
Görsel 10. Jim Campbell, “5th Avenue Cutaway”	155
Görsel 11. Erwin Redl, “Matrix II” 2000	156
Görsel 12. Asymptote, “Fluxspace 3.0” 2002	156
Görsel 13. Jim Campbell, “Hallucination” 1988-90	157
Görsel 14. Nick Crowe, “Discrete Packets” 2000.....	157
Görsel 15. Olia Lialina, “My Boyfriend Came Back from the War”, 1996.....	158
Görsel 16. I/O/D, “WebStalker”, 1998	158
Görsel 17. Maciej Wisniewski, “Netomat”, 1999	159
Görsel 18. Jeffrey Shaw, “EVE”, 1993.....	159
Görsel 19. Refik Anadol, “Infinity Room”, 2015 özel yazılım ile 4 kanal görsel/işitsel enstalasyon.....	160
Görsel 20. Lia, “Transition 89 2.0”, 2014 kod tabanlı video enstalasyonu.....	160

Görsel 21. Memo Akten, “Reducible Complexity”, 2013, 3 kanal video enstalasyonu.....	161
Görsel 22. Quayola, “Pleasant Places #S006.004”, barit kâğıt üzerine diton baskı.....	161
Görsel 23. Refik Anadol, “Cavity”, 2014, kanvas üzerine 3 boyutlu video-mapping...	162
Görsel 24. Ryoichi Kurokawa, “Constrained Surface”, 2015, görsel-işitsel heykel.....	162
Görsel 25. Simon Heijdens, “Lightweeds”, 2005-2015, iç mekân duvarlarında büyüyen dijital bir organizma.....	163
Görsel 26. Zimoun, “216 dc motor, izolasyonsuz tel”, 2009, ses enstalasyonu.....	163
Görsel 27. Ouchhh, “Hyper/ine”, 2015, görsel-işitsel enstalasyon.....	164
Görsel 28. Chris Milk, “Treachery of Sanctuary”, 2012, 3 adet 9 metre yüksekliğinde beyaz panel, 3D modelleme, 3 gizli Kinect.....	164
Görsel 29. Minimaforms, “Petting Zoo”, 2013, yapay zekâ, etkileşimli robotik enstalasyon.....	165
Görsel 30. Umbrellium, “Assemblance”, 2014, 3D etkileşimli ışık formları ile görsel/işitsel/dokunsal immersive ortam.....	165
Görsel 31. Audint, “Upload=Delphic Panaceas” sergisinde kullanılan subpac’ler.....	166
Görsel 32. Audint, “Upload=Delphic Panaceas” sergisinden görsel/işitsel enstalasyon.....	166
Görsel 33. Joanie LeMercier ve Ali M. Demirel, “Landforms/Rockforms”	167
Görsel 34. Elif Ayiter, “The Mayakovsky Girls”	167
Görsel 35. Candaş Şişman, “Transition”	168
Görsel 36. Onur Sönmez ve Mehmet Ekinci, “Prothesengott”	168
Görsel 36. Özcan Saraç, “Equation.Pi”, 2017, matematiksel veri işleme, görsel/işitsel enstalasyon.....	169
Görsel 37. Kerim Dündar, “Organic Geometry”, süreç odaklı algoritmik tasarım, görsel enstalasyon.....	169

Görsel 38. Gülfıdan Özmen ve Zeynep Budak, “Night Walk”, ışık ve yansıma, heykel.....	170
Görsel 39. Bilal Yılmaz, “Spiral”, görsel/işitsel enstalasyon.....	170
Görsel 40. SquidSoup ve Betül Aksu, “In Conversation”, kayıtlı sohbet, LED, hoparlör, yazılım, görsel/işitsel enstalasyon.....	171
Görsel 41. SquidSoup, “Responsive Bloom #1”, Bespoke Electronics.....	171
Görsel 42. Ethem Cem, “Concrete”, görsel/işitsel enstalasyon.....	172
Görsel 43. Deniz Derbent, Hazal Döleneken, Ufuk Barış Mutlu, Ege Selçuk ve Meltem Şahin, “No.8”, görsel/işitsel enstalasyon.....	172
Görsel 44. Memo Akten, “Body Paint”, 2009	173
Görsel 45. Ahmet Said Kaplan, “Lumin”, 2020 görsel/işitsel interaktif deneyim.....	173
Görsel 46. Haleen Blanken, “HABITAT”, 2020	174
Görsel 47. Refik Anadol’un kişisel Instagram hesabından 16 Nisan 2022 tarihli gönderinin ekran görüntüsü.....	174
Görsel 48. Refik Anadol Studio, “Machine Memoirs v.2”, 2021, 18 dakika, 3 bölüm, 18 kanal video, 8 kanal ses, özel yazılım.....	175
Görsel 49. Refik Anadol Studio, “Data Tunnel”, 2021, 12 dakika, 3 bölüm, 4 kanal ses, özel yazılım, aynalı duvarlar, 12x3metre	175
Görsel 50. Refik Anadol Studio, “AI Data Paintings: Data Hallucination”, 2021, özel yazılım.....	176
Görsel 51. Ouchhh, “Leonardo Da Vinci: Yapay Zekâ Işığının Bilgeliği/Cern’den Nasa’ya İnsanlık ve Metaverse”, 2022, XMAM Twitter hesabından paylaşılan tanıtım videosundan ekran görüntüsü	176
Görsel 52. Ouchhh, “AI DATAMONOLİTH”, 2022, yapay zekâ, mimari veri, heykel enstalasyonu	177
Görsel 53. Alison Marks, kendi çalışmasının önünde, 2017, Frye Museum Instagram hesabının paylaşımının ekran görüntüsü.....	177

Görsel 54. Instagramda “#yayoikusama” etiketi ile yapılan paylaşımların 21.05.2022 tarihli ekran görüntüsü.....	178
Görsel 55. Yayoi Kusama’nın kişisel Instagram hesabının 21.05.2022 tarihli ekran görüntüsü.....	178
Görsel 56. Özge Topçu, “Işıklık”, 2021, O’Art dijital platformunda yer alan sanal turdan ekran görüntüsü.....	179
Görsel 57. CANAN, “Hayal-i Alem”, 2021, O’Art dijital platformunda yer alan sanal turdan ekran görüntüsü.....	179
Görsel 58. Özge Topçu, “Hazne”, 2022, O’Art dijital platformunda yer alan sanal turdan ekran görüntüsü.....	180
Görsel 59. Guthrie Lonergan, “Myspace Intro Playlist”, 2006, Playlistten ekran görüntüsü.....	180
Görsel 60. Brian Piana, “Ellsworth Kelly Hacked My Twitter”, 2009.....	181
Görsel 61. Ellsworth Kelly, “Colours for a Large Wall”, 1951, kanvas üzeri yağlı boya, 64 panel, 240x240 cm.....	181
Görsel 62. Man Bartlett, “#24hEcho”, 2010, performanstan görüntü	182
Görsel 63. Antoni Muntadas, “On Translation: Social Networks”, 2006	182
Görsel 64. Annina Rüst, “Sinister social Network”, 2006, ekran görüntüsü.....	183
Görsel 65. Angie Waller, “Myfrienemies”, 2007.....	183
Görsel 66. Paolo Cirio ve Alessandro Ludovico, “Face to Facebook”, 2011.....	184
Görsel 67. Ben Grosser’in “Facebook Demetricator”ı tanıttığı videodan ekran görüntüsü.....	184
Görsel 68. Joe Hamilton, “Hyper Geography”, 2011, ekran görüntüsü.....	185
Görsel 69. Amalia Ulman, “Excellences&Perfections”, 2014, gerçekleştirildiği instagram profilinin online sergisinden ekran görüntüsü.....	185
Görsel 70. Laís Pontes, “Born Nowhere”, 2011, proje kapsamında oluşturulan karakterlerden ikisi, Debra ve Shena.....	186

Görsel 71. Laís Pontes, “Born Nowhere”, 2011, proje kapsamında oluşturulan Facebook sayfası ekran görüntüsü	186
Görsel 72. Brad Troemel ve Jonathan Vingiano, “Echo Parade”	187
Görsel 73. Ye Funa ve Bei Ou, “Exhibitionist: PeeP Stream Series”, 2015, ekran görüntüsü	187
Görsel 74. Man Bartlett, “Kith&Kin” çalışmasından “Kin”, 2010.....	188
Görsel 75. Memo Akten, “Body Paint” çalışması önünde dans eden insanların videosunu paylaştığı gönderisi, sanatçının Instagram hesabından ekran görüntüsü.....	188
Görsel 76. Sophia Al Maria, “Another Day Having Doubts”, 2015, tek kanal video, bir iPad ve ezilmiş Adderall haplardan oluşan enstalasyon.....	189
Görsel 77. Abdullah Al-Mutairi, “CAM2CAM”, 2012, dijital video, bir laptop ve iki minderden oluşan enstalasyon	189
Görsel 78. Arca ve Jesse Kanda, “Xen”, 2014, müzik ve video enstalasyonu	190
Görsel 79. Allesandro Bava, “Super Surface”, 2014, dijital baskı halı enstalasyonu....	190
Görsel 80. Valia Fetisov, “Paranoiapp”, 2015, mobil uygulama (app) ve döngüye alınmış HD video enstalasyonu	191
Görsel 81. Max Hawkins, “Your Destination”, 2015, paket servis makbuz printeri, özel yazılım enstalasyonu	191
Görsel 82. Alexander Jackson Wyatt, “She Wrote”, 2015, dijital video ve ses enstalasyonu	192
Görsel 83. Luca Lum and Marcus Yee, “TheatreWorks (Re)search”, 2015, interaktif websitesi	192
Görsel 84. Nicholas Maurer, “Thirty Tabs Deep”, 2015, VRAndroid uygulaması.....	193
Görsel 85. Ryan Murphy, “Decision Making in a Data-Driven World”, 2015, interaktif web sitesi	193
Görsel 86. Tabita Rezaire, “WWW GLOBAL COM”, 2014, 3 dakika 42 saniye uzunluğunda SD video	194

Görsel 87. Bogosi Sekhukhuni, “Consciousness Engine 2: absentblackfatherbot”, 2014, 4 dakika 20 saniye uzunluğunda dijital video	194
Görsel 88. Christa Siglin ve Isaac Wilder, “The Guilty Eye Test”, 2015, alüminyum, çelik, polyester, polietilen, poliizopren, entegre devreler, yazılım ve iki insandan oluşan enstalasyon	195
Görsel 89. Elisabeth Sutherland, “Sui Generis”, 2015, 30 dakika uzunluğunda dijital video	195
Görsel 90. Aram Bartholl, “Speed Show: Face the Face”, 2010.....	196
Görsel 91. Thomas Webb, “Emotional Response Authenticator”, 2019, LED panel, 4 çekirdekli bilgisayar, 4K kamera	196
Görsel 92. Chris Drange, isimsiz	197
Görsel 93. Anna Ehrenstein, “Tools for Conviviality”, 2018.....	197
Görsel 94. Stine Deja and Marie Munk, “Synthetic Seduction”, 2019, etkileşimli video ve heykel enstalasyonu	198
Görsel 95. “By Any Memes Necessary” sergisinden bir görüntü	198
Görsel 96. “Pepe the Frog”	199
Görsel 97. “The Homer Pepe”	199
Görsel 98. “CryptoPunks” web sitesinde yer alan en yüksek fiyata satılan Punkların listesinin ekran görüntüsü	200
Görsel 99. “CryptoKitties” web sitesinde yer alan katalogdan ekran görüntüsü.....	200
Görsel 100. Beeple, “Everydays: The First 5000 Days”, 2020, beş bin görselden oluşturulmuş kolaj	201
Görsel 101. Gary Vaynerchuk, “Emphatic Elephant”, 2021, karikatür, NFT.....	201
Görsel 102. Gary Vaynerchuk, “Diamond Hands Hen”, 2021, karikatür, NFT.....	202
Görsel 103. “Curio Cards”, 2017, 30 kartlık tam set ve 17b, NFT.....	202

Görsel 104. Refik Anadol, “Living Architecture: Casa Batlló”, 2022, sanatçının Instagram hesabından 30 Nisan 2022 tarihli gönderisinin ekran görüntüsü.....	203
Görsel 105. Gaudi, “Casa Batlló”, 1912, İspanya	203
Görsel 106. Refik Anadol, Rockefeller Plazada sergilenen “Living Architecture: Casa Batlló”, 2022, sanatçının Instagram hesabından 06 Mayıs 2022 tarihli gönderisinin ekran görüntüsü.....	204
Görsel 107. Grimes, “Death of the Old”, 2021, videodan ekran görüntüsü.....	204
Görsel 108. Grimes, “Earth” (sağ) ve “Mars” (sol), 2021.....	205

GİRİŞ

20. yüzyılda elektronik teknolojisinde yaşanan gelişmelerle günümüz teknolojisinin temelleri atılmış, 21. yüzyıla gelindiğinde ise teknoloji eşi görülmemiş bir hızla ilerlemeye başlamıştır. 1946 yılında sayısal ve metinsel verileri işleyebilen ilk dijital bilgisayar ENIAC tanıtılmış, internete ilk bağlantı ise 1969 yılında sağlanmıştır. Artık 100.000'e yakın internet bağlantılı bilgisayarın bulunduğu 1991 yılında teknoloji alanında belki de en büyük gelişme diyebileceğimiz World Wide Web (WWW) insanların kullanımına sunulmuştur. Günümüzde yokluğu bizleri elektrik kesintisi kadar rahatsız eden, hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelen internet, özellikle WWW sonrası inanılmaz bir hızla gelişmeye başlamış, internet kullananların sayısı her sene katlanarak artmaya başlamıştır. WWW veya Web 1.0, internetin ilk yıllarının sadece web sunucuları tarafından kontrol edilebilen web sitelerine verilen isimdir. Böylece internet, multimedya için uygun ve ticari olarak kullanılabilir hale gelmiştir.

2000'ler öncesi sanatın tamamen dijital olması mümkün olmamış, eserler analog veya mekanik bileşenler içermiştir. Bu durum günümüzde de söz konusudur fakat tamamıyla isteğe bağlı olarak uygulanmaktadır. Gelişen internet ve yazılım teknolojileri sayesinde tamamen dijital olarak sanat üretmek mümkün olmuştur. 2004 yılında Web 2.0'nin kullanıma sunulmasıyla kullanıcının web sitesiyle iletişiminin önü açılmıştır. Kullanıcılar artık kendi web sitelerini oluşturabilmekte ve tüm içeriği kontrol edebilmektedir. Kullanıcılara verilen bu özgürlük ile kişilerin birbirleriyle iletişim kurabilmesi, fotoğraf, video veya müzik paylaşabilmesini mümkün kılan "sosyal medya" kavramı ortaya çıkmıştır. İnternet teknolojisinin yanında mobil cihazların da gelişmesiyle medya kolay ulaşılabilir ve hızlı bir hal almıştır.

Hayatın her alanını etkileyen bir unsurun herkesten önce sanatçıların dikkatini çekeceği malumdur. Tarih boyunca yaşanan bütün teknolojik gelişmelerin yakın takipçisi olan sanatçılar, ilk bilgisayarlarla bile sanat icra etmeye çalışmışlardır. Sanatçılar giderek daha fazla dijital teknolojilerden yararlanarak eserlerini üretir olmuş ve ortaya Dijital Sanat kavramı çıkmıştır. Farklı zamanlarda farklı isimler olsa da dijital sanat terimi bu tez kapsamında dijital teknolojiler aracılığıyla üretilen, sergilenen, depolanan, kısaca dijital teknolojileri araç veya ortam olarak kullanan tüm sanatlar için kullanılmıştır. Dijital sanatın gelişiminde Dada, Fluxus, Kavramsal sanat gibi akımların maddi nesnelere odaklanmak yerine olay ve izleyici katılımına odaklanan, tıpkı bilgisayarların işleyişi

gibi, kesin talimatların uygulanmasına dayanan çalışmalarının çok büyük etkileri olmuştur. Dijital sanatı diğer sanatlardan ayıran en önemli özelliği ise disiplinlerarası yapısı olmuştur. Dijital sanat formlarının oluşum sürecinde genellikle birden fazla türden, teknolojiden veya uzmandan yararlanılmaktadır. Yaratım sürecine dahil olan bilim insanları, tasarımcılar veya mühendisler arasındaki iş birlikleri, bu iş birliklerinin çeşitli kombinasyonları ile dijital sanat alanında kendini göstermiştir. Dijital sanatın bir diğer önemli tanımlayıcı özelliği de katılımcı formu olmuş, teknoloji geliştikçe sanat eseri dinamik bir ortama dönüşmüş ve izleyicinin sanat eserinin bir parçası haline geldiği çalışmaların farklı formları ortaya çıkmıştır.

Dijital sanat başlangıçta çoğunlukla teknoloji veya elektronik konulu konferans, festival veya sempozyumlarda kendine yer bulabilmiş olsa da giderek daha fazla ilgi görmüştür. Önce müze veya sergilerde kabul görmeye başlamış, sonra yalnızca dijital sanata adanan sergiler düzenlenmeye başlanmıştır. Günümüzde ise dünyanın her yerinde, doğrudan bu sanatın ihtiyaçlarını karşılayan, doğru ekipmana ve teknolojiye sahip dijital sanat müzeleri mevcuttur. Teknoloji geliştikçe sanatçıların kurumlara olan ihtiyacı giderek azalmış, sanatçılar sosyal medya üzerinden kendi reklamlarını yapabilmeye, dolayısıyla eserlerini her koşulda insanlarla buluşturabilmeye başlamıştır.

İnternet ve özellikle sosyal medya platformları sanatçılara sayısız avantaj sağlaması yönünden giderek daha fazla tercih edilir olmuştur. Sanatçılar sosyal medya sayesinde, sanatlarını sosyal medya üzerinden icra etmeseler bile, sergilerini duyurabilmekte ya da sergilerin sonrasında izleyicilerden geri bildirim alabilmektedirler. Aynı şekilde sanatseverler de takip ettikleri/beğendikleri sanatçıların işlerinden her ortamda haberdar olabilmekte, düşüncelerini paylaşabilmekte ve diğer insanlara fikir verebilmektedirler.

Sosyal medyanın gelişimi kültür ve sanat alanlarında büyük etki yaratırken, bu gelişime paralel olarak gelişen bilgisayar teknolojileri de dijital üretimin, mekanik üretimin yerine geçmesine vesile olmuş ve ortaya dijital tasarım kavramı çıkmıştır. Standart bir bilgisayar ve uygun yazılımlar aracılığıyla daha kolay ve hızlı bir biçimde tasarım yapmanın getirdiği kolaylık ile bu tasarımları galerilere ihtiyaç duymadan sosyal medya yoluyla sanatseverlere ulaştırabilmenin kolaylığı birleşerek yepyeni bir dönemin başlamasını sağlamıştır.

Sosyal medya platformları arasında sanatçı ve tasarımcıların en çok tercih ettiği platform olan Instagram, portfolyo sergilemek için uğrak bir yer haline almıştır. İnternet ve sosyal medya platformları sanatçılar tarafından kullanıldıkça galerilerin de dikkatini çekerek sanal galerilerin doğmasına vesile olmuştur. Üretim dijitalleşmişken doğal bir sonuç olarak galeriler de dijital dönüşüme ayak uydurmuştur. İnternet ve sosyal medya platformları aracılığıyla kitlelere ulaşmanın kolaylaşması galerileri teşvik eden en önemli unsurlardan biri olmuştur. Sosyal medya hem maddi bir kolaylık sağlamış hem de insanlara ulaşma süresini kısaltmıştır.

Instagram başlangıçta yalnızca fotoğraf paylaşımı yapılabilen bir platformken ilerleyen teknoloji ile video özelliği de eklenmiş, dijital sanat icra eden sanatçıların seçeneklerinin arttığı bir platforma dönüşmüştür. Instagram öncesinde de sosyal medya üzerinden paylaşım yapılabiliyordu fakat bunun için YouTube, Vimeo gibi platformlar kullanılıyordu; bu platformların kullanımı da bir yandan devam ederken, etkileşimin çok daha hızlı yaşandığı Instagram daha fazla tercih edilir olmuştur. Dolayısıyla fotoğraf, illüstrasyon veya kolaj sanatçılarının halihazırda kullandığı bir platformken, video sanatı çalışan sanatçıların de eklenmesiyle Instagram bir dijital sanat platformuna dönüşmüştür.

Bu tez kapsamında günümüzün vazgeçilmez bir parçası olan sosyal medya platformlarının ve internetin dijital sanata ve genel olarak sanat dünyasına etkileri araştırılmış, bu konuda genel bir fikir oluşturmak hedeflenmiştir. Dijital sanat teriminin kapsadığı alan genel hatlarıyla tanımlanarak, teknoloji ile hızla genişleyen sınırları hakkında bir fikir oluşturulmaya çalışılmıştır. Her alanda olduğu gibi bu alanda da yalnızca iyi veya yalnızca kötü etkilerden bahsetmek mümkün olmamış, örneğin dijital sanatın depolanması konusundaki teknolojiye olan bağımlılık bazı insanlar için eserleri kısa ömürlü kılarken, bazı insanlar bu durumu eserin hiç zarar görmeden sonsuza kadar saklanabilecek olmasının yanında internet bağlantısı olan herkese herhangi bir zaman diliminde ulaştırılabilmesinin de bir yolu olarak görmüştür. Eserlerin sonsuz kopyalarının oluşturulabilmesi konusu da dijital ortamın hem iyi hem kötü yönlerinden olmuş, yalnızca eseri üreten sanatçının ya da eseri satın alan kişinin o esere sahip olması fikriyle özellikle son 1 yılda ismini sıklıkla duyduğumuz benzersiz ve birbirinin yerine geçmeyen veri birimlerini ifade eden NFT'ler (Non Fungible Token) ortaya çıkmıştır. Teknolojiyle gelen problemlere teknoloji kadar hızlı gelişen çözümler üretilmekte, dijital sanat icra eden

sanatçıların sayılarının her geçen gün artmasının yanında sanatlarını icra edebilecekleri ortamlar da giderek artmaktadır.

Tezin birinci bölümünde, internet ve sosyal medyanın tarihsel gelişiminden bahsedilmiştir. Sayısal ve metinsel verileri işleyebilen, bir oda büyüklüğündeki ilk bilgisayarın üretiminden ilk bağlantının kurulmasına, başlangıçta yalnızca bakanlıklar ve üniversiteler tarafından kullanılırken, herkesin kullanımına açılmasına kadar olan süreç aktarılmaya çalışılmıştır. Web tabanlı hizmetlerin ilk versiyonu olan Web 1.0 ve ikinci nesil Web tabanlı hizmetleri tanımlayan, aynı zamanda sosyal medya platformlarını içinde barındıran Web 2.0 teknolojilerinin gelişiminden bahsedilmiş, ardından yeni medya ve sosyal medya kavramları açıklanmaya çalışılmış, özelliklerinden bahsedilmiştir. Bölümün sonunda ise teknolojik yaratım sürecinin sanatın biricikliğine etkileri ve internet üzerinden sergilenen eserlerin kamusallaşmasının etkileri değerlendirilmiştir.

Tezin ikinci bölümünde dijital sanat, terimsel ve kavramsal olarak incelenmiştir. Öncelikle dijital sanatı etkileyen sanat tarihsel gelişimden bahsedilmiş, dijital sanata yol gösteren akımlardan, kavramlardan ve sanat topluluklarından bahsedilmiştir. Ardından dijital sanatın zaman zaman eşanlamlı olarak kullanıldığı yeni medya sanatı gibi kavramlar açıklanmaya çalışılmıştır. Dijital sanat teriminin dijital teknolojileri sanatın üretimi için kullanan tüm sanatları kapsaması sebebiyle kendi içinde dijital teknolojilerin araç olarak kullanımı ve dijital teknolojilerin ortam olarak kullanımı şeklinde bölünmüştür. Önce dijital teknolojilerin araç olarak kullanıldığı fotoğraf, baskı ve heykel alanlarından bahsedilmiş, örneklerle açıklanmıştır. Sonra ise dijital teknolojileri ortam olarak kullanan dijital sanat formları enstalasyon, film, video, animasyon, internet sanatı, network sanatı, yazılım sanatı, sanal gerçeklik sanatı ve ses/müzik sanatı tanımlanarak örneklendirilmiştir. Ardından dijital sanatın, geleneksel sanat pratikleri sebebiyle uyum sağlanması uzun süren sergileme ve muhafaza edilme koşulları tartışılmıştır. Son olarak da Türkiye’de dijital sanat, özellikle hızla yaygınlaşmaya başladığı 2000 yılı ve sonrasında örneklerle açıklanmış, Türkiye’de gerçekleştirilen dijital sanat etkinlikleri ve dijital sanat üzerine yoğunlaşan kurumlardan bahsedilmiştir.

Üçüncü ve son bölümde ise tezin esas konusunu oluşturan internet ve sosyal medyanın özellikle dijital sanata ve dolayısıyla genel anlamda sanata olumlu ve olumsuz etkileri anlatılmaya çalışılmıştır. Bu etkiler üç bölümde incelenmiştir. İlk olarak

sergilemenin internet ve sosyal medya sonrasında yaşadığı deęişimler incelenmiştir. Kurumların bu yeni ortamı nasıl deęerlendirdiđi, bu ortamın onlara ne gibi fayda veya zararlar getirdiđi açıklanmaya çalışılmıştır. Geleneksel sanat pratiklerinin sergilendiđi müze ve sergi mekanlarının politika deęişiklikleri, sosyal medyanın reklam amaçlı kullanımı ve online müze/sergiler örneklendirilmiştir. Sonrasında internet ve sosyal medyanın sanatçılar üzerindeki etkileri incelenmiştir. Sosyal medya kullanımının sanatsal yaratım süreçlerine ne gibi etkileri olduđu ve sosyal medyayı sanatlarını tanıtmak amacıyla kullanmalarının onlara olumlu veya olumsuz ne gibi etkileri olduđu incelenmiştir. Son olarak da sanat alışverişinin internet ve sosyal medyadan nasıl etkilendiđi aktarılmaya çalışılmıştır. İnternet ve sosyal medya sonrası sanat alışverişinde yaşanan deęişiklikler, online müzayedeler ve sanat alışverişinin en yeni versiyonu NFT'ler üzerinden günümüzün sanat alışveriři alışkanlıkları incelenmiştir.

1. İNTERNET VE SOSYAL MEDYANIN TARİHİ VE GELİŞİMİ

İnsanların iletişim ihtiyacı her zaman yepyeni teknolojilerin gelişmesinin önünü açmıştır. Mektuptan telgrafa, telgraftan görüntülü konuşmaya, insanlar arasındaki mesafenin önemsizleşmesi için iletişim teknolojileri daima gelişmiştir. Mektup, telgraf gibi kişisel iletişim araçları ve radyo televizyon gibi kitle iletişim araçları; her biri yerini yavaşça diğer gelişmelere bırakmış, her biri diğerinin gelişimini sağlamış ve bir kısmı tarihe karışmış veya tarihe karışmaya yüz tutmuştur. Yüz yüze gelmeden iletişim kurabilmenin yolları giderek artmıştır.

Hayatın her alanını etkilediği gibi sanatı da etkileyen bu teknolojik gelişmeler sayesinde, sanatçıların kişisel veya sanat hesabı takip edilebilmekte, fiziksel olarak ziyaret etme şansı bulunamayan sergiler sanal olarak ziyaret edilebilmekte, müzeler sanal ortamda gezilebilmektedir. İnternet, bireylerin mekânın bağlayıcılığında muaf biçimde birbirleriyle iletişim kurabilmelerini sağlamıştır ve bu teknoloji bu noktaya gelene kadar çeşitli aşamalardan geçmiştir.

1.1. İnternetin Gelişim Süreci

Dijital sanat, sanat tarihinden etkilendiği kadar teknoloji tarihinden de etkilenmiştir. Dijital sanatın teknolojik tarihi, askeri-sanayi kompleksi ve araştırma merkezlerinin yanı sıra tüketim kültürü ve bununla ilişkili teknolojilerle ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olarak gelişmiştir. Bilgisayarların doğduğu akademik araştırma ortamı bugün hala bazı dijital sanat biçimlerinin üretiminde önemli bir rol oynamaktadır. Ordu bilimcisi Vannaver Bush'un (1994), kullanıcıların belgelere göz atmasına ve kendi izlerini oluşturmasına olanak tanıyan yarı saydam ekranlara sahip bir masa olan Memex adlı bir cihazı tanımladığı makalesi "As We May Think" 1945 yılında yayınlanmıştır. Memex, içeriğin mikrofilm üzerinde satın alınabileceği, kullanıcı tarafından doğrudan veri girişini mümkün kılan bir şekilde tasarlanmış (Bush, 1994, s.9), hiçbir zaman inşa edilmese de materyallerin elektronik olarak bağlanmasının kavramsal bir atası olarak önemli olmuştur (Paul, 2015).

Dünyanın bilinen ilk dijital bilgisayarı ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer/Elektronik Sayısal Entegratör ve Bilgisayar) 1946 yılında Pennsylvania Üniversitesi tarafından tanıtılan, bir odanın tamamını kaplayan büyüklükte ve esasen

analog olan bir cihazdır (Goldstine and Goldstine, 1946). 1951 yılında ise sayısal ve metinsel verileri işleyebilen, ticari olarak mevcut ilk dijital bilgisayar olan UNIVAC'ın patenti alınmıştır (Eckert vd., 1951). 1940'lar, "sibernetik" biliminin de başlangıcı olmuştur; bilgisayar ve insan beyni gibi farklı iletişim ve kontrol sistemlerinin karşılaştırmalı çalışmasını ifade eden terim, Amerikalı matematikçi Norbert Wiener tarafından üretilmiştir (Wiener, 1950). Wiener'in teorileri, daha sonra bir dizi dijital sanatçı tarafından keşfedilen bir kavram olan sözde insan-makine ortak yaşamının anlaşılmasının temelini oluşturmuştur (Paul, 2015, s.9).

Kökleri soğuk savaş yıllarına uzanan internet teknolojisi, günümüzdeki haliyle, bütün dünyayı birbirine bağlayan bir iletişim teknolojisi olarak yola başlamamıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nin (ABD), 1957'de ilk yapay uyduyu uzaya Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nin (SSCB) göndermesi sonrası aldığı kararla, Amerikan Federal Hükümeti Savunma Bakanlığı'nın Araştırma Geliştirme kolu olan "Savunma İleri Düzey Araştırma Projeleri Kurumu" kurulmuştur (Çağiltay, 1997, s.3). İngilizcesi Defence Advanced Research Project Agency olan kurum DARPA kısaltmasıyla adlandırılmıştır. DARPA'nın amacı ABD'yi askeri alanda öncü konuma getirebilecek teknolojiler geliştirmek olmuştur (Clark, 1988, s.106).

1960'lar, günümüz teknolojisinin ve sanatsal keşfinin büyük bir kısmının temellerinin atıldığı bir zaman olarak, dijital teknolojilerin tarihi için özellikle önemli bir on yıl olmuştur. Vannevar Bush'un fikirlerinden temelle, Theodor Nelson 1961'de metinlerin, görüntülerin ve seslerin elektronik olarak birbirine bağlanabileceği bir okuma/yazma alanı için "hypertext" (hiper metin) ve "hypermedia"yı yaratmıştır (Wardrip-Fruin, 2004, s.126). Nelson'ın hiper bağlantılı ortamı doğrusal değildi ve okuyucuların/yazarların kendi yollarını seçmelerine izin vermekteydi (Paul, 2015, s.10).

1968'de Stanford Araştırma Enstitüsü'nden Douglas Engelbart'ın "bit eşleme" (bit mapping), pencereler ve bir fare aracılığıyla doğrudan manipülasyon fikirleri doğrultusunda, 20.yüzyılın sonu, bilgisayar teknolojisi ve kültüründe bir başka önemli kavramın doğuşuna tanık olmuştur: bilgi alanı ve "arayüz" (interface) (Barnes, 2000, s.361). Engelbart'ın fikirleri, bir bilgisayar işlemcisinde yüzen elektronlar ile bilgisayar ekranındaki bir görüntü arasında bir bağlantı kurmaya olanak sağlaması bakımından çığır açıcı olmuştur:

Bir bilgisayar genellikle “bir” ve “sıfır” ikili dosyaları olarak adlandırılan, kendilerini “açık” veya “kapalı” durumda gösteren elektrik darbeleriyle işler. Bit eşlemede bilgisayar ekranının her pikseli, bilgisayar belleğinin küçük birimlerine, bitlere atanır ve bunlar kendilerini “açık” veya “kapalı” olarak da gösterebilir ve “sıfır” veya “bir” olarak tanımlanabilir. Böylece bilgisayar ekranı, açık veya kapalı, aydınlık veya karanlık olan ve iki boyutlu bir alan yaratan bir piksel ızgarası olarak hayal edilebilir. (...) Bu alanın işaret ederek veya sürükleyerek doğrudan manipülasyonu, Engelbart’ın kullanıcının elinin veri alanındaki bir uzantısı olan fareyi icadı ile mümkün oldu (Paul, 2015 s.10).

İlk bağlantı ise 1969 yılında, Lawrence G. Roberts tarafından tasarlanan paket anahtarlamalı ağ ARPANet (ARPA Network) aracılığıyla sağlanmıştır (Roberts, 1988, s. 142). Başlangıçta yalnızca bakanlığın kendi içindeki iletişimi için kullanılan ARPANet, 1970’lerde diğer bakanlıklar ve üniversiteler tarafından kullanılmaya başlamıştır (Yalçın, 2003, s.78). ARPANET nükleer saldırılara karşı bağımsız bir sistem olarak tasarlanmış ve ilk olarak dört üniversite tarafından kullanılmıştır (The University of California-LA, The University of California-SB, The Stanford Research Institute ve The University of Utah) (Greene, 2004, s.18). Askeri kullanımdan çıkışı ise farklı bilgisayarlar arası veri alışverişini mümkün kılan TCP/IP’nin (Transfer Control Protocol/Internet Protocol) geliştirilmesi ile sağlanmıştır (Yalçın, 2003, s.78). Bu kavramlar, 1970’lerde Alan Kay ve California Xerox PARC’ın bir araştırma ekibi tarafından daha da geliştirilerek Grafik Kullanıcı Arayüzü (GUI-Graphic User Interface) ve ekrandaki katmanlı “pencereleri” ile “masaüstü” metaforunun yaratılmasıyla sonuçlanmış, bu metaforun popülerleşmesi ise Apple tarafından “geri kalanımız için bilgisayar” şeklinde pazarlanan Macintosh ile 1983’te gerçekleşmiştir (Paul, 2015, s.11).

İnternete bağlı bilgisayar sayısının 100.000’e ulaştığı 1989 yılında CERN (Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi) tarafından geliştirilen WWW (World Wide Web) ile internetin ticari amaçlı kullanımına dair hazırlıklar başlamış, 1991 yılında insanların kullanımına sunulmuştur. Ülkemizde internet kullanımı ise TÜVAKA (Türkiye Üniversite ve Araştırma Kurumları Ağı) aracılığıyla gerçekleşmiştir. ODTÜ (Orta Doğu Teknik Üniversitesi) ve TÜBİTAK (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu) iş birliğiyle oluşturulan TR-NET aracılığıyla sağlanmış, ilk bağlantı 12 Nisan 1993’te kurulmuştur (Çağiltay, 1997, s.19).

Zaman geçtikçe lüks olmaktan çıkan, giderek vazgeçilmezliği aratarak bir ihtiyaç halini alan internet kullanımı, insanların yanı sıra küreselleşen dünyaya ayak uydurmak

durumundaki devletlerin de vazgeçilmezi olmuştur. Zamanla daha ucuz ve ulaşılabilir bir teknoloji halini almış, kullanımı ve dolayısıyla vazgeçilmezliği artmıştır. Yoğun internet kullanımının beraberinde getirdiği şeyler günlük ihtiyaçların giderilmesi noktasını geçmiş, zaman, mekân, mesafe gibi kavramların algılanış biçimini değiştirerek yeni bir yaşam biçimi sunmuştur. İnanç pratiklerinden sanata kadar her şeyin internette kendine yer bulabilmesi de bu yüzden olmuştur.

1.2. Web 1.0 -Web 2.0

Geleneksel kitle iletişim araçlarından, bireyler arası iletişime olanak sağlamasıyla ayrılan internetin günümüzdeki halini alması çeşitli aşamalar sonrası gerçekleşmiştir. Webin ticari kullanıma hazır hale geldiği 1989 yılından 2004 yılına kadar olan dönemi, ilk versiyon olarak Web 1.0 şeklinde adlandırılmıştır. 2004 yılından sonraki Web 2.0 dönemi ise etkileşime izin veren yapısıyla Web 1.0'dan ayrılmış ve sosyal medya platformlarının oluşmasını mümkün kılmıştır.

Fizik araştırmacısı Tim Berners-Lee tarafından CERN'de geliştirilen WWW (World Wide Web), diğer adıyla Web 1.0, yalnızca web sunucularının kontrol edebildiği, kullanıcıların müdahale edemediği, internetin ilk yıllarında kullanılan internet sitelerine verilen isimdir (Çağiltay, 1997, s.7). World Wide Web, HTML ile yazılmış belgelere erişim sağlayan hipermetin aktarım protokolüne (http) dayanan, belgeler arasında bağlantılar kurmayı mümkün kılan bir dildir (Paul, 2015, s.112).

Webin ilk dönemlerinde web sitelerinin içerikleri üç kategoride ele alınmaktaydı; birincisi, web sitesinin tek yönlü, pasif olarak bireylere bilgi sunduğu “bilgi verme (information)” ikincisi, bilgi vermenin yanında, e-posta adresi aracılığıyla haber bültenine eklemek gibi bireyle etkileşim kurulan “etkileşim kurma (interaction)” ve üçüncüsü ticari işlemlere izin veren “işlem (transation)” olmuştur (Türkoğlu, 2010, s.70). Web 2.0 ise tüm bunların bir arada bulunabildiği bir versiyon olmuş, temel hedef ticari işlemlerden etkileşime dönmüştür.

Briton Tim Berners-Lee 1989 yılında küresel bir “hypertext” olarak tasarladığı World Wide Web’i sunana kadar internet büyük ölçüde hükümetin araştırma aracı olarak kalmıştır. Veriler halka açık *hipermetin* belgeleri aracılığıyla kullanılabilir hale getirilebilirse, araştırma merkezden dağıtılabilecek, kolaylaşacak ve en önemlisi fiziksel

konumun sınırlarından kurtulabilecektir. Bu sebeple Berners-Lee, standart araştırma uygulamalarının verimliliğini artırmak adına bu tasarımı gerçekleştirmiştir. World Wide Web, interneti ticari kullanıma hazır hale getirmiş ve multimedya için uygun bir platforma dönüştürmüştür (Greene, 2004, s.19).

Berners-Lee'nin web'i, yaygın olarak, HTML (HyperText Markup Language- Hiper Metin Biçimlendirme Dili) kısaltmasıyla bilinen protokoller üzerinden çalışmıştır. Dahili gelişiminin yanı sıra web hızla popüler bir hobi ve topluluklar için bir mekân haline gelmiş, Gopher, Usenet ve duyuru panoları gibi uygulamalar webi bir iletişim platformuna dönüştürmüştür. Kısa bir süre sonra tanıtılan ve günümüzdeki örneklerinin temeli olan, web sayfalarının görüntülenmesi için kullanılan web tarayıcıları başlangıçta yalnızca metin görüntüleyebilecek şekilde tasarlanmıştır (Greene, 2004, s.19).

Bu gelişmeler ile 1 milyona yakın kullanıcıya ulaşan internetin ilk web görüntüleme yazılımı Mosaic, 1991'de deneysel ve herkesin kullanımına açık biçimde sunulmuştur. Mosaic, internet kullanımının 3 milyona ulaştığı 1994 yılında ise Netscape adıyla pazarlanmıştır (Başaran, 2005, s.37). Mosaic (1991) ve Netscape Navigator (1994), ilk multimedya veya "grafik tarayıcıları" (görüntüleri, videoları ve sesleri gösterebilen web tarayıcısı) olarak daha sonraki tarayıcıların temelini oluşturmuşlardır (Greene, 2004, s.19). 1995 yılına gelindiğinde, internetin omurgası birbirleriyle bağlantılı ticari ağlardan oluşmaktaydı (Başaran, 2005, s.37). Levinson (2013), Google ve benzeri arama motorlarını ve Microsoft Internet Explorer, Firefox, Google Chrome gibi tarayıcıları Web'in sinir sistemi olarak tanımlamış, bu sistemlerin yeni medya için çok önemli olduğunu fakat kendilerinin yeni medya olmadığını belirtmiştir.

Türkoğlu (2010), Web 2.0'ın teknik bir versiyonlamadan ziyade, web dünyasında son yıllarda yaşanmakta olan dönüşümü işaret etmek üzere kullanılmaya başlanan bir tabir olduğunu belirtmiştir. Deyimin kökeni 2004 yılında yapılacak bir konferans serisi için gerçekleştirilen beyin fırtınası toplantılarında ortaya atılmış ve daha sonra da benimsenerek kullanımı devam etmiştir (Türkoğlu, 2010, s.68). Web 2.0, 2005 yılında, O'Reilly Media kurucusu Tim O'Reilly tarafından kullanıma sunulmuştur (O'Reilly, 2005). Bloglar, Wiki'ler ve Facebook, MySpace, YouTube, Twitter gibi sosyal ağ siteleri, Web 2.0 çatı terimi altında ikinci nesil Web tabanlı hizmetler olarak atfedilmiştir. Network oluşturmak için yeniden yapılandırılabilir bir platform sağlamak yerine, Web

2.0 siteleri büyük ölçüde meta etiketlerle hiper bağlantılı (hyperlinked) bir yayın ortamı sağlamaktadır (Paul, 2011 s.109).

Web 2.0 ağı, tüm bağlı cihazları kapsayan bir platform olarak bu platformun kendine özgü avantajlarından en iyi şekilde yararlanan Web 2.0 uygulamaları; yazılımı daha fazla insan kullandıkça daha iyi hale gelen sürekli güncellenen bir hizmet olarak sunarak, bireysel kullanıcılar da dahil olmak üzere birden fazla kaynaktan gelen verileri tüketip yeniden düzenlerken, kendi verilerini ve hizmetlerini, başkaları tarafından yeniden düzenlemeye izin veren bir biçimde sunarak, 'katılım mimarisi' ve zengin kullanıcı deneyimleri yaratarak Web 1.0 sayfa metaforunun ötesine geçer (O'Reilly, 2005).

Web 2.0'la birlikte kullanıcı ile web sitesi arasındaki etkileşim mümkün hale gelmiştir. "Web 2.0 teknik bir standart olmaktan ziyade, web sitelerinin içeriğinin sunduğu etkileşim düzeyine göre ortaya çıkan semantik bir olgu (Türkoğlu, 2010, s.69)" olmuş, kullanıcılara kendi web sitelerini kurma imkânı verilmiş, bunun yanında tüm içeriğin kullanıcı tarafından kontrol edilebilmesi imkânı da sağlanmıştır. Böylece internet kullanıcısı yalnızca tüketici olduğu tek taraflı konumundan çıkmış, üretici olduğu, etkileşime dayalı konumuna geçmiştir. Web 2.0'ın etkileşime izin veren yapısı, sosyal paylaşım ağlarının ortaya çıkışının temeli olmuştur.

Christiane Paul (2011), sosyal ağ sitelerinin gücünün, bilgileri filtreleme, bağlantı kurma ve yayınlama seçeneklerini içeren, kullanıma hazır bir dağıtım platformu yaratmalarında yattığını söylemiş, sorunlu yönünün ise kullanıcıların kişisel bilgilerinin ticari amaçlarla veri madenciliğine tabi tutulması olduğunu belirtmiştir. Sosyal ağ platformlarında paylaşılan şeylerin kamusallaşması ve paylaşım yapan kişinin mülkiyet haklarından vazgeçmesi fikri üzerinden 2001 yılında, Sarai Yeni Medya Girişimi kurucuları, "dijital müşterekler" (digital commons) terimini tanıtmıştır ([http-1](http://1)). Bu fikirdeki kamusal alan, paylaşılan bir bölge değil, protokollere ve düzenlemelere tabi olmakla birlikte, tek bir ulusun veya devletin yargı yetkisi dışında var olan küresel iletişim sistemlerinden oluşan bir "yerel olmayan"dır. "Müşterekler" de fiziksel konum açısından katı bir şekilde tanımlanamaz, ancak çoğu zaman fikirleri/bilgileri paylaşan ve dünyaya dağılmış çıkar topluluklarıdır. Kavram aynı zamanda sosyal ve kültürel bir alan olarak, geniş anlamda "ortak bir fikir alanı" diyebileceğimiz kamusal alan kavramıyla ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olmuştur.

1.3. Yeni Medya, Sosyal Medya ve Özellikleri

1.3.1. Yeni Medya

Statik veya mobil teknolojiler aracılığıyla bağlantı kurma (linking) ve ağ oluşturma (networking) fikri, dijital medyanın özünü oluşturmaktadır (Paul, 2015, s.242). Dijital platformların gelişiminde, medya dosyalarının ağ oluşturmaya insanları ağ oluşturmaya doğru bir kayma olmuş, yirmi yıldan uzun bir süredir bireylerin, kuruluşların ve şirketlerin web siteleri, bilgi yayınlamanın en önemli yolu olmuştur.

İletişim ve yayıncılık alanlarının en önemli temsilcileri radyo, televizyon, sinema ve basın, internet ortamında bir araya gelmektedir. İnternet bağlantısı olan tek bir cihaz aracılığıyla radyo dinlenebilmekte, televizyon izlenebilmekte, dergi ve gazeteler okunabilmektedir. Bu durumun sağladığı ulaşılabilirlik, ekonomiklik ve hız unsurları internet kullanımının hızla yaygınlaşmasındaki en önemli etmenler olmakla birlikte iletişimin yapısı da bu unsurlar aracılığıyla değişmeye başlamıştır. Haberlere kolay ulaşım, olaylardan yaşadıkları sırada haberdar olabilme gibi etkenler gazetecilik pratiklerini etkilemiş ve yeni medya anlayışının ortaya çıkmasının temelini oluşturmuştur.

(...) yeni medyanın, ilk ortaya çıktığında, bir kimlik krizi aşamasından geçtiğini söyleyebiliriz, en azından verilen ortamın yerleşik, bilinen medya ve işlevleriyle ilgili belirsiz statüsünün hızlandırdığı bir kriz. Başka bir deyişle, bir toplumda yeni medya ortaya çıktığında, ilk başta bunların yeri tam olarak tanımlanmaz ve nihai anlamları veya işlevleri, o toplumun mevcut medya kullanım alışkanlıkları, yeni kullanımlar için paylaşılan arzular ve ikisi arasındaki yavaş uyum süreci ile zaman içinde şekillenir (Pingree ve Gitelman 2003).

Henüz tam olarak tanımlanmamış olan yeni bir ortam hem olumlu hem de olumsuz olasılıklar sunmaktadır. Dolayısıyla ortaya çıkan medya hem risk hem de potansiyel örnekleri olarak görülebilir. Örneğin internet, mahremiyet tartışmalarını kışkırtırken bile, küresel birleşme için eşi görülmemiş olanaklar sunmaktadır (Pingree ve Gitelman, 2003). Teknolojik değişimler kaçınılmaz olarak mevcut topluluklara meydan okumakta ve kültürleri yeniden şekillendirmektedir.

Yeni Medya kavramı internetle özdeşleşmiş, bilgisayar temelli teknolojilerin iletişim ile birleştiği, sosyal paylaşım ağlarını içine alan bir kavramdır. Yeni Medya'nın geleneksel medyadan ayrılan özellikleri, hipermetinsellik, multimedya biçemselliği, dijitallik ve etkileşimsellik şeklinde özetlenebilmektedir. Hipermetinsellik ya da HTML

bir bilgi görüntüleme formatı olarak, internet ortamında her türlü verinin görüntülenebilmesini mümkün kılmakta; Multimedya biçimselliği ya da çoklu ortam, her türlü veri depolanması, veri girişi-işlenişi ve veri dağıtımının farklı elektronik ortamlarda yapılabilmesini mümkün kılmakta; Dijitallik, her türlü formattaki verinin (müzik, fotoğraf, metin vb.) bilgisayar diline uyarlanarak dönüştürülmesi sonrası saklanması, çoğaltılması ve paylaşılmasını sağlamakta; Etkileşimsellik, kaynak ile alıcı arasındaki değişimin mümkün olmasını, kullanıcının içerik üretip, ürettiği içeriği düzenleyebilmesini sağlamaktadır (Zelan, 2014). Yeni medyanın geleneksel medyadan ayrılan en önemli karakteristik özelliği ise her tüketicinin aynı zamanda bir üretici olması olmuştur (Levinson, 2013, s.3). Oluşturan bir blogda blog yazarı geleneksel yayıncının sahip olduğu tüm yetkilere sahip olmakta, her şeyi değiştirebilmekte, kaldırabilmekte ve yorumlara izin verilip verilmeyeceğine bile karar verebilmektedir.

Yeni medyanın en tanımlayıcı özelliklerinden biri de insanların medyanın zaman çizelgesine maruz kalmaksızın medyayı kullanabilmeleri, bundan keyif alabilmeleri, faydalanabilmeleri olmuştur (Levinson, 2013, s.5). Eski medyanın karakteristiği olan randevulu medya sistemi sebebiyle bir radyo istasyonunun en sevdiğiniz şarkıyı çalmasını veya televizyonda sevdiğiniz bir dizinin haftalık yayını beklemek zorunda kalmamak, yeni medyanın önemli avantajlarından olmuştur.

Bu yeni ortamın temel prensiplerini Lev Manovich (2001), *The Language of the New Media* isimli kitabında *sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod transferi* olarak belirlemiştir. Tüm yeni medya nesnelere sıfırdan bilgisayardan da üretilseler, analog medya kaynaklarından da dijital dönüşürseler dijital kodla oluşturulmuş sayısal temsillerdir. Medya elementleri daha büyük ölçekli nesnelere birleştirilir, ancak ayrı kimliklerini korumaya devam ederler; nesnelere bağımsızlıklarını kaybetmeden birleşir. Bu iki prensibin birleşimi ise medya oluşturma, manipülasyon ve erişimle ilgili birçok işlemin otomasyonuna izin vermektedir. Gene birinci ve ikinci prensiplerin bir sonucu olarak, bir yeni medya nesnesi, bir defada sabitlenmiş bir şey değil, farklı, potansiyel olarak sonsuz versiyonlarda var olabilen bir şeydir.

Eugene Siapera (2017) “yeni medya” terimiyle ilgili pek çok sorun olduğunu belirtmiştir: tanımın 'eski' ve 'yeni' medya arasında biraz keyfi bir ayrım getirdiğini, 'yeni'nin 'eski'den yaş farkı dışında farklı olduğunu göstermekte başarısız olduğunu söylemiş ve bu sorunların, özellikle neyin yeni bir ortam olarak nitelendirilebileceğinin

belirlenememesine sebep olarak, aslında sınırlamadan veya öncelik vermeden dijital, çevrimiçi gibi nitelikleri de dahil etmemize izin verdiğini belirtmiştir. “(...) bazı eleştirilenler için 'yeni' referansı, (...) sürekli değişim için bir dinamizm ve eğilimi ifade eder. Bu nedenle terim, gerçekten de gelişmekte oldukları sürece her türlü medya formatını içerebilir (Siapera, 2017)”.

Lev Manovich'e (2001) göre ise 'yeni medya' terimi ayrıca belirli bir derecede yeniliği gösteren bir değişimi ifade etmektedir. Yeni medyayı dijital olarak düşünmenin hikâyesinin sadece yarısı olduğunu savunan Manovich'e göre bu unsurlar eski medya biçimlerinde de mevcut olabilmektedir. Medyada önemli bir değişime işaret eden “yeni” unsuru, bilgisayarların hesaplamalı mantık özelliği ile medyanın iletişimsel mantık özelliği arasındaki yakınsamanın sonucudur. Siapera (2017), Manovich'in hesaplamalı ve iletişimsel mantık arasındaki yakınsama fikrini bu tür medyaların benzersizliğini göstermesi açısından yeni medyanın karakteristiği olarak tutabileceğimizi ancak, "yeni" teriminin, yeni medyanın ayrılmaz bir parçası gibi görünen farklı fikirler arasındaki açıklığı ve mücadeleyi ifade ettiğine işaret etmenin daha iyi olabileceğini belirtmiştir. Bu açıdan bakıldığında, yeni medya kavramının kullanımı yeni, yenilikçi ve dinamik temalar üretmenin yolunu açmakta, kavramın yalnızca bir özellik veya mantık aracılığıyla tanımlanamaz yapısı, anlaşılabilmesi için birçok kriteri gerektirmektedir.

1.3.2. Sosyal Medya

Yeni Medya içerisinde yer alan Sosyal Medya kavramı, kişilerin birbirleriyle iletişim kurabilmesini sağlayan, fotoğraf, video müzik gibi paylaşımların yapılabildiği, Facebook, Twitter gibi mecraların oluşturduğu, bilgi alışverişine imkân sağlayan Web 2.0 ortamları için kullanılmaktadır. Web 2.0'ın sunduğu teknolojik altyapı ile medyanın sosyalliği mümkün olmuş, hızlı ve eş zamanlı iletişim-sosyalleşme veya bilgi alışverişini mümkün kılan sosyal paylaşım ağları (Facebook, Twitter, Instagram gibi) ortaya çıkmıştır. “Web 2.0'ın üç ayırt edici özelliği vardır: kullanımı kolaydır, sosyalliği kolaylaştırır ve kullanıcıların (...) herhangi bir formda içerik yüklemelerine izin veren ücretsiz yayın ve üretim platformları sağlar (Lovink 2011'den aktaran Fuchs, 2014, s.32)”.

Sosyal medya araçları içerisinde yer alan Social Network (sosyal paylaşım ağları) kişilerin sınırlı bir sistem içerisinde oluşturdukları halka açık veya yarı açık profillerle, diğer kullanıcılarla paylaşım yapmalarına olanak sağlayan hizmetler olarak tanımlanmıştır (Boyd ve Ellison, 2007, s.211). “Medya ile ilişkilendirilen "sosyal" kelimesi, (...) platformların kullanıcı merkezli olduğunu ve toplumsal faaliyetleri kolaylaştırdığını ima eder. Gerçekten sosyal medya, insan etkileşiminin çevrimiçi kolaylaştırıcı veya geliştiricileri olarak görülebilir -sosyal bir değer olarak bağlılığı teşvik eden insan etkileşimi (Van Dijck, 2013 s.11)”.

Bu sosyal paylaşım ağlarının en sorunlu yönü, kullanıcıların katkıda buldukları içeriğe geniş haklar tanımları dolayısıyla bilgilerin korunması olmuştur. Ağ oluşturma için yeniden yapılandırılabilir bir platform oluşturmak yerine, Web 2.0 siteleri büyük ölçüde kolay filtrelemeye izin veren meta etiketlerle hiper bağlantılı bir yayın ortamı sağlamaktadır (Paul, 2015, s.242). Web 2.0’ın ticari yapısı, kişisel verilerini veri madenciliğine tabi kılan içerik sağlayıcılar olarak kullanıcıların yeni ve çağdaş bir versiyonunu yaratmıştır. Christiane Paul’a (2015) göre bloglar şimdilerde sosyal ağ olarak bilinen şeyin erken biçimidir ve medyada artan “kendini ifşa etme veya röntgencilik arzusuyla yankılanan” bir yayın modunu teşvik etmiştir. Bununla yanında içerikleri tek tek sayfalar ve profiller arasında filtreleyerek eşleştirebilmeleriyle sosyal ağ siteleri blogları geride bırakmıştır.

Golan Levin’in, Kamal Nigam ve Jonathan Feinberg ile yazdığı The Dumpster’in (2006) (Görsel 1) arkasındaki fikir, son derece kişisel bilgileri alenen paylaşan blog yazarlarının ‘sosyal portresini’ oluşturmak için içeriğin filtrelenmesi olmuştur. Proje kapsamında milyonlarca çevrimiçi blogdan veri toplayan sanatçılar 2005 yılında yaşanan -çoğunluğu Amerikalı ergenlerin oluşturduğu- 20.000 “romantik ayrılıktan” oluşan bir koleksiyon oluşturmuş, gönderileri sayısal olarak değerlendirmek ve farklı özelliklere göre sınıflandırmak için özel bir dil analizi yazılımı kullanmışlardır. The Dumpster, Lev Manovich’in (2001) ‘sosyal veri taraması’ olarak adlandırdığı süreçte, nispeten tanımlanmış bir coğrafi alandaki bir yaş grubunun ilişki sorunlarını nasıl ele aldığını göstermektedir.

Bugün bildiğimiz sosyal paylaşım ağlarının ilk örneği “SixDegrees.com” olmuştur. Kullanıcılarına profil oluşturma, arkadaş listesi oluşturma imkânı veren sosyal paylaşım ağı 1997’de kurulmuştur. Arkadaşlık siteleri, sanal topluluklar veya ICQ gibi

sohbet odalarının halihazırda var olduğu dönemde SixDegrees'in farkı tüm bunların tek bir sosyal paylaşım ağından yapılabilmesini sağlaması olmuştur. Böyle bir ilk ile kısa sürede milyonlarca kullanıcısı olan SixDegrees'in yıldızı zamanla sönmüş, kullanıcılarını tatmin edemeyerek hizmet vermeyi 2000 yılında durdurmuştur (Boyd ve Ellison, 2008, s. 214).

Sonrasındaki ikinci önemli örnek ise Adrian Scoot tarafından kurulan "Ryze.com" olmuştur. Meslek temelli bağlantıların geliştirilmesi amacıyla kurulmuş, fakat kitlesel düzeyde bir popülerliğe ulaşamamıştır. Başka bir önemli sosyal paylaşım ağı ise "Friendster" olmuştur. 2002 yılında kurulan ağın ilk kullanıcıları blog yazarları, Burning Man sanat festivaline katılanlar ve eşcinseller olmuştur. Fakat popüleritesinin artmasıyla beraber Friendster, teknik ve toplumsal problemlerle karşı karşıya kalmış ve artan talebe yanıt verememiştir. İlgi alanı daha çok müzik olan bireylerin bir araya geldiği, 2003 yılında kurulan "MySpace" ise özellikle sanatçılar, gençler ve üniversite mezunlarından oluşan bir kullanıcı kitlesine sahip olmuştur (Boyd ve Ellison, 2008, s. 215-217).

Sosyal medya ... Genellikle bireylerin ve toplulukların bir araya gelmesini, iletişim kurmasını, paylaşmasını ve bazı durumlarda iş birliği yapmasını veya oyun oynamasını sağlayan yazılım koleksiyonunu tanımlamak için kullanılır. Teknoloji çevrelerinde, sosyal medya daha önceki favori 'sosyal yazılımların' yerini aldı. Akademisyenler, bu araçlardan ortaya çıkan uygulamaları tanımlamak için hala "bilgisayar aracılı iletişim" veya "bilgisayar destekli işbirlikçi çalışma" gibi terimleri tercih etme eğilimindedir ve eski kafalı akademisyenler bu araçları "grup çalışması" araçları olarak bile sınıflandırabilir. Sosyal medya, başka bir moda sözcük tarafından yönlendirilir: "kullanıcı tarafından oluşturulan içerik" veya editörler yerine katılımcıların katkıda bulunduğu içerik (Boyd, 2009).

Andreas M. Kaplan (2015) sosyal medyayı "Web 2.0"ın ideolojik ve teknolojik temelleri üzerinde inşa edilen ve Kullanıcı Tarafından Oluşturulan İçeriğin, yaratılış ve değişimine izin veren bir grup internet tabanlı uygulama" olarak tanımlanmıştır. Eugenia Siapera (2017), bu tanımın sosyal unsurlara, aktif katılımcılara ve kullanıcı-merkezliliğe açıkça öncelik verdiğini ve bu medyaların artan popüleritesine, yaygınlaşmasına ve kullanıcı deneyimlerine öncelik verilmesine işaret ettiğini belirtmiştir. Öte yandan terimin, özellikle sosyal medya şirketlerinin gücünün artması, gözetim teknikleri yoluyla kullanıcı davranışının ve deneyimlerinin altında yatan kontrol, sürekli veri toplama ve algoritmik düzenleme/sınıflandırma teknikleri gibi çok önemli detayları atladığını belirtmiştir; "Şüphesiz "sosyal medya" terimi, medya ile daha katılımcı bir ilişkiye doğru

kaymayı faydalı bir şekilde vurgulamış olsa da geniş bir yelpazedeki sosyal, politik, kültürel ve ekonomik değişimleri kavramak için çok sınırlı olabilir (Siapera, 2017)”.

Sosyal medya terimindeki sosyal kelimesinin tanımlayıcılığını yetersiz bulan Paul Levinson (2013), tüketicilerin üretici olmalarına izin veren medyanın kuşkusuz sosyal olduğunu ve televizyon gibi eski, tek yönlü medyadan çok daha etkileşimli olmasının yanı sıra eski medyanın da önemli sosyal bileşenlere sahip olduğunu, bir sayfadan veya ekrandan tek yönlü bilgi almanın bile sosyalleşmek olduğunu belirtmiştir.

Sosyal medya platformlarının hızlı büyümesiyle, siteler şirketleştirilmeye başlamış, şirketler genellikle kullanıcı topluluklarından ziyade -çevrimiçi bağlantıların bir yan ürünü olan- datalarıyla ilgilenmişlerdir. Mühendisler, belirli bir çevrimiçi sosyallik biçimini markalaştırmaya ve onu çevrimiçi pazarlarda kârlı hale getirmeye yardımcı olan algoritmalarla bilgi kodlamanın yollarını buldukça, bağlantı hızla değerli bir kaynağa dönüşmüş, “küresel bir sosyal ağ” ve “kullanıcı tarafından oluşturulan içerik” pazarına hizmet etmiştir (Van Dijck, 2013 s.4). Birçok düşük kârlı veya kâr amacı gütmeyen sitenin yanı sıra, Facebook Twitter, YouTube ve LinkedIn gibi büyük ve etkili platformlar, kullanıcı sayısı ve maddi kazanç potansiyeli açısından patlama yaşamıştır.

Kolektif modeller ve aktivizm, medya içeriğinin oluşturulması ve dağıtılması için yeni bir dönemi beraberinde getiren dijital teknolojilerdeki son gelişmelerle yeni bir aşamaya girmiştir. Ağ teknolojileri vatandaş gazeteciliğini medya ortamında ciddi bir oyuncu haline getirmiş, örneğin ABD eski başkanı Barack Obama'nın seçim kampanyasında Twitter kilit rol oynamıştır.

Sosyal medya dijital medyanın önemli bir özelliği olmakla birlikte mevcut ağ hizmetlerinin hiçbiri kesin modeller değildir ve sürekli olarak gelişmeye devam edecektir. Dijital sanatta baskın bir rol oynamaya devam edecek olan bağlanabilirliğin geliştirilmesinde sosyal medya yeni bir aşamayı temsil etmektedir. Mobil teknolojiler daha da yaygınlaştıkça daha karmaşık ağ biçimlerine olanak sağlayacak, dijital sanat muhtemelen eskisinden çok daha fazla, çoklu bağlamlarda var olacaktır.

1.4. Sanat Eserinin Aurası ve Kültür Endüstrisi

Daha önceki çağların aksine günümüzde teknoloji sanatsal yaratım sürecini doğrudan etkilemektedir. Sanatçı, teknoloji aracılığıyla sınırlardan kurtulmuş, bu durum algısını ve dolayısıyla sanatını değiştirmiştir. Teknoloji yalnızca bir araç değil ortam da olmuştur. Teknoloji sayesinde mekânın sınırlamalarından kurtulan sanat, herkesin erişebileceği bir konuma geçerek, sanatsal aktarımı kolaylaştırmış, gelişen teknolojinin etkileri yalnızca olumlu yönde olmamıştır. Sanat yapımında dijital teknolojinin kullanılmasıyla ortaya çıkan bir ikilem de ‘orijinal’ kavramı olmuştur (Sağlamtimur, 2010, s.214). Yeniden üretilebilirliğin sanat eserinin biricikliğini ortadan kaldırdığını savunan Walter Benjamin’e (2008) göre eşsizliğin yerini kopyalar yığını almaktadır ve mekanik üretim “aura”nın kaybolmasına sebep olmaktadır.

Prensipte, sanat eseri her zaman yeniden üretilebilir olmuştur. İnsanlar tarafından yapılan nesnelere her zaman insanlar tarafından kopyalanabilir (...) Ancak sanat eserlerinin teknolojik yeniden üretimi yeni bir şey ... Sanat eserinin teknolojik olarak yeniden üretilebilirliği, kitlelerin sanatla ilişkisini değiştirir (Benjamin, 2008, s.20-36).

Bu durumu günümüze uyarladığımızda ise sanayeler içinde üretilebilen bir sürü kopya ile orijinalin kopyalanması sonucu kaybolan auranın yerini “orijinal kopyalar ile kaybolan aura” almıştır. Dijital dosyalar elektronik olarak saklanmakta ve hiçbir öge bozulmadan yeniden üretilebilmektedir. Bazı sanatçılar üretimlerinin tek bir baskısını oluştururken, bazıları sınırlı nüshalar veya açık nüshalar oluşturmaktadır. Sanatçı Bruce Wands (2006), ticari sanat dünyasında, tek bir baskının değerinin, dolaşımdaki kopya sayısına ve hedeflediği pazarın gücüne bağlı olduğunu söylemiştir. Bir sanat eserinin ‘aurasının’ onun ‘benzersizliği’ ile ilgili olduğu fikrine çok dikkat edilmiştir fakat Vaughan’a (2005) göre dijital görüntü, doğası gereği sonsuz olarak yeniden üretilebildiğinden, kelimenin tam anlamıyla, dijital bir görüntünün orijinali yoktur, çünkü her sürüm, tamamen aynı olması nedeniyle eşit statüye sahiptir. “Varyasyon pratikte meydana gelir, ancak performans, (...) yalnızca görüntünün sergilendiği noktada gerçekleşir (Vaughan, 2005, s.6)”. İnternet üzerinden sergilenen sanat eserleri otomatikman kamusallaşarak herkesin kullanımına açık hale gelmektedir. Bu noktada Kültür Endüstrisi kavramı akla gelmektedir.

Teorisyenlerinin eleştirel kuram olarak adlandırılan genel yaklaşımları sebebiyle “eleştirel okul” olarak da anılan Frankfurt Okulu’nun en önemli isimlerinden Max

Horkheimer ve Theodor W. Adorno, 1947’de, Amsterdam’da yayınladıkları “Aydınlanmanın Diyalektiği”(2014) isimli eserlerinde, kapitalizmde kültürün metalaşması ve sanayileşmesini analiz ettikleri bölümde ilk kez “Kültür Endüstrisi” kavramını ortaya atmışlardır ve bu kavram sosyal medyanın kapitalizmdeki rolünü anlamamıza yardımcı olması açısından önem taşımaktadır.

Kültür Endüstrisinde kültür, meta biçimini alır; “Kültür ürünlerinin alımlanması sırasında ve kullanım değeri diye adlandırılabilir olan değer, takas değeri ile ikame edilir (Adorno, Horkheimer, 2014, s.210)”. Kapitalist şirketler, sentetik bir kültür aracılığıyla insanlara bir şeyler satmak odağında, insanları müşteri, tüketici ve çalışan statülerine indirgemişlerdir. Araçsal nedenler, insanların politik-ekonomik çıkarlar için araca dönüştürülmesi anlamına gelmektedir. “Endüstri insanla yalnızca müşterisi ve çalışanı olarak ilgilenir ve gerçekten de insanlığı bir bütün olarak, tıpkı her bir ögesine yaptığı gibi, bu her şeyi kapsayan formüle indirgemıştır (Adorno, Horkheimer, 2014, s.196)”.

Kültür Endüstrisi, kültür işçilerini kâr elde etmek için sömürerek, kültürü metaya dönüştürmektedir. Her türlü metayı satmak için de reklamları kullanmaktadır. Bu sebeple Adorno ve Horkheimer (2014) reklamları kültür endüstrisinin *yaşam iksiri* olarak tanımlamıştır.

“Eğlence geç kapitalizm koşullarında çalışmanın uzatılmasıdır (...) Fabrika ya da bürodaki iş seyrinden kaçabilmek ancak insanlar kendilerini boş zamanlarında bu seyre göre ayarlarlarsa mümkündür (Adorno, Horkheimer, 2014 s.183)”. Kapitalizmde emek araçsal mantıkla şekillenir ve hayatta kalabilmek için çalışmak zorunludur fakat emek, yalnızca hayatta kalma aracı değil, öncelikle kapitalist sınıfın çıkarlarına, sermaye biriktirmeye ve daha da zenginleşmeye hizmet etmektedir (Fuchs, 2021, s.79). Kültür endüstrisi, araçsal aklın mantığını kültüre, günlük yaşama ve boş zamana yaymak için bir araçtır; kapitalizmde boş zaman ve gündelik yaşam, kapitalist sınıfın çıkarlarını dayatan araçlardır ve meta biçimi ve alış-satış mantığı, insan varoluşunun her alanına girmiştir (Adorno, Horkheimer, 2014, s.184).

Eğlence, iletişim, bilgi, politika ve eğitimle birlikte insan varlığının ve kültürünün kilit unsurudur dolayısıyla kültür eğlencenin egemenliğindeyse ve yüzeysel, sıkıştırılmış biçimler alıyorsa, siyasi bilgi de iletişim ve yükümlük için zaman ve mekânın yerini

almaktadır. “(...) meta kültürü, metaların iyi olduğu ve insan yaşamını düzenlemenin doğal bir biçimi olduğu şeklindeki temel varsayımı yayararak ve sorgulamadan bırakarak, kapitalizmi ideolojik olarak meşrulaştırır ve zorlar (Fuchs, 2021, s.80)”.

Fuchs (2021), evimize davet ettiğimiz arkadaşlarımızın veya ailemizin, hazırladığımız yemekler için bize para teklif etmesi halinde bu durumu son derece garip ve aşağılayıcı bulacağımız örneği üzerinden, paranın sosyal ilişkiler açısından doğal olmadığını ve sevgi veya topluluk gibi kavramların mantığına ters olduğunu söylemiştir. Horkheimer ve Adorno (2014), paranın, metaların ve şirketlerin mantığının, kültür ve insan ilişkileri üzerinde yabancılaştırıcı bir etkisi olduğunu vurgulayarak, hayatın metalden, alış ve satıştan daha fazlası olduğunu belirtmiştir.

Dijital kültür endüstrisi ise meta mantığına dayanan, dijital olarak aracılık edilen bilgi, iletişim ve topluluklardan oluşan sosyal alanların toplamından oluşmaktadır. Dijital kültür endüstrisinde sadece bir tane değil, birçok sermaye birikim modeli vardır ve bu, şirketlerin internette veya sosyal medyada, kültürü metalaştıran ve kar getiren çeşitli modeller geliştirdiği anlamına gelmektedir. Fuchs’a (2021) göre internet, karakter olarak kapitalisttir ve sosyal medya, kapitalist bir dünyada otomatikman bir kamusal alan oluşturamaz; bu dünyada egemen olan eğilim, şirketlerin ve kapitalist mantığın onları sömürgeleştirme olacaktır. Reklamcılık ve meta mantığı sosyal medya iletişimini ne kadar şekillendirirse, kamusal alanın ve ortak iyinin mantığını geliştirmeye odaklanan, ticari olmayan, yönelimli iletişim için o kadar az yer kalır. Kolektif kimlikler yerine, bireyselliği ön plana çıkaran Facebook, Instagram, YouTube ve Twitter, beğeniler, favoriler, retweet'ler, takipçi ve arkadaş sayısı yoluyla itibar elde etmeye dayanan bireysel profiller etrafında inşa edilmiş, kamuoyu fikrini ön plana çıkarmak isteyen hareketler bu gelişmelere meydan okumuştur.

Bu tür tasarımlar kesinlikle "ben-medya"dan "biz-medya"ya, bireycilikten kolektivizme dönüştürülebilir. Facebook, MySpace ve YouTube'dan OurBook, OurSpace ve OurTube'a. Örneğin Wikipedia, çok daha kolektif bir mantığa dayanıyor. Bireysel olarak tasarlanmış sosyal medyanın yükselişi, kamu hizmetlerinin, kamusal alanların ve kamusal medyanın erozyona uğradığı bir zamanda tesadüfen gerçekleşmedi (Fuchs, 2021 s.82).

Dolayısıyla toplumda çok sayıda insana ulaşan geniş kamusal alanlara da ihtiyaç vardır ve sosyal medya, daha geniş kitlelere ulaşabilen bir medya oluşuyla önem taşımaktadır. “Hepimiz sadece mikro-kamusallarda yaşasaydık, o zaman kamusal iletişim

tamamen parçalanır ve kamusal yaşamı organize etmek zorlaşırdı. Ayrıca, sosyal medya çağında, geniş, aracılı kamusal alanlara ihtiyaç vardır (Fuchs, 2021 s.82)”.

Sosyal medya, Kültür Endüstrisinin yeniden doğuşunu temsil etmektedir. Christian Sandvig (2015) sosyal medyayı, kitle iletişim araçlarının karşıtı olmak yerine bir uzantısı olarak değerlendirmiş, kültür endüstrisini devirmek yerine, onu yeniden icat ettiğimizi belirtmiştir; farklı olan ise kültürel ürünlerin endüstriyelmesi yerine kişisel sohbetlerimizin ve samimi anlarımızın endüstriyelmesi olmuştur. Sosyal medya platformlarının algoritmaları, oluşturulan içeriğin niteliğinden ziyade popülaritesine göre işlemektedir dolayısıyla popüler olanın algoritma tarafından daha da popülerleştirildiği bir kısır döngü söz konusu olmaktadır, Eric Gilbert (2013), bu duruma örnek olarak Reddit ve Imgur sosyal medya platformlarını vermiştir; kullanıcı sayısı milyonları bulan bu platformlarda kişisel hikayeler, komik görseller gibi içerikler paylaşılmaktadır ve her bir gönderi diğer kullanıcıları en iyi içeriğe yönlendirmeyi amaçlayan bir oylama sürecinden geçmektedir. Bu platformların uzun süreli kullanıcıları, deneme yanılma yöntemiyle herkese ulaşan başarılı bir içerik üretmenin tamamen rastgele geliştiğini fark etmiş, tam olarak aynı gönderinin iki farklı zamanda paylaşıldığı bir durumda, bir seferde sıfır oy alan gönderinin diğer seferde binlerce oy aldığı gözlemlenmiştir (Gilbert, 2013, s.806). Bu platformların orijinal materyalleri ödüllendirme amacının yanında aynı yüklemeler sistemde tekrar tekrar dolaşmakta, popüler "orijinal" gönderiler ise genellikle doğrudan diğer kullanıcılardan alınmaktadır ve Sandvig (2015), "orijinal" sosyal medya içeriğini, kültür endüstrisi tarafından üretilen medya ürünlerinden bir alıntı olarak değerlendirmiştir.

The Economist gazetesinin Facebook Censorship: Arbitrary and Capricious (Facebook Sansürü: Keyfi ve Kaprisli) (2014) başlıklı haberinde Facebook'un durum güncellemelerini, içerdikleri mutlu veya üzgün kelimelere dayanarak gizlemeyi denediğinden bahsedilmiştir; sosyal medya platformlarında, çocuğunu emziren kişilerin fotoğrafları, bilimsel diyagramlar veya ünlü sanat eserleri sansürlenmekte ve siyasi konuşmalar yasaklanabilmekte sosyal medya içeriği, kurtarılamaz bir nedene göre görünebilmekte veya kaybolabilmektedir.

Kültür endüstrisi, organik olarak oluşmayan, imal edilmiş bir kültürü ifade etmektedir ve tehlikeli olan yönü, aktardığı ideolojiyi açıkça göstermediği için uyutucu, kandırıcı olması olmuştur. Sosyal medyanın da benzer bir yönde hareket ettiği durumlar

söz konusudur fakat aynı zamanda gerçekten özgürleştirici ve olumlu ilişkilerin kurulabileceği algoritmalar üretmek de mümkündür.

Günümüzde sanat eserinin biricikliğini korumak adına özellikle son bir yıldır tüm dünyada popülerleşen “non fungible token” (değiştirilemez belirteçler) ya da kısaca NFT teknolojisinden faydalanılmaktadır. NFT'ler, dijital bir defter olan Ethereum blok zinciri (blockchain) üzerine inşa edilmiş kriptografik belirteçlerdir. NFT'ler, tıpkı Bitcoin gibi işlemektedir fakat aradaki fark, Bitcoin'in takas edilebilir olmasıdır. NFT'ler ise, takas edilemez ve benzersizdir. NFT konusu, üçüncü bölümde detaylı biçimde anlatılmıştır.

2. DİJİTAL SANAT

2.1. Dijital Sanatın Sanat Tarihsel Gelişimi

Dijital sanatın sanat-tarihsel gelişimi önceyle güçlü bağlantılar içermektedir. Dada, Fluxus ve kavramsal sanat gibi sanat akımları dijital sanatın gelişiminde çok büyük etkiye sahip olmuştur (Lovejoy, 2011; Kwastek, 2013; Paul, 2015). Dijital sanat için bu hareketlerin önemi, biçimsel talimatlara vurgu yapmalarında ve maddi nesnelere yerine konsept, olay ve izleyici katılımına odaklanmalarında yatmaktadır. Christiane Paul (2015), Dadaist şiirin rastgelelik ve kontrolün etkileşiminden kaynaklanan bir yapaylık yaratmak için, sözcüklerin ve dizelerin rastgele çeşitlemelerinden faydalanma fikri ile tüm yazılımların ve her bilgisayar işleminin temelini oluşturan algoritmalar arasında açık bir bağlantı olduğunu söylemiştir; sınırlı sayıda adımda bir 'sonucu' gerçekleştiren resmi talimatlar prosedürü. Dadaist şiirde olduğu gibi, herhangi bir bilgisayar sanatının temeli, yönergeler olmuştur.

Etkileşimli sanat formlarından beklentiler, bu sanatın estetiğini büyük ölçüde etkilediğinden, dayanabilecekleri referans sistemleri ve bu sistemlerin tarihsel gelişiminden bahsetmek doğru olacaktır. 1900'lerde etkileşim kavramı, farklı geri bildirim süreci türlerini belirtmek için kullanılmış, sosyal ve toplumsal süreçlere uygulanmıştır fakat etkileşim, kişilerarası ilişkileri karakterize etmek için ilk kez Georg Simmel tarafından kullanılmıştır (Kwastek, 2013, s.5). Kişilerarası etkileşim çeşitli duyu organları ve kas grupları arasındaki karmaşık bir etkileşim süreci olarak algılanmış ve öncelikle fizyolojik terimlerle açıklanarak istatistik yoluyla incelenmiştir.

Gelişen teknolojiyle birlikte doğal dünyayı görmeyi veya deneyimlemenin çeşitli yolları, onları uzak mesafelerden ev veya iş ortamına taşıma yöntemleriyle birlikte evrilmiştir. Bu süreçlerin maddi olmayışı zaman ve mekân sorunları açısından bir nesne olarak sanat hakkındaki fikirleri etkilemeye başlamıştır. Ayrıca, yirminci yüzyılın ortalarında, bilgisayarın görsel veya metinsel bilgileri veri nesnelere olarak işleme kapasitesinin, sanat için geniş ve çok disiplinli bir yön için potansiyel yarattığı açık hale gelmiştir. Veriler, özellikle uzun mesafeli iletişimle ilgili olarak, sayısız bağlam ve disiplin içinde sayısız kullanım için veritabanlarında veya arşivlerde sonsuz bir şekilde manipüle edilebilmekte ve depolanabilmektedir. Bu teknolojik değişimler, bir sanat eseri için de etkileşimli alışverişin ve katılımın gerçekleşmesine, dolayısıyla bir eserin potansiyel biçimini ve işlevini değiştirmesine izin vermiştir. Teknolojik standartlardaki

bu büyük deęişikliklerin bir sonucu olarak ortaya çıkan kültürel gelişmeler bağlamında, sanatın bireysel görüntüleme için bir nesne olarak giderek daha fazla zorlandığı yeni bir bilinç gelişmiştir (Lovejoy, 2011, s.13). Sanat eseri yalnızca “maddi olmayan” ve etkileşimli hale gelmekle kalmamış, aynı zamanda farklı yerlerdeki kitlesel izleyiciler tarafından aynı anda görülebilir veya deneyimlenebilir olmuştur.

Yirminci yüzyılın ortalarına gelindiğinde sibernetik teorisinin ortaya çıkışıyla, etkileşim süreçleri hakkında yeni perspektifler ortaya çıkmıştır. 1947'de karmaşık dinamik sistemlerin yapısını inceleyen bilimi belirtmek için "sibernetik" (Yunanca kybernetes “dümen” anlamına gelmektedir) kelimesini kullanan matematikçi Norbert Wiener olmuştur (Wiener, 1950). Kesin teorik analizin ve çeşitli etkileşim süreçlerinin makineler ve daha sonra bilgisayarlar aracılığıyla teknik yeniden üretiminin potansiyel değeri üzerine araştırmalara ilk odaklanan sibernetik olmuştur (Kwastek, 2013 s.5). İnsanlar ve makineler arasındaki iletişimin mümkün görülmeye başlaması, 1960'ların başında, bilgisayar teknolojilerindeki büyük gelişmeler sonrası, gerçek zamanlı bir geri bildirim sürecinden bahsedilebilmesinin mümkün olması ile gerçekleşmiştir. 1960 yılında, bilgisayar biliminin öncüsü olarak kabul edilen Amerikalı psikolog J.C.R. Licklider, “Man-Computer Symbiosis” (İnsan-Bilgisayar Simbiyozu) makalesinde insanlarla bilgisayarlar arasındaki bazı etkileşim sorunlarını analiz ederek insan-bilgisayar ortak yaşamının gelişimini desteklemeyi planladığını yazmıştır (Licklider, 1960). Sadece birkaç yıl sonra, insanlarla makineler arasında gerçek zamanlı etkileşimi mümkün kılan ilk sistemler inşa edilmeye başlanmıştır. 1963 yılında elektronik mühendisi Ivan Edward Sutherland, grafiklerin ışıklı bir kalem aracılığıyla bir ekran üzerinde manipüle edilmesini sağlayan ve böylece insanların ve bilgisayarların çizimler aracılığıyla iletişim kurmasına izin veren bir grafik kullanıcı ara yüzü olan Sketchpad adını verdiği buluşunu sunmuş (Sutherland, 2003, s.31), böylece Sketchpad sistemi insan-makine iletişimde yeni bir alan açmıştır.

1851'de, Richard Wagner izleyiciyi sanat eserinin ortak yaratıcısı olmaya çağırılmış, benzer ifadeler yirminci yüzyılın başlarında avangart film ve tiyatro ortamında kullanılmış ve 1950'lerde Duchamp, işi eninde sonunda gözlemcinin yaptığına dair beyanını sıklıkla dile getirmiştir. “Wagner, avangardistler gibi, yorumlama ve gerçekleştirme anlamında, “birlikte-yaratma” olarak gözlemle ilgilenirken, Duchamp genel olarak sanatsal amaçlılığın anlamını sorgulamıştır (Kwastek, 2013, s.13)”.

Sanatta etkileşim ve “sanallık” kavramları Marcel Duchamp ve Laszlo Moholy-Nagy gibi sanatçılar tarafından nesnelere ve bunların optik etkileri üzerinden araştırılmıştır; Duchamp’ın 1920’de Man Ray ile oluşturduğu, optik bir makine olan Döner Cam Plakaları (Hassas Optik - Precision Optics), kullanıcıları, optik etkinin ortaya çıkması için cihaza belirli bir mesafede durmaya davet ederken Maholy-Nagy’nin kinetik ışık heykellerinin etkisi ve sanal hacimler fikri –hareket halindeki bir nesnenin sunduğu ana hat veya yörünge– sayısız dijital yerleştirmede izlenebilmektedir (Paul, 2015, s.13). Özellikle Duchamp’ın çalışmaları, dijital sanat alanında son derece etkili olmuştur: eserlerinin çoğunda nesneden kavrama geçiş, “sanal nesne”nin öncülü olarak görülebilir ve ready-made’leri, birçok dijital sanat eserinde baskın rol oynayan “bulunmuş” (kopyalanmış) görüntülerin sahiplenilmesi ve manipülasyonu ile ilişkilendirilebilir.

1951 yılında Robert Rauschenberg, “White Paintings” (Beyaz Resimler) (Görsel 2) sergisinde ziyaretçilerin, sanatçının tamamen beyaza boyadığı kanvasların üzerlerine düşen gölgeleri ile tabloları oluşturduğu ve her resmin günün saatine bağlı olarak görünüş değiştirdiği bir çalışma yapmış ve resimleri kendisinin yapmış olmasının alakasız olduğunu belirterek, yaratıcının “bugün” olduğunu söylemiştir (Kwastek, 2013, s.8). Böylece izleyici katılımı, ilk olarak kendilerini algılayış biçimlerini geliştirmek amacıyla alıcının çalışmadaki mevcudiyeti ile gerçekleştirilmiştir. Aynısı, daha sonra “Happenings” olarak adlandırılan eylem sanatının erken örnekleri için de geçerli olmuştur. 1959 yılında New York Reuben Galerisinde sahnelenen “18 Happenings in 6 Parts” (6 Bölümde 18 Happenings), sanatçı Allan Kaprow’un özenle yazdığı, izleyicinin hem katılımcı hem destekçi olduğu bir ortam yaratmış, her olayın başlangıç ve bitişinin bir zille, performansın bitişinin ise iki zille işaretlendiği, seyircinin talimat kartlarıyla hareket ettiği proje, sanat tarihinin ilk Happening’i olmuştur (Kitamura, 2012, s.19). Çalışmada senaryo sadece davetiyede ismi geçen kişilerin, önceden prova yaparak fiilen aktif hale geldiği şekilde icra edilmiş ve ziyaretçilere ayrılan tek eylem, broşürlerde yazılı kesin talimatlara göre yerlerini değiştirmeleri olmuştur (Kwastek, 2013, s.14). 1960’larda uluslararası sanatçı, müzisyen ve performans sanatçılarından oluşan Fluxus grubunun etkinlik ve Happening’leri genellikle -bilgisayar kodları gibi- kesin talimatların uygulanmasına dayanmaktaydı ve izleyici katılımı ile olayı (event) birleştirmeleri, birçok yönden bazı bilgisayar sanatı eserlerinin etkileşimli, olaya dayalı doğasını öngörmüştür (Paul, 2015, s.15). Bu çalışmalarda ortaya çıkan “kontrollü rastgelelik” unsuru, dijital ortamın rastgele erişim kavramına benzerlik göstermektedir. Happenings’in yeni sanat

biçimiyle tanışmanın ilk coşkusu, 1960'ların ortalarında sönmüş, bununla birlikte, görsel sanatlar bağlamında hem projeleri eylem olarak şekillendirmek hem de insanları aktif katılımcılar olarak projeye dahil etmek mümkün hale gelmiştir.

Yirminci yüzyılın başlarında, sanatçılar zaten elektrik ve X-ışını gibi bilimde keşfedilen güçlü, görünmez, maddi olmayan doğal güçler olgusuyla ilgileniyorlardı. Marcel Duchamp ve Alfred Jarry gibi sanatçılar, kendi tarzlarında yorumladıkları bu bilimsel keşifler üzerine halka açık konferanslara katıldılar. Daha sonra besteci, filozof, sanatçı John Cage'in gizli dinamikleri keşfetmesi, şansın rastgeleliğiyle ilgili esprili deneylere yol açtı. 1960'larda Happenings, performans, çevre çalışmaları, ses, video ve bağımsız film ile yeni kamusal sanat biçimleriyle ilgilenen sanatçıların çalışmaları, sanat fikrinin maddi olmayan bir kavram olarak genişlemesine ve kabul edilmesine yol açtı (Lovejoy, 2011, s.14).

1969'da Myron W. Krueger ve Wisconsin Üniversitesinden Dan Sandin, Jerry Erdman ve Richard Venezsky tarafından tasarlanan, *GLOWFLOW* (Görsel 3) isimli bilgisayar sanatı projesi gerçekleştirilmiş, proje kapsamında karanlık bir odada tutulan şeffaf tüplerin içerisinden pompalanan fosforlu parçacıklar, ziyaretçilerin dokunmaya duyarlı, bilgisayar kontrollü zemin pedleri üzerinde yürümesiyle parçacıkların parlamasını sağlayabileceği şekilde tasarlanmıştır (Krueger, 1977, s.423). Glowflow projesinde çalışan etkileşimli medya sanatının öncüsü Myron Krueger, çevresindeki değişikliklere tepki verecek duyarlı bir ortam fikrini çıkış noktası olarak almıştır (Kwastek, 2013, s.8). Etkileşimler ilk olarak 1950'lerde ve 1960'larda sanat projelerinde kullanılmış, bunu 1970'lerden itibaren dijital olarak kontrol edilen insan-makine etkileşimleri izlemiştir ve 1990'lara kadar "etkileşimli sanat" medya sanatında önemli bir kavram haline gelmemiştir. Etkileşimli sanatın bağımsız bir tür olarak tanımı ise 1990'da Prix Ars Electronica festivaline bir kategori olarak dahil edilmesiyle desteklenmiştir (Schöpf, 1991, s.619).

"Önemli sanat eserlerinin aynı anda dört düzeyde iletişim kurduğu söylenebilir: duyuşsal, duygusal, zihinsel ve ruhsal. Sanata ve gündelik dünyaya karşı karmaşık tepkilerimizi tanımlamaya yardımcı olan beden, kalp ve zihnin bu eşzamanlılığıdır (Wands, 2006, s.10)". Elektronik ve dijital medyanın üzerimizdeki gücünün kısmen duyularımıza hitap etme biçimleriyle ilgili olduğunu belirten Bruce Wands (2006), bu durumu, "harekete karşı istem dışı görsel çekimimiz" üzerinden örneklendirmiştir; biri statik, diğeri hareketli görüntü gösteren iki bilgisayarın olduğu bir odaya girersek, dikkatimiz otomatik olarak harekete çevrilecektir. Sanat söz konusu olduğunda görme ve

işitme baskın fiziksel duyular olmakla birlikte diğer duyular, özellikle dokunma, birçok çağdaş sanat eserini deneyimlemede önemli bir bileşen olmuştur. Bu sebeple Wands, geleneksel müze ve galerilerin görgü kuralı olan “Bak, dokunma” anlayışının, izleyicinin katılımını gerektiren etkileşimli sanata kesinlikle uygulanamayacağını, hatta “lütfen dokun” şeklinde değiştirilebileceğini söylemiştir.

Douglas C. Engelbart, bilginin işlenmesini ve analizini geliştirmek için yeni teknolojiyi kullanan “Augmented Human Intellect” (AHI) (artırılmış insan zekâsı) konsepti doğrultusunda 1965 yılında, günümüzde evrensel olarak kullanılan ve fare olarak adlandırılan, elde tutulabilen ve herhangi bir düz yüzeyde kullanılabilen X-Y konum göstergesini yaratmıştır (Engelbart and English, 1968, s.395). Sutherland'ın Sketchpad'i ve Engelbart'ın faresi ile insan-bilgisayar ara yüzünün temel unsurları yaratılmış, kullanıcı ara yüzlerinin ve girdi ortamının geliştirilmesi/incelenmesiyle ilgilenen İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI “Human-Computer Interaction”) araştırma alanı doğmuştur. HCI araştırması basitçe bilgisayar biliminin bir alt bölümü olmamış, aynı zamanda insan bilimlerinden temalarla da ilgilenmiştir. Yani bu araştırma alanı hem bilgisayarın insanlar için faydası hem de insan-bilgisayar iletişimi ile ilgilenmiştir (Kwastek, 2013, s.6).

Başlangıçta biyolojik, kimyasal ve fizyolojik süreçlerle meydana gelen karşılıklı eylemleri tanımlamak için kullanılan etkileşim kavramı, son yüz yılda önemli ölçüde çeşitlenmiş ve farklılaşmıştır. Bir yandan sosyoloji, psikoloji, iletişim gibi çeşitli disiplinlerde üst düzey toplumsal mübadele teorileri formüle edilirken, diğer yandan sibernetik biçiminde yepyeni bir bilim kurgulanmıştır. Ayrıca bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler, teknik geri bildirim süreçlerini dijital olarak kontrol etmeyi ve HCI araştırmalarındaki gelişmeler bağlamında bunları insanların hizmetine sunmayı mümkün kılmıştır. Etkileşimin sanat yapıtlarına bilinçli bir şekilde dahil edilmesi, başlangıçta sosyal bilimlerdeki bilimsel keşiflere paralel olarak II. Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşmiş, böylece sanatçı, sanat eseri ve halk arasındaki karşılıklı ilişkilerin analizi, sanatsal pratiğin ve sanat teorisinin temel bir teması haline gelmiştir. Bununla birlikte, modern teknoloji kullanılmadan halkı aktif olarak ilgilendiren sanat eserleri genellikle “etkileşimli” değil, “katılımcı” veya “işbirlikçi” eserler olarak tanımlanmıştır (Kwastek, 2013, s.7).

Disiplinler arası erken formların bazılarının “doğrudan katılımcı” yönleri olmuştur. 1940’larda, zaman ve mekân deneyleri yapmak adına oluşturulan oda boyutundaki enstalasyonlarda projeksiyon kullanımı ile bağımsız filmler arasında bir ilişki gelişmeye başlamış, bu kavramsal çalışmalarda film projektörünün kullanımı elzem bir hal almıştır (Lovejoy, 2011. s.14). Günümüzün dijital enstalasyonlarının öncülleri de ilk kez 1960’larda sergilenmiştir. 1968’de, Londra’daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’ndeki “Sibernetik Tesadüf” (Cybernetic Serendipity) sergisi, günümüz dijital sanatının mütevazı kökenleri olarak yorumlanabilecek ışık ve ses ortamları sunmuştur (Paul, 2015, s.18). Teknik geri bildirim süreçlerine dayanan ilk sanat projeleri, başlangıçta analog elektronik medyayı kullanmış ve sibernetik fikirleriyle yakın bağlar kurmuştur. 1950’lerde Nicolas Schöffer, James Seawright, Edward Ihnatowicz gibi sanatçılar, çoğunlukla ışık veya ses sensörleri aracılığıyla çevreyle etkileşime giren aygıtlar inşa etmişlerdir. Fakat bu sanatçılar eserlerine “interaktif” yerine "sibernetik", "duyarlı" veya "tepkisel" gibi isimler vermişlerdir. Bu dönemde çok az sanat eseri bilgisayarlar tarafından kontrol edilen süreçlere dayanmıştır ve sibernetik sanat kısa süre sonra bir hayal kırıklığı aşamasına girmiştir (Kwastek, 2013, s.8).

1960’larda ve 1970’lerde Avrupa Zero ve Grav hareketlerinin Amerika Birleşik Devletleri’ndeki sanat ve teknoloji hareketiyle eşzamanlı büyümesi, sanat yapımında teknolojinin kullanımının daha fazla kabul edilmesini sağlamış, bu yüzyılın başında dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla, katılım ve kişilerarası iletişimin yeni seviyelerine ulaşılmış, medyanın sanallığa doğru eğilimi ve sanat olarak geleneksel nesnenin kaybolması eğilimi daha da vurgulanmıştır (Lovejoy, 2011. s.14). 1970’lerde sanatçılar, video, uydu gibi o zamanın yeni teknolojilerini kullanarak, aynı zamanda “canlı performanslar” ve günümüzde internette doğrudan video ve ses yayınına olanak sağlayan “akış medyası” (streaming media) yoluyla gerçekleşen etkileşimleri öngören ağları denemeye başlamışlardır. “Bu projelerin odak noktası, bir televizyon yayınının toplu olarak yayılmasını sağlamak için uyduların kullanımından, video telekonferansın estetik potansiyeline ve coğrafi sınırları çökerten gerçek zamanlı bir sanal alanın keşfine kadar uzanıyordu (Paul, 2015, s.18)”.

Ağ bağlantılı dijital sanatın doğal bir özelliği olan bağlanabilirliğin ilk keşifleri 1977 yılında gerçekleşmiştir. 1977’de Almanya’nın Kassel kentinde düzenlenen Documenta VI sanat gösterisinde, Douglas Davis yirmi beşten fazla ülkeye bir uydu

yayını organize etmiş, bunların arasında Nam June Paik, Fluxus sanatçısı ve müzisyen Charlotte Moorman ve Alman sanatçı Joseph Beuys'un performansları yer almıştır (Morgan, 1982, s.129). Aynı yıl, New York ve San Francisco'daki sanatçıların iş birliğiyle, iki şehir arasında on beş saatlik, iki yönlü, etkileşimli bir uydu iletimi ile "Uydu Gönderme/Alma Ağı" (Send/Receive Satellite Network) gerçekleştirilmiştir (Paul, 2015, s.21). Ayrıca 1977'de, Amerika Birleşik Devletleri'nin Atlantik ve Pasifik kıyılarındaki sanatçıları içeren üç konumlu ve canlı yayınlanan bir karma performans olan "dünyanın ilk interaktif uydu dans performansı", Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz tarafından organize edilmiş, proje, yaratıcıları tarafından "Image as Place" (Yer Olarak Görüntü) (Görsel 4) olarak adlandırılmıştır (Paulsen, 2013).

Bundan 30 yıl sonra, ağ bağlantılı siber uzay fikrini yeni bir düzeye taşımak için kritik bir kitle yaratan Lindenlab'ın "Second Life" (İkinci Hayat) sanal dünyası, sanat projeleri için performatif bir ortam olarak işlev görmüş, fiziksel dünyada zor olan veya mümkün olmayan şeylerin yaratılmasına izin vermiştir. Second Life'ta faaliyet gösteren ilk "avatar performans grubu" olan Second Front, kendi tanımlarıyla, "Second Life'in çevrimiçi, avatar tabanlı Sanal Gerçeklik dünyasında öncü performans sanatı grubudur" (http-2) ve genellikle yıkıcı ve radikal yollarla sanatlarını icra etmişlerdir. Sanatçılar Eva ve Franco Mattes, Second Life'ta sanal alanların kimlikten somutlaştırılmasından, canlandırma simülasyonuna kadar değişen sorunları ele alan birkaç proje gerçekleştirmiştir. 2007'de başlayan "Sentetik Performanslar" dizilerinde, Marina Abramovic'in Imponderabilia'sı, Joseph Beuys'un 7000 Oaks'ı, Vito Acconci'nin Seedbed'i, Chris Burden'in Shoot'u gibi ünlü tarihi performansları Second Life'taki avatarlarıyla yeniden canlandırmışlardır. Dünyanın her yerinden insanlar Second Life'a bağlanarak canlı performanslara katılabilmekte ve etkileşim kurabilmektedir.

Bilgisayarlar, 1960'ların başlarında sanat eserlerinin yaratılması için kullanılmıştır. New Jersey'deki Bell Laboratories'de bir araştırmacı olan Michael A. Noll, 1965'te New York'taki Howard Wise Galerideki "Bilgisayar Tarafından Oluşturulan Resimler" (Computer-Generated Pictures) sergisinin bir parçası olarak sergilenen, bilgisayar tarafından oluşturulmuş en eski görüntülerden (Görsel 5) bazılarını yaratmıştır (Noll, 2016, s.232). 1970'ler ve 80'ler boyunca sanatçılar yeni bilgisayar görüntüleme tekniklerini giderek daha fazla denemeye başlamış, bu dönemde dijital sanat, nesne yönelimli çalışmalardan, dinamik ve etkileşimli yönleri birleştiren ve süreç

odaklı sanal nesnelere evrilmiştir. Fluxus ve kavramsal sanat gibi sanat hareketleri konseptlerini genişletmiş, dijital teknolojiler ve etkileşimli medya, sanat eseri, izleyici ve sanatçıya dair geleneksel kavramlara meydan okumuştur. Sanat eseri genellikle sürekli bir bilgi akışına dayanan ve izleyici/katılımcıyı bir performansın yapabileceği şekilde meşgul eden bir süreç içindeki açık bir yapıya dönüştürülmüş, sanatçı, sanat eserinin tek ‘yaratıcısı’ olmaktan çıkarak, izleyici/katılımcının sanat eseriyle etkileşimi için bir aracı veya kolaylaştırıcı rolünü oynamaya başlamıştır (Paul, 2015, s.21). Etkileşimin doğası dijital teknolojiler aracılığıyla değişmektedir. Sanat eserini dinamik bir ortama dönüştüren algoritmik hesaplamalar, veri tabanları ve telekomünikasyon gibi dijital işlevlerle, izleyiciler, açıkça belirlenmiş sınırlarla sınırsız bir alanın katılımcıları haline gelmektedirler (Lovejoy, 2011. s.15). Bilim, teknoloji ve tasarım gibi disiplinler arasındaki sınırları yıkan dijital sanatın yaratım süreci sıklıkla bir sanatçı ile programcılar, mühendisler, bilim insanları ve tasarımcılardan oluşan bir ekip arasındaki karmaşık iş birliklerine dayanmaktadır.

2.2. Dijital Sanat Kavramının ve İlgili Kavramların Tanımlanması

Geçmiş çağların aksine, günümüzde teknoloji sanatsal yaratım sürecini derinden etkilemiştir. Bunun sebebi kesinlikle geçmiş zamanların teknolojilerinin sanat yaratısına uygun olmaması değildir fakat günümüzde teknolojinin hayatımızın her alanına girmiş olmasının etkisi şüphesiz büyüktür. Dijital sanatın temelini oluşturan teknolojiler artık hayatımızın her alanına girmiş, dolayısıyla sanat üretiminin yalnızca aracı olmaktan çıkarak ortamı ve medyası da olmuştur. Dijital teknolojilerle keşfedilen yeni anlatım yöntemleri sanatın özgürlüğünü genişletmiş, sanatın teknoloji ve bilimle bulunduğu yepyeni bir dünya oluşturulmuştur. DAPTF (The Digital Art Practices & Terminology Task Force-Dijital Sanat Pratikleri ve Terminoloji Timi) 2005 yılında yayınladıkları Dijital Sanat ve Baskı Terminoloji Sözlüğünde dijital sanatı, “bir ya da daha fazla dijital süreç ya da teknoloji kullanılarak yaratılan sanat.” şeklinde tanımlamıştır (http-3). Bu tez kapsamında Dijital sanat terimi, dijital teknolojiler aracılığıyla oluşturulan, depolanan ve dağıtılan ve bu teknolojilerin özelliklerini bir araç olarak kullanan dijital kökenli, bilgisayar kullanımıyla üretilebilir sanat anlamıyla kullanılmıştır fakat kavramın farklı dönemlerde yeni medya sanatı veya bilgisayar sanatı isimlerini de almış olması sebebiyle bu terimlerden de bahsedilmiş, aradaki farklar aktarılmaya çalışılmıştır.

2.2.1. Yeni Medya Sanatı

Teknolojik sanat formları için terminoloji her zaman son derece akışkan olmuştur ve şu anda dijital sanat olarak bilinen şey, ilk ortaya çıktığından beri çeşitli isim değişikliklerine uğramıştır. Başlangıçta bilgisayar sanatı, daha sonra multimedya sanatı ve siber sanatlar olarak adlandırılan, dijital teknolojileri kullanan sanat formları, 20. yüzyılın sonunda dijital sanat veya yeni medya sanatı haline gelmiştir. “‘Yeni’nin sorunlu niteleyicisi her zaman kendi bütünleşmesini, eskiliğini ve eskimişliğini ima eder ve en iyi ihtimalle en son gelişen teknolojileri barındırmak için yer bırakır (Paul, 2016, s.1)”. Yeni medya sanatında keşfedilen bazı kavramlar, neredeyse bir asır öncesine dayanmaktadır ve daha önce çeşitli geleneksel sanatlarda ele alınmıştır. Yeni medya sanatı, bilgisayar sanatı, dijital sanat ve interaktif sanat gibi isimler fütürizm veya nouveau realisme gibi sanatçılar tarafından verilmiş isimler ya da Gotik, İzlenimcilik gibi alaycı biçimde verilmiş isimler değil, teknik özelliklere dayalı olarak yapılmış sınıflandırmalar olmuştur. 1980’lerden itibaren ve özellikle 1990’larda, yeni medya sanatı terimi altında toplanmıştır. Kwastek (2013), yeni medya sanatının teknik veya biçimsel özelliklerle tanımlanan bir sanatsal kategori olarak kabul edilmesi durumunda tüm sanatın medya sanatı olması eleştirisine açık olduğunu belirtmiştir. Ama terimin yeni medya sanatının yalnızca elektronik medya kullanan sanatsal ifade biçimlerini ifade ettiği dar anlamda kullanımı bile görüntü ve ses üretiminin analog ve dijital süreçleri arasında ayırım yapmakta başarısız olacaktır. Dolayısıyla yeni medya sanatı, genellikle video sanatını da kapsayan, çok farklı sanatsal ifade türleri için bir şemsiye terim olarak kullanılmıştır. Aynı zamanda, bu terimle amaçlanan süreçsellik medya sanatının zorunlu bir özelliği değildir ve bazen bu sanatlar “zamana dayalı sanat” terimi altında toplanmıştır.

Dijital teknolojilerin kültür üreticileri tarafından günümüzde yaygın olarak kullanılması çerçevesinde, üç grubu tanımlayabiliriz: yeni medyayı araç olarak kullanan sanatçılar, yeni medya aracılığıyla üretilen ve sunulan eserler yaratan ve bu ortamın özelliklerinden yararlanan sanatçılar; yeni medyayı daha geleneksel sanat biçimlerinin üretimi için bir araç olarak kullanan sanatçılar; ve disiplinler arası formlar oluşturmak için video, performans, robotik ve İnternet gibi çok çeşitli formları ve medyayı kullanan entegre, işbirlikçi kolektif gruplar (Lovejoy, 2011, s.20).

Yeni medya sanatı, dijital sanat, bilgisayar sanatı ve multimedya sanatı genellikle eş anlamlı olarak kullanılmıştır fakat bu terimler arasında bazı önemli farklılıklar bulunmaktadır. Yeni medya sanatı terimi, 1990’ların başında ilk ticari internet tarayıcısının piyasaya sürülmesiyle yaşanan dijital devrimin başlangıcında, gelişen

teknolojilerle çalışan sanatçılar, eleştirmenler ve küratörler tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Yeni medya sanatının ortaya çıkışı, bilgi teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla paralel olarak gerçekleşmiştir. İlk yeni medya sanatı eserleri, tamamı zamanın en son dijital teknolojilerini kullanan çeşitli medya, sanal gerçeklik deneyleri, telerobotik parçaları ve web tarayıcısı tabanlı projeleri kullanan etkileşimli kurulumları içermiştir (Hope ve Ryan, 2014 s.4). Tribe ve Jena (2009), “sanat ve teknoloji” ve “medya sanatı” kategorileri arasında ayırım yapmıştır; bir yandan ‘sanat ve teknoloji’, gelecek vaat eden teknolojileri içeren bilgisayar, elektronik, robotik ve biyolojik sanatı kapsar, ancak özünde medya ile ilgili değildir, öte yandan, ‘medya sanatı’, televizyon, video ve uydu sanatının yanı sıra, 1990’larda artık yeni veya yükselen olarak kabul edilmeyen medya teknolojilerini kullanan deneysel film ve diğer sanat biçimlerini içermektedir. Yeni medya sanatı, her iki hareketin kesişim noktasını temsil ederken “yeni” medya teknolojilerine vurgu yapmaktadır (Tribe ve Jena, 2009). Yeni medya sanatçıları, yeni teknolojilerle eleştirel veya deneysel olarak ilişki kurmaktadır. 1960’ların sonundaki Dadaizm, pop art, kavramsal sanat ve video sanatı, başlangıcından bu yana yeni medya sanatının yörüngesini etkilemiştir.

Aslında zamana en bağlı kavramlardan biri olan “yeni” teriminin, özellikle medya ve sanat kavramlarıyla birleştiğinde, anlamı sürekli değişmektedir. “Ne zaman yeni bir sanat formu ortaya çıksa, genellikle ona “video sanatı” veya “internet sanatı” gibi bir sınıflandırıcı eşlik eder. Bugünün tercih niteleyicisi olan 'yeni medya', dünün yeni sanat formunun yeniliğini geçersiz kılıyor ve şimdiden kendi eskiliğini ima ediyor (Paul, 2002. S.471)”. Gerçekten de yirminci yüzyılın sonuna gelindiğinde, günümüzde anlamı oldukça değişen yeni medya sanatı çoğunlukla film ve videonun yanı sıra ses sanatı ve diğer melez formlar için kullanılmıştır. Alexander Galloway (2004) “Protocol: How Control Exists After Decentralization” (Protokol: Merkezsizleşme Sonrası Kontrol Nasıl Var Olur) isimli kitabında yeni medya sanatının kapsamından şu şekilde bahsetmiştir; “Yeni medya teknolojisini kullanan herhangi bir çağdaş sanat olarak tanımlayacağım yeni medya sanatı, İnternet sanatı, CD-ROM, belirli enstalasyon sanatı türleri, dijital video, elektronik oyunlar, Net radyo vb. alanları kapsar (Galloway, 2004, s.211)”.

Kwastek (2013), yeni medya sanatının genellikle sanatta bir tür veya bir eğilim olarak kabul edilmesi sebebiyle ortak kültürel veya sanatsal amaçları yansıttığını ve bu amaçların çoğunlukla bilgi toplumunun sanatsal yansımada ya da ticari medyada

alternatiflerin yaratılmasında görüldüğünü belirtmiştir. Başka bir deyişle, bu beklentiler 1960'ların avangart vizyonuna yeni bir görünüm kazandırmaktadır.

Medya sanatının kavramsallaştırılması ve evrimi her zaman kurumsal çevresiyle yakından ilişkili olmuştur, çünkü ancak 1990'larda, medya sanatının kurumsallaşması sayesinde, o zamanlar bu tür sanatsal pratikler için hala gerekli olan sofistike teknoloji sanatçılara sunulabiliyordu. Bunun bir sonucu olarak, medya sanatı kavramı genellikle bu kurumların ürünleriyle ima yoluyla ilişkilendirildi. Bu, 1990'lardan kalma birçok eserin SGI'nın (Silicon Graphics Incorporated) bilgisayar sistemlerine bağımlılığıyla alay eden 'SGI sanatı' gibi aşağılayıcı terimlerle kanıtlanmaktadır (Kwastek, 2013, s.2).

Tribe ve Jana (2009) yeni medya sanatını, yeni ortaya çıkan medya teknolojilerini kullanan sanat projeleri olarak tanımlamış ve kalıcılaşan medya teknolojilerini, sayısız sanatsal projenin merkezinde yer alan İnternet'in yanı sıra video oyunları, güvenlik kameraları, mobil telefon, taşınabilir bilgisayarlar ve GPS sistemleri olarak belirlemiştir. Karen Verschooren (2007) ise onların aksine, bugün hala geçerliliği olan bir terimi tarihselleştirmenin garip gözüktüğünü söyleyerek, yeni medya sanatını belirli bir tarihsel anın sanat hareketi olarak görmediğini belirtmiş, terimin uçuculuğunu ve sanat tarihi, medya teorisi ve müze pratiğindeki yaygın kullanımını vurgulamayı tercih etmiştir. Bu tanımlardan hareketle, yeni medya projeleri olarak anlaşılan tüm sanat eserlerinin dijital teknolojileri kullanması sebebiyle dijital sanat olarak adlandırılabilirdi düşünülebilir. Fakat 0 ve 1'ler, dijital dilin bitleri ve baytları bir sanat projesinin temelini oluşturan bir uygulamada birleştirildiğinde, 'yazılım sanatı' olarak tanımlanmaktadır. Rachel Greene (2004) "İnternet Art" isimli kitabında Yazılım sanatını, yazılımdan yapılan, onu kullanan veya kültürel bir biçim/bağlam olarak sorgulayan sanat olarak tanımlamıştır. Bu tanımdan, dijital sanat, yeni medya sanatı ve İnternet sanatı olarak adlandırılan birçok işin, yazılım sanatı olarak da adlandırılabilirdi anlamı çıkmaktadır. Dijital sanat ve dolayısıyla yeni medya sanatı, sanatçının genel yazılım uygulamalarını kullanmasını, programlama becerilerinde uzmanlaşmasını veya yeni bir yazılım uygulaması oluşturmak için dijital dili kullanabilen bir programcıyla iş birliği yapmasını gerektirebilirken, yazılım sanatı, İnternet sanatının ağ bağlantılı bileşeninden yoksundur.

Kurumların, teknik yönelimli sanatın evrimine hâlâ hatırı sayılır bir etkisi olmakla birlikte sanatçıların artık bu tür teknolojilere kolaylıkla erişebiliyor olması sebebiyle artık genel bir bağımlılık ilişkisinden bahsetmek uygun olmayacaktır. Inke Arns, 1990'ların etkileşimli ve teknik olarak karmaşık medya sanatının, artık bu formda mevcut olmadığını

gözlemlemiş, medya sanatının kurumsal veya teknik etki ile şekillendirilen belirli biçimleriyle özdeşleşmesini, eleştirilenler tarafından medya sanatını gözden düşürmek için kullanılan retorik bir oyun olarak tanımlamıştır. Stefan Heidenreich ise medya sanatını bir bölüm olarak gördüğünü, medyayı kullanan sanatların olmasının yanı sıra “medya sanatı” diye bir şeyin olmadığını söylemiştir (Heidenreich ve Arns, 2008’den aktaran Kwastek, 2013, s.3).

Verschooren’ın (2007) yaptığı sınıflandırmada yazılım sanatı, yeni medyaya özgü teknolojilerle yaratıldıkları durumlarda yeni medya sanatı alanına yerleştirilmiştir. Fakat yazılımın kültürel konseptine sadık kalan ama varlığını devam ettirmek için dijital teknolojilere ihtiyaç duymayan yazılım sanatı eserleri dijital sanat olarak isimlendirilmiş ve yeni medya sanatı alanına dahil edilmemiştir. Ona göre internet sanatı olarak kabul edilebilecek bütün eserler yeni medya sanatı kapsamındadır fakat internet teknolojileri yerine video-mapping gibi gelişen teknolojilerle üretilen eserler de bu kapsama dahil edilebilir. Berkman, Wong ve Bozkurt (2017), “Web’e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak Internet Art” isimli makalelerinde Verschooren’ın bu sınıflandırmasında ufak bir değişiklik yaparak internet sanatının, net.art, ağ sanatı, yeni medya sanatı ve dijital sanatı kapsayan biçimde genişletilmesi gerektiğini savunmuştur.

Yeni medya sanatı tanımının hem bir kategori hem de bir tür adı olarak ikili kullanımı ve genelleştirici bir şemsiye terim olarak uygulanması düşünüldüğünde, medya sanatının anlamının belirsizliği şaşırtıcı değildir; medya sanatından daha eski ve aynı zamanda daha özel bir terim olan bilgisayar sanatı, genel olarak medyaya belirsiz bir şekilde atıfta bulunmak yerine, belirli bir ortamı açıkça adlandırmaktadır. “(...) ‘bilgisayar sanatı’ terimi, dijital medyanın ilk günlerinde bilgisayar tarafından oluşturulan grafikleri belirtmek için icat edildi ve bugün hala bu eserler için tarihselleştirici bir etiket olarak kullanılıyor (Kwastek, 2013, s.4)”.

1990’lara gelindiğinde yeni medya sanatı teriminin yerini giderek daha fazla dijital sanat teriminin aldığı görülmektedir. Terimin ifadesinin önerebileceğinin aksine, dijital sanat yalnızca kod, yazılım veya verilerle ifade edilen ve internet sanatı gibi tamamıyla “maddi olmayan” eserlere değil, aynı zamanda dijital medyayı kullanan enstalasyonlara ve performans çalışmalarına da atıfta bulunmaktadır. Ayrıca terim hem üretim yöntemlerinin bir parçası olarak dijital teknolojiyi kullanan eserlere hem de alıcı ile dijital sistemler arasındaki etkileşime dayalı çalışmalarda olduğu gibi dijital

teknolojinin süreçsel niteliklerinin temel bir özellik olduğu projelere uygulanmıştır. Bu eserler dijital ortamda üretilmekte, saklanmakta ve sunulmaktadır.

Teknolojiler ve veriler hızla gelişiyor ve yayılıyor. Bu tür bir fütürist bakış açısıyla, doğal, maddi dünyadaki her şeyin yakında şu ya da bu biçimde dijital, sanal bir karşılığı olacağı, hatta onun yerini alacağı iddia edilebilir. Bu eşdeğerler –dijital veri olarak– eşi görülmemiş olanakları yalnızca bilim ve teknoloji için sunmakla kalmaz, aynı zamanda kültürel kimlik, yaratıcı uygulama ve disiplinler arası düşünce için de sunar (Hope ve Ryan, 2014 s.1).

2.2.2. Dijital Sanat

“Dijital sanat” ve “yeni medya sanatı” terimleri bazen birbirinin yerine kullanılmaktadır ancak yeni medya sanatı genellikle, yaratma, depolama veya dağıtım sürecinin bir noktasında dijital teknolojileri kullanan sanatların tümünü kapsayan bir dijital sanat alanının bir alt kategorisi olarak anlaşılmaktadır (Paul, 2016, s.2). Fakat üretim ve yayma sürecinde bir yerde dijital teknolojilerden yararlanan tüm sanatları dijital sanat olarak sınıflandırmak, sanat formu hakkında birleştirici bir ifadeye varmayı neredeyse imkânsız kılmaktadır. Günümüzde herhangi bir galeri veya müzede, dijital baskı fotoğraflar, dijital teknolojilerle düzenlenen videolar veya dijital üretim süreçleri kullanılarak üretilen heykeller gibi, üretiminin bir noktasında dijital teknolojileri içeren işlerle karşılaşmak çok olasıdır. Bu sebeple fotoğraf, baskı veya heykel gibi daha geleneksel bir sanat nesnesinin üretimi için bir araç olarak dijital teknolojileri kullanan sanat ile yazılım tabanlı bir formun yaratılması için bir araç olarak bu teknolojileri kullanan veya dijital ortamın katılımcılık gibi karakteristik özelliklerini kullanan sanat arasındaki ayrımı yapmak önemlidir (Paul, 2016, s.2). “Born digital” (doğuştan dijital) olarak tanımlanan ve dijital teknolojiler aracılığıyla yaratılan, depolanan ve dağıtılan dijital sanat; etkileşimli/ağ bağlantılı enstalasyonlar, herhangi bir fiziksel tezahürü olmayan yazılım veya İnternet sanatı ya da sanal gerçeklik/artırılmış gerçeklik gibi çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir.

Tek bir fenomen olarak tanımlaması oldukça güç olan “dijital sanat” genellikle bilgisayarın tarihi ile ilişkili bir dizi sanatsal teknik, teknoloji ve kavramı temsil etmektedir. Dijital sanat için, bir kısmı diğerlerinden daha güncel veya kullanışlı diyebileceğimiz pek çok isim kullanılmıştır (Hope ve Ryan, 2014 s.3). Beryl Graham (2007), dijital sanatı “internet, dijital görüntüleme veya bilgisayar kontrollü

enstalasyonlar dahil olmak üzere dijital medya ile ve bunlar için yapılan sanat” olarak tanımlamıştır. Günümüzde “dijital sanat” olarak adlandırdığımız şey, 1970’lerde “bilgisayar sanatı” olarak, 1990’ların başında “multimedya sanatı” olarak ve yakın zamanda da “yeni medya sanatı” olarak adlandırılmıştır (Hope ve Ryan, 2014 s.4). Bu sık isim değişikliği, sanatçılar tarafından kullanılan teknolojilerin değişebilirliğini ve sürekli evrimini yansıması yönüyle, sanatın karakteristik bir özelliği olarak yorumlanabilir. Genellikle yanlışlıkla dijital sanatla eşanlamlı olarak kullanılan yeni medya sanatı, multimedya sanatı ve bilgisayar sanatına ek olarak, yazılım sanatı, hipermedya sanatı, elektronik sanat, internet sanatı, ağ sanatı, tarayıcı sanatı, siberetik sanat, sanal sanat, etkileşimli sanat gibi pek çok sanatı içermektedir. Bazı terimler daha geniş bir dijital sanat pratiğinin alt kümeleri olarak, tarayıcı sanatının (software art) internet tarayıcılarını kullanması, yazılım sanatının bilgisayar yazılımını içermesi şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Etkileşimli sanat ve ses sanatı gibi diğer terimler ise dijital sanattan daha kapsayıcıdır ve analog sanat uygulamalarının dijital sanat uygulamalarıyla birleşimini kapsamaktadır (Hope ve Ryan, 2014 s.4). Melezleşme diyebileceğimiz birden fazla ortam veya aracın bir arada kullanılması dijital sanatın karakteristik bir özelliği olmuştur. Enstalasyon, film, video, animasyon, fotoğraf, İnternet sanatı, yazılım sanatı ve sanal gerçeklik projeleri dijital sanatın çatısı altına girebilmektedir (Paul, 2015 s.70). Tanımlamalara girişmek yerine, dijital sanat eserlerinin özelliklerini ön plana çıkarma eğiliminde olan Bruce Wands (2006), dijital sanat pratiklerinden ortaya çıkan yeni biçimlere işaret ederek, “elle yaratılmayan karmaşık görüntüler; taş veya metal yerine üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulmuş heykeller; dünyanın her yerinden internet katılımını içeren etkileşimli enstalasyonlar ve yapay yaşam formlarının içinde yaşayıp öldüğü sanal dünyalar” şeklinde tanımlama yapmıştır. Christiane Paul (2015), dijital sanatın geniş bir uygulama yelpazesini içerdiğini, ancak tek, birleştirici bir estetik yaklaşımdan yoksun olduğunu belirterek, araç olarak kullanılan dijital teknolojiler ile ortam olarak kullanılan dijital teknolojiler arasındaki ayrımı ortaya koymuştur.

Dijital teknolojilerin bir araç veya ortam olarak değil de tema olarak kullanılmasının önemli bir örneği ise konum belirleme medyası olmuştur. Ağların, fiziksel çevremizle hiçbir bağlantısı olmayan ayrı bir tür bölge olarak algılanması söz konusu olmuştur fakat yeni medyanın en hızlı büyüyen sanatsal uygulama alanlarından biri haline gelen Locative medyaya artan güven, bu algının değiştiğini kanıtlar yönde olmuştur. Kablosuz ağlar ve taşınabilir cihazlar kullanıcıların ağ bağlantılı kamu

projelerine katılabilecekleri ve “ad hoc” topluluklarının oluşmasını sağlayacak bir arayüz sağlayarak, kültürel üretim için yeni platformlar haline gelmişlerdir. Geleneksel kamusal sanat biçimleriyle karşılaştırıldığında, Locative medya sanatı, depolanabilen/geri alınabilen bağlamsal bilgilerle fiziksel alanı geliştirerek veya genişleterek hem yerel hem de mekâna özgü olabilmektedir. Locative medya, mobil teknolojilerin kültürel etkisiyle eleştirel katılım ve veri toplama yoluyla kamu kurumunun geliştirilmesi gibi kentsel alanların bilgi ile yorumlanması ve artırılmasını içeren sanatsal pratikte geniş bir kullanım yelpazesi bulmuştur (Paul, 2011 s.107).

GPS destekli haritalama ve kullanıcı açıklamalarının bir kombinasyonu, sanatçı Esther Polak'ın Letonyalı araştırmacı Ieva Auzina ile ortaklaşa yaptığı “MILK” (2003) eserinde karşımıza çıkmaktadır. “MILK” (Görsel 6) Letonya'daki birkaç küçük ölçekli süt çiftliğinin rotaları ve Avrupa çapında süt taşımacılığı üzerinden ilerlemiştir. Proje, GPS verilerini çevrimiçi bir harita ile derleyerek, süt ağının Avrupa-küresel boyutlarını ve yerel hikayelerini ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Şubat-Nisan 2009 arasında Nijerya'ya giden Polak'a GPS verilerini besleyen ve kayıtlı rotaları çizerek, insanların çizimleri izlemesine, videoya alınmış yanıtlar oluşturmaya olanak tanıyan özel yapım bir robot eşlik etmiştir. ““MILK”, belirli bir ürünün üretim ve dağıtımının ekonomik koşullarına ve bağlam bilinci tarafından üretilen değişikliklere açıkça odaklanır (Paul, 2011 s.108)”.

Dijital teknolojilerin çağdaş sanat ve kültür üzerinde derin bir etkisi olmuştur. Elektronik devrimden, kitle iletişim araçlarının küreselleşmesinden ve internetten doğan dijital kültür, bir zamanlar televizyon ve radyonun elinde olandan çok daha fazla toplumsal değişim potansiyeline sahip olmuştur. Televizyon ve radyo gibi yayın araçları yalnızca tek yönlü iletişime el verirken, internet karşılıklı etkileşim fırsatı sunmakta ve çok daha geniş bir bilgi yelpazesine erişim sağlamaktadır. Bilgisayarlar, sanatçıların daha önce mümkün olmayan eserler ve yeni iş türleri yaratmasını sağlamıştır. “(..) elle yaratılamayan karmaşık görüntüler; taş veya metal yerine üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulmuş heykeller; dünyanın her yerinden internet katılımını içeren etkileşimli kurulumlar ve yapay yaşam formlarının içinde yaşayıp öldüğü sanal dünyalar (Wands, 2006, s.8)”.

Günümüzde dijital sanat olarak kabul edilen şey, ortaya çıkışından bu yana çeşitli isim değişikliklerine uğramıştır. Başlangıçta “bilgisayar sanatı” olarak anılırken,

1960’lardan 1990’lara kadar multimedya sanatı ve siber sanatlar olarak anılmıştır. Yirminci yüzyılın sonunda ise dijital sanat, çoğunlukla film ve videonun yanı sıra diğer melez biçimlerde icra edilen sanatlar için kullanılan “yeni medya sanatı” ile artık çoğu zaman birbirinin yerine kullanılmaktadır (Paul, 2015, s.7). Dijital sanatta keşfedilen bazı kavramlar neredeyse bir asır öncesine dayanmaktadır ve diğerleri daha önce çeşitli “geleneksel” sanatlarda ele alınmıştır. Bu durumda “yeni” olanın ne olduğu sorusu ortaya çıkmaktadır. Christiane Paul (2015) bu terminolojideki yeni kavramının sebebinin aslında dijital teknolojinin, sanatın yaratılması ve deneyimlenmesi için tamamen yeni olanaklar sunacak bir gelişme aşamasına ulaşmış olması olduğunu belirtmiştir. “Dijital sanat” terimi, geniş bir yelpazedeki sanatsal çalışmalar ve uygulamalar için kullanılan bir şemsiye terim haline gelmiştir.

1990’lardan itibaren yaşanan teknolojik gelişmeler dijital bir devrim yaşanmasını sağlamış, teknoloji benzeri görülmemiş bir hızda ilerlemeye başlamıştır. Dijital teknolojilerin temeli neredeyse yetmiş yıl öncesine dayansa da donanım ve yazılımların daha rafine ve uygun fiyatlı hale geldiği 20.yüzyılın son on yılında, bu teknolojiler herkes tarafından ulaşılabilir hale gelerek tüm dünyaya yayılmıştır. Kendi zamanlarının kültürü ve teknolojisi üzerine ilk düşünenler arasında olan sanatçılar, dijital devrimden on yıllar önce de dijital ortamla deneyler yapmış, ilk başta çoğunlukla teknoloji veya elektronik medyaya ayrılmış konferanslarda, festivallerde ve sempozyumlarda sergilenmiş olsalar da yüzyılın sonuna gelindiğinde, ‘dijital sanat’ yerleşik bir terim haline gelerek dünyanın dört bir yanındaki müzeler ve galeriler, dijital eserleri sergilemeye başlamıştır.

Wands (2006), sanatı deneyimleme yollarımızın duygusal ve entelektüel yönlerinin, aslında bir sanat eserinin bizden ne kadar etkili bir yanıt alabileceğiyle alakalı olduğunu söylemiş, bir sanat eseri izleyicide bir merak uyandıramazsa veya izleyicileri duygusal bir düzeyde meşgul edemezse, izleyicilerin esere önemli bir zaman harcamalarının pek olası olmadığını belirtmiştir.

Sanat izleme deneyimimizi etkileyen en önemli unsurlardan biri de mekân olmuştur. Geçmişte, bir sanat eserinin sergilendiği yer, genellikle onun sınıflandırılmasının bir yolu olmuş, bir müzede veya galeride sergilenen çalışma, ‘sanat’ olarak kabul edilmiştir. Dijital sanatın alabileceği hem geleneksel hem de yeni biçimler birçok şekilde harmanlanabileceğinden, bazen aralarındaki ayrımlar belirsiz hale gelmektedir. “Dijital” sıfatı, çalışmanın nihai biçimini açıkça tanımlama konusunda

belirsiz olduğundan, sanatçıların bilgisayarı birincil araç ve/veya yaratıcı ortak olarak kullandığı sanat eserlerine uygulanmıştır (Wands, 2006, s.11). Dijital ortamın tanımlayıcı bir özelliği olarak sıklıkla kullanılan “disiplinlerarası” terimi dijital sanatların dinamik doğasını tanımlamada başarılı olmuştur. Çalışmaları genellikle performans sanatçıları, programcılar, bilim insanları, tasarımcılar, müzisyenler vb. arasındaki karmaşık iş birliklerinin bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadır ve disiplinler arasındaki sınırlar sıklıkla silinerek, yeni bir biçime veya alana dönüşmektedir.

Sabit giriş noktaları ve hiyerarşilerin olmadığı bir ortamda anlamın yaratılması, sanatla ilgili geleneksel fikirlere meydan okuyan konular arasındadır. Ortak kültürel arzu, sanat eserlerini “nesneler” olarak sınıflandırmak olmuştur. Ancak dinamik medya eserlerinin yaratılmasında, sanat eseri, sanatçının aracılık etme eğiliminde olduğu oyuna açık bir proje haline gelir. Böyle bir çalışma, esas olarak, kurulan iletişimin temellerine -arayüz ve navigasyon yapılarıyla kurulan kontrolün sınırlarına ve şiirselliğine bağlıdır (Lovejoy, 2011, s.17).

Dijital teknolojiler ve ağ teknolojileri, kültürel üretimin yalnızca bağlamını değil, ekonomik modellerini de değiştirmiştir. Tiziana Terranova (2000), “Free Labor: Producing Culture for The Digital Economy” (Ücretsiz Emek: Dijital Ekonomi için Kültür Üretmek) başlıklı makalesinde yeni medya sanatı ve kültürel üretimin karşı karşıya olduğu bir dizi ekonomik zorluktan bahsetmiştir. Terranova (2000), Web Siteleri oluşturma, yazılım paketlerini değiştirme, posta listelerini okuma/bunlara katılma ve sanal alanlar oluşturma gibi faaliyetleri içeren İnternetteki ücretsiz emeğin gönüllü olarak verildiğini ve ücretlendirilmediğini, zevk alındığını ve sömürüldüğünü savunmuştur. Bu durum özellikle Web 2.0 uygulamaları için geçerli olmuştur. Yine de dijital ekonomide emek sorununun, kapitalist sömürünün tanıdık mantığının yenilikçi bir gelişimi olarak kolayca göz ardı edilemeyeceğini belirten Terranova, NetSlaves’in [net köleleri] yalnızca İnternetteki tipik bir emek biçimi olmadığını, aynı zamanda geç kapitalist toplumlarda yaygın olan emekle karmaşık bir ilişki içerdiklerini savunmuştur. Ücretsiz emeği dijital ekonominin önemli bir unsuru yapan koşulları, yaratıcı üretim için tarihsel olarak kök salmış kültürel arzu ile katma değer ana kaynağı olarak bilgiye yönelik mevcut kapitalist vurgu arasındaki zor, deneysel bir uzlaşmaya dayandırmıştır. Terranova'nın makalesinden ilham alan Burak Arıkan ve Engin Erdoğan 1 Mayıs 2008'de ücretsiz emeğin sorunlu yönlerine bir çözüm üretmek amacıyla “User Labor” ([http-4](http://4)) projesini hayata geçirmiştir. Kullanıcıların sosyal Web servislerine katılımını özetleyen ve kullanıcıların yaptıkları katkıları takip etmelerini sağlayan, “HTML”e (hypertext markup

language) benzer şekilde “ULML” (user labor markup language) olarak adlandırdıkları bir komut dosyası dili geliştirmişlerdir. Amaçları ise dağılım için kullanıcı emeğinin değerini belirleyerek kriter ve bağlam oluşturmak olmuştur.

Dijital sanat icra eden sanatçıların bazıları aynı zamanda işi oluşturmak için kendi kodlarını yazan bilgisayar programcılarıken, diğerleri yaratımlarını gerçekleştirmek için programcılar ve bilgisayar teknisyenleri ile iş birliği yapmaktadır. Bu işbirlikçi ilişkilerde bile sanatçının dijital araçları kullanmanın hem potansiyelini hem de sınırlarını anlaması ve yüksek düzeyde teknik bilgiye sahip olması önem taşımaktadır. Dolayısıyla teknolojik merak, dijital sanat icra eden sanatçı için önemli bir yön olmuştur. Dijital sanatçıların başka bir ortak yönü ise yeni araçlar ve teknikler kullanarak sanat eserleri yaratma arzusu olmuştur. ‘Yeni’nin anlamı sürekli olarak değişiyor olsa da birçok sanatçı geleneksel yollarla mümkün olmayan yaratıcı fırsatlar sundukları için dijital araçlara ilgi duymuştur. Dijital araçların sunduğu avantajlardan biri de artan yetki denetimi olmuştur. “Bu hem lütuf hem de lanet olabilir, çünkü daha fazla kontrol genellikle yaratıcı “kazaların” daha az sıklıkta gerçekleşmesi anlamına gelir. Öte yandan, kasıtlı olarak oluşturulan rastgele efektler, sanatçılara daha önce düşünmemiş olabilecekleri sonuçlar sağlayabilir (Wands, 2006, s.12)”. Örneğin sanatçı, bir yazılım aracılığıyla bilgisayarın bir görüntünün yüzlerce varyasyonunu oluşturmasını sağlayarak aralarından en beğendiğini seçmek yoluyla eserini üretebilmektedir.

2.3. Dijital Teknolojilerin Araç Olarak Kullanımı

Dijital teknolojilerin günlük hayatın neredeyse her alanında kullanımı özellikle geçtiğimiz yirmi yılda inanılmaz bir hızla artarak bütün sanat formlarının zamanla dijital ortam tarafından absorbe edileceği spekülasyonunu doğurmuştur ve gerek araç gerek ortam olarak dijitalleşen sanatçı sayısının giderek arttığı bir gerçektir. Bazı durumlarda çalışmalar dijital ortamın ayırt edici özelliklerini, dilini ve estetiğini yansıtırken, bazı durumlarda teknoloji kullanımı o kadar inceliklidir ki çalışmanın dijital süreçlerle mi yoksa analog süreçlerle mi yaratıldığı zor anlaşılmaktadır. Dijital manipülasyon yoluyla oluşturulmuş gibi görünen bir eser, tamamen geleneksel tekniklerle oluşturulmuş olabilirken, el yapımı gibi görünen bir eser dijital işleme tabi tutulmuş olabilmektedir.

Dijital teknolojileri kullanan her eser, o teknolojilerin estetiğini yansıtmaya bile dijital ortamın sergilediği bazı temel özellikleri yansıtmaktadır. Mesela dijital ortam birden fazla türde manipülasyona ve sanat formlarının türlü kombinasyonlarına izin vermektedir; fotoğraf, film ve video her zaman manipülasyonu gerektirmiştir, ancak dijital medyada manipülasyon potansiyeli her zaman yüksek olmuştur. Temellük veya kolaj yoluyla yeniden bağlamsallaştırma ve kopya ile orijinal arasındaki ilişki de dijital ortamın öne çıkan özelliklerinden olmuştur. Kübistler, Dadaistler ve Sürrealistler ile başlayan temellük ve kolaj teknikleri sanatta 20.yüzyılın başına tarihlenen uzun bir geçmişe sahiptir fakat dijital ortam, olanakları çoğaltarak yeni boyutlara taşımıştır (Paul, 2015, s.27).

Walter Benjamin (2008), 1936'da kaleme aldığı, o zamanların yeni fotoğraf ve film medyasının getirdiği yeniden üretimin etkilerini tartıştığı "Mekanik Üretim Çağında Sanat Yapıtı" eserinde, bir sanat eserinin bulunduğu zaman ve yerdeki benzersiz varlığının, sanat nesnesinin özgünlüğünü, "aurasını" oluşturduğunu ve bunların mekanik çoğaltma/kopyalama yoluyla tehlikeye atıldığını belirtmiştir. Bununla birlikte, günümüzde dijital yeniden üretim, orijinal kalitesinde ve anında kopyalamaya olanak sağlamakta, görsel materyallerin erişilebilirliğini artırmaktadır. Bu anlık yeniden üretilebilirliğin Benjamin'in bahsettiği otantiklik, aura gibi kavramları yok edip etmediği konusu tartışmalı olmakla birlikte, köklü değişikliklere yol açmıştır.

Dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak var olan bilgisayar dosyalarına veri denmektedir ve dijital sanat çoğunlukla veri biçimini almaktadır. Bu verinin somut bir şeye dönüştürülüp dönüştürülmeyeceği ise sanatçıya bağlıdır; net.art'ta olduğu gibi, işin fiziksel bir yorumunun bulunmadığı son biçim olarak kalabilmekte ya da 3D modelleme yazılımı ile oluşturulan sanal bir nesne, çıktısı alınarak heykel formuna getirilebilmektedir.

2.3.1. Dijital Fotoğraf ve Baskı.

Dijital görüntüleme, dijital olarak yaratılıp veya manipüle edilip geleneksel şekilde basılan işleri ve dijital teknoloji kullanılmadan yaratılıp dijital süreçler kullanılarak basılan görüntüleri içeren geniş bir alandır. Dijital teknolojilerle görüntüler oluşturan sanatçılar, gelişmiş çizim, boyama ve görüntü işleme yazılımlarının evrimi ve

bilgisayar donanımlarının sürekli geliştirilmesi sayesinde, yeni görüntüleme imkanları ve yaratıcı süreç üzerinde daha fazla kontrol sunan geniş bir araç yelpazesine sahiptir.

Günümüzde bir grafik tablet, elin uyguladığı basınca duyarlı bir kaleme ve yalnızca kalem/fırçayı taklit eden değil, aynı zamanda yeni ve tamamen benzersiz çizim yolları sağlayan yazılım özelliklerine sahiptir. Bazı sanatçılar, görüntüleri doğrudan bilgisayara çizmek için dijitalleştirilen tabletleri kullanmayı tercih ederken, bazı sanatçılar dijital çalışmalarının temelini geleneksel eskizlerle oluşturmaktadır. Görüntüleme yazılımı geliştikçe dijital görüntü oluşturma sırasında hassas kontrolün yanı sıra bir dizi gelişmiş görüntü işleme, otomasyon ve çıktı seçeneği sunmaktadır (Wands, 2006, s.32). Dijital görüntü oluşturma ve baskı ile ilgili ilk deneyler, bilgisayar ortamının, matematiksel işlevler tarafından yönlendirilen formlar ve bunların yinelenmesi gibi temel özelliklerinden bazılarını sergilemiştir. Örneğin Charles Csuri'nin SineScape'i (1967), (Görsel 7) birçok kez tekrarlanan bir prosedürde bir dalga fonksiyonu tarafından değiştirilen bir manzaranın dijitalleştirilmiş bir çiziminden oluşuyordu (Avcı Tuğal, 2018, s.232). Csuri'nin matematiksel işlevlerle yönlendirilen biçimsel varyasyonlar yoluyla oluşturduğu soyut görüntüleri, dijital görüntülemenin erken örneklerinin önemli bir kolu olmakla birlikte bilgisayar teknolojisi, farklı görüntü biçimlerinin birleştirilmesi, görsellerin üst üste bindirilmesi veya harmanlanması için de sıklıkla kullanılmaktadır.

Bu alanın öncülerinden Nancy Burson, kayıp kişilerin veya şüphelilerin yüz yapısını değiştirmek/yaşlandırmak için emniyet görevlileri tarafından yaygın olarak kullanılan “morphing” (dönüştürme) adı verilen tekniğin geliştirilmesine büyük katkı sağlamıştır. Burson çalışmalarında sıklıkla, toplum tarafından tanımlandığı haliyle güzellik kavramını ele almıştır: Film yıldızlarının yüzlerini birleştiren “Beauty Composites” (Güzellik Kompozitleri) (1982) (Görsel 8), kültürel olarak tanımlanmış güzellik ideallerinin temellerine odaklanan güzellik araştırmalarıdır. “Yüz, kelimenin tam anlamıyla insan estetiğinin topografik bir kaydı, aynı zamanda bireyselliği bastıran güzellik standartlarının bir belgesi ve tarihi haline gelir (Paul, 2015, 29)”.

Dijital teknolojiler, farklı bileşenlerin yan yana dizilişi yerine simüle edilmiş bir gerçekliğe odaklanarak kusursuzca harmanlanabilmekte, böylece kompozit ve kolaja ekstra bir boyut katmaktadır. Bunun yanında, dijital teknolojiler “hiperreal” duygusunun yaratılmasını kolaylaştırarak geleneksel gerçekçilik kavramlarına da meydan okumuştur (Paul, 2015, 31-36). Sanatsal gerçekçilik kavramı, fotoğraf için de geçerli olmuştur fakat

dijital ortam gerçekliğin kusursuz bir şekilde yeniden yapılandırılmasına ve manipülasyonuna izin vermiştir.

2.3.2. Dijital Heykel

Modellemeden imalata kadar dijital sanat üretiminin her aşamasında dijital teknolojilerin kullanımı giderek artmaktadır. Bazı heykeltıraşlar hem ilk tasarım sürecinde hem de fiziksel nesnelerin çıktılarında dijital teknolojilerden yararlanırken, bazıları yalnızca sanal alemde var olan ve bir CAD (computer-aided design: bilgisayar destekli tasarım) modeli veya dijital animasyon şeklinde olabilen heykeller yaratmaktadır. Üç boyutlu üretime izin veren bilgisayar kontrollü üretim makineleri aracılığıyla, üç boyutlu nesnelere, bir CAD modelinden üretilen bir prototipin üretimini otomatikleştiren bir yöntemle oluşturulmaktadır (Paul, 2015, 60). Bu yöntem aynı zamanda bir heykelin dökümü için bir kalıbın oluşturulması için de kullanılmaktadır. Dijital araçlar aracılığıyla fiziksel ya da sanal heykel yaratma süreci, bilgi teknolojisinin girilmesi, taranması ve görselleştirilmesi süreçlerinden geçmektedir. Verileri içe aktarmak amacıyla bir nesne bilgisayarda tarandıktan sonra, saklanabilmekte, değiştirilebilmekte veya sanal olarak şekillendirilebilmektedir. Tarama yoluyla derlenen veriler, nesnenin temel biçimini ve orantılarını sağlasa da sanatçıya nesnenin nasıl görüldüğü, boyutu ve yüzey özelliklerinin ne olacağı konusunda tam kontrol sağlayan üç boyutlu yazılımdır. Bu alanda en önemli gelişme, bilgisayar içindeki sanal malzemenin yoğunluğunu hesaplayan ve sanatçıya somut geri bildirim ileterek, heykeltıraşların sanal yüzeyi geleneksel malzemeyle kullandığı şekilde hissetmelerini ve şekillendirmelerini sağlayan bir tür arayüz olan dokunsal bir cihazın icadı olmuştur (Wands, 2006, s.78). Modelleme ve üretim için yeni araçlar ortaya çıktıkça heykeltıraşların yaratıcı olanakları genişlemiş, heykelin önemli bir özelliği olan somutluk, tanımlayıcı bir nitelik olmaktan çıkmıştır.

Dijital olarak üretilen bazı nesnelere, ortamın ayırt edici özelliklerini göstermez ve geleneksel yollarla yaratılmış olabilirken, diğerleri hemen onların yaratılış sürecine işaret etmektedir. Örneğin Robert Lazzarini'nin dijital teknolojiler sayesinde yarattığı heykelleri "Skulls" (Kafatasları) (2000) (Görsel 9), bozulmuş CAD dosyalarının heykel

olarak üretilmesi yoluyla elde edilmiş, izleyenlerde mide bulantısına sebep olabilecek bir perspektif bozulması ortaya çıkmıştır.

2.4. Dijital Teknolojilerin Ortam Olarak Kullanımı

Dijital teknolojilerin sanatsal bir ortam olarak kullanılması, çalışmanın üretimden sunumuna kadar tümüyle dijital platformu kullandığı anlamına gelmektedir. Etkileşimli, katılımcı ve dinamik yapısı, dijital ortamın farklı bir estetik biçimi oluşturmasını sağlamıştır. Bununla birlikte, birden fazla tezahürü olan bu sanat biçiminin melez yapısı en önemli özelliği olmuştur. Sanal gerçeklikten yazılıma, etkileşimli enstalasyonlardan internet tabanlı eserlere kadar türlü biçimlerde ve bu biçimlerin türlü kombinasyonlarıyla karşımıza çıkmaktadır. İçerik, bağlam ve zaman üzerindeki kontrol, etkileşim yoluyla ilgili alıcıya kaydırılabilmekte, sanatçı veya izleyicinin görsel görünüm üzerindeki kontrolünün derecesine göre sanal sanat nesnesi çeşitli biçimler alabilmektedir. Bu yönüyle dijital sanat, çoğu zaman çok kullanıcıya girdiye dayanan katılımcı formda olmuştur.

Dijital sanat eserlerinin bazılarında izleyiciler, sanatçının belirlediği ölçüde etkileşime girmekte, bazı eserlerde kendi istekleri dahilinde etkileşime girmektedirler. Zamana dayalı, canlı performanslarda ise uzaktan katılımcı konumunda yer almaktadırlar. Bazı durumlarda, tam anlamıyla boş bir ekrandan oluşan sanat eserinin görsel tezahürü bütünüyle izleyici tarafından yaratılmaktadır (Paul, 2015 s.68). Dijital ortamın dinamik yapısı, değişen veri akışına ve gerçek zamanlı veri aktarımına uyum sağlama şansı vermektedir. Bazı dijital sanatlar ağırlıklı olarak görselken diğer çalışmalar ham verilere veya veri tabanlarına odaklanmıştır. Dijital ortamın sağladığı bir diğer önemli özellik de kullanıcıların bireysel profilleri ile geliştirilebilen/değiştirilebilen eserlerin, özelleştirilebilmesi, tek bir kullanıcıya göre uyarlanabilmesi olmuştur.

Dijital ortamın ayırt edici özellikleri her bir eserde mutlaka ortaya çıkmamış, farklı kombinasyonlar kullanılmıştır. Örneğin, Jim Campbell'in "5th Avenue Cutaway" serisi (2001) (Görsel 10), dinamik olmasının yanında etkileşimli, katılımcı veya özelleştirilebilir değildir. Çalışma, bilgisayar kontrollü kırmızı LED ışıklardan oluşturulan panellerde görüntülenen, Manhattan 5.Cadde'de yürüyen insanları gösteren sahnelerden oluşmaktadır. Panellerin önüne de işlenmiş pleksiglas levhalar

yerleştirilmiştir. Pleksiglas, LED'lere farklı mesafelerde bir açıyla yerleştirildiğinden, sahne, güçlünden zor görünüme doğru çeşitli pikselleşme aşamalarından geçmekte ve bu nedenle dijitalden analog bir görüntüye geçiş yapar gibi görünmektedir. Campbell'ın çalışması, dijital çağda sanat nesnesi kavramını genişletmiş, onu değişen, zamana dayalı bir yapıya dönüştürmüştür (Paul, 2015 s.68).

Christiane Paul (2015), dijital eserlerin çeşitli unsurları birleştirerek, tamamen biçimsel bir sınıflandırmaya meydan okuması sebebiyle, dijital sanat eserlerinin tümünün farklı biçimlere göre düzgün bir şekilde kategorize edilebileceğini iddia etmenin sorunlu olacağını belirtmiştir. Bununla birlikte, sanatın dayandığı biçimsel yönleri anlamak sanatın daha iyi anlaşılması açısından önemli olmuştur. Dijital bir sanat eseri, enstalasyon, film, video ve animasyon, İnternet sanatı, ağ sanatı, yazılım sanatı, sanal gerçeklik ve müzik gibi biçimler alabilmektedir.

2.4.1. Enstalasyon

Enstalasyon sanatı izleyici/katılımcının önemli bir yer tuttuğu bir sanat türü olarak, açık veya kapalı alanlarda, taşınabilir veya mekâna özgü biçimde oluşturulmaktadır. 1970'lerde şekillenmeye başlayan bu sanat türünün çıkış fikri, izleyicinin eseri tecrübe etmesine dayanmaktadır. Sadece eseri seyretmek değil, eseri "yaşamak" fikri ile şekillenmiştir. Dolayısıyla sanat eserinin sergileniş biçimi en önemli unsur olarak vurgulanmış, çok farklı biçimlerde ve farklı sanat türleriyle birlikte icra edilmiştir. Video, ses, bilgisayar ya da performans gibi çeşitli unsurlardan faydalanması sebebiyle melez olarak tanımlanmıştır. "Anlam, neden ve ilişkiler bütünü olan enstalasyon sanatı, özne ve nesne birlikteliği içinde algılanmalıdır (Sağlamtimur, 2010, s.223)".

Başlangıçta radikal kabul edilen enstalasyon sanatının müze ve galeriler tarafından kabul edilişi 1980'leri bulmuştur. Günümüzde dijital teknolojilerin gelişimiyle daha da yaygınlaşan enstalasyon sanatı, yoğun olarak Fütürizm ve Dadaizm'den beslenmiştir. "(...) Fütürizm sanatçılarının bilime yakınlığı dijital enstalasyon sanatının oluşmasında etken olduğu kabul edilmektedir (Sağlamtimur, 2010, s.223)".

Dijital sanat enstalasyonları çoklu projeksiyonlar içeren büyük ölçekli video kurulumları, canlı çekilen görüntüler aracılığıyla izleyicinin görüntülere dahil edildiği

video çalışmaları ya da izleyiciyi ortamdaki her yüzeye yansıtılan görüntülerle sarmalayarak onları sanal bir dünyaya çeken Immersive sanat gibi çok çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Immersive ortam terimi, video projeksiyonu veya katılımcıyı çevreleyen arayüzler içeren çalışmalar gibi diğer dijital enstalasyon türlerini tanımlamak için kullanılmakla beraber, esas olarak sanal gerçeklik çalışmalarına uygulanmaktadır (Wands, 2006, s.99). Immersion aslında sanat, mimari ve sembolik sistemlerle bağlantılı uzun bir tarihe sahiptir. Örneğin orta çağ kiliseleri, bir mimari, ışık ve sembolizm kombinasyonu ile ziyaretçileri için dönüştürücü bir çevreleme yaratmayı amaçlamıştır (Paul, 2015, s.70).

Etkileşimli bir ortam yaratmanın önemli bir unsur olduğu enstalasyon sanatında sanatçılar geleneksel resimle dijital ortamları harmanlamak ya da çeşitli materyallerle kurulmuş ortamları elektronik aletlerle hareketlendirmek gibi çeşitli yöntemler kullanmışlardır (Sağlamtimur, 2010, s.224). Örneğin, Afrika'daki elverişsiz yaşam koşullarının engellenebilmesi adına yardım eli uzatmanın çaba gerektiren bir eylem oluşunu vurgulamak adına Beliz Demircioğlu tarafından tasarlanan "Intouch" isimli video enstalasyonu, izleyici etkileşiminin önemini uygulayan bir çalışma olmuştur. Tonları ve doygunlukları değişen piksellerle oluşturulmuş olan videoda, izleyicilerin sabırlı olup belirli bir süre ekrana dokunmaları sonrası Tanzania ve Gana'lı çocuklar görülebilir hale gelmekte, ellerini çektiklerinde ise karanlık geri dönmektedir.

Dijital enstalasyonların önceden belirlenmiş boyutlara sahip olması gerekmez ve bu enstalasyonlar genellikle mekâna özgü olarak tasarlanmaktadır. Fiziksel alan içinde var oldukları ve fiziksel alanla bir bağlantı kurdukları için, her zaman temel bir mekânsal ve mimari öge içerirler. Mimari modeller, arayüzleri veya hareketleri keşfeden navigasyon modelleri, sanal dünyaların inşasına ilişkin keşifler ve kullanıcıların çalışmaya uzaktan katılmasına izin veren ağ bağlantılı modeller, büyük ölçekli dijital ortamların ortak biçimsel yönlerinden bazılarıdır ve hepsi bir şekilde fiziksel alan ile sanal arasındaki olası ilişkilerle alakalı olmuştur (Paul, 2015, s.71). Ayrıldıkları nokta ise sanal ile fiziksel alan arasında kurdukları denge ve bir alanı diğerine çevirmek için kullanılan yöntemler olmuştur.

Sanatçı Erwin Redl, enstalasyonlarında yapısal bir unsur olarak ele aldığı ışıkla, mekânın mimari keşfine farklı bir yaklaşım sergilemiştir. Hazırladığı ışık projelerinde dijital ortamı minimal bir şekilde kullanan Redl, LED ışıklarla büyük ölçekli ve alana

özel kurulumlar oluşturmuştur (Wands, 2006, s.101). Bir perde hissi yaratan çok sayıdaki küçük LED dizileri zaman zaman renk değiştirecek şekilde programlanmıştır. Redl, “Matrix” (2000) (Görsel 11) serisinde, ışıklar aracılığıyla sanal alanın düzlemlerini fiziksel ortama aktarmıştır (Paul, 2015, s.77). Sanal ve fiziksel yapılar ve mimariler arasındaki etkileşim, Asymptote tarafından oluşturulan çalışmaların da odak noktası olmuştur. Asymptote, 1987 yılında Hani Rashid ve Lise-Anne Couture tarafından kurulan New York merkezli bir mimarlık ofisidir. Asymptote’un Fluxspace (Görsel 12) serisi, sanal ve gerçek alanların farklı niteliklerini birleştirmeye ve dijital ortamın özelliklerini gerçek alana çevirmeye çalışan bir çalışma olmuştur (Paul, 2015, s.79). Hem Redl’in hem de Asymptote’un çalışmaları, sanal alanın özelliklerini gerçek alana taşımaya, fiziksel alan kavramlarını artırmaya odaklanmıştır.

Fiziksel ve sanal alan arasındaki farkların herhangi bir tartışması, ilk olarak alan kavramının açıklamasını gerektirmektedir. Peter Anders (2001), “Anthropic Cyberspace” adlı makalesinde, uzay olarak deneyimlediğimiz şeyin aslında karmaşık zihinsel süreçlerin bir ürünü olduğunu ve siberuzayın bilincin bir uzantısı olduğunu söylemiştir. Sanal alan, giderek ekranlardan erişilebilen her şeye uygulanan geniş bir terim haline gelmiştir. Sanal alanın önemli temsilcilerinden biri, 3D olarak yaratılan dünyalardır. Bunların birçoğu fiziksel dünyayı ve yasalarını kopyalarken, diğerleri yerçekimi yasalarına meydan okur ve kullanıcıların boşlukların üzerinde gezinmesine, uçmayı deneyimlemelerine izin vermektedir. Bu dünyaların yarattığı psikolojik etkiler ise yalnızca ortamın inşasına bağlı değildir. Paul’a (2015) göre Bilgisayar oyunlarının neden olduğu adrenalin patlaması, genellikle grafiklerin gerçekçiliğinden ziyade hızın psikolojik algısına dayanmaktadır.

2.4.2. Film, Video ve Animasyon

Video sanatının, geleneksel sanat uygulamalarını alt üst eden Marcell Duchamp, John Cage gibi sanatçıların açtığı yolda, özellikle 1960’lı yıllarda hızla gelişen Fluxus’un etkisiyle ortaya çıktığını belirten Germaner (1997), video sanatı çalışmalarını, videonun bir tanık olarak kullanıldığı çalışmalar, bir performansın kaydedilmesiyle elde edilen çalışmalar ve elektronik olarak hazırlanan deneysel videolar/video enstalasyonları şeklinde üç gruba ayırmıştır

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle kullanımı kolaylaşan ve dolayısıyla artan Video sanatı genel olarak başka araçlarla birleştirilerek kullanılmaktadır. Günümüzde sanatçılar videoları film, bilgisayar sanatı, grafik, animasyon, sanal gerçeklik ve her türlü dijital uygulamayla birlikte kullanmakta, Video, ancak nadiren bir çalışmanın ‘saf’ ortamı olarak kullanılmaktadır. Daha sıklıkla melez formda karşımıza çıkan çalışmalar, örneğin film ve video, televizyon ve video, bilgisayar grafikleri ve videonun bir karışımı olmuştur (Rush, 2003, s.11). En çok enstalasyon ve performans sanatlarında tercih edilen video sanatı bu yönüyle melez bir sanat biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır (Sağlamtimur, 2010, s.225). Video sanatında optik oyunlarla algıyı şekillendirmek ve seyirciyle etkileşimli video enstalasyonları sıklıkla kullanılmıştır. Video sanatı, soyut, kavramsal, minimal, performans, pop gibi önemli sanat fikirlerini ve biçimlerini kucaklayan bir yapıda gelişmiş, aynı zamanda sanat tarihi kategorilerinden, kendi referansları ve dili olan yeni bir teknolojik alana doğru ilerlemiştir (Rush, 2003, s.8). İlk video sanatı sergisi ise New York Howard Wise Galeri’de “TV is a Creative Medium” adıyla 1969 yılında düzenlenmiştir (Germaner, 1997, s. 62).

Lev Manovich (2001), dijital medyanın, bildiğimiz haliyle sinemanın kimliğini birçok yönden yeniden tanımladığını belirtmiştir. Dijital efektler ve 3D modelleme ile oluşturulan görüntüler, kaydedilmiş gerçeklik kavramından uzaklaştırmış, dijital teknolojiler, enstalasyonlarda gelişmiş bir sinemasal temsil için birçok olasılık sunmuştur. Video sanatının teknolojinin ulaşılabilirliğine olan bağımlılığı sebebiyle başlangıçta yalnızca bu teknolojiye sahip yerlerde icra edilebilir olmuştur; Amerika, Almanya, Avusturya ve sonrasında İngiltere. 1970’lere gelindiğinde ise teknolojinin ulaşılabilirliğinin artmasıyla video sanatı hızla büyümüştür (Rush, 2003 s.8). Film ve video tarihinin önemli bir yönü olan gerçek olayların kaydedilmesi fikri, 90’larda Web kameraları ve internet üzerinden canlı görüntüleri iletebilen bilgisayarların ve akıllı telefonların yerleşik kameralarıyla yeni boyutlar kazanmıştır.

Video sanatının kalıcı bileşenlerinden biri de günümüz dijital sanatında kendi içinde bir araç haline gelen “etkileşim” olmuştur. Erken dönem video sanatı çalışmalarının önemli örnekleri etkileşimi içermiştir; Frank Gilette ve Ira Schneider’in gerçekleştirdiği “Wipe Cycle” (1969) ve Juan Downey’nin “Plato Now” (1973) çalışması buna örnek olarak verilebilir (Rush, 2003, s.10). Bununla birlikte film/videodaki etkileşim unsuru dijital ortama özgü değildir ve canlı video çekimleriyle ya da

projeksiyonlarında ışıkla deneyler yapan sanatçılar tarafından halihazırda kullanılmış, bu durum da izleyiciyi yansıtılan görüntünün ve sanat eserinin içeriği haline getirmiştir (Paul, 2015, s.103). Jim Campbell hem dijital hem analog video çalışmalarına etkileşimi sıklıkla dahil etmiş, Halüsinasyon (1988-90), (Görsel 13) çalışmasında “canlı görüntü” kavramını çarpıtmıştır.

Kısa filmler internette kısa bir süre içinde bir tür haline gelmiştir. Dijital hareketli görüntülerin üretim ve sunum biçimi, video, animasyon ve multimedya öğelerini birleştirerek filmlerin oluşturulmasına olanak tanıyan Adobe Director ve Flash gibi yazılımlarla sağlanmıştır (Paul, 2015, s.109). Bu alanda ilklerden olan İngiliz sanatçı Nick Crowe, “Discrete Packets” (2000) (Görsel 14) eserinde filmi Web tarayıcısının diliyle birleştirmiştir. Projede Manchester’den Bob Taylor isimli birinin ana sayfası karşımıza çıkmaktadır. Görüntü, Taylor’ın 1984’te kaybolan kızı Angela’yı aramadaki yardım talebini içermektedir. Hikâyeyi yönlendirmek için tarayıcının gezinme özellikleri kullanılmış, gerçek web sitelerine bağlantılar verilerek karmaşık bir gerçek/kurgu ağı oluşturulmuştur (Paul, 2015, s.109).

On dokuzuncu yüzyılın cihazlarıyla yaratılan ilk hareketli görüntüler çoğunlukla elle çizilmiş görüntülere dayanmaktaydı. Sinema tarihinin bu kolu, dijital platformun olanaklarıyla yeni bir ivme ve popülerlik kazanan bir ortam olan animasyona dönüşmüştür (Paul, 2015, s.98). Animasyon da teknolojinin gelişimiyle sıklıkla kullanılmaya başlayan bir araç halini almıştır. Dijital teknolojilerin öncesinde binlerce çizim yapılmasını gerektiren animasyonlar artık bilgisayar programları sayesinde kolaylıkla yapılabilir olmuştur. Elle çizilen iki boyutlu animasyonlardan bilgisayarlarla oluşturulan üç boyutlu ve gerçekçi animasyonlara geçiş 1990’larda gerçekleşmiş ve teknoloji hızla gelişmeye başlamıştır (Sağlamtimur, 2010, s.225). Çok daha az emek ve zaman gerektirmesi yönüyle zamanla daha çok tercih edilir olmuştur. Ayrıca fotoğraf ve videolar da animasyon üretiminde kullanılabilirlerdir.

Yazılımlar ve dijital teknolojilerin hızlı gelişiminin bir sonucu olarak yeniden canlanan bir tür olan animasyon, disiplinleri ve teknikleri sürekli olarak birleştirmiştir. Animasyonun bir sanat formu olarak kabul edilip edilemeyeceği halen tartışma konusu olsa da günümüzde kesinlikle sergilere daha sık dahil edilir olmuştur. New York’taki PSI Çağdaş Sanat Merkezi, 2001 yılında “Animasyonlar” sergisinin tamamını bu forma

ayırmiş, bu türün farklı tekniklerini ve klasiklerini tanınmış sanatçıların projeleriyle yan yana getirmiştir (Paul, 2015, s.110).

2.4.3. İnternet ve Network sanatı

Dijital sanat, 1990'ların ortalarında World Wide Web'in ortaya çıkmasıyla yeni bir ifade biçimi bulmuştur. 1960'ların sonundaki başlangıcından itibaren ARPANET istikrarlı bir şekilde büyümüş, 1984'te Ulusal Bilim Vakfı'nın ağına gelişimine dahil olmasıyla eşi görülmemiş bir hızda ilerlemiştir. İnternet sanatı, isminden de anlaşılacağı üzere birincil materyal olarak interneti kullanmaktadır. Absürt yazılımlar ya da bilgisayar virüslerinin sanat formuna dönüştüğü ve genellikle interaktif olarak oluşturulan bir sanat biçimidir ve online videolar, enstalasyonlar, tarayıcı veya spam sanatı, kod biçiminde yazılan şiirler gibi uygulamaları kapsamaktadır. "Dijital sanatın formlarından biri olan internet sanatı, sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı (network) kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimidir. Maddesiz ve yapıtsız bir sanat olan internet sanatı adını kullandığı ortamdan almakta, web sanatı, ağ sanatı, net sanatı olarak da isimlendirilmektedir (Sağlamtimur, 2010, s.225)". Web tarayıcılarının yaygınlaşmasıyla hızla yayılan internet sanatı diğer sanat biçimleriyle etkileşim içerisinde gelişmiş ve sanatı müze/galeri ortamından çıkarmanın mümkün olduğunu göstermesi ve hem sanatçıya hem izleyiciye sağladığı özgürlük yönüyle sanat algısına katkı sağlamıştır. İnternetteki öncü sanat organizasyonları arasında, çağdaş sanat ve kültür teorisine adanmış elektronik bir mesajlaşma sistemi olan, Wolfgang Staehle tarafından kurulan New York merkezli "The THING" yer almaktadır.

Verschooren'in yaklaşımına göre, İnternet Art olarak tanımlanabilecek tüm sanat eserleri aynı zamanda New Media Art kapsamındadırlar. Ancak İnternet teknolojilerine yer vermeyen, fakat bilgisayar görüşü (computer vision), video-mapping gibi gelişmekte olan teknolojileri kullanan eserler de New Media Art olarak ele alınabilirler. İnternet Art tanımlanmasının ilk koşulu, İnternet teknolojilerinin sanatsal herhangi bir etkinlik amacı ile kullanımınıdır (Berkman, Wong, Bozkurt, 2017).

İnternetin ticari olarak sömürgeleştirilmesi, ".com" çılgınlığının ölümüyle ancak 1990'ların sonunda başlamış ve uzantısını sosyal medya ve Web 2.0 çağında bulmuştur. İnternet sanatı, World Wide Web'in başlangıcından bu yana, aynı anda gelişen birkaç 'hareket' ile var olmuş, çoğu zaman örtüşen sayısız sanatsal ifade biçimi için geniş bir

şemsiye haline gelmiştir (Paul, 2015, s.112). Network sanatı, internetin temeli olan ağ teknolojilerinin kullanılmasıyla oluşturulan sanat eserlerine verilen isimdir. 1980'lere kadar bilgisayar ağları sanat etkinliklerinde kullanılmamıştır fakat "(...) 1960'larda faks cihazlarını kullanan sanatçıların ürünleri de networked art olarak kabul edilmelidir. Daha geniş bir çerçevede düşünüldüğünde, (...) Mail Art ya da Correspondence Art çalışmaları da Networked Art'ın temellerini oluşturur (Berkman, Wong, Bozkurt, 2017)". Galloway'a (2004) göre ise internet sanatı, World Wide Web, e-posta veya başka herhangi bir protokol teknolojisi fark etmeksizin küresel internet içindeki her türlü sanatsal uygulamayı ifade etmektedir.

1990'ların ortalarında, aralarında Olia Lialina, Alexei Shulgin, Heath Bunting, Vuk Cosic ve Barselona merkezli kolektif Jodi'nin de yer aldığı bir grup sanatçı, medya teorisyeni/eleştirmen Geert Lovink ve Pit Schultz tarafından kurularak İnternet kültürüne ve eleştirisine adanan çevrimiçi e-posta listesi nettime aracılığıyla bağlantı kurmuş ve "net.art" hareketini oluşturmuştur (Wands, 2006, s.123). "net.art" terimi, uydurma bir sözcükten çok bir kaza sonucu ortaya çıkmıştır; Aralık 1995'te Slovak sanatçı Vuk Cosic'e gelen anonim bir e-postanın iletim sırasında karıştırılmasıyla ortaya çıkan bir yazılım hatasının sonucu olarak, Cosic'in e-postada seçebildiği tek okunaklı kısım "net.art" olmuştur. Cosic bu e-posta sonrasında "net.art" terimini çevrimiçi sanat ve iletişim hakkında konuşmak için kullanmaya başlamıştır. Birbirine bağlı belirli İnternet toplulukları arasında bir virüs gibi yayılan bu terim, çeşitli günlük aktiviteleri tanımlamak için hızla yayılmaya başlamıştır (Greene, 2000, s.162). Terim ilk kez Vuk Cosic'in 1996'da Trieste'de düzenlediği "net.art per se" toplantısında resmen kullanılmıştır (Paul, 2015, s.113).

Net.art, çevrimiçi galerilerle Web'de oldukça hızlı bir şekilde kendi sanat dünyasını kurmuştur. Günümüzde bir sanat biçiminden çok belirli bir dönemi kapsayan bir akım olarak görülen terim, sanat ile internet ilişkisinin ilk döneminin kısıtlı bant genişliğinden kaynaklı, kendine has bir estetik anlayışı olan birtakım eserleri tanımlamak için kullanılmıştır (Berkman, Wong, Bozkurt, 2017). Sürekli kurulan diyaloglar ve yeni yeni fikirler yoluyla birbirinin ilgisini canlı tutan sanatçılar, sanat meraklıları ve teknoloji eleştirmenleri, grafikler, e-posta, metinler ve fotoğraflar ile birbirlerine atıfta bulunmuş ve net.art'ı şekillendirmiştir. İnternet, net.art sanatçılarının herhangi bir bürokrasi veya sanat kurumundan bağımsız olarak, marjinalleştirilmeden veya toplumdan dışlanmadan çalışmasına izin vermiştir. Erken net art döneminde üretilen Olia Lialina'nın

“My Boyfriend Came Back From the War” (Erkek Arkadaşım Savaştan Geldi) (1996) (Görsel 15) isimli eseri, türün klasiklerinden olmuştur (Paul, 2015, s.113). Tarayıcı penceresinin çerçevelerindeki siyah-beyaz resimlere, sorulara ve ifadelere tıklamak, çerçevenin artan bir karmaşıklıkla alt bölümlere ayrılmasına neden olur; bu deneyim, internetin artan hızı ve bağlamındaki değişikliklerle sonsuza kadar değiştiğinin bir yorumudur.

Net.art sanatçılarının en başından beri büyük emelleri vardı. Net.art'ın kısa tarihinin büyük kısmında, uygulayıcıları bilinçli olarak kolektif amaçlarını ve ideallerini belirleyerek, doğrudanlık ve maddi olmamak gibi internete özgü özelliklerden yararlandılar. Net.art toplulukları arasında baskın iletişim biçimi olan e-posta, kablolu bağlantısı olan herkese, eşit bir zeminde, uluslararası sınırların ötesinde, anında ve her gün iletişim kurma olanağı sağladı ... Sanatın kişinin günlük faaliyetlerinde bariz bir şekilde yer aldığı eşitlikçi bir topluluk oluşturmak kolektif bir hedefti (Greene, 2000, s.162).

Tarayıcı sanatı (browser art) ise 1990'ların net sanatına özgü bir türdür ve Netscape ve Internet Explorer gibi tarayıcılar aracılığıyla web'i keşfetme yollarının kurallarını yeniden yazan alternatif tarayıcıların yaratılması fikrine dayanmaktadır (Paul, 2015, s.117-118). İngiliz I/O/D grubu, kullanıcıların boş bir pencerede çerçeveler çizmelerine ve içinde görüntülemek istedikleri bilgileri seçmelerine izin veren bir uygulama olan *WebStalker* (Görsel 16) ile tek başına 'alternatif tarayıcılar ortamını' kurmuştur. *WebStalker* grafik göstermese de mevcut tarayıcıların işlevselliğini estetik ve yaratıcı bir şekilde genişletmiştir.

2.4.4. Yazılım (Software) sanatı

Yazılım, bilgisayarın belirli bir işlemi gerçekleştirmesi için tanımlanan kodlarla oluşturulan, kullanıcı deneyimini geliştirmek adına tasarımın büyük önem taşıdığı komutlar topluluğuna verilen isimdir. Yazılım olmadan icra edilemeyecekleri gerekçesiyle tüm dijital sanatlar yazılımı içinde barındırmaktadır fakat yazılım sanatı özel olarak, bir sanat formu şeklinde oluşturulan yazılımlarla icra edilmektedir. Başlangıçta 1990'lı yıllara dayanan yazılım sanatı, 2000'lerde uluslararası sanat festivallerine dahil olmuştur (Sağlamtimur, 2010, s.226). Paul (2015), yazılım sanatını sözde bir kategori olarak yorumlamış, bulanık terminolojinin başka bir tezahürü olduğunu söylemiştir. Yazılım bir bilgisayar tarafından yürütülebilen resmi talimatlardır fakat dijital sanatın her

biçimi, bir düzeyde kod ve algoritmaları kullanmaktadır. Baskıdan videoya kadar herhangi bir dijital görüntü, nihayetinde talimatlar ve onu oluşturmak veya işlemek için kullanılan yazılım tarafından üretilmiştir. Ancak, 'yazılım sanatı' terimi genellikle sanatçılar tarafından sıfırdan yazılmış projeler için kullanılmaktadır. Hem I/O/D'nin WebStalker'ı hem de Maciej Wisniewski'nin "netomat"ı (1999), (Görsel 17) nihai olarak (ağ bağlantılı) yazılım sanatıdır.

Diğer bir erken örnek, İngiliz yazılım sanatçısı Adrian Ward'ın "Auto-Illustrator" (2002) isimli, kullanıcıların kendi grafik tasarımlarının üretiminde çeşitli oynamalar yapmalarına olanak tanıyan bir grafik tasarım uygulaması olmuştur. Yazılım sanatını diğer sanatsal uygulamalardan ayıran şey, sanatçının çalışmalarının tamamen 'matematiksel' bir tanımını yazmasını gerektirmesi olmuştur (Paul, 2015, s. 124).

2.4.5. Sanal gerçeklik

VR (Virtual Reality; Sanal gerçeklik) terimi yaygın olarak, bir oyun için oluşturulmuş 3D dünyadan, alternatif bir sanal gerçeklik olarak İnternet'e kadar, bilgisayarlar tarafından oluşturulan veya bilgisayarlar aracılığıyla erişilebilen herhangi bir alan için kullanılmaktadır ancak terimin orijinal anlamı, kullanıcılarını bir bilgisayar tarafından oluşturulan üç boyutlu bir dünyaya tamamen çeken ve bu dünyayı oluşturan sanal nesnelere etkileşime izin veren bir gerçekliği ifade etmektedir (Paul, 2015, s.125). İlk VR konsepti 1960'lı yıllarda Ivan Sutherland tarafından formüle edilmiş fakat bu alandaki ilk deneyimler 1980'lerde, Jaron Lanier ve ekibi tarafından gerçekleştirilmiştir (Blanchard vd., 1990 s. 35). Jaron Lanier aynı zamanda 1981'de kurulan ve immersive sanal gerçeklik ürünlerini ticari olarak ilk tanıtan VPL Research şirketinin sahibidir. Bu ürünler arasında sanal dünyalarla etkileşim için "DataGlove" isimli bir eldiven cihazı ve çeşitli sensörlerin vücudu saran likra bir giysiye bağlanabildiği "DataSuit" yer almıştır (Lasko-Harvill vd., 1988, s.536). Günümüzdeki haliyle ekranı bir gözlük aracılığıyla izleyicinin gözlerinin önüne yerleştiren VR, kullanıcıyı yapay bir dünyaya daldırarak fiziksel olanı ortadan kaldırmasıyla, bir kullanıcının sanal bir ortama yerleştirilmesinin en radikal şekli olmuştur. Sanal dünyayı kullanıcı için fiziksel bir duyuma dönüştürme yönündeki en gelişmiş deneyler, ayrıntılı oyun senaryolarına sahip eğlence parkları olmuştur. "Bir düzeyde, bu sanal gerçeklik biçimi bir bedensizleşme psikolojisi oluşturur,

çünkü nihayetinde modası geçen bedeni geride bırakma ve veri alanında bir cyborg olarak yaşama olasılığını vaat eder (Paul, 2015, s.125)”.

Çoğu sanatsal VR projesi, sanal dünyanın sürükleyici etkisini yaratmak için fiziksel yapılardan yararlanmaktadır. Jeffrey Shaw’ın “EVE” (Extended Virtual Environment-Genişletilmiş Sanal Ortam) (1993) (Görsel 18) isimli eserindeki ortam, büyük ve şişirilebilir bir kubbedir ve merkezinde bulunan robotik bir kol, üzerindeki iki video projektörü ile yansıtılan görüntüleri kubbenin içinde akıcı bir şekilde hareket ettirmektedir ve bu dünya sırayla, takan kişinin pozisyonunu takip eden ve projektörlerin konumunu kontrol eden kaskı takan bir izleyici tarafından yönlendirilir ya da manipüle edilir (Paul, 2015, s.128). Manzaranın görünümü, sürekli olarak kaskı takan izleyicinin bakış açısına karşılık gelmekte, genellikle fotoğrafçının veya yönetmenin alanı olan perspektif üzerindeki kontrol, burada izleyiciye verilmektedir.

2.4.6. Müzik ve Ses

Bilgisayar tarafından oluşturulan müzik, birçok yönden dijital teknolojilerin ve etkileşim kavramının evriminde itici bir güç olmuştur. Teknolojik gelişmelerin yanı sıra, dijital ses ve müzik, daha önceki müzikal deneylerle de şekillenmiştir. Brian Eno’nun ses ortamları ve Laurie Anderson’ın görsel-işitsel enstalasyonları/performansları dijital ses ve müzikteki gelişmeler üzerinde derin bir etkiye sahip olmuştur. Remiks ve DJ kültürünün yanı sıra, sanatsal dijital ses ve müzik projeleri, herhangi bir görsel bileşeni olmayan saf ses sanatını, görsel-işitsel enstalasyon ortamlarını ve yazılımlarını, gerçek zamanlı, çok kullanıcıli bestelere/remikslere izin veren internet tabanlı projeleri ve mobil cihazlarda uygulama olarak sunulan ağ bağlantılı projeleri içeren geniş bir alandır (Paul, 2015, s.133). Enstalasyondan İnternet sanatına kadar birçok dijital sanat eseri, özellikle müzikal yönle odaklanmadan ses bileşenlerini içermektedir. İzleyiciyi/katılımcıyı teşvik etme ve etkileme arayışındaki sanatçılar, ses ve görsel öğeleri ustaca bir araya getiren ortamların yanı sıra, ses dünyalarını şekillendirmek için kullanıcı etkileşimini teşvik eden internet tabanlı projeler üretmekte, müzik ve ses, çağdaş sanat dünyasında önemli bir rol oynamaya devam etmektedir (Wands, 2006, s.123).

Çok kullanıcıli ortamlar, oyun oynama ve dosya paylaşımı kavramları, John Klima’nın, “Glasbead” yazılımının merkezinde yer almıştır. Glasbead, oyuncuların ses

dosyalarını içe aktarmasına ve sayısız ses ortamı oluşturmaya olanak tanıyan, çok kullanıcıya bir arayüz, enstrüman ve 'oyuncak'tır (Wands, 2006, s.132). Arayüz, çanları andıran sapları olan dairesel bir yapıdadır ve ses dosyaları zillere aktarılabilir. Seslerin ve görsellerin birbirini geliştirdiği kapalı bir dünya yaratan Glasbead, Hermann Hesse'nin Das Glasperlenspiel adlı romanından esinlenmiştir (Paul, 2015, s.134).

2.5. Dijital Sanatın Sergilenmesi ve Korunması

Dijital sanatın sanat dünyasına resmi olarak girişi ancak 1990'ların sonlarında, müze ve galerilerde giderek artan bir şekilde gösterilere dahil edilmeleri sonrası yaşanmıştır. 20. yüzyıldan itibaren hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler sonrası artan bilgisayar ve internet kullanımı sosyal yapıların da değişmesine etki etmiş ve bu dönem teknolojik/dijital çağın başlangıcı olmuştur. Bu gelişmeler doğrultusunda değişen algı doğal olarak sanatı da etkilemiştir. Sanatçılar, ziyaretçisiz varlığını sürdüremeyen eserlerini çağın vizyonuna uygun olarak tasarlamak ve sergilemek için yeni yöntemler üretmeye başlamıştır. On yıllar boyunca bir dizi dijital sanat sergisi düzenlenmiş ve bazı galeriler bu sanatı tutarlı bir şekilde sunmuştur. Önceki yirmi yıl boyunca, dijital sanat için ana sergi alanları *Ars Electronica* festivali, *ISEA* (Inter-Society for Electronic Arts) ve *EMAF* (European Media Arts Festival), *DEAF* (Dutch Electronic Arts Festival), *Next 5 Minutes*, *Transmediale* ve *VIPER* gibi festivaller olmuştur ve 21.yüzyılın başında, dünya çapında, yalnızca bu sanat türüne ayrılmış ve sayıları giderek artan sergi alanları geliştirilmiştir (Paul, 2015, s.23). Dijital sanatın sınırları genişledikçe, müzeler de bu gelişime ilgi duymaya başlamıştır. Günümüzde önemli dijital sanat sergileri düzenlenmekte, dijital sanat müzeleri kurulmakta, dijital sanat, çağdaş sanat camiasında giderek daha yaygın bir şekilde kabul görmektedir. Bununla birlikte, müzeler ve galeriler geleneksel sanat koleksiyonlarını çevrimiçi hale getirerek onları kolayca erişilebilir hale getirmişlerdir. Sanat deneyimi artık evlere, siber kafelere ve internet erişiminin olduğu herhangi bir kamusal veya özel alana uzanmıştır (Wands, 2006, s.8).

İlk dijital sanat müzesi, 1999 yılında Wolf Lieser tarafından Bremen'de kurulmuştur. Çevrimiçi ulaşılabilen müze Berlin ve Frankfurt'taki iki galeriyle iş birliği içinde kurulmuştur. İnsanların dijital sanatı tam anlamıyla kavrayamamalarından kaynaklı oluşan problemler doğrultusunda sanatın varlığını reddetmeleri söz konusu

olmuş, birçok galeri dijital sanat eserlerine yer vermeyi reddettiği için sanatçıların kendilerini tanıtımları zorlaşmış ve bu durum Lieser'i çevrimiçi ulaşılabilen, sanatçıların tanıtıldığı, sanatçı söyleşilerinin ve bilimsel makalelerin yer aldığı bir dijital sanat müzesi açmaya itmiştir. Çalışmalar farklı dönemlere göre ayrılmış, ilk bölüm internet öncesi döneme verilmiştir (Avcı Tuğal, 2018, s.239). Türkiye'deki ilk dijital sanat müzesi ise çok amaçlı sahne ve gösteri sanatları merkezi DasDas'ın kurucuları tarafından 2022 yılında açılan X Media Art Museum (XMAM) olmuştur. Teknoloji, bilim ve sanatın bir araya geldiği dijital sanatların çeşitli versiyonları için yeni perspektifler yaratmayı hedefleyen XMAM, ziyaretçilerin deneyimini güzelleştirmek adına yüksek teknoloji ses sistemleri ve projeksiyonlar kullanmaktadır.

Dijital sanatla birlikte geleneksel mekân, zaman, sınıflandırma ve disiplin sınırları büyük ölçüde aşılmıştır. Graham ve Cook (2010), disiplinler arası iş birliklerinin heyecan verici olmakla birlikte "disiplinlerarasılık kaygısına" meyilli olduğunu belirtmiştir. Bu yeni sanat tarzını bir sanat müzesine yerleştirme sorununun can alıcı noktasını ise hem küratörlerin hem de kurumların "sınır sorunları"yla ün salmış olmaları olarak değerlendirmişlerdir. Bazı örnekler yalnızca küratöryel bölümler arasında değil, bir kurumun tüm bölümleri arasında sınırları zorlayabilmektedir. Örneğin "010101", 2001 yılında SFMOMA (San Francisco Museum of Modern Art) direktörü David Ross tarafından, gerçekleştirilen bir "teknolojik zamanlarda sanat" sergisi olmuştur. Baş küratörün olmadığı bu sergi, Mimarlık ve Tasarım, Eğitim ve Kamu Programları, Medya Sanatları ve Resim/Heykel şeklinde dört küratöryel bölüme ayrılmıştır. Bu gösterinin talep ettiği kurumsal yapıdaki farklılıklara ilişkin bir araştırma çalışmasında, görüşülen kişilere rolleri sorulduğunda, tanımlarında en sık tekrarlanan sözcük bulanık olmuştur (Graham ve Cook, 2010, s.194-195). Bu departmanlar arası bölünme ile yalnızca küratörlük departmanları arasında değil, roller arasında ve hatta sanat eseri ile tabela arasında da bulanıklık meydana gelmiştir. SFMOMA Web sitesinin Net art için hem yorumlama hem de sergi mekânı olarak artan rolü nedeniyle, müzedeki geçici ek görevler arasında bir Web İçeriği Direktörü yer almış, Net art komisyonlarının sergi Web sitesindeki konumu hakkında çok tartışılmış ve bu komisyonların yalnızca İnternet üzerinden erişilebilir kılınması gerektiğine karar verilmiştir.

Dijital sanatla birlikte, sanat üretim ve sergileme yöntemlerinde köklü dönüşümler meydana gelmiştir. Sanat eserlerinin sergilendiği mekânlar sanatın bir parçası haline

gelmiş, mekânsal öğeler ziyaretçilerin aktif konuma getirilmesi ve algılarının yönlendirilmesi açısından önemli olmuştur.

Teknolojik genişlemeden kaynaklanan yetiler arasındaki bölünme ya da duyulardan birinin ya da diğerinin dışsallaştırılması olgusu, geçen yüzyılın öylesine yaygın bir özelliğidir ki, bugün tarihte ilk kez olarak, bu kültür başkalaşımının nasıl başladığının bilincine varabiliyoruz. İster alfabe olsun ister radyo, yeni bir teknolojinin başlangıcını yaşayanlar en belirgin tepkileri gösterirler, çünkü göz ya da kulağın teknolojik genişlemesinin hemen ortaya çıkardığı yeni duygusal oranlar, insanlara, hep birlikte bütün duygular arasında çok şiddetli yeni bir “bütünleşme” ya da yeni bir etkileşim kalıbını akla getiren şaşırtıcı, yepyeni bir dünya sunar. Ama bütün topluluk yeni algı alışkanlığını bütün çalışma ve ortaklaşma alanlarına kattıkça, başlangıçtaki çok yavaş yavaş dağılır, kaybolur. Aslında gerçek devrim, bütün kişisel ve toplumsal yaşamın, yeni teknoloji tarafından kurulan yeni algılama modeline, sonradan ortaya çıkan ve süregiden bir “uyarlanma” evresinde gerçekleşir (McLuhan, 2014).

Bu sanat biçiminin olaya dayalı veya zamana dayalı yapısının beraberinde getirdiği çeşitli zorluklar özellikle sergi direktörlerini ve proje koordinatörlerini alakadar ediyordu. Bazı eserler için randevu almak gerekirken bazı eserler için gerekli eşyaları izleyici/katılımcıya dağıtmak gibi yeni sorumluluklar oluşmuş, yeni yönetim sistemleri icat edilmek zorunda kalınmıştır. Ayrıca departmanlar arası çalışma, fiziksel galeri alanının yanı sıra kavramların paylaşılmasını da gerektirmiştir. “Bazen yeni medya sanatını gösterebilmenin donanım yığınlarına bağlı olduğu varsayılır. Ancak donanım, sistemleri anlamadan çalışamaz. Gerçekte, bir bina kusursuz bir şekilde donanımlı olabilir, ancak insan ve bilgi sistemleri yerinde değilse, o zaman her şey boşunadır (Graham ve Cook, 2010, s.196)”.

İzleyicinin eserle etkileşimi ile eserin çağın gereklerine uyum sağlaması arasındaki paralellik, izleyicinin sanat yapıtı algısını ve sanat yapıtından beklentisini değiştirmiş, sanatçıyı eserlerinin üretiminde yoğun bir teknoloji kullanımına itmiştir. Sanat üretim biçimlerinin değişmesiyle birlikte bu eserlerin sergilendiği mekanlar izleyicinin deneyimini ön planda tutan mekanlara dönüşmeye başlamıştır. Dijital ortam, sahip olduğu özellikler nedeniyle, sunum, toplama ve koruma konuları geleneksel sanat dünyasına birtakım zorluklar getirmektedir. Dijital baskı/fotoğraf/heykel, nesne merkezli müzelerin hazırlıklı olduğu türlerdir ancak zamana dayalı, etkileşimli dijital sanat eserleri çok sorunu beraberinde getirmektedir. Bu sorunlar büyük ölçüde ortama özgü değildir, ancak zamana dayalı ve etkileşimli herhangi bir çalışma için geçerlidir. Sergileme terimi The Concise Oxford Dictionary of Art Terms (Kısa Oxford Sanat Terimleri Sözlüğü)

tarafından “Bir dizi sanat yapıtı veya eserin belirli bir yerde geçici olarak sergilenmesi.” olarak tanımlanmıştır. Yani Herreman (2004) ise “Sergi, kavramların, değerlerin ve/veya bilginin aktarımını ve iletişimini amaçlayan özel yorumlama teknikleri ve öğrenme dizileri kullanan, önceden belirlenmiş bir mekânda sunulan nesnelere ve tamamlayıcı unsurlarına dayalı bir iletişim ortamıdır.” şeklinde tanımlamıştır. Yirminci yüzyılda sergi mekanlarında, eserlerin tarafsız bir ortamda ön plana çıkarılarak sergilenmesi ve sanat eserinin mekanla bütünleştirilerek sergilenmesi şeklinde iki farklı yaklaşım öne çıkmıştır. Eserin tarafsız bir ortamda ön plana çıkarılarak sergilenmesine örnek olarak sanat eleştirmeni Brian O’Doherty’nin (1986) “Beyaz Küp” kavramı önemli olmuştur. “Beyaz Küp” kavramı, sanat eseri haricindeki her şeyi dışlayan, her türlü dikkat çekebilecek şeyden izole edilmiş ideal mekânı ifade etmektedir. Dış dünyayla her türlü temasın kısıtlanması adına genelde pencereler kaldırılır, duvarlar beyaza boyanır ve daha sessiz olması için yerler halı kaplanır. Sanat eserinin mekanla bütünleştiği sergileme yöntemleri ise günümüzün popüler seçeneği olmuştur.

Dijital sanat çalışmalarında genellikle içeriğin anlaşılabilmesi için izleyici katılımı gerekmektedir. Ayrıca, gösterimleri genellikle pahalıdır ve ideal olarak sürekli bakım gerektirmektedir. Müze binaları, tamamen kablolarla döşenmiş ve esnek sunum sistemleriyle donatılmış olmaktan ziyade “beyaz küp” modeline göre tasarlanmıştır ve bir serginin başarısı ve izleyicinin sanatı takdir etmesi, her zaman kurumun sergiye verdiği çabaya bağlı olmuştur

Dijital sanatta sanat eseri ve izleyicinin konumları değişmiş, birey artık yalnızca ‘izleyici’ konumundan çıkarak katılımcı konumuna geçmiştir. Bu durum katılımcıları bu mekanları daha sık ziyaret etmeye ve bu mekanlarda çok daha fazla zaman geçirmeye yöneltmiştir. Bireyler sanat eserinin karşısında durup onu izlediği izleyici konumundan çıkarak, sanat eserinin etrafında gezinmek, eseri harekete geçirmek için fiziksel hareketler yapmak gibi davranışlarla katılımcı konumuna geçmiştir.

Bu hareketliliğin vazgeçilmez bir sonucu olarak, oturma elemanlarının form ve işlevi değişime uğramış veya tasarlanan mekanlarda doğrudan oturma elemanlarına yer verilmemiştir. 2014 yılında Venedik Uluslararası Mimarlık Bienali’nde sergilenen eserlerden biri, kullanıcının konumunu algılayarak zeminde bazı şekiller oluşturması nedeniyle bu duruma örnek olarak verilebilir. Katılımcıların varlıklarının eser üzerindeki

etkisini fark etmeleriyle, zamanla eser alanında dans etmeye başladıkları gözlemlenmiştir (Karaoğlu, 2016, s. 42).

Dijital sanat eserlerinin katılımcı ile etkileşimi, işitme/koklama/dokunma duyularına hitap edecek şekilde çok katmanlı olabilmektedir ve bu durumda aynı mekânda sergilenen birden fazla eserin birbirine karışmasını önlemek çok önemlidir. 2014 yılında Museum of the 20. Century’de düzenlenen bir sergide, belirli bir görsel ve işitsel yoğunluğa sahip eserler, çalışmayı harekete geçiren bir başlatma düğmesi kullanılarak görüntülenecek şekilde tasarlanmıştır (Karaoğlu, 2016, s. 43). Her işin sınırlarının belirlenmesi ve kolay değiştirilebilir mekanlar sergilerin kusursuz ilerlemesi için önem taşımaktadır.

İnternet için yaratılan sanatın kamusal bir fiziksel alan içinde sunulması da karmaşıktır. İnternet sanatı, internete erişimi olan herkes tarafından, herhangi bir yerde görülmesi için yaratılmıştır ve halka sunulması/tanıtılması için bir müzeye ihtiyaç duymamaktadır. Çevrimiçi dünyada, fiziksel galeri/müze bağlamı artık mutlaka bir statü göstergesi olarak çalışmamakla birlikte, fiziksel sanat mekanları yine de iş için bir bağlam sağlamak, gelişmelerini kronikleştirmek, korunmasına yardımcı olmak ve aynı zamanda izleyicisini genişletmek için İnternet sanatı söz konusu olduğunda önemli bir rol oynayabilmektedir. Net sanatını kurumsal bir bağlamda sunmak için çeşitli modeller geniş anlamda tartışılmıştır. Bazı insanlar, yalnızca çevrimiçi olarak sunulması gerektiğini ve her durumda ‘İnternet’e ait olduğunu’ savunmuştur.

Soru daha çok, İnternet erişimi kamusal alanlarda mı yoksa özel bir ortamda sadece ev bilgisayarlarından mı mümkün olmalı? Kablosuz teknolojiler ve mobil cihazlardaki son gelişmelerle birlikte, İnternet giderek her yerden erişilebilir hale geldi. ... net sanatı genellikle bir kamusal alanın ayrı bir bölgesinde sunuldu ve bu da ‘gettolaştırma’ eleştirisini gündeme getirdi. Ayrı bir “salon alanı” olarak kurgulanması, insanları bir eserle daha fazla zaman geçirmeye davet etme avantajına sahip olmakla birlikte, sanatın geleneksel medya bağlamında görülmesini ve onlarla diyaloga girmesini engelliyor. Sergi ortamı bir sanat eserinin gerektirdikleri ile tanımlanmalıdır. Teknoloji hızla gelişmeye devam ettikçe ve günlük hayatımıza giderek daha fazla entegre olurken, dijital sanatla etkileşim kurmanın ve onunla ilişki kurmanın yeni yollarını görme ihtimalimiz çok yüksek (Paul, 2015, s.24).

Dijital sanat koleksiyonu ve dolayısıyla satışı, başlangıcından itibaren tartışmalı bir konu olmuştur. İnternet sanatı, koleksiyonculuk bağlamında, ağ bağlantısı olan herkes tarafından erişilebilir olması açısından en sorunlu biçim olmuştur. Bununla birlikte, eserin

kaynak kodunun ilgili müzenin sunucusunda barındırılmasıyla birlikte, müzeler tarafından giderek daha fazla toplanmıştır ve müzenin diğer varlıklarından önemli farkı, eserin yalnızca müze onu sergilemeye karar verdiğinde değil, kalıcı olarak görüntüde kalması olmuştur. (Paul, 2015, s.24-25). Dijital sanatın ortaya çıkardığı en büyük zorluklardan biri olarak kabul edilebilecek olan şey ise eseri koruma sorumluluğunu da beraberinde getirmesi olmuştur.

Dijital sanatın genellikle geçici olarak kabul edilmesi söz konusudur ve bu kısmen doğru bir çıkarım olmuştur. Performans sanatı gibi herhangi bir zamana dayalı sanat eseri, esasen geçicidir ve genellikle etkinlikten sonra yalnızca dokümantasyonda var olmaya devam etmektedir. Süreç odaklı dijital sanat eserleri de geçicidir, ancak dijital teknoloji aynı zamanda dijital sanat eserinin sürecini kaydetmenin gelişmiş olasılıklarına da izin vermektedir. “Teoride dijital görüntünün süresiz bir ömrü vardır. Onu oluşturan kod bozulmaz. Ancak, bu tür bir kodun hayatta kalması ve iletilebilirliği, onu depolayan ve gerçekleştiren elektronik işlemcilerle bağlıdır (Vaughan, 2005, s.7-8)”. Variable Media Network ve DOCAM (Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage) gibi girişimler, ulusal ve uluslararası kuruluşlar ve kurumlar Dijital sanatı koruma yöntemleri geliştirmek amacıyla çalışmaktadır. “Bitler ve baytlar aslında boyadan, filminden veya video kasetten daha kararlıdır. Kodu derlemek için talimatlar olduğu sürece işin kendisi kaybolmaz. Dijital sanatı istikrarsız yapan, (...) donanım ve yazılımdaki hızlı gelişmelerdir (Paul, 2015, s.25)”.

Dijital sanat 1990’ların başından beri muazzam gelişmeler kaydetmiştir ve burada kalmayacağı konusunda hiç şüphe yoktur. Dijital teknolojilerin yaygınlaşması, yaşamlarımız ve kültürlerimiz üzerindeki etkisi, bu kültürel fenomeni yansıtan ve onunla eleştirel olarak ilgilenen daha da fazla sanat eserinin yaratılmasını teşvik edecektir. Dijital sanat günümüzde müzelerde ve sanat kurumlarında kalıcı bir yuva bulmuştur ve giderek daha fazla sanat/teknoloji merkezleri ve araştırma/geliştirme laboratuvarları tarafından desteklenmektedir.

2.6. Türkiye’den Dijital Sanat Örnekleri

Türkiye’de dijital sanat genellikle fotoğraf ve video formunda icra edildiği uzun yılların ardından özellikle son 10 yılda büyük bir ivme kazanmış, çeşitli sergi ve

festivallerde sıklıkla icra edilir olmuştur. Türkiye’de dijital sanatın ilk örnekleri 1964 yılında Teoman Madra’nın ışık çizimleriyle, dia-pozitifleriyle, 1968 yılında Özcan Onur’un günümüzdeki yazıcıların bir alternatifi olarak, bilgisayar ortamında ürettiği görüntülerin fotoğraf baskılarını sergilediği “Elektropentür” ile ve 1970’lerde Nil Yalter’in deneysel fotoğraf/video çalışmalarıyla karşımıza çıkmıştır. (Şenova, 2013, s.1, Sağlamtimur, 2010, s. 219). 2000’li yıllara gelindiğinde ise Türkiye’de sakin bir başlangıç yapan dijital sanatın bir ivme kazandığı ve dijital sanat etkinliklerinde hızlı bir çoğalma yaşandığı görülmektedir.

2.6.1. NOMAD

2002 yılında kurulan NOMAD (göçebe), farklı disiplinler üzerinden dijital sanatın deneysel gelişimini incelemek ve yeni deneyler yapmak amacıyla kurulan bağımsız bir oluşumdur. Dijital sanatın disiplinler arası doğasına uygun olarak NOMAD oluşumu da mimar, küratör, mühendis gibi farklı disiplinlerden insanların bir araya gelmesiyle oluşmuştur. NOMAD, sanatçılara teknik ve teorik altyapı sağlamak amacıyla kurulmuştur. NOMAD’ın çekirdek kadrosu, tasarımcı, küratör ve yazar Başak Şenova, mimar, tasarımcı ve mühendis Emre Erkal, tasarımcı ve sanatçı Erhan Muratoğlu, mühendis ve programcı Hakan Güteryüz ve tasarımcı Funda Şenova’nın bir araya gelmesiyle kurulmuştur. NOMAD toplamda 17 proje gerçekleştirmiş, 2007 yılından bu yana da bir proje gerçekleştirmemiştir ([http-5](#)).

Oluşumun ilk projesi 2002 yılında gerçekleştirilen ve 6 ay süren “projectpitch” olmuştur. Küratörlüğünü Başak Şenova’nın gerçekleştirdiği web tabanlı sanat projesi, ses sanatçılarını, interaktif tasarımcıları, fotoğrafçıları, yazarları ve programcıları bir araya getirmiştir ([http-6](#)). Gene 2002 yılında, mekâna özel bir proje olan “memetics” ([http-7](#)) ve 3 farklı şehirde kaydedilen video enstalasyonlarından oluşan “urbanflows” ([http-8](#)) ve 2003 yılında “glassights” projeleri gerçekleştirilmiştir. 2004 yılında “Call Me Istanbul ist mein Name” sergisi için NOMAD üyeleri Erhan Muratoğlu ve Başak Şenova’nın sunduğu “Notes from the Quarantine” isimli video/film derlemesidir ([http-9](#)).

NOMAD’ın Türkiye’de dijital sanat adına gerçekleştirdiği en önemli projesi ise “ctrl_alt_del” olmuştur. “ctrl_alt_del” Türkiye’de gerçekleştirilen ilk ses sanatı festivalidir. NOMAD, Marres, Hedah ve İstanbul Teknik Üniversitesi İleri Düzey Müzik

Arařtırmaları Merkezi iř birlięiyle Eylöl 2003'te ilki geręekleřtirilen festivalde, İstanbul ve Maastricht Őehirlerinde ęeřitli tanıtım etkinlikleri geręekleřtirilmiřtir. "ctrl-alt_del", ses sanatının öncü isimleriyle Türkiye'yi ses sanatıyla tanıştırmayı amaęlamıř, projeye 16 ölkeden 30'dan fazla sanatçı katılmıřtır. Ayrıca proje 9. İstanbul Bienali'nin "konumlandırmalar" bölümünde yer almıřtır. Festival ikinci kez 2005 yılında ve son olarak 2007 yılında tekrarlanmıřtır (<http-10>).

2.6.2. 40 Metre 4 Duvar 8 Kúp Sergisi

5 Eylöl-1 Kasım 2015 tarihleri arasında Artnivo.com ve Zorlu PSM iř birlięiyle 14.İstanbul Bienali paralel etkinlięi olarak geręekleřtirilen "40 Metre 4 Duvar 8 Kúp" ile farklı disiplinlerden farklı ęalıřmalar sergilenmiřtir. Zorlu PSM Sanat Galerisi alanına yerleřtirilen sekiz küpte 10 sanatçının birbirinden baęımsız iřleri yer almıřtır. Sergiye Can Akgümüř ve Gülhatun Yıldırım'ın yanında Selin Balcı petri kaplarında büyüttüęü mikroorganizmaları tuvale aktardıęı Bio-Art ęalıřmasıyla, Ali Őentürk "Koř Ali Koř" isimli video ęalıřmasıyla, Burak Dak "İřte Yeryüzünün Kâbusu" ęalıřmasıyla, Erdal İnci ve Sibel Diker Atölye ęalıřmalarıyla, Leyla Emadi veri depolama bulutlarını somutlařtırdıęı enstalasyonu "Cloud" ęalıřmasıyla, Serenay Őahin "Periferi" ęalıřması ile katılmıřtır (<http-11>).

Serginin Türkiye'de dijital sanat anlamında öncü diyebileceęimiz, en dikkat ęeken ęalıřması ise Refik Anadol'un site specific (mekâna özgü) olarak tasarladıęı, kúpün bütün yüzeylerini kaplayan dijital ęalıřması "Infinity Room" (Görsel 19) olmuřtur. Mimariyi kanvas, ıřıęı materyal olarak kullandıęı arařtırmalarının geldięi son nokta olarak deęerlendirdięi ęalıřmasında izleyiciyle birlikte dinamik olarak sürekli deęiřen bir ortam yaratmıřtır (<http-12>).

2.6.3. Monochrome Sergisi

"Monochrome", 16 Aralık 2015-13 Őubat 2016 tarihleri arasında geręekleřen, Akbank Sanat'ın ev sahiplięi ettięi bir dijital sanat sergisidir. Serginin küratörlüęünü Ceren Arkman ve Irmak Arkman'ın üstlenmiřtir. Kant'ın yalnızca estetięe dayalı, tüm kaygılardan uzak "serbest güzellik" kavramından hareketle yalın ve "kendilięinden

güzel” eserlerle alternatif dünyalar yaratmayı hedefleyen sergide uluslararası üne sahip sanatçılar Lia, Memo Akten, Ouchhh, Refik Anadol, Ryoichi Kurokawa, Selçuk Artut, Simon Heijdens ve Zimoun yer almıştır. Renk çeşitliliğinin olasılıklarını ortadan kaldırarak dijital sanatın en saf haline odaklanmayı hedefleyen Monochrome sergisi siyah-beyaz temayı seçmiştir (Arkman ve Arkman, 2016). Serginin tek kadın sanatçısı Lia, bir dans performansından aldığı ses verilerini görselleştirdiği kod tabanlı video enstalasyonu “Transition 89 2.0” (2014) (Görsel 20) ile katılmıştır.

Sergiye sanatçı Memo Akten ise 3 kanal video enstalasyonu “Reducible Complexity” (2013) (Görsel 21) çalışması ile katılmıştır. İnsan gözünün biyolojik yapısı üzerinden Darwinci evrime itiraz etmek için kullanılan sözde bilimsel “Irreducible Complexity” (İndirgenemez Karmaşıklık) ifadesinden yola çıkan Memo Akten, “Reducible Complexity” (İndirgenebilir Karmaşıklık) eserinde insanların, sırf dünyada tanrılarına yer açabilmek için akıl ve kanıtları terk ederek sözde bilimsel teorileri benimseme konusundaki takıntılarından ilham almıştır (http-13).

Sanatçı Quayola, Vincent van Gogh'un çalışmalarından ilhamla Fransa'nın Provence kentine giderek rüzgârda savrulan ağaçların görüntülerinin saatler süren çekimleriyle oluşturduğu “Pleasant Places #S006.004” (2015) (Görsel 22) eserinde, kayda aldığı görüntüleri 3 boyutlu çizimle dijital ortama aktararak, doğa ile geometrik formları buluşturmuştur (http-14).

Sanatçı Refik Anadol ise, kanvas üzerine 3 boyutlu video-mapping formunda, kristal içeren kaya oluşumları jeodlardan ilhamla gerçekleştirdiği, fiziksel ortam ile sanal ortamı birleştiren “Cavity” (2014) (Görsel 23) isimli eseriyle katılmıştır (http-15).

Sanatçı Ryoichi Kurokawa, sergiye bir hissin başka bir hissi tetiklemesi anlamına gelen sinestezi fikrinden hareketle oluşturduğu görsel-işitsel heykeli “Constrained Surface” (2015) (Görsel 24) ile katılmıştır (http-16).

Simon Heijdens, 2005 yılından beri süren, iç mekân duvarlarında büyüyen dijital organizması “Lightweeds” (Görsel 25) ile sergiye katılmıştır. *Lightweeds*, bir bitkinin genetik verilerini içeren dijital tohumların, bina dışına yerleştirilen rüzgâr, ışık ve yağmur sensörlerinin ölçümleri ile gerçekleşen veri beslemesi sonucu hayat bulduğu, hareket eden ve büyüyen “canlı” dijital bitkilerdir. Etkileşimli olan çalışmada yanlarından

insanlar geçen bitkiler sporlarını bırakır ve böylece insanların çok geçtiği yerlerde yeni bitkiler oluşur (http-17).

Sergideki tek analog eser ise, sanatçı Zimoun tarafından yapılan ses enstalasyonu “216 dc motor, izolasyonsuz tel” (Görsel 26) olmuştur. Disiplinler arası uzmanların bir araya geldiği bağımsız sanat stüdyosu Ouchhh, sergiye “Hyper/ine” (2015) (Görsel 27) isimli görsel-işitsel enstalasyon ile Selçuk Artut ise “Blackout” (2015) isimli interaktif enstalasyonu ile katılmıştır.

2.6.4. Digital Revolution

Avrupa'nın önemli sanat merkezlerinden biri olan Barbican Centre'nin sanatın 1970'lerden bu yana dijital teknolojilerle geçirdiği dönüşümü araştırdığı sergisi “Digital Revolution” Londra, Stockholm ve Atina sonrasında 19 Şubat-12 Haziran 2016 tarihleri arasında İstanbul Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nde gerçekleşmiştir (http-18).

Sergide yer alan Chris Milk'in insan vücudunu merkezine alan çalışması “Treachery of Sanctuary” (Görsel 28) karşısına geçen insanların dijital gölgelerini yansıtarak sonrasında kuş figürlerine dönüştüren 3 büyük ekranla oluşturulmuştur. Minimaforms'un “Petting Zoo” (Görsel 29) isimli çalışması, insanın çevresiyle ilişkisinin gelecekte alabileceği boyutları örneklerken, Umbrellium teknolojik tasarım kolektifinin “Assemblance” (Görsel 30) çalışması insanların hareketleriyle biçim verebildiği ışık formları oluşturmuştur (http-19).

2.6.5. Digi.logue

Digi.logue, 2016 yılında gerçekleştirilen “Digital Revolution” sergisinin paralel etkinliği olarak gerçekleştirilen bir seminer olarak başlamış, sonrasında dijitalleşme konusunda merak uyandırmak ve disiplinlerarası diyaloglar gerçekleştirmek amacıyla kalıcı bir platforma dönüştürülmüştür. Platform yalnızca dijital dünyayla sınırlı kalmamış gerçekleştirdiği sunum, söyleşi, seminer gibi farklı etkinliklerle, dijital dönüşümün farklı alanlarla kesişmesinden doğan yaratıcı dünyayı anlamak isteyenleri buluşturma hedefini fiziksel ortama da taşımıştır (http-20). Digi.logue, kurulduğu 2016 yılından beri birçok etkinliğe ev sahipliği yapmıştır.

2.6.5.1. “Upload=Delphic Panaceas” sergisi

Sonar +D kapsamında 20 Nisan 2017’de Zorlu PSM’de gerçekleştirilen, ses titreşiminin frekansı üzerine çalışan *Audint* grubunun hem yeni hem eski çalışmalarının yer aldığı sergide ziyaretçilere 5 duyuya hitap eden 20 dakikalık deneyimler yaşatılmıştır. Sergide kulaklıklar ve *subpac* (Görsel 31) adı verilen özel giyilebilir çantalar aracılığıyla ses frekanslarının titreşimi ziyaretçilere aktarılmıştır (http-21).

2.6.5.2. “Everything” sergisi

10 Mayıs 2018 tarihinde gerçekleştirilen sergide “Everything” isimli interaktif oyun yazılımı yer almıştır. Oyun yazılımcısı ve animasyon yapımcısı David O’Reilly’nin tasarladığı interaktif gerçeklik simülasyonu oyununda doğru veya yanlış bir oyun oynama yolu bulunmamakta ve her bir kişinin deneyimi farklı olmaktadır. İstedığınız canlı/cansız varlık olabilmenize izin veren *Everything* oyun evreninde seyahat edilebilmekte, farklı bakış açılarıyla evren gözlemlenebilmektedir. Everything hem keşfedilebilen hem de yaratıcı bir tuval olarak kullanılabilen kalıcı bir evrene sahiptir oyun evreni nesnelere kullanarak oyuncuların kendi görüntülerini, dünyalarını, sahnelerini ve deneyimlerini yaratmaları konusunda özgürlük sağlamaktadır (http-22, http-23).

2.6.5.3. “Future Tellers” sergisi

13 Haziran 2017 tarihinde Zorlu PSM’de gerçekleştirilen, “İnsan ırkı gelecekte nerede olacak ve nasıl değişecek?” sorusundan hareketle gerçekleştirilen ve sanatçıların bir hikâye anlatıcısı olarak eserlerini sunduğu sergide Pınar Yoldaş, Elif Demirci, Alper Derinboğaz, Özge Ejder ve Selçuk Artut’un yanı sıra Candaş Şişman, Onur Sönmez ve Mehmet Ekinci, Joanie Le Mercier ve Ali M. Demirel, Elif Ayiter, Alp Güneysel ve Eren Başbuğ’un çalışmaları yer almıştır (http-24). Sergide yer alan bazı çalışmalar aşağıda anlatılmıştır.

Sanatçı Joanie Le Mercier ve Ali M. Demirel tarafından gerçekleştirilen *Landforms/Rockforms* (Görsel 33) çalışması, bilgisayar üretimi manzaralardan

oluşmaktadır. Eser “gürültü işlevi” ismi verilen teknik ile üretilmiş, bu teknikte algoritma ses ile eşsiz manzaralar oluşturmuştur. Eserde bu manzaraların evrenin bir yerinde gerçekten var olma olasılığı sorgulanmıştır (http-25).

Sergiye sanatçı Elif Ayiter, *The Mayakovsky Girls* (Görsel 34) isimli çalışmasıyla katılmıştır. Vladimir Mayakovsky ve El Lissitzky tarafından yazılan “For The Voice” (Ses İçin) isimli şiir kitabından, Second Life isimli oyun üzerinde avatarların içinde dolaşabileceği bir mimari oluşturan Ayiter, şiir kitabının sayfalarını da avatarlara deri olarak giydirmiştir. Ardından bir meslektaşının bu avatarları dans ederken kayda alıp “Mayakovsky Girls” ismiyle sergilemesi üzerine, Ayiter de bu avatarların sanal fotoğraflarını çekmiş ve bazılarının çıktılarını alarak Future Tellers sergisinde yayınlamıştır (http-26).

Sanatçı Candaş Şişman ise sergiye *Transition* (Görsel 35) isimli çalışmasıyla katılmıştır. İnsanların evrimi üzerinden geleceğe dair bir yorum getirmeyi amaçlayan sanatçı, geçmişte var olmadığımız gibi gelecekte de var olmama ihtimalimiz üstüne eserini şekillendirmiştir. Bunu sağlayabilmek için sanatçı beş adet, karşısına biri geçtiğinde sensörler aracılığıyla çeşitli frekanslarda titremeye başlayan aynadan faydalanmıştır, ilk ayna insanlığın geçmişini, ortadaki günümüzü ve son ayna da insanlığın geleceğini simgelediği için titreşimleri farklı düzeyde ayarlanmıştır (http-27).

Sanatçı Alp Güneysel, sergiye *Two PhD's Talking to Each Other* ve *Pencere* isimli iki farklı çalışma ile katılmıştır. Güneysel’in “Two PhD’s Talking to Each Other” çalışmasında insanların bilgisayarları kullanarak yaptığı teknolojik gelişmelerin bilgisayarlar tarafından sohbet konusu haline getirilmesi işlenmiştir. Bir araştırma yayınlama sitesinde yer alan son 5.000 araştırmanın özetleri ve önemli bölümleri makine zekasına işlenmiş, sonrasında bu botlar gerçek bir sohbet odasına giriş yaparak birbirleriyle inceledikleri araştırma yazılarını paylaşmışlardır. Çalışmada bu botların gerçekleştirdiği sohbet sergilenmiştir. Sanatçının diğer çalışması “Pencere” ise zamana açılan ve herkesin başka bir şey görebileceği bir pencere olarak gelecek olgusunu anlatmayı hedeflemiştir. Bunu sağlayabilmek için bir pencere görünümü veren ekrandan bakan izleyicilere robot benzeri bir iz düşümleri gösterilmiştir (http-28).

Serginin ses sanatı çalışması ise Eren Başbuğ tarafından gerçekleştirmiştir. Sergiye *Anomie en Masse* isimli elektronik bir parça ile katılan müzisyen Eren Başbuğ,

gelecek hakkında hissettiklerini müzikal olarak yansıtmayı tercih etmiştir. Her şeyin dijitalleştiği ve ulaşılması daha kolay bir hal alarak aslında değersizleştiği bir gelecek hayal eden sanatçı, bu hislerini yansıttığı çalışmasını plak formunda sergilemiştir (http-29).

Serginin en ilginç işlerinden biri ise Onur Sönmez ve Mehmet Ekinci tarafından gerçekleştirilen *Prothesengott* (Görsel 36) olmuştur. İnsanların mekân içindeki hareketlerini algılayarak harekete geçen ve insan hareketi olmadığında duran çalışma, yapay zekâ dendiği zaman akla bilgisayar formunun gelmesi fikrinden yola çıkmıştır. Freud'un insanın ürettiği teknolojinin bir parçası/protezi haline gelmesini anlatan "Prothesengott" kavramından hareketle, yapamadıklarımızı yapabilen, hissedemediklerimiz hissedilen bir protez kol yaratan sanatçılar, insanların bu protez kolun yaratılış amacı üzerine kafa yorması isteğiyle çalışmalarını gerçekleştirmiştir (http-30).

2.6.5.4. "Across the Line" sergisi

14 Kasım-25 Aralık 2017 tarihleri arasında Zorlu PSM'de gerçekleştirilen sergide görsel/işitsel, interaktif ve yazılım enstalasyonları yer almıştır. Digi.logue'un British Council iş birliğiyle, *AltCity* projesi kapsamında gerçekleştirdiği sergiye Birleşik Krallık merkezli SquidSoup sanat grubunun öncülüğünde, farklı disiplinlerden 12 sanatçı, katılmıştır (http-31). Küratörlüğünü Anthony Rowe ve Tuğçe Karataş'ın üstlendiği sergide, enstalasyon, kod, ışıklandırma, heykel formlarında ve etkileşimli çalışmalar yer almıştır. Teknoloji, fiziksel nesnelere ve çeşitli disiplinler arasındaki etkileşimin izinden yaratılan eserlerde İstanbul'un kaotik kentsel dokusunun deneyimi, ileri teknolojilerle, beton tesisatlar, mekanik yapılar ve dijital yüzey deformasyonlarıyla ifade edilmiştir (Döleneken, 2017).

Sanatçı Özcan Saraç, sergiye matematiksel veri işleme yoluyla oluşturulan *Equation.Pi* (Görsel 36) adlı çalışması ile katılmıştır. Sanatçının SquidSoap'un geliştirdiği donanım ve yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirdiği çalışmada, bilgisayar tarafından Pi sayısının ilk 1 milyar rakamı işlenerek veri sinyallerine dönüştürülmüştür. 1'den 9'a kadar rakamların atandığı çember ışık katmanları, atanan veri sinyalini alınca saniyenin beşte biri hızında yanmakta ve işlenen veriler ses olarak verilmektedir (Döleneken, 2017).

Sanatçı Kerim Dündar, sergiye görsel enstalasyonu *Organic Geometry* (Görsel 37) ile katılmıştır. Sanatçı, doğadan ilhamla oluşturulan “Cellular automata” algoritmasının sanatsal bir ifadesiyle tasarladığı karoları, bir ayna düzeneği aracılığıyla yansıttığı çalışmasında, bir sonsuzluk illüzyonu yaratmıştır. Sanatçı *Organic Geometry* çalışmasında sanatın yüzyıllardır esinlendiği doğayı çağımızın dili algoritma ile birleştirmiştir (Döleneken, 2017).

Sergiye Gülfıdan Özmen ve Zeynep Budak, *Night Walk* (Görsel 38) isimli çalışmalarıyla katılmıştır. İstanbul’da yaşamının tüm büyük şehirler gibi insanları doğadan koparması fikrinden hareketle ışığa yönelen sanatçılar ışığı, doğanın hayatımızdan hiç eksik olmayan bir parçası olarak yorumlamıştır. Bir mimar ile bir cam sanatçısının ortak çalışması sonucu ortaya çıkan eser, büyük şehirlerin gece ile ilişkisini binalar, ışık ve yansımalar üzerinden değerlendirmiştir (Döleneken, 2017).

Sanatçı Bilal Yılmaz, sergiye *Spiral* (Görsel 39) isimli görsel/işitsel enstalasyonu ile katılmıştır. Teknolojinin insanların hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olmadığı dönemlerin basit çocukluk oyunlarından esinlenen çalışmada, izleyiciyi kendi çocukluk deneyimlerinin sadeliğini paylaşmaya teşvik etmek, onları çocukluk hayallerine döndürmek amaçlanmıştır (Döleneken, 2017).

SquidSoup ile iş birliği yapan sanatçı Betül Aksu, sergiye *In Conversation* (Görsel 40) isimli çalışması ile katılmıştır. Çalışma, sanatçının arkadaşlarıyla yaptığı konuşmaların ve şehir gürültüsünün kayıtları eşliğinde izleyicilere İstanbul’da bir yürüyüş hissi yaşatmayı hedeflemiştir. İzleyicilerin ister uzaktan seyredildiği ister içine girebildiği eserde Betül Aksu’nun kayda aldığı diyaloglar Processing yazılımı ile imgelere dönüştürülmüş, sonrasında SquidSoup’un Ocean of Life yazılımı aracılığıyla bu imgelerin her pikseli ışığa dönüştürülmüştür (Döleneken, 2017).

Serginin öncü sanat grubu SquidSoup (Anthony Rowe, Liam Birtles, Chris Bennewith, Ollie Bown, Sam Fergusson) ise *Responsive Bloom #1* (Görsel 41) isimli çalışmalarıyla katılmıştır. Wi-Fi etkileşimli işlemci, GPS, ivmeölçer, LED’ler ve hoparlör kullanılarak oluşturulan çalışmada yer alan birimler buldukları konumun farkında olmalarının yanı sıra etrafı dinleyebilmekte, yanıt vererek iletişim kurabilmekte, ışık ve ses yayabilmektedir. Boşlukta hareket eden enerji dalgalarını görselleştiren çalışma,

ortamın ambiyansında yarattığı değişikliklerle fiziksel alana bir artırılmış gerçeklik hissi kazandırmıştır (Döleneken, 2017).

Sergiye sanatçı Ethem Cem, *Concrete* (Görsel 42) isimli görsel/işitsel enstalasyonu ile katılmıştır. Sanatçı, “Concrete” isimli çalışmasında kentsel gelişimin psikolojik etkilerini ele almıştır. Beton dokuların rutin ve yabancılaştıran hissiyatı üzerinden şehirlerde yaşayan insanların psikolojik rahatsızlıkları görselleştirilmiş, ütopyaların kolaylıkla distopyalara dönüşebileceği fikri, ışık uyaranlarıyla izleyiciye verilmeye çalışılmıştır (Döleneken, 2017).

Deniz Derbent, Hazal Döleneken, Ufuk Barış Mutlu, Ege Selçuk ve Meltem Şahin’in ortak çalışması *No.8* (Görsel 43), görsel/işitsel bir enstalasyondur. İstanbul’un rastlantı ve kontrolü aynı anda içinde barındıran yapısından ilham alan sanatçılar, “No.8” isimli oda enstalasyonunda sekiz adet hareketli mekanik konstrüksiyon kullanmıştır. Mekanizma değişen şehre ayak uydurmak adına formunu değiştirerek kaostan doğan uyumu temsil etmiştir (Döleneken, 2017).

2.6.5.5. “Narrow” sergisi

10 Mayıs 2018 tarihinde, Sonar İstanbul kapsamında gerçekleştirilen sergide görsel sanatlar ve performans kolektifi Nanotak’tan Noemi Schipfer ve Takami Nakamoto’nun PSM LED Ekran’da gerçekleştirdiği performans enstalasyonu sergilenmiştir. Odayı kaplayan büyüklükteki adreslenebilir LED’ler ile ayrıntılı bir ışık ve ses programlaması sunan Nanotak, ışık ve ses enstalasyonlarını alışılmadık biçimlerde seyirciye sundukları performanslarıyla isimlerini duyurmuştur ([http-32](#)).

2.6.5.6. “Body Paint” sergisi

10 Mayıs 2018 tarihinde Zorlu PSM’de gerçekleştirilen sergide sanatçı Memo Akten’in görsel/işitsel, interaktif projeksiyon çalışması *Body Paint* (Görsel 44) yer almıştır. Memo Akten 2009’da gerçekleştirdiği, Tate Britain ve Victoria & Albert Museum gibi yerlerde daha önceden sergilenen çalışması *Body Paint*, sanal bir tuval karşısında hareket eden izleyicinin hareketlerinin infrared kameralar aracılığıyla tuvali boyamasına olanak sağlamaktadır ([http-33](#)). Çalışmasını tamamen etkileşim deneyimine

dayandıran Memo Akten, önemli olanın görüntüyü yaratmak değil, görüntü yaratılırken oluşan etkileşim olduğunu, bu sebeple hareket durduğunda görüntünün kaybolduğunu ve geriye sadece deneyimin kaldığını belirtmiştir (http-34).

2.6.5.7. “Lumin” sergisi

Lumin (Görsel 45) sergisi 26 Şubat 2020 tarihinde Raffles Otel İstanbul’da gerçekleştirilmiştir. Ahmet Said Kaplan’ın *Lumin* isimli çalışması Türkiye Girişimcilik Vakfı’nın düzenlediği Giveback Gala kapsamında oluşturulmuş bir “yaşayan enstalasyon”dur. Çalışma karanlık mağaralarda yaşayan *biyolüminesans* adı verilen parlayan solucanların gerçek zamanlı bir simülasyonu olarak tasarlanmıştır. Yeni Zelanda'nın mağaralarında yaşayan bu canlılar iletişim kurmak, avlanmak için ışıklarını yaymaktadır ve bu enstalasyon, izleyicileri bu mağaralara götürerek ışığı dijital ortamda manipüle edebilmelerini sağlamaktadır. Ziyaretçilerin el pozisyonları sanal dünyada ışık ve kuvvet alanlarına dönüşmekte böylece izleyici sanat eserinin bir parçası haline gelmektedir. İzleyicinin eserle etkileşime girmesi biyolüminesans yaratıklarının fiziksel yaşamını ve davranışlarını gözlemleyebilmesini sağlamaktadır. Çalışmadaki ortam önceden kaydedilmiş görüntüler veya bir döngü değil, etkileşimle şekillenen ve kendini tekrar etmeyen görüntülerden oluşmaktadır (http-35).

2.6.5.8. “Gallery Space +D” sergisi

7 Mart 2020 tarihinde Zorlu PSM’de Digi.logue ve Sonar +D iş birliğiyle gerçekleşen sergide teknolojinin sanata etkileri sorgulanmıştır. Sergiye Furkan Temir “model3-for_sonar.usdz” isimli artırılmış gerçeklik temalı eseriyle katılmıştır. Katılımcıların eseri alüminyum bir levhada yer alan QR kod aracılığıyla görebildiği çalışmada sınırların belirsizliği vurgulanmıştır. Ersan Arslan, “The Refact Units” isimli birbirinden bağımsız hareket eden 20 aynadan oluşan enstalasyonu bir mikro evren yaratmayı hedeflemiştir. Sergiye sanatçı Cansu Sönmez, “İmkânsız Oyun” ve “Untitled” çalışmalarıyla katılmış, Beyza Dilem Topdal “Kirlenmiş Evler” isimli çalışmasında bir kum tepesinin üzerine inşa ettiği siborg fosiller üzerinden ekosistemi sorgulamış, Beste Kopuz ve Arek Quadra, “Traces of Rhythms” isimli interaktif enstalasyonu İstanbul’un kaldırımları üzerine kurgulanmış ve Esin Aykanat Avcı, “Küp Gezegenler” çalışmasında

kil, metal, yosun ve toprak gibi malzemelerin etkileşimini incelemiştir. Sergiye Re.sole (Ecem Dilan Köse ve Ahmet Ünveren) “Fusion” isimli, organik dokularla dijitali birleştiren enstalasyon ile katılmıştır. Begüm Aydınoglu “Taxon” isimli 3D yazıcı ile oluşturulan enstalasyonunda izleyicilerin eserin içine girebildiği bir ortam oluşturmuştur. Nohlab ise “In-Line” isimli görsel+işitsel LED enstalasyonu ile izleyicilere disiplinlerarası bir deneyim yaşatmayı hedeflemiştir ([http-36](#)).

2.6.5.9. “HABITAT” sergisi

2-31 Ekim 2021 tarihleri arasında Zorlu PSM’de gerçekleştirilen HABITAT (Görsel 46) görsel/işitsel bir enstalasyon sergisidir. Digi.logue’un We Are Europe iş birliğiyle gerçekleştirdiği projede Haleen Blanken’in “HABITAT” isimli insanın doğayla olan ilişkisi üzerine yoğunlaşan enstalasyonu sergilenmiştir. Leiden's Naturalis'in doğal tarih arşivlerinden alınan 3D taramalar ile doğal büyümeyi belgeleyen ve görselleştiren “HABITAT”, bu enstalasyon için özel olarak oluşturulmuş olan yazılımı geliştiren NAIVI ile bir iş birliği içinde yaratılmıştır ([http-37](#)). Doğanın yok olması durumunda hatırlamak adına dijital olarak ne yapılabileceği sorusundan hareket eden çalışmada çok sayıda parametre kullanan gizli sensörler kullanılmış, ziyaretçinin varlığından etkilenebilen alan, sensörlerle etkileşim sonucu zaman içinde rastgele modüle edilmiş ve böylece grafiklerin, heykellerin, sensörlerin ve ses manzaralarının kapsamlı bir soyut deneyimde bir araya geldiği bir mekansal yerleştirme ortaya çıkmıştır ([http-38](#)).

2.6.6. Machine Memoirs: Space Sergisi

“Machine Memoirs: Space” (Makine Anıları: Uzay) sergisi, 19 Mart – 25 Nisan 2021 tarihleri arasında, İstanbul Pilevneli Galeri’de gerçekleştirilmiş ve Refik Anadol Stüdyonun İstanbul’daki en kapsamlı kişisel sergisi olmuştur. 2018 yılından itibaren NASA JPL ile yapılan iş birliğinden ilham alan çalışmaların yer aldığı sergi, veri, bellek, bilgi ve tarih arasındaki ilişkileri kozmik boyutlarda araştırmıştır. İlk olarak NASA’nın kamuya açık 60 yıllık uzay araştırma arşivlerinin stüdyo tarafından görselleştirilmesi ve bu arşivin bir veri heykeline dönüştürülmesiyle başlayan süreç ardından uzaya ve diğer gök cisimlerine gönderilen teleskopların yakaladığı görsellerin seyahat edemediğimiz yerlerin seyahat günlüklerini tuttuğu fikri düşünülmüş ve yapay da olsa hafızalarında

birçok görüntü toplayan teleskopların rüya görebilme olasılığı değerlendirilmiştir. Bu verilerin öğretildiği algoritmalar aracılığıyla, görsel bilgilerin sınırsız estetik olasılıklar ürettiği alternatif bir soyut form veri evreni yaratmak hedeflenmiştir (http-39).

Stüdyonun çalışmalarında halihazırda yıllardır kullanılan akışkanlar dinamiği algoritmaları birleştirilerek şiirsel, sürükleyici deneyimler oluşturulmaya çalışılmış, sergideki ses deneyimi de Kerim Karaoğlu tarafından aynı veriler kullanarak tasarlanmıştır. Alex Morozov, Brian Chung, Carrie He, Christian Burke, DannyLee, Efsun Erkılıç, Kerim Karaoglu, Pelin Kıvrak, Ho Man Leung, Kyle McLean, Nicholas Boss, Nidhi Parsana, Raman K. Mustafa, Toby Heinemann sergide emeği geçen isimler olmuş, sergide 18 kanal video, 8 kanal ses, özel yazılım, 3D printer ile oluşturulmuş heykel, yapay zekâ resimleri ve yapay zekâ sineması çalışmaları yer almıştır. Refik Anadol, 16 Nisan 2022 tarihli Instagram gönderisinde (Görsel 47) serginin “IF en iyi sergi tasarımı” ödülüne layık görüldüğünü duyurmuştur (http-39).

Sergide yer alan “AI Cinema” (yapay zekâ sineması) olarak adlandırılan “Machine Memoirs v.2” (Görsel 48) çalışması, geçmiş ve geleceğin iç içe geçtiği bir anlatıdan doğmuş, uzay bilimini, en son sinema teorilerini ve tekniklerini kullanarak fütüristik bir görselleştirme deneyimi yaratmış, yenilikçi bir sinema estetiği ile çok boyutlu, uzay temalı bir yapay zekâ spekülasyonu sunmayı amaçlamıştır (http-39).

Sergide yer alan “Data Tunnel” (Veri Tüneli) (Görsel 49) çalışmasında ISS, Hubble ve MRO teleskoplarının üç farklı uzay görevinden alınan veriler yapay zekâ algoritmalarının yardımıyla analiz edilmiştir. İzleyiciye, ham verilerden elde edilen görsellerin, pigment, resim ve heykellere dönüştürüldüğü analiz süreçleri gösterilmiş, Stüdyo'nun araştırmalarından doğan sanatsal temsilin ana temalarından biri olan “verilerle çevrili olma” fikri simüle edilmiştir (http-39).

Sergide yer alan “AI Data Paintings” (Yapay Zekâ Veri Resimleri) (Görsel 50) çalışmasında “Machine Hallucinations” (Makine Halüsinasyonları) ismi verilen seride uzay verileri kullanılarak yürütülen yapay zekâ ve bilinç araştırması genişletilmiş, dijital çağın ürettiği gerçek-sanal kolektif deneyimi sergilenmiştir. Hubble, ISS ve MRO teleskopları tarafından çekilen milyonlarca uzay görüntüsünü işleyen makine zekasının gördüğü “halüsinasyon” yansıtılmıştır (http-39).

2.6.7. X Media Art Museum

Türkiye'nin ilk dijital sanat müzesi, gösteri ve sahne sanatları merkezi DasDas iş birliği ile kurulan *X Media Art Museum* (XMAM) 2022 yılı Ocak ayında İstanbul'da açılmıştır. XMAM, Sanatın teknoloji ve bilimle birlikteliğinden doğan özgün çalışmaların yeni adresi olmuştur. Dijital sanatın doğasına uygun olarak immersive, interaktif ve disiplinler arası formlarda oluşturulan ve deneyimi çoklu, genişletilmiş ölçeklerde sunan eserlerde, seyirciyi sanat eserinin bir parçası haline getirmek için yüksek teknolojiden faydalanan bir ortam sunulmuştur. Müze ayrıca kinetik sanat, yeni medya sanatı, algoritma sanatı, bio sanat, performans, virtual reality gibi dijital sanatın farklı formlarında yeni perspektifler yaratmayı hedeflemektedir.

XMAM'in ilk sergisi "Leonardo Da Vinci: Yapay Zekâ Işığının Bilgeliği/Cern'den Nasa'ya İnsanlık ve Metaverse" (2022) (Görsel 51) olmuştur. Ouchhh Studio'nun algoritmayı bir fırça gibi dijital verileri ise renk yerine kullandığı çalışmada fiziksel dünya ile dijital dünya arasında bir bağ kurmak hedeflenmiştir. Rönesans ustalarının şaheserlerinin yapay zekaya öğretilmesi sonrası algoritmanın ortaya çıkardığı kompozisyonlardan oluşan serginin ilk bölümünde, Leonardo Da Vinci'nin icatları, eskizleri, çizimleri ve bunların 3D modellemesi, Ludovico Einaudi ve Mercan Dede'nin müziği eşliğinde sunulmaktadır (http-40).

Serginin ikinci bölümünde ise Ouchhh Studio'nun "AI DATAMONOLITH" (Görsel 52) isimli yapay zekâ algoritmasıyla oluşturulmuş "dikilitaş"ı yer almaktadır. Tarihin ilk şehirlerinin, devletlerinin kurulduğu, yazılı iletişimin doğduğu topraklara duydukları hayranlıktan hareket eden Ouchhh, yalnızca muazzam bir organizasyon değil, aynı zamanda dünyanın bilinen en eski tapınağı olan Göbeklitepe'nin verilerinin yapay zekaya öğretilmesi yoluyla bu çalışmayı gerçekleştirmiştir. Tarih öncesi insanların inanç sistemlerinden, mimari becerilerine kadar bilinen birçok şeyin değişmesini sağlayan Göbeklitepe kazıları, çağımızın en önemli arkeolojik keşiflerinden biri olmuştur. Göbeklitepe'yi "tarihin merkez üssü" olarak tanımlayan Ouchhh, bu "veri monolithi" aracılığıyla bilinen en eski verilerle, en yeni teknolojileri birleştirerek yepyeni bir tarih yolculuğu yaratmıştır (http-41).

3. İNTERNET VE SOSYAL MEDYANIN SANATA ETKİLERİ

Dijital teknolojiler, yeni bir sanat biçimi doğurmanın yanında sanatın evrenselleşmesini de sağlamış, internet ve sosyal platformları sayesinde tüm dünyanın birbiriyle iletişim kurması kolaylaşmıştır. Hızla gelişen teknolojilere yalnızca sanatçılar değil sanat kurumları da uyum sağlamak durumunda kalmış, uyum sağlandıkça kullanım daha da artmıştır. İnternet ve sosyal medya sanatın oluşturulmasından sergilenmesine ve alışverişine kadar her alanını etkilemiş, sanatçıların yaratım süreçlerini etkilemenin yanında kendi kendilerini sergileyebilme olanağı sağlamış, sanat dünyasında köklü değişiklikler yaşanmasını zorunlu hale getirmiştir.

3.1. İnternet ve Sosyal Medyanın Sanatın Sergilenmesine Etkileri

3.1.1. Müze ve Galerilerin İnternet ve Sosyal Medya Kullanımının Etkileri

Günümüzde teknolojinin tuttuğu yer sebebiyle kurumların ayakta kalabilmeleri dijital varlıklarına bağlı hale gelmiştir. Son yıllarda müzelerin internet ve sosyal medya kullanımıyla ilgili çalışmalar Türkiye’de de yaygınlaşmaya başlamıştır (Üstünipek, 2013; Utkan Özden, 2019; Okan, 2018; Erkmn, Kılıç ve Kutsal, 2020). Müzelerin sosyal medya kullanımının öncelikli hedefi ziyaretçi ile müze arasındaki etkileşimin devamlılığını sağlamak, ziyaretçiler hakkında veriler elde etmek ve bu veriler doğrultusunda hedeflenen kitleye kendini hatırlatırken muhtemel ziyaretçilere bilgi sunmak olmuştur (Erkmn, Kılıç ve Kutsal, 2020, s.274). Özellikle son beş yılda yaşanan teknolojik gelişmelerin getirdiği evrensellik günlük hayatın her alanına nüfuz etmiş ve bilgisayar, tablet veya telefon ekranlarından gezintilere çıkmak mümkün olmuştur. Paul Marty’nin (2007) “Museum Websites and Museum Visitors: Before and After the Museum Visit” (Müze Web Siteleri ve Müze Ziyaretçileri: Müze Ziyaretinin Öncesi ve Sonrası) isimli, dokuz farklı çevrimiçi müzedeki 1.200’den fazla ziyaretçi ile müzelerin web sitelerinin müze ziyaretçilerine etkilerini incelediği araştırması, çevrimiçi müze ziyaretçilerinin çoğunluğunun, müze web sitelerinin ziyaret ettikleri müzeler ile tamamlayıcı bir ilişki geliştirmekteki rolünü anladığını ve müzelerin, müze ziyaretleri öncesinde, sırasında ve sonrasında ziyaretçilerin ihtiyaç veya beklentilerini destekleyen web siteleri geliştirerek ziyaretçilerini teşvik etmelerinin önemini ortaya koymuştur. Üç boyutlu modellemelerle oluşturulan mekanlar, 360° görüntüleme yoluyla oluşturulan

sanal müzeler, *Google Arts & Culture*¹ uygulamasında bulunan dijital sergiler ya da müzelerin internet sitelerinde yer alan arşivler gibi teknolojiler sayesinde sanat deneyimi ekranlara taşınmıştır.

Bu teknolojilerin etkisinin en yoğun hissedildiği dönem olan covid-19 salgını süresince, gerçekleşen kısıtlamalar sırasında fiziksel olarak gidilmesi mümkün olmayan mekanlara dijital platformlar ve sosyal medya aracılığıyla ulaşmak mümkün olmuştur. Erkmen, Kılıç ve Kutsal'ın (2020) İstanbul'da aktif faaliyet gösteren 37 sanat müzesinin, covid-19 salgını sebebiyle gerçekleşen kısıtlamaların ilk üç ayında sosyal medya ve kurumsal internet siteleri üzerinden gerçekleştirdikleri faaliyetleri inceleyen "COVID-19 Salgını Sürecinde İstanbul'daki Sanat Müzelerinin Erişebilirliği: Sosyal Medya ve Dijital Uygulamalar Üzerinden Bir Değerlendirme" araştırmasında müzelerle yapılan anketler üzerinden çeşitli değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırmada, bu dönemde müzelerin yoğun olarak internet siteleri ve sosyal medya hesaplarını kullandıkları; kamu müzelerinin genellikle bağlı oldukları kurumların yönetimindeki hesaplar üzerinden paylaşım yapmaları sebebiyle özel müzelere oranla daha az ve koleksiyonlar üzerinden güncel olmayan paylaşımlar yaparken, özel müzelerin ziyaretçilerin ilgisini canlı tutmaya yönelik paylaşımlar yaptığı gözlemlenmiştir (Erkmen, Kılıç ve Kutsal, 2020, s.284-285).

Adam Suess (2014), Instagram ve sanat galerisi ziyaretçileri üzerinde yaptığı, insanların sanat galerilerini ziyaret ederken bu sosyal medya platformunu neden kullandıklarına odaklanan araştırmasında, Avustralya'daki Queensland Modern Sanat Galerisi aracılığıyla, ziyaretçilerin Instagram'ı serginin tanıtımını ve tavsiye edilmesini kolaylaştıran ve kullanıcıların izleyicileri kendi tecrübeleri için görmeye teşvik ettiği "karmaşık ve anlamlı" şekillerde kullandığı sonucuna ulaşmıştır. Müze veya galerilere gerçekleştirilen fiziksel ziyaretler sonrasında yapılan paylaşımlar, henüz bu mekanları ziyaret etmemiş olan insanların merakını artırarak kendi gözleriyle görme isteklerinin artmasına sebep olmuştur. Bununla birlikte deneyimlerini çevrimiçi toplulukta başkalarıyla paylaşmak isteyen ziyaretçilerin Instagram kullanımının, galerinin estetik deneyimleriyle bağlantılı olduğunu gözlemlemiştir (Suess, 2014, s.62). Ziyaretçilerin kendi deneyimlerinden ortaya çıkan gözlemleri, yorumları ve eserlerle kurdukları bağın izlerinin sosyal medya platformları üzerinden paylaşımı, bu paylaşımı gören diğer

¹ Google Arts & Culture, dünyanın dört bir yanındaki kültür kurumları ve sanatçılarla çalışmakta, dünyanın sanatını ve kültürünü koruyarak, çevrimiçi hale getirmek yoluyla herkes tarafından ve her yerden erişilebilir hale getirmeyi amaçlayan kâr amacı gütmeyen bir girişimdir ([http-42](http://42))

potansiyel ziyaretçilerin de daha samimi bir bağ kurmasının önünü açmış, meraklarını artırarak onları ziyarete bir adım daha yaklaştırmıştır.

Sosyal medya siteleri müzelere markalaşma faaliyetlerinin bir uzantısı olarak tanınabilir bir yüz vermek için giderek daha fazla kullanılmıştır (Kidd, 2011, s.68). Jenny Kidd (2011), müzeler tarafından sosyal medyanın kullanımını pazarlama, gerçek ve çevrimiçi bir topluluk geliştiren kapsayıcılık ve iletişimin ötesine geçerek teşvik eden, işbirlikçi tutum olarak üç organizasyonel çerçeveye ayırmıştır. Andrea Hausmann'a (2012) göre ise sosyal medya, ziyaretçiler arasında ağızdan ağıza iletişimi teşvik etmeye yardımcı olan viral pazarlamayı desteklemiş ve kolaylaştırmıştır. Bu nedenle, kurumların sosyal medyada güncellenmiş bir profile sahip olmaları ve kullanıcılar arasındaki etkileşimi düzenli olarak teşvik etmeleri önemli bir unsur olmuştur (Padilla-Melendez and Aguila-Obra, 2013, s.893).

Çevrimiçi ve kurum içi müze ziyaretçileri ayrı varlıklar olarak değerlendirilmeden, müze profesyonellerinin müze ziyaretçilerinin ihtiyaçlarının zaman içinde nasıl değiştiğini anlayarak müzeler ile müzelerin web siteleri arasında tamamlayıcı ve destekleyici bir ilişki geliştirip güçlendirmeleri önemli bir unsur olmuştur (Marty, 2008, s.97). Ayrıca, müze web sitelerini ziyaret ederek kazanılan deneyimin, katılımcıların web sitelerini kişisel veya profesyonel amaçlarla tekrar ziyaret etme ve nihayetinde müzeleri ziyaret etme niyetlerini önemli ölçüde etkilediği anlaşılmıştır (Pavlou, 2012, s.291). Sosyal medya yalnızca bir pazarlama aracı olarak değil, izleyicileri performansın hem gelişimine hem de sonuçlarına dahil etmeye yardımcı olan bir dijital sahneleme biçimi olarak da kullanılmış, sosyal medya platformları, sanatçı ve izleyici arasındaki dijital/fiziksel alanı alışılmadık şekillerde kullanılabilen bir ortam olarak pazarlamayı, birlikte oluşturulan, etkileşimli bir iletişim olarak yeniden konumlandırmıştır (Miles, 2018, s.315).

Roberta Garibaldi'nin (2015) kurumların web kullanımının avantaj ve dezavantajlarını İtalyan Çağdaş Sanat Müzeleri Derneği (AMACI) üzerinden değerlendirdiği çalışmasında kurumların sanal kullanıcıdan gerçek kullanıcıya veya ara sıra kullanıcıdan sadık kullanıcıya geçiş yapmak için teşvik yaratmasının önemi vurgulanmıştır. Padilla-Melendez ve Aguila-Obra'nın (2013), 40 müzenin Web ve sosyal medyayı kullanarak internette nasıl değer yarattığını araştırdıkları çalışma "Web and Social Media Usage by Museums: Online Value Creation" (Müzelerin Web ve Sosyal

Medya Kullanımı: Çevrimiçi Değer Yaratma) müzelerin internetteki eylemlerinin başarısıyla ilgili farklı stratejiler ortaya koymuştur. Örneğin sosyal medyayı en iyi kullanan müze beklenenin aksine, yerinde ziyaretçi sayısı açısından üçüncü sırada yer almış ve fiziksel ile çevrimiçi mevcudiyet arasında bir çelişkiden ziyade, müzeler için olumlu sinerjiler olduğunu göstermiştir. Ayrıca müzelerin sosyal/ekonomik sonuçları karşılayabilmek için internet ve sosyal ağ hizmetlerini, en iyi nasıl kullanacaklarına stratejik olarak karar vermeleri gerektiğini; sosyal medya kullanımı moda olsa da uygun bir strateji olmaması durumunda olumlu sonuçlarından çok olumsuz sonuçlara sebep olabileceğini belirtmişlerdir (Padilla-Melendez and Aguila-Obra, 2013, s. 896-897).

Instagram, bir platform olarak, daha geniş bir “bağlayıcı medya ekosistemi” (van Dijck, 2013 s.4) içinde faaliyet gösteren bir sanat görüntüleme alanı oluşturmaktadır. Platform üzerinde her gün çok sayıda sanat karşılaşması yaşanmakta, yorumlanmakta, belgelenmekte ve paylaşılmaktadır. Bu durumun doğurduğu bir etken olarak, sanat deneyimi için küçük, dikkat çekmeyen yerler bile sosyal medyadan önce mümkün olmayan bir şekilde dikkat çekebilmekte, bu tür yerlerin görünürlüğü artabilmektedir.

Bu anlamda Instagram birçok kişi için bir sanat izleme mekanına dönüşebilmektedir. Ücra köşelerde kalmış mekanlara görünürlük sağlamanın yanında yorumlar veya direkt mesajlar aracılığıyla, bu mekanların gelişimi adına tartışma olanağı da sağlamaktadır. Sanat mekanlarının bu artan görünürlük ve olumlu tartışmaları doğru değerlendirmesi halinde ise sanat izleyicilerinin bu mekanlara olan ilgisi artabilmektedir. Bu konuda özellikle *yer etiketleri* büyük önem taşımaktadır (McDowell and Budge, 2022, s. 38). Gönderilerde yer etiketinin kullanılması durumunda sanat izleyicisi mekânın nerede olduğunu ve yakın çevresinde paylaşılan diğer gönderileri görebilmektedir. Böylece fiziksel bir mekâna ihtiyaç duymadan sanat eserini deneyimleyebilmek mümkün hale gelmekte, sosyal medya platformları kimi zaman doğrudan deneyime izin vermekte kimi zaman da sanat deneyimine aracılık etmektedir.

Bu durumun bir sonucu olarak müze ve galeriler için “Instagramlanabilirlik” (McDowell and Budge, 2022, s. 39) bir değerlendirme biçimi haline gelmiş, ziyaretçiler paylaşımlarıyla daha fazla ziyaretçinin gelmesini sağlamıştır. Hatta bu “Instagramlanabilirlik” fikri aynı zamanda sanatsal yorumlara da ilham vermiştir. Örneğin 11 Kasım 2017-4 Şubat 2018 tarihleri arasında Frye Art Museum’da gerçekleştirilen “One Grey Hair” (Bir Gri Saç) sergisinde sanatçı Alison (Bremner)

Marks selfielere ilham vermesini umarak tasarladığı büyük boyutlu holografik vinil kanatlara (Görsel 53) yer vermiştir (http-43). Serginin bir parçası olan fakat sergideki diğer çalışmalardan bağımsız olan kanatlar ziyaretçilerin selfie çekmeleri ve sosyal medyada paylaşım yapmaları amaçlarıyla yerleştirilmiştir.

İzleyicilerin galerilerde ve özellikle müzelerde çok uzun zamandır var olan fotoğraf çekmeme politikası, sosyal medyayla birlikte gevşemeye başlamış hatta bazı kurumlar bu kuralı tamamen kaldırmıştır. Örneğin Seattle Art Museum bu konudaki politikasını 2010 yılında değiştirerek kalıcı koleksiyonun ticari olmayan fotoğrafçılığına izin vermiş, fotoğraflanamaz eserleri sınırlandırmıştır (Sokolowsky, 2017).

Bir başka örnekte ise 29 Kasım 2014'te Sidney'deki Uygulamalı Sanatlar ve Bilimler Müzesi'nde (MAAS) gerçekleştirilen "Recollect: Shoes" (Yeniden Toplama: Ayakkabılar) sergisinde 1500'lü yıllardan günümüze kadar tarihlenen, yaklaşık 800 ayakkabı gösterime sunulmuştur (http-44). Görsel anlamda son derece dikkat çekici olan sergiden yapılan paylaşımlar, sergiye olan ilginin giderek artmasına yol açmış, en çok paylaşımı ise tek bir çift ayakkabının yakın çekim fotoğrafları almıştır (Budge, 2017, s.73). O yıllarda bu durumun alışılmadık olması sebebiyle diğer küratörler sosyal medyanın radarlarında bile olmadığını söylemiş, bazıları ise bir serginin küratörlüğünü yaparken Instagram'ı hesaba katmayacaklarını söyleyerek platformu küçümsemiştir (McDowell and Budge, 2022, s. 39). Gene 2014 yılında Frye Museum, "SocialMedium" hashtag'i ile sosyal medya platformları üzerinden yaptığı halk oylaması ile gene "Social Medium" adını taşıyan serginin tamamını oluşturmuştur. Müze koleksiyonunda yer alan eserler arasından yapılan oylama sonucu, eserler oy veren yaklaşık 4.500 kişinin isim ve yorumlarıyla birlikte sergilenmiştir. Bu sergi sonrasında müzenin sosyal medya platformlarındaki takipçi sayılarında çok büyük artış yaşanmıştır. (Sokolowsky, 2017).

Sanat izleyicisinin sanat deneyimini ve izleyici ile sosyal medya arasındaki dinamiği aktarmanın güzel bir örneği Yayoi Kusama olmuştur. Yayoi Kusama'nın çalışmalarının yarattığı büyüleyici ortamlar, ziyaretçilerin sosyal medya hesaplarında çok büyük yer edinmiş öyle ki Instagram'da #yayoikusama hashtag'inde 999.007 gönderi (Görsel 54) ve Kusama'nın kendi Instagram hesabında 2022 yılı mayıs ayında 310.000'den fazla takipçisi (Görsel 55) bulunmaktadır. The Guardian'da (2017) yer alan bir habere göre 2018 yılında yayınlanan "Kusama: Infinity" (Kusama: Sonsuzluk) isimli belgesel, yönetmen Heather Lenz tarafından ilk olarak 2001 yılında hayata geçirilmek

istenmiş fakat yapım şirketleri çok gösterişli ve ismen tanınmayan bir kadın sanatçıyı kimsenin izlemeyeceği düşüncesiyle belgeseli reddetmiştir (Adams, 2018). 93 yaşındaki sanatçının 1950'lerden bu yana icra ettiği sanatının, özellikle son yıllarda bu kadar büyük ilgi görmesi konusunda sosyal medyanın payı şüphesiz büyük olmuştur.

Kusama'nın 2017 yılında Seattle Art Museum'da (SAM) gerçekleştirilen "Infinity Mirrors" (Sonsuzluk Aynaları) sergisini, müzenin küratörü Catharina Manchanda, sosyal medyanın serginin popülaritesinde oynadığı rol açısından, uç ve benzersiz bir örnek olarak değerlendirmiştir. "Selfie Friendly" (Selfie Dostu) olarak tanımlanan serginin ABD turu Washington DC'de başlamış, sosyal medya ile büyük bir ilgi görmüş ve sergi turunun SAM ayağı biletlerinin yarısı önceden, devamı ise biletler satışa sunulduktan birkaç saat sonra satılmıştır. Seattle'daki sergi 130.000 kişi tarafından ziyaret edilmiş, insanlar içeri girebilmek için saatlerce sırada beklemiştir (Sokolowsky, 2017).

Sosyal medya, Kusama'nın 60 yıldır icra ettiği sanatın son yıllarda bu kadar büyük kitlelere ulaşmasında büyük rol oynamış, sanatının yeni nesillere ulaşmasını sağlamıştır. Aynı zamanda bir sanatçının veya eserlerinin keşfedilmesi için belirli bir şehirde gerçekleştirilen bir sergiye gitme zorunluluğu ortadan kalktığı için hem sanatsal keşifler kolaylaşmış hem de uluslararası erişim mümkün hale gelmiştir.

Sosyal medya platformlarının ziyaretçi sayılarında sağladığı artışa başka bir örnek de Paris Louvre Müzesi olmuştur. Halihazırda çok fazla ziyaretçisi olan Louvre Müzesi, Instagram'da en çok fotoğrafı paylaşılan müzelerden biri olmuştur (McDowell and Budge, 2022, s. 40). Artan ziyaretçi sayısının etkisiyle müze personeli, yaşadıkları zorlukları ve bu taleple başa çıkacak altyapı eksikliğini vurgulamak amacıyla grev yapmış, 27 Mayıs 2019 tarihinde Louvre Müzesi bir gün boyunca kapanmıştır (http-45).

Bir yandan güzel sonuçlar doğuran sosyal medya paylaşımları bir yandan da bazı olumsuzluklara yol açmaktadır. Örneğin sosyal medyada paylaşım yapma arzusunun kimi zaman eseri deneyimlemenin önüne geçmesi sonucu, 2017 yılında Hirschhorn Museum'da gerçekleştirilen "Infinity Room" (Sonsuzluk Odası) sergisinde bir izleyici selfie çekmeye çalışırken dengesini kaybederek, Yayoi Kusama'nın "All the Eternal Love I Have for the Pumpkins" (Balkabaklarına Olan Sonsuz Sevgim) eserindeki €600,000 değerindeki balkabaklarından birine zarar vermiştir (http-46). Bu tür kazaların önüne

geçebilmek adına Frye Art Museum ve Seattle Art Museum'da selfie çubukları yasaklanmıştır (Sokolowsky, 2017).

İnternet ve sosyal medya sanatçıların izleyicilerine doğrudan, aracısız bir şekilde ulaşmasının bir yolu olarak ve eserin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlaması açısından sergileme alanında büyük bir önem taşımaktadır. Bir müze veya galeride sergilenen eser yalnızca fiziksel olarak gitme imkânı olan izleyiciye ulaşırken, sanal ortamdaki eser internet bağlantısı olan herkes tarafından izlenebilmektedir. Sanatçıların bir müze veya galeriye kabul edilmeyi beklemek zorunda kalmadan, kullanmayı seçtiği sosyal paylaşım sitesi üzerinden rahatlıkla eserlerini yayınlatabilmesinin yanı sıra eseri hakkında geri bildirim alabilmesi de alternatif bir sergileme yöntemi olarak sosyal medya platformlarının kullanımını artırmıştır (Dolunay ve Boyraz, 2013). Dijital teknolojilerdeki gelişmeler yalnızca yeni eserlerin sergilenmesini değil var olan eserlerin müzelerden sanal ortama taşınmasını da sağlamaktadır. 360 derece fotoğraflama teknolojisi ile kaydı alınan herhangi bir ortam ekranlara aktarılabilmekte ve mekân her ayrıntısıyla görüntülenebilmektedir. Bazı kurumlar kendi web siteleri üzerinden online sergileri yayınlarken bazı kurumlar Google'ın Arts&Culture isimli uygulaması üzerinden bunu gerçekleştirmiştir; bazı müze ve galeriler sanal olarak gezilebilirken bazı müze ve galerilerin koleksiyonları incelenebilmektedir. Bu yöntemleri kullanan önemli örnekler arasında Louvre Müzesi ([http-47](#)), Solomon R. Guggenheim Museum ([http-48](#)), National Gallery of Art ([http-49](#)), British Museum ([http-50](#)), Metropolitan Museum of Art ([http-51](#)), Vatikan Müzesi ([http-52](#)), Van Gogh Museum ([http-53](#)), Uffizi Gallery ([http-54](#)), Pergamon ([http-55](#)), Pera Müzesi ([http-56](#)), SALT ([http-57](#)) ve İstanbul Modern Sanat Müzesi ([http-58](#)) yer almaktadır.

Türkiye'de kendi web siteleri üzerinden online sergiler yayınlayan bir platform da *O'Art* olmuştur. Odeabank'ın günümüz sanatının tüm disiplinlerini farklı mekanlarda herkes için ulaşılabilir kılmayı amaçlayan sanat platformu *O'Art*, Covid-19 sınırlamaları sebebiyle 2021 yılında ilk kez dijital platforma taşınarak çevrimiçi ulaşılabilir hale getirilmiştir. Proje koordinatörlüğünü ve sanat yönetmenliğini Banu Bilen'in, küratörlüğünü Begüm Alkoçlar'ın üstlendiği *O'art* dijital platformu, 2022 yılı sonuna kadar devam edecektir. Web siteleri üzerinden 2016 yılından itibaren yapılan sergilere ulaşılabilir. Ayrıca, "Hazne", "Lorem Ipsum", "Hayal-i Alem", "Şey: nesnenin

ihtimali”, “Işıklık” ve “Şimdi 2021” sergileri web siteleri üzerinden sanal olarak gezilebilmektedir.

“Şimdi 2021” sergisinde sanatın kendini anlatış biçimlerini tartışmak amaçlanmıştır. Sergide sanatın ortaya çıkışındaki arayışı sembolize etmesi için beyaz renk tercih edilmiştir. Beyaz renge indirgemenin altında yatan sebep ise Covid-19 salgını sürecinin sembol cümlelerinden olan “yeni normal”in içerisinde sarf edilen çabaların ironik bir eleştirisi olmuştur. *Şimdi 2021*, O’Art’ın dijital platformda yayınlanan ilk sergisi olmuş, kısıtlamalar sebebiyle fiziksel olarak bir araya gelinemediği için yalnızca online olarak sergilenmiştir. Sergide Berkay Tuncay’ın yoga, meditasyon, sağlıklı yaşam videolarında sıklıkla duyulan kelime ve söylemlerden oluşturduğu görsel şiirler “Rahatlama Videolarından Şiirler” eserinin yanı sıra Eda Aslan, Sinan Borovalı, Sibel Horada, Özge Topçu gibi isimler yer almıştır ([http-59](#)).

“Işıklık” sergisi fiziksel olarak 15 Nisan-15 Mayıs 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Küratörlüğünü Begüm Güney’in üstlendiği, sanatçı Özge Topçu’nun *Işıklık* (Görsel 56) çalışması Kılıç Ali Paşa Hamamı’na uygulanan bir mekâna özgü sanal ışık enstalasyonudur. Dört boyutlu bir hiperküpün (teserakt) ele alındığı çalışmada David McAulay’ın müziği beraberinde mekânın sınırlarından arındıran bir hava yaratılmak istenmiştir ([http-60](#)).

“Şey: nesnenin ihtimali” sergisi gündelik nesnelerin estetik ve eleştirel potansiyelini ortaya çıkarmayı hedeflemiş, sergide sanatçıların kişisel ifadeleriyle oluşan sanat yapıtının duyusal kurgusu fikri temel alınmıştır. Sergiye Çağla Ulusoy “Çekirdekler”, Ahu Akgün “Burada değilim, bu yaşanmıyor”, İnci Furni “Still Life” eserleriyle katılmıştır ([http-61](#)).

“Hayal-i Alem” sergisi fiziksel olarak 7 Ekim-20 Kasım 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Akaretler Sıraevler’de sergilenen *Hayal-i Alem*’in (Görsel 57) küratörlüğünü Begüm Güney üstlenmiştir. Sergi aile, kadın ve toplumsal cinsiyet eşitliği konularını kendi bedeni üstünden sosyolojik çıkarımlarla işleyen sanatçı CANAN’ın enstalasyonlarından oluşmaktadır. Minyatür estetiğiyle mitolojik hikayeleri sentezlediği çalışmalarında eserle kuvvetli bir bağ kurulabilmesi adına koku unsurundan da faydalanılmış bunun yanında müzik ve kendi seslendirdiği masallar eserlere eşlik etmiştir ([http-62](#)).

“Lorem Ipsum” sergisi fiziksel olarak Akaretler Sıraevler’de 17 Şubat- 17 Mart 2022 tarihlerinde gerçekleştirilmiş, serginin küratörlüğünü Begüm Güney üstlenmiştir. Tipografinin amaç edinildiği veya bir araca dönüştürüldüğü sergiye Nancy Atakan “Sembolik Devrim”, Emin Çelik isimsiz enstalasyonu, Leyla Emadi “Sessiz çılgınlıklarım var benim”, Gülen Eren “Sessiz”, Eylül Ersöz “Aynı Gökyüzü”, Merve Ertufan “Bir cevap şaşırtabilir mi”, Huo Rf “10 katlı apartman”, Berkay Tuncay “Paranoia Flag” ve Merve Ünsal “Selamet” isimli eserleriyle katılmıştır (http-63).

“Hazne” sergisi fiziksel olarak 17 Nisan-30 Mayıs 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Sanatçı Özge Topçu tarafından gerçekleştirilen mekâna özgü enstalasyon “Hazne” (Görsel 58) Nuru Osmaniye Mahzeninde, Begüm Güney küratörlüğünde uygulanmıştır. Sergide suyun ses ile aldığı şekillere hacim verilerek oluşturulan heykeller ve bu heykellerin iz düşümlerinin mimariyle etkileşimi izleyiciye sunulmuştur. Serginin ses tasarımı ise Omni Ferah Feza tarafından, el yapımı çanlarla mekânda kaydedilen seslerin kombinasyonu şeklinde yapılmıştır (http-64). O’Art, dijital platforma taşıdığı sergileriyle, dijital sanatın da dijital olmayan sanatın da dijital bir platformda ulaşılabilir olmasına güzel bir örnektir.

Sosyal medya platformları viral pazarlamayı desteklemekte ve kolaylaştırmaktadır. Bununla birlikte sosyal medya platformlarının kullanımı, ilgi uyandıran içerik üretme ve düzenli içerik güncellemesi gibi belirli ön koşullar gerektirmektedir. Genel bir değerlendirme yapıldığında kurumların internet ve sosyal medya kullanımı, ziyaretçi sayılarında ciddi bir artışa neden olmakta ve kurumları daha ilgi çekici içeriklere yönlendirerek, dinamik olmalarını sağlamaktadır. Sergilemede internet kullanımı müzecilik anlamında eser ile ziyaretçi kavramlarının değişmesine yol açmış, fiziksel olan ziyaretçi kavramı izleyici kavramına dönüşürken, fiziksel olan eser veriye dönüşmüştür. Ahmet Dolunay ve Burak Boyraz (2013), “Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi” makalesinde internet ve sosyal medya kullanımının olumsuz yönlerini, kontrolsüzce yayılma, deforme edilme ya da telif hakları önemsenmeden kopyalanma şeklinde belirlemiştir. Fakat makalenin yayınlanmasının üzerinden geçen 9 senede teknoloji gelişmeye devam etmiş ve günümüzde bu problemleri ortadan kaldıran NFT’lere hızlı bir yönelim yaşanmıştır. Problem olarak görülen bir diğer konu ise sanal dünyaların gerçek dünyanın yerini asla tutamayacağı düşüncesi olmuştur. Jonathan Bowen (2000) “The

Virtual Museum” (Sanal Müze) makalesinde, çevrimiçi olanakların geleneksel müze hizmetlerini tamamlayıcı nitelikte olduğunun unutulmaması gerektiğini, sanal müzelerin gerçek müzelerin yerini almayacağını, bunun yerine gerçek müzelere gerçek ziyaretleri teşvik eden bir araç olarak kullanılması gerektiğini söylemiştir. Bu makalenin üzerinden geçen 22 senede sanal müzeler “gerçek” müzelerin yerini almamıştır fakat her geçen gün sanal deneyimi gerçeğe daha da yaklaştıran teknolojiler gelişmekte, mekanların birebir modellemeleri yapılabilmekte, sanal gerçeklik teknolojileri ile dokunulan sanal yüzeyler hissedilebilmektedir ve belki Bowen’ın söylediğinin aksine gelecekte “gerçeğinden farksız” sanal ortamlarda gezabilmek mümkün olacaktır.

3.1.2. Sanatçıların Sergileme Amaçlı İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı

Dijital sanatçılar, ifade araçları ve ortamları olarak sosyal medyayla yoğun bir şekilde ilgilenmektedir. Facebook, Tumblr gibi çevrimiçi ağlar, bloglar ya da Twitter gibi mikro bloglar, YouTube gibi paylaşım siteleri, podcastler, wiki'ler ve cep telefonları için uygulamalar, sanatçılar ve izleyiciler arasında etkileşimli diyalog ve iş birliğini teşvik etmektedir. Hope ve Ryan (2014), Sosyal medyanın popülerliğinin sanat üretimi ve erişimi üzerinde, izleyicilerin sanat eserleriyle eşleştirilmesi, sanat yaratmak için mekanizmaların geliştirilmesi ve dijital sanat konusunda daha geniş bir halk bilinci oluşturmak için sanat organizasyonlarına çeşitli araçların sağlanması şeklinde en az üç etkisi olduğunu belirtmiştir.

Sosyal medyanın son zamanlardaki büyümesi, kişisel bilgisayarlar, cep telefonları ve kayıt cihazları gibi donanımlardaki, arama motorları ve grafik manipülasyonu gibi yazılımlardaki gelişmelerle paralellik göstermektedir. İnteraktif sanat, kavramsal sanat gibi sanatların tarihi, sanatçıların geliştirmekte olan teknolojileri pratiklerine kolayca dahil ettiğinin bir kanıtıdır (Hope ve Ryan, 2014, s.208). Dijital sanat icra eden sanatçıların internet teknolojilerini kullanımı ve sosyal medya etkileşimine verdiği tepki, gene araçlar ve ortamlar olarak dijital teknolojiler arasındaki kritik ayrımla ilgili olmuştur. Artan sayıda sanatçı sosyal medyayı eserlerini yaymak, satmak ve tanıtmak için kullanırken, Brian Piana ve Man Bartlett gibi sanatçılar, sosyal medyayı üretim için temel araç olarak kullanmıştır. Bu iki kullanım yöntemini “Twitter’da sanat” ve “Twitter sanatı” şeklinde ayıran sanatçı An Xiao Mina (2010),

“Twitter’da sanat”ın Twitter’a taşınan sanat geleneklerini önerdiğini, “Twitter sanatı”nın ise Twitter’ın sorunsuz bir şekilde entegre edildiği sanatı önerdiğini belirtmiştir.

2004 yılında Facebook’un piyasaya sürülmesiyle bağlantılı olarak ortaya çıkışıyla “sosyal medya sanatı”, işleri sahnelemek için sosyal medya ağlarını kullanan sanatı tanımlamak için geçerlilik kazanan bir ifade olmuş, internet yalnızca sanatı pazarlamak veya konumlandırmak için bir araç değil, aynı zamanda onun üretimi ve ifadesi için bir ortam haline gelmiştir. “Doğal olarak sosyal” ve “kavramsal olarak zengin” (Mina, 2010) sosyal medya sanatı, New York, Londra gibi sanat başkentlerinde ana galeri veya müze ortamlarına ihtiyaç duymadan, tıpkı net artta olduğu gibi yalnızca internet erişiminin yeterli olmasıyla, isteyen herkes tarafından erişilebilir olmuştur. Sanatçılar bu ortamın özgürlüklerinden faydalandıkları pek çok çalışma gerçekleştirmiştir.

Örneğin sanatçı Guthrie Lonergan’ın Web 2.0 platformlarında kimlik, mahremiyet ve sosyallik konularını ele alan çalışması “Myspace Intro Playlist” (Myspace Tanıtımları Çalma Listesi) (2006), (Görsel 59) Myspace kullanıcılarının kendilerini tanıttığı çevrimiçi video alıntılarında oluşan bir derlemedir. Lonergan, tanıtım videolarını derleyerek kullanıcıların çevrimiçi kimlikler oluşturmaya çalıştıkları ortak yolları vurgulamıştır. Guthrie Lonergan’ın 2006 yılında oluşturduğu playlist, 9 yıl sonra, 27 Ağustos-15 Kasım 2015 tarihleri arasında, Kunsthau Langenthal’da gerçekleştirilen "On YouTube. Art and playlists from 10 years" (Youtube’da: 10 yılın Sanat ve Çalma listeleri) sergisinde yer almıştır ([http-65](http://65)).

Brian Piana’nın, takip ettiği Twitter kullanıcılarının gönderilerini renk alanlarına çevirdiği “Ellsworth Kelly Hacked My Twitter” (Ellsworth Kelly Twitter’ımı Hackledi) (2009) (Görsel 60) isimli çalışması Twitter akışlarına göre gerçek zamanlı olarak değişen geometrik bir ızgara oluşturur. Konsept, Ellsworth Kelly’nin, “Colours for a Large Wall” (Büyük Bir Duvar için Renkler) (1951) (Görsel 61) gibi ızgara resimlerine dayanmaktadır (Hope ve Ryan, 2014, s.209).

Sosyal medya platformlarıyla deneyler yapan bir başka önemli sanatçı Man Bartlett, fiziksel olarak New York P.P.O.W. Galeri’de ve sanal olarak Twitter’da sergilenen "#24hEcho" (2010) (Görsel 62) performans çalışmasında, web kamerası

aracılığıyla, yalnızca 'bir masa, 12 bardak su ve internet' gerektiren yirmi dört saatlik bir Twitter akışı yayınlamıştır. (Hope ve Ryan, 2014, s.210)

Antoni Muntadas'ın ağ bağlantılı projeksiyonu “On Translation: Social Networks” (2006), (Görsel 63) temelde bir sosyal veri taramasıdır ve aralarında Apple ve Rhizome'un da bulunduğu çeşitli kuruluşların web sitelerinde kullanılan kelimelerin yorumlanmasına dayanmaktadır. Çalışmada bu çeşitli organizasyonlar bir dünya haritasına yerleştirilmiş, metinleri örneklendirilmiş ve kelime dağarcığı analiz edilmiştir. Bu web siteleri teknolojik, askeri, kültürel ve ekonomik etki düzeylerine göre sıralanmış ve her birine bir renk atanmıştır; projeksiyonun altında bulunan bir renk paleti, dildeki eğilimleri göstererek, kelimelerin kullanıldığı sitelere göre kelimenin rengi “teknolojik” kategorisine kayabilmektedir (Paul, 2015, s.244).

2000'lerin başında, Friendster, MySpace, Facebook gibi sosyal ağ sitelerinin artan popülaritesi, bu sitelere açıkça atıfta bulunan ve onların temel paradigmalarını araştıran sanat projelerine ilham vermiştir (Paul, 2015, s.246). MIT Boston'un Computing Culture (Bilgi İşlem Kültürü) araştırma grubuyla birlikte çalışan Annina Rüst'in “Sinister Social Network” (2006) (Görsel 64) çalışması, iletişim kalıpları üzerinden şüpheli davranışları tanımlayan/analiz eden yazılım araştırmalarını kullanarak veri gözetimi ve sosyal ağ arasında bir bağlantı kurmuştur. Sinister Social Network sitesi, sohbet ağlarına sızan ve banal konuları tartışmanın yanı sıra, zaman zaman şüpheli, komplocu açıklamalar yapan çevrimiçi sohbet botları içermiş, kullanıcılara botları telefonla arayarak kendi mesajlarını botların konuşmalarına ekleme imkânı verilmiştir ve yazılım, dostça olmayan kullanımları tespit ederek çevrimiçi konuşmaları analiz etmiş ve haritalandırmıştır (<http://66>).

Benzer şekilde Angie Waller'ın “myfrienemies.com”u (2007) (Görsel 65) da “dostça” olarak değerlendirilen sosyal ağ ortamını sorgulamış, paylaşılan hoşnutsuzluklar temelinde yeni dostluklar geliştirmek için tasarlanmıştır. Site, aynı kişiye karşı nefret duygusunu paylaşan kullanıcıları birbirine bağlayarak, "düşmanca saldırgan" veya "memnun etmeye istekli" gibi profillere dayalı referansları incelemelerine izin vermiştir. Böylece proje, kasıtlı olarak olumsuz bir yaklaşım sergilemiş ve duygusal bağı besleyen hislerin karmaşıklığına dair bir farkındalık yaratmıştır (Paul, 2015, s.246).

Sosyal medya platformlarında oluşturduğumuz profiller ve yaptığımız paylaşımlar, şirketler tarafından erişilebilir ticari/sosyal veri madenciliğine uygun

ortam hazırlayarak, kamu ile özel arasındaki sınırların yeniden çizilmesine yol açmıştır. Kişisel ve özel kavramlarının anlamı kültürel anlamda değişikliğe uğramış ve bu kavramlar eskiye göre daha kamusal hale gelmiştir. Sosyal medyanın getirdiği bu değişimler çeşitli sanat projelerinde incelenmiştir. Paolo Cirio ve Alessandro Ludovico'nun izinsiz olarak aldıkları bir milyon Facebook profilini yüz tanıma yazılımıyla filtreleyerek, yüz ifadelerinin özelliklerine göre sıraladıktan sonra özel yapım bir flört sitesinde paylaştığı “Face to Facebook” (2011), (Görsel 66) kamusal/özel sınırlarını sorgulayan bir sanatsal aktivizm örneği olmuştur. Face to Facebook enstalasyonu, çalınan yüzlerin baskılarını, 'Lovely Faces' flört web sitesinin yerel bir versiyonunu, projenin medyadaki yansımalarını ve Facebook ile sanatçıların avukatları arasındaki alışverişlerle halktan gelen tepkileri içermiştir ([http-67](#)).

Ben Grosser'ın “Facebook Demetricator” (2012) (Görsel 67) isimli çalışması ise Facebook'taki tüm ölçümleri gizleyen ve herkes tarafından yüklenebilen bir web tarayıcı uzantısı olarak tasarlanmış ve platformun çekiciliğinin arkadaş sayısına ve beğenilere ne kadar bağlı olduğunu vurgulamıştır ([http-68](#)).

David Karp tarafından 2006 yılında kuruluşundan itibaren hızla popülerleşen mikroblog sitesi Tumblr, sanatçı Joe Hamilton'un Tumblr hesabı “Hyper Geography” (2011) (Görsel 68) ile bir sanat eserine dönüştürülmüştür. Hyper Geography, görüntülerin bir alanda sürekli olarak akmasını sağlayarak ayırt edici niteliklerini düzleştiren ve Tumblr ortamının/görüntülerinin estetiğini yansıtan bir manzara oluşturan özelleştirilmiş bir kolajdır ([http-69](#)).

Sosyal medyanın gün yüzüne çıkardığı, kişiliğin sosyal alanda sunumuyla ilgili sorunlar, internette kimlik ve öz-temsili ile başa çıkma yollarını araştıran birçok sanatsal proje için odak noktası olmuştur. Bu tür sanatsal çalışmalar, sosyal medyanın gerektirdiği sürekli iletişim ve etkileşim sebebiyle aylar hatta yıllar sürebilen uzun süreli projeler olmuştur. Örneğin Amalia Ulman'ın “Excellences & Perfections” (2014) (Mükemmellikler ve Kusursuzluklar) (Görsel 69) isimli çalışması Instagram'da yarattığı bir karakter ile gerçekleştirilmiştir. 2014 yılı Nisan ve Eylül ayları arasında kendisini Instagram'da “Instagram girl” (Instagram Kızı) olarak tanıtan sanatçı, gönderilerinde “mikro ünlülerin” sıklıkla kullandığı popüler hashtagleri kullanarak, kadınların kendilerini sosyal medya platformlarında ne şekillerde sunduklarını araştıran üç bölümlü bir performans çalışması gerçekleştirmiştir. “cute girl” (tatlı kız) “sugar baby” (şeker

bebek) ve “life goddess” (yaşam tanrıçası) gibi, kadınların çevrimiçi varlıklarının popüler trendlerini yansıtan rolleri üstlenmiş, bu roller içerisinde küçük şehirden büyük şehre taşınmış, uzun süreli ilişkisini bitirmiş, uyuşturucu kullanmış, estetik yaptırmış, yeni bir erkek arkadaş bulmuş ve bu süreç boyunca her şey gerçekmiş gibi davranmıştır. Çalışmanın son gönderisi, 19 Eylül 2014’te 88.906 takipçisi varken paylaşılmış ve bu gönderiyle bir performans, bir sanat çalışması olduğu ortaya çıkarılmıştır. Londra’daki iki büyük sergide eş zamanlı olarak sunulan çalışmanın merkezinde çevrimiçi ve çevrimdışı kimliklerin ilişkisi yer almıştır. İnsanların hayatlarını yaşayışı ile onları çevrimiçi sunuşu arasındaki uçuruma dikkat çeken sanatçının profili, seçtiği popüler özellikler sebebiyle insanlara “tanıdık” gelmiş ve bu durum insanların profilin gerçek olduğuna inanmalarının en büyük sebebi olmuştur (http-70). 2018 yılında Prestel tarafından kitaplaştırılan çalışma, günümüzde Instagram’dan kaldırılmış, fakat Rhizome’da arşivlenmiştir (http-71).

Benzer şekilde, Laís Pontes tarafından gerçekleştirilen “Born Nowhere” (2011) (Hiçbir yerde doğdu) (Görsel 70, 71) çalışması, Facebook’u kitle kaynaklı kimlikler için bir platform olarak kullanan bir sosyal medya sanat projesidir. İnsanların gerçekten bağımsız olarak görmek istedikleri şeyi gördükleri düşüncesinden yola çıkan Pontes, otoportrelerini dijital tekniklerle değiştirerek ve yüz özelliklerini dönüştürerek kendine yeni kişilikler kazandırmıştır. Sanatçı hem etkileşim hem de sınırsız bir sosyo-kültürel deneyim amacıyla Facebook kullanıcılarını, kendi düşüncelerini, yorumlarını ve karakter fotoğraflarının yorumlarını paylaşmaya davet etmiş ve her benzersiz kişilik bu kullanıcı yorumları ile oluşturulmuştur. Böylece kendi ismi, hayatı ve kişilik özellikleri olan her yeni karakter, psikanalistler tarafından "yansıtma" olarak adlandırılan, izleyicinin karaktere atfettiği ancak kendi geçmişini, gerçekliğini veya fantezilerini yansıtan özelliklerden etkilenmiştir (http-72).

Bu tür toplumsal cinsiyet klişelerini simüle etmeye ve hayali kimliklerle oynamaya dayalı çalışmalardaki yaygın temalar arasında selfie çılgınlığı ve bu “öz-temsillerin” nasıl paylaşıldığı, bedensel mükemmellik takıntısı ve lüks ürünlere olan takıntı yer almaktadır. Mahremiyet konusu da sosyal medyada icra edilen sanatın ana temalarından biri olmuştur (Martin Prada, 2019, s.26-27).

Brad Troemel ve Jonathan Vingiano'nun projesi “Echo Parade”, (Görsel 72) Tumblr'daki içeriği sayısal olarak tanımlanmış bir popülerliğe göre tarayan ve yayınlayan bir bottu. Bot, başlangıçta 200 gönderi ile beslenmiş, kontrol panelinden filtrelenen ve 24 saatten kısa sürede 15 not (yeniden bloglama veya beğeni alma) biriktirebilen her gönderi otomatik olarak yeniden bloglanmıştır. 24 saat sonrasında 95 gönderi yeniden bloglandığında ise bot standartlarını güncellemiş ve bu gönderilerin yeniden bloglanması için 25, 35 nota sahip olması gerekmiştir. Yeniden bloglanan her gönderide bot, o gönderinin notlarına dahil olan son 5 kişiyi takip etmiştir. Bot, piyasaya sürülmesinden bir ay sonra çökmüştür fakat işleyip yayınladığı gönderilere halen çevrimiçi olarak ulaşılabilir (http-73).

Günümüzde akıllı telefonlar ve tabletler için uygulamalar, insanların gün boyunca boş zamanlarında bu cihazlarla meşgul olduğu gerçeğinden yararlanarak, sanat yaratma ve dağıtma biçimi olarak giderek daha fazla kullanılır olmuştur. Örneğin 1989 ve 1996 yılları arasında Scott Snibbe tarafından yaratılan ve dünya çapında galeri ve müzelerde sergilenen ilk etkileşimli ağ bağlantılı sanat eseri “Motion Phone”, 2012 yılında, herkesin erişebileceği bir mobil cihaz uygulamasına dönüştürülmüştür. Yeni bir iletişim şekli ve yaratıcı bir oyun olarak tasarlanan Motion Phone, insanların benzersiz konuşma/yaratma kombinasyonu, bir ağ üzerinden birlikte soyut animasyonlar oluşturmasına olanak sağlamaktadır (http-74).

Aralık 2015'te Ye Funa ve Bei Ou tarafından başlatılan “Exhibitionist: PeeP Stream Series” (Görsel 73) kapsamında üç sanatsal etkinlik düzenlenmiş, sanatçılar ve katılımcılar, çevrimiçi olarak canlı gösterilen bir performansa katılmıştır (Furmanik-Kowalska, 2022, s.49). Sanatçılar, işlerini sosyal medya ve canlı akış üzerinden oluşturmuş, izleyiciler konuyla ilgili yorumlarını göndermeye davet edilmiş ve yorumları sanatsal projenin bir parçası olmuştur. Çalışmanın amacı, günlük sergileme ve sanat sergisi arasındaki sınırları yıkmak ve halk ile çağdaş sanat arasındaki mesafeyi azaltmak olmuştur (http-75).

“#TheSocialGraph” projesi, 12-27 Kasım 2010 tarihinde, Outpost Sanat Galerisi, Bushwick'te gerçekleştirilmiştir. “#TheSocialGraph” gelişen sosyal medya sanatı alanının ve sosyal medyanın sanat için bir araç, kolaylaştırıcı ve özne olarak çağdaş sanatla ilişkisinin araştırılması amacıyla doğmuştur. Projenin küratörü, Hyperallergic

editörü Hrag Vartanian, fikir paylaşmak ve görsel sanat ile sosyal medyanın kesişim noktasının sunduğu olanakları keşfetmek için çok sayıda sanatçı, yazar ve sosyal medya uzmanını bir araya getirmiştir. #TheSocialGraph'taki çalışmaların bir kısmı sosyal medya hakkında iken bir kısmı sosyal medyayı bitmiş projenin ayrılmaz bir parçası olarak kullanmış ve bir kısmı da daha çok bir deney olarak ortaya çıkmıştır (http-76).

“#TheSocialGraph” kapsamında gerçekleştirilen en dikkat çekici çalışma Man Bartlett’in *Kith&Kin* (2010) isimli çalışması olmuştur. İki mekâna bölünen çalışmada *Kin* (Görsel 74) ana sergi mekânı Outpost’ta, *Kith* ise Hyperallergic genel merkezinde konumlandırılmıştır. Fiziksel ve sanal mevcudiyet fikrini ele alan çalışma için Bartlett yalnızca çevrimiçi izleyicilere açık olan 24 saatlik bir performans gerçekleştirmiştir. İzleyiciler performansa Twitter üzerinden “I AM...” (Ben...) cümlesini bitirdikleri ve “#24hKith” hashtagini ekledikleri tweetler aracılığıyla katılmıştır (http-77).

Bu örneklerden de anlaşıldığı üzere internet ve sosyal medya platformları sanatın ifade ediliş biçimlerinden biri haline gelmiş, sanatçılara kendilerini ifade edebilmeleri için yeni bir yol açmıştır. Sanatçılar bu platformları müze veya galerilerle iş birliği içinde veya yalnız başlarına kullanmış, bazı çalışmalarını yalnızca bu platformlardan yayınlarken bazı çalışmalarını hem fiziksel hem sanal ortamda sergilemişlerdir. İnternet ve sosyal medya bazı sanatçıların bakış açılarını genişletirken bazı sanatçıların sanatı algılayış biçimlerini değiştirmiştir. Bazı sanatçılar bu ortamın getirdiği özgürlüklerden faydalanarak deneyler yaparken bazı sanatçılar internet ve sosyal medya kullanımının getirdiği sorunları sanatına yansıtmıştır.

3.2. İnternet ve Sosyal Medyanın Sanatçılara Etkileri

Günümüzde internet ve sosyal medya kullanımı gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş, merak edilen bir konuda araştırma yapmaktan yemek, kıyafet gibi temel ihtiyaçlara kadar her şey internet üzerinden ulaşılabilir olmuştur. Hootsuite Nisan 2022 dijital raporuna göre dünyada internet kullanan kişi sayısı 5 milyar yani dünya nüfusunun %63’ü, aktif sosyal medya kullanıcılarının sayısı ise 4,65 milyar yani dünya nüfusunun %58,7’si olarak belirlenmiştir. 16-64 yaş aralığındaki insanların günlük ortalama internet kullanım süresi 6 saat 53 dakika, sosyal medya kullanım süresi ise 3 saat 14 dakika olarak belirlenmiştir (http-78).

Ocak 2021 raporuna göre ise Türkiye’de 65,80 milyon kişi yani nüfusun %77,7’si internet, 60 milyon kişi yani nüfusun %70,8’i ise aktif olarak sosyal medyayı kullanmaktadır. 16-64 yaş aralığındaki insanların günlük ortalama internet kullanım süresi 7 saat 57 dakika, sosyal medya kullanım süresi ise 2 saat 57 dakika olarak belirlenmiştir (http-79).

Bu istatistikler ve “art” hashtaginin 2022 yılında Instagram’ın en çok kullanılan hashtagleri arasında 16.sırada yer alması (http-80) sanatçıların veya müze ve galerilerin, internet ve sosyal medya kullanarak gerçek anlamda milyonlarca hatta milyarlarca insana ulaşabileceğinin bir göstergesidir.

Sanatçıların sosyal medya kullanımının temel motivasyonu sanat eserlerini paylaşmak, sanat eserlerini satmak ve daha fazla sanatçı tanımak olmuştur (Kang, Chen and Kang, 2019, s.9). Sanatçıların eserleri hakkında geri bildirim alabilmeleri sanatsal yaratım süreçlerinin önemli bir basamağıdır ve sosyal medya platformları bu konuda oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Twitter, Instagram, YouTube gibi platformların yanı sıra özellikle sanatçılar için geliştirilmiş, kendi çevrimiçi sanat topluluğunu oluşturmuş, sanatçıların eserlerini sergilemesine, tartışmalara katılmasına ve geri bildirim almasına olanak sağlayan bazı siteler de oluşturulmuştur.

Örneğin 2000 yılında kurulan, sanatçıların eserlerini sergilemek, tanıtmak ve sanat merkezli bu toplulukla paylaşmak için kullanabileceği, sanat meraklılarının da sanatla iç içe olabileceği çevrimiçi sosyal ağ platformu “Deviant Art”, heykelden piksel sanatına kadar binlerce işe ev sahipliği etmektedir. Deviant Art’ın 61 milyondan fazla kayıtlı üyesi bulunmaktadır ve üyeler Deviant (Sapkın) olarak adlandırılmıştır. Sanatın her formunu kabul eden, kapsayıcı ve destekleyici bir tutum sergilemeleri nedeniyle sanatçılar tarafından tercih edilen Deviant Art, sanatçılara tanıtımın yanı sıra araç, kaynak ve ilham sağlamayı hedeflemiştir (http-81).

Sanatçıların insanlara doğrudan ulaşabilmesini sağlamanın yanında internet ve sosyal medya aynı zamanda sanat severlerin de sanatçılara ulaşmasının önünü açmaktadır. Sanatçıların kişisel hesapları üzerinden ya da kurumların sanatçılarla gerçekleştirdiği konuşmaları yayınladığı platformlar üzerinden fiziksel olarak gidilemeyen bir sergi hakkında bilgi sahibi olunabilmekte ya da sanatçıların çeşitli konular hakkındaki görüşlerine ulaşılabilir. Örneğin Akbank Sanat’ın dijital sanat

üretimi yapan sanatçıların çalışma pratiklerine odaklandığı “Dijital Sanatta Şimdi” isimli konuşma serisi kurumun YouTube kanalında yer almaktadır ([http-82](http://82)). Seride bir yandan çeşitli dijital teknolojilerin bir yandan da konuk sanatçıların sanat yolculuklarının anlatıldığı bölümler yer almaktadır.

İnternet ve sosyal medya platformları, kullanıcıların benzersiz özgün içeriği doğrudan hedeflenen bir kitleye yaymasına olanak tanımakta, bir "marka" oluşturmayı, bir takipçi grubu toplamayı ve onları güvenilir bilgi kaynaklarına yönlendirmeyi mümkün kılmaktadır. Bir sosyal medya varlığı oluşturmak ve sürdürmek çok zaman alıcı olabilmekte ve sonuçları görmek zaman alabilmektedir. Xin Kang, Wenyan Chen ve Jian Kang’ın (2019) sanat dünyasında en çok tercih edilen platform olan Instagram’daki sanatçılar ve takipçileri arasındaki etkileşimi ve en çok beğenilen sanat eserlerinin özelliklerini incelediği çalışması “Art in the Age of Social Media: Interaction Behavior Analysis of Instagram Art Accounts” (Sosyal Medya Çağında Sanat: Instagram Sanat Hesaplarının Etkileşim Davranış Analizleri), 706 sanatçı hesabı, 497.649 Instagram gönderisi ve 35 anket ile gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar, beğenilerin ve yorumların etkileşimlerden büyük ölçüde etkilendiğini, kafa karışıklığı ve merakın etkileşime geçmek için büyük bir neden olduğunu ortaya koymuş, sanatçının hayat tecrübesi ve takipçileriyle olan etkileşiminin, en çok beğenilen eserler üzerinde olumlu etki sağladığı öğrenilmiştir. Çalışmanın diğer bir önemli bulgusu ise takipçilerle etkileşimin sanatçıların sanatsal yaratım sürecine çok büyük bir etkisinin olmaması olmuştur.

Sosyal medya, iletişimi etkileşimli diyaloga dönüştürmekte, insanların organize olması, bilgi değiş tokuş etmesi veya iş birliği yapması için bir ortam oluşturmakta, küresel ölçekte etkileşime izin vermekte ve kullanıcıların gruplar oluşturmasını mümkün kılmaktadır. Sosyal medyanın sanat üzerinde, sanatı onu arayan insanlarla eşleştirerek izleyicileri sergilere getirmeye yardımcı olmak; sanat yaratmak ve ilgili topluluklarla tartışmalar oluşturmak için ortam sağlamak ve kuruluşlara halkı dinlemeleri ya da sanat bilinci oluşturmaları için araçlar sağlamak şeklinde en az üç etkisi olmuştur (Poole, 2011, s.13). İnternet çağında sosyal medya platformları sanatı keşfetmenin, tanıtmanın ve eleştirmenin yeni yolu olmuş, etkileşimi sanat eserinin oluşum sürecine kadar taşımıştır. İnsanların dahiliyeti yalnızca sanatçılar değil müze ve galeriler tarafından da desteklenmiş, örneğin Brooklyn Müzesi, 2008 yılında, James Surowiecki'nin, bir kalabalığın karar vermede uzman bireylerden daha akıllı olduğunu iddia ettiği, “The

Wisdom of Crowds” (Kalabalıkların Bilgeliği) kitabından ilhamla, müze ziyaretçilerini, çevrimiçi topluluğu ve genel halkı sergi sürecine katılmaya davet ettiği fotoğraf sergisi “Click!” gerçekleştirilmiştir (http-83).

Dijital katılım, izleyicilerle sanatsal alışverişi derinleştirmekte, demokratikleştirmekte, izleyicinin rolünü değiştirerek “profesyonel” ve “kamusal” gibi kavramların sınırlarını bulanıklaştırmaktadır (Kang, Chen and Kang, 2019; Walmsley, 2016). Bazı insanlar sosyal medyanın sanatı öldürdüğünü savunmuş, bazıları sosyal medyanın sanat ve edebiyatı yok ettiğini iddia etmiş, bazıları sosyal medyanın yaratıcılığı öldürdüğünü ve sanatçı için bir tehdit oluşturduğunu savunmuş, bazıları ise sosyal medyanın sanatı öldürmeyip onu demokratikleştirdiğini savunmuştur fakat çoğu sanatçı sosyal medya kullanımına rağmen içsel yaratıcılıklarına sadık olduklarını göstermiştir (James, 2014; Sharlow, 2015; Whitehead, 2017; Kang, Chen and Kang, 2019). Sosyal medya sanatçıların, yaptıklarıyla ilgilenen belirli kitlelere ulaşmalarına izin vermesi yönüyle sanatçılar açısından büyük önem taşımaktadır (Poole, 2011, s.14).

İnternet ve sosyal medya platformları, hem çok fazla insan tarafından kullanılmaları hem de genellikle ücretsiz olmaları sebebiyle sanat için özgür bir ortam oluşturmakta, herkesin sesini duyurabilmesi, görünürlük kazanabilmesi için fırsat sağlamaktadır. Bir galeride yer bulamayacak çalışmaların binlerce beğeni ve yorum alması, sanatın özgürlüğünün önemini göstermektedir. Kendilerini temsil etme fırsatı bulan sanatçılar fiziksel olarak gerçekleştiremeyecekleri sosyal bağlantıları bu platformlar üzerinden gerçekleştirebilmekte çalışmalarını uluslararası düzeyde tanıtabilmektedir. Örneğin sanatçı Dan Lam’in, sosyal medya üzerinden paylaştığı çalışmaları Disney yıldızı Miley Cyrus’un dikkatini çekmiş, Cyrus satın aldığı bir çalışmayı kendi Instagram hesabında paylaşmış ve Lam’in kariyeri Art Basel Miami Beach’te sergilenmesine varan bir ivme kazanmıştır (http-84).

İnternet ve sosyal medya platformları sanatçıların tanınmasını sağlamanın yanında tüm dünya için sanata erişmenin de yeni bir yolu olmuştur. Kitlelere ulaşmak için eleştirmenlerin, galeri veya müzelerin onayından geçme basamağı ortadan kalkmış, bir web sitesi veya sosyal medya platformunu kendi galerilerine dönüştürme şansı bulmuşlardır. Sosyal medya kullanımıyla gerçekleşen, sanatçılar ve izleyiciler arasındaki gerçek zamanlı iletişim, izleyicinin beğeni ve yorum yoluyla sanat eseri seçimine bilinçsizce katılmasını sağlamıştır (Kang, Chen and Kang, 2019, s.12). Böylece

izleyiciler yeni eleştirilenler ve koleksiyoncular olurken aynı zamanda yaratıcı sürece tanıklık etme şansı da bulmuştur. Örneğin Ashley Longshore, sanatını internet ve sosyal medya aracılığıyla insanlarla buluşturan sanatçılardan biri olarak daha boyası kurumadan satıldığını söylediği tablolarını Instagram hesabı ve sanatını yayınlayıp satış yaptığı web sitesi üzerinden binlerce kişiyle paylaşmaktadır (Fleming, 2014; http-85).

İzleyicilerin sanatçılara doğrudan ulaşabilmeleri hem sanatçılar hem izleyiciler tarafından olumlu sonuçlar doğurabilmektedir. İzleyicilerin takdirlerini sunmaları, sanatçıların da ne kadar beğenildiklerini öğrenmeleri için bir sergi mekânında bir arada bulunmalarına olan ihtiyaç ortadan kalkmıştır. Örneğin sanatçı Memo Akten, Instagram hesabında, 16 Eylül 2020 tarihinde “Body Paint” isimli çalışmasının önünde dans eden insanların görüntülerinden oluşturulmuş bir videoyu paylaşmış (Görsel 75) ve 2008 yılında, sosyal medyadan, hashtaglerden, hatta akıllı telefonlardan önce yaptığı bu enstalasyonun on yıl sonra bile videolarını görmenin gününü güzelleştirdiğini söyleyerek, bu Instagram kullanıcılarına teşekkür etmiştir.

Christina Iglhaut (2019), Almanya’da yaşayan üç influencer sanatçı ile yaptığı röportajda sanatçılara sosyal medyanın sanatlarını nasıl etkilediğini sormuştur. Müzisyen Janine Weigel, müziğini sosyal medya platformları üzerinden insanlarla buluşturan biri olarak, böyle bir fırsatı olmasa keşfedilmek adına büyük ihtimalle tarzını hiç yansıtmayan müzik yarışmalarına katılmak durumunda kalacağını belirtmiştir. Sanatçı Djamila Knopf ise sosyal medya platformlarını yalnızca bir sanatsal araç olarak değil aynı zamanda etkileşim için önemli bir ortam olarak gördüğünü, bu etkileşimden diğer sanatçıların yaratım süreçlerini görebilmenin ona ilham verdiğini belirtmiştir. Instagram’ı sanal galeri olarak tanımlayan sanatçı David Ambarzumjan ise dünyanın her yerinden sanatçıların çalışma yöntemlerinin yanında çalışmanın arkasında yatan düşünceleri de görebilmenin ona ilham verdiğini söylemiştir (Iglhaut, 2019).

Sanatçı Brad Phillips, 2016 yılında vice.com’da yayınladığı bir yazıda Instagram’ın onu her zamankinden daha başarılı hale getirdiğini fakat karşılığında sanatını harcadığını söylemiştir. Platformun kendisi ve diğer sanatçılar için aynı anda hem harika hem de korkunç olduğunu belirten sanatçı kendisi için korkunç kısmın baskın hale geldiğini yazmıştır. Instagram’ı kullanmaya başladıktan sonra çok sayıda işini satan, birçok grup sergisinde yer alma fırsatı yakalayan, bir de solo bir sergi gerçekleştiren ve çizimlerinden oluşan bir kitap yayınlayan sanatçı tüm bunları platformun araçları ortadan

kaldırması sayesinde gerçekleştirdiğini belirtmiştir. Ortamın getirdiği olumsuz yönlerden ilkinin ise çalışmalarının üzerindeki kontrolünü kaybetmesi olarak belirleyen sanatçı kendisinden izin alınmadan kopyalanan, kendisine kredi verilmeden hatta başka birine atfedilerek kullanılan çalışmaları olduğunu söylemiştir. Diğer bir problem ise sansür olmuş, platformun kullanım şartlarını ihlal etmediği halde insanların şikayetleri üzerine kaldırılan gönderileri olmuştur. Gönderilerinin yanında hesabı da üç kez silinen sanatçı bu durumu önlemek adına takipçilerini kontrol etmeye başlamış, bu konuda seçici olmak durumunda kalmıştır (Phillips, 2016). Instagram'ın kuralları ve kısıtlamaları, özellikle platform bazı sanatçılar için çalışma arşivlerine ve geçim kaynaklarına erişimi temsil eden bir temel altyapı haline geldiği için, yaratıcı uygulamayı olumsuz yönde etkilemekte ve içerik kısıtlamaları ya da hesapların askıya alınması, özellikle queer ve engelli yaratıcılar gibi hali hazırda marjinalleştirilmiş toplulukları etkilemektedir (McDowell and Budge, 2022, s.120). Tüm bunlara rağmen avantajların ağır bastığına karar veren sanatçı günümüzde hala Instagram hesabından sanatını yayınlamaktadır ve 45.4bin takipçisi bulunmaktadır (http-86).

Marvel Comics çizerlerinden illüstratör Jen Bartel, işlerini sosyal medya üzerinden yayınlayan bir sanatçı olarak, yalnızca sosyal medya üzerinden kendisine ilham veren birçok sanatçı keşfettiğini söylemiştir. Bartel gibi illüstrasyon ile uğraşan bir başka sanatçı Noah Bradley de oluşturduğu hayran kitlesini sosyal medyaya borçlu olduğunu ve bu platformları diğer sanatçılarla bağlantı kurmak için sıklıkla kullandığını belirtmiş fakat buna rağmen ihtiyaç duymadığı bir strese yol açması sebebiyle sosyal medya kullanımını kısıtladığını söylemiştir. Wonder Woman çizeri Nicola Scott ise Avustralya Sidney'de yaşaması sebebiyle uzak kaldığı hayranları veya diğer sanatçılar ile iletişime geçmek adına sosyal medyayı kullandığını belirtmiştir (Carter, 2018).

Sosyal medya platformları birçok sanatçı için çalışmalarını yayınlamanın güzel bir yoluken özellikle katılımcı sanatla ilgilenen sanatçılar için, izleyicinin dahiliyeti çalışmanın bir parçası olduğundan, dijital platformlar sanatlarını sergilemeleri için uygun ortamı sağlayamamaktadır. Bu durumlarda sanatçılar bu platformları izleyicilerin dikkatini çekmek, onları fiziksel alana davet etmek için kullanmaktadır. İnternet ve sosyal medya platformlarının kullanımı sanatçılara çalışmalarını dünyayla paylaşma fırsatı vermenin yanında dikkatlerinin dağılmasına, zaman kaybetmelerine ya da cesaretlerini kaybetmelerine sebep olabilmektedir. Kitle oluşturmanın zaman alması ve sıklıkla

gönderi paylaşmanın önemli olması sebebiyle sanata harcanabilecek zamanlar bu platformlara harcanmak zorunda kalılabilmektedir. Bunun önüne geçebilmek adına kullanım sürelerini kısıtlamak ya da kişisel hesapları ile sanat hesaplarını ayrı tutmak gibi seçeneklere yönelen sanatçılar olmuştur. Sosyal medya üzerinden filtrelenerek yayınlanan hayatlar sanatçıların kendilerini yetersiz hissetmelerine sebep olabilmekte, yapılan olumsuz yorumlar kırıcı seviyelere ulaşabilmektedir. Ayrıca her gün binlerce gönderiye maruz kalmak sanatçıların özgünlüklerini korumalarını zorlaştırmakta ya da içlerinden gelenin dışında talebe yönelik üretimler yapmalarına sebep olabilmektedir (Sharlow, 2015; James, 2014; Carter, 2018).

İnternet ve sosyal medya kullanımının sanatçılara etkileri üzerine önemli bir sergi “Filter Bubble 89Plus” olmuştur. 31.10.2015- 28.02.2016 tarihleri arasında LUMA Vakfı tarafından gerçekleştirilen serginin küratörlüğünü Simon Castets ve Hans Ulrich Obrist üstlenmiştir. “Filter Bubble” (Filtre Balonu) terimi 2011 yılında Eli Pariser tarafından yazılan ve aynı ismi taşıyan kitapta ortaya atılan, web içeriğinin algoritma tarafından düzenlenmesi yoluyla internet kullanıcılarının giderek daha fazla kişiselleştirilmiş bir bilgi ortamına yönlendirilmesini belirten bir terimdir ([http-87](http://87)).

89Plus ise Simon Castets ve Hans Ulrich Obrist tarafından ortaklaşa kurulan ve 1989 sonrasında doğan yenilikçi kuşağı araştıran uzun vadeli, uluslararası, çok platformlu bir araştırma projesidir. Hem Berlin Duvarı'nın yıkılışı hem Soğuk Savaş sonrası dönemin başlangıcı hem de World Wide Web'in tanıtılması sebepleriyle tarihe damga vuran bir yıl olan 1989 yılı seçilmiştir. Bu dünyayı değiştiren olaylar ile yaratıcı üretim arasında bir ilişki olduğunu öne süren 89plus, bu neslin ilham verici çalışmalarından bazılarını tanıtmayı hedeflemiştir. Sergide 89'Plus'ın üç yıllık araştırması sergi formatına çevrilmiş, 40'tan fazla uluslararası sanatçı, yazar ve teknoloji uzmanının çalışmaları sunulmuştur. Filter Bubble, sürekli büyüyen bir veri yığnında artan ilgi arayışı ve “mutlu cehalet”in daimî ikilemi üzerine bir seçki sunmuştur ([http-88](http://88)).

Sergiye sanatçı Sophia Al Maria, “Another Day Having Doubts” (2015) (Şüphelerin Başka Bir Günü) (Görsel 76) isimli tek kanal video, bir iPad ve ezilmiş Adderall haplardan oluşan çalışmasıyla katılmıştır. Kendi jenerasyonunu 1980'lerde doğan yaşlı “millenials” (Y kuşağı) olarak tanımlayan sanatçı, “Dijital yerliler” olarak adlandırılan ilk grup olarak, İnternet'in olduğu kadar dijital öncesi dünyanın da yerlileri olduklarını, dijital dünyadan çok kendilerinden önceki neslin dünyasına maruz

kaldıklarını belirtmiştir. Kendilerinden önceki neslin dünyasına uyum sağlamak zorunda kalan bir genç olarak Adderall isimli ADHD (dikkat dağınıklığı ve hiperaktivite bozukluğu) ilacına yönelen sanatçı ilacı geçişi kolaylaştırmaya yardımcı olan ve "daha zinde, daha mutlu, daha üretken" küçük işçi karıncalar olmayı sağlayan bir ilaç olarak tanımlamıştır (Dionysius, 2016, s.38).

Sergiye sanatçı Abdullah Al-Mutairi, "CAM2CAM" (2012) (Görsel 77) isimli enstalasyonu ile katılmıştır. Dijital video, bir laptop ve iki minderden oluşan eser, 2000'li yılların ortalarından sonlarına kadar Basra Körfezi'nde cinsiyet ve cinsel kimlikler hakkında doğaçlama bir diyalog geliştiren arkadaşlar arasında geçen doğaçlama bir sohbeti göstermiştir (Dionysius, 2016, s.40).

Sergiye sanatçıları Arca ve Jesse Kanda, "Xen" (2014) (Görsel 78) isimli müzik ve video enstalasyonu ile katılmıştır. Algoritmaların aynı türden daha fazla şarkı veya sanatçı önererek dinleyicileri belirli bir stile kilitleme eğiliminde olduğu düşüncesinden hareketle, neredeyse sonsuz dinleme seçeneği olmasına rağmen aynı şey defalarca dinlenmekte, "filtre balonu" müzik dinleme şeklimizi etkilemektedir. Bu durumu yansıtmaya adına sergide Arca'nın dört şarkısına eşlik eden Jesse Kanda'nın müzik videoları, sonsuz bir döngüde yayınlanmıştır (Dionysius, 2016, s.46).

Sanatçı Allesandro Bava, "Super Surface" (2014) (Süper Yüzey) (Görsel 79) isimli dijital baskı halı enstalasyonu ile katılmıştır. Çalışma, yumuşak halıdan yapılmış ideal bir gelecek çalışma alanını temsil etmektedir. Halı, sanatçıların çalışmalarını sunabilecekleri dağınık bir çalışma alanıdır. Çalışma 89plus kuşağının teknoloji ile olan ilişkisinin bir alegorisi olarak tasarlanmış, tek ihtiyacın yumuşaklık ve wi-fi olduğu vurgulanmıştır (Dionysius, 2016, s.50).

Sanatçı Valia Fetisov, "Paranoiapp" (2015) (Görsel 80) isimli mobil uygulama (app) ve döngüye alınmış HD video enstalasyonu ile katılmıştır. Proje, mobil uygulama ve kullanıcı etkileşiminin algoritması biçiminde bir sosyal-psikoloji deneyidir. Deneye katılmak için uygulamayı bir cep telefonuna yüklemek gerekmektedir. Yüklenen her uygulama, kayıtlı kullanıcının coğrafi konum verilerini sızdırmakta ve bu bilgileri bir algoritma tarafından seçilen başka bir kullanıcıya göndermektedir. Tüm katılımcılar, baştan itibaren birinin onları takip ettiğini bilmektedir, amaç ise kullanıcıların gizliliğini kaybetme korkusunu ima etmektir. İletişim yalnızca takipçiden takip edilene şeklinde, tek

yönlüdür ve bu nedenle sonucu bilinmeyen bir kara delik ortaya çıkmaktadır (Dionysius, 2016, s.60).

Sanatçı Max Hawkins, “Your Destination” (2015) (Görsel 81) isimli, paket servis makbuz printeri ve özel yazılımdan oluşan enstalasyonu ile katılmıştır. Netflix algoritması üzerinden, hayatlarımızı giderek daha fazla yöneten istatistiksel modellerin, dikkatimizi nasıl harcamayı seçeceğimizi ustaca tahmin ettiğini fark eden sanatçı, gerçekte ne istediğimizi çoğu zaman bilmediğimiz düşünüldüğünde, filtre balonunun bizi seçim endişesinden korumak için arzularımızı taklit ettiğini görmüştür. İnternetin gücünü gerçekten anlayabilmek için insan tercihleriyle ilgili sınırlı talebin ötesine geçilmesi gerektiğini savunan sanatçı, “Your Destination” çalışmasını aşırı bilgi yüküyle başa çıkmak için alternatif stratejileri araştıran bir “etkinlik üreticisi” serisinin devamı olarak üretmiştir. Çalışmada katılımcı bir düğmeye bastığında, bilgisayar yakındaki binlerce listeden bir konum seçmekte, bir yazıcı, bu hedef ve orada bir kez ne yapılacağına dair bir dizi kural içeren bir paket servis makbuzu oluşturmaktadır. Çalışmanın ikinci yarısı ise galeri dışında yer almaktadır. Katılımcılardan varış yerlerine vardıklarında, bilgisayarın seçiminden kişisel anlam çıkarmaları istenmiş, hedef ise algoritmaların sözde "sadece sizin için seçilmiştir" vaadine gönderme yapmak olmuştur (http-89).

Sanatçı Alexander Jackson Wyatt, “She Wrote” (2015) (Görsel 82) isimli, 3 dakika 5 saniye uzunluğundaki dijital video ve ses enstalasyonu ile katılmıştır. Çalışma, döngüsel bir video çalışması ve sergi süresince dağıtılan bir dizi poster şeklinde iki bölümden oluşmuştur. Videoda yarı pastoral bir manzara içinde, uzağı işaret eden siyah bir okun oluşturduğu tek bir görüntü yer almaktadır. Video sırasında görüntü tekrar tekrar kaldırılmakta, renk blokları arasında yeniden ortaya çıkmakta ve altında “Asked to write a sentence, she wrote: this is ridiculous...” (Bir cümle yazması istendi, o da yazdı: bu çok saçma...) cümlesi alt yazı biçiminde yer almaktadır. Bu cümle çalışma boyunca kendi kendine gelişmiş, aynı cümlenin varyasyonunun varyasyonunu oluşturmak için çeşitli çevrimiçi eş anlam sözlükleri kullanılmıştır. Çalışma, internet çağında sanat eseri üretmenin sorunlarına değinmek amacıyla gerçekleştirilmiştir (Dionysius, 2016, s.74).

Sanatçılar Luca Lum ve Marcus Yee, “TheatreWorks (Re)search” (2015) (Görsel 83) isimli interaktif websitesi çalışması ile katılmıştır. TheatreWorks (Re)search'ün ilk bölümü, kullanıcıların kullanıcı dostu web arayüzleri beklentisinin dışında yüz yüze geldiği, şekilsiz bir çevrimiçi içerik külesidir. Çalışma bilgi çağında, bilgiye yönelik

kolaylık, güvenilirlik ve erişilebilirlik beklentilerinin incelendiği çevrimiçi bir arşiv görüntülemenin alternatif modlarını açmaktadır (Dionysius, 2016, s. 80)

Sanatçı Nicholas Maurer, “Thirty Tabs Deep” (2015) (Görsel 84), isimli VRAndroid uygulamasını ile katılmıştır. Tarayıcı geçmişi ve yer imlerinin iğrençliği sebebiyle sabit diski duyarlı hale gelse şimdiye kadarki en kötü insan olacağını düşünen sanatçı, sabit diskinin mevcut durumunu zengin bir ilham kaynağı olarak kullanmış, hiper bilgi tüketiminin psiko-coğrafyasından konumları haritalayan bir VR deneyimi oluşturmuştur. Video oyunlarından dosyaları, konum geçmişimin nokta bulutu verilerini, YouTube videolarını, borsa fiyatlarını, tarayıcı geçmişini, arama sonuçlarını bir araya getiren çalışma, hepsinin birbiriyle etkileşim halinde olduğu ve sanatçının yatak odasının panoramik arka planına karşı kurulduğu “gerçeküstü bir kayan sahne rüyası” yaratmıştır (Dionysius, 2016, s.82).

Sanatçı Ryan Murphy, “Decision Making in a Data-Driven World” (2015) (Veriye Dayalı Bir Dünyada Karar Verme) (Görsel 85) isimli, interaktif web sitesi tasarımı ile katılmıştır. Çalışma, karar vermede algoritmaların artan kullanımını, toplumun artan veri bağımlılığını ve yaratıcılığa verilen değer eksikliğini vurgulamaktadır. Verinin gücüne dair idealler ve varsayımlar gerçeğe dönüştükçe, teknoloji ile olan ilişkinin yarattığı bireysel maliyetin hesabının yapılması gerektiğini düşünen sanatçı, aşırı kişiselleştirilmiş bir dünyanın kişisel sezgiyi ve karar vermeyi değersizleştirip değersizleştirmediğini sorgulamıştır. “The Filter Bubble” adlı kitaba benzer şekilde “Decision Making in a Data-Driven World” de üretken, veriye dayalı bir toplumun ve içinde yaşamak istenen insani, sezgisel dünyanın merkezinde konumlandırılmıştır (Dionysius, 2016, s.88).

Sanatçı Tabita Rezaire, “WWW GLOBAL COM” (2014) (Görsel 86) isimli, 3 dakika 42 saniye uzunluğundaki SD video çalışmasıyla katılmıştır. WWW GLOBAL COM, elektronik sömürgeciliği ve interneti yöneten kontrol, tahakküm ve sömürücü yapıları araştırmış, Afrika kıtasında sosyal medya aracılığıyla davranış kalıplarının ihracatına bakarak küresel bir dijital kültür fikrini sorgulamıştır (Dionysius, 2016, s.94).

Sanatçı Bogosi Sekhukhuni, “Consciousness Engine 2: absentblackfatherbot” (2014) (Görsel 87) isimli, 4 dakika 20 saniye uzunluğundaki dijital video ile katılmıştır. Çalışma, sanatçının yalnızca Facebook'ta etkileşime girdiği biyolojik babası ile konuşmalarını simüle eden etkileşimli bir videodur. Proje, düşük yapay zekâ teknolojileri,

bilinçli olarak kabul ettiğimiz parametrelerin bulanıklaştırılması ve deneyime verilen değer hakkında spekülâtif bir konuşmanın parçasıdır (Dionysius, 2016, s.100).

Sergiye sanatçılar Christa Siglin ve Isaac Wilder, “The Guilty Eye Test” (2015) (Görsel 88) isimli, alüminyum, çelik, polyester, polietilen, poliizopren, entegre devreler, yazılım ve iki insandan oluşan enstalasyon çalışması ile katılmıştır. Çok uzak mesafelere rağmen birbirimizi görebildiğimiz, duyabildiğimiz bir dünyada kameralarımızın ve ekranlarımızın fiziksel düzeni sebebiyle birbirimizin gözlerine bakamamız fikrinden yola çıkan çalışma, “filtreleme çağında samimiyet” üzerine bir meditasyon olarak tasarlanmıştır. Çalışmada insanların rahatça uzanabileceği iki ayrı fakat birbirine yakın yüzey, her yüzeyin üstünde, yarı gümüş bir aynayla gizlenmiş bir kamera ve her yüzeye gömülü bir monitör yerleştirilmiş, malzeme ve ışığın düzenlenmesi, iki insanın dijital bir kanal üzerinden bakışabilmesine izin vermiştir. Çalışma, deneyim olarak, mevcut olmanın ne demek olduğunu sorgulamayı hedeflemiştir (Dionysius, 2016, s.102).

Sanatçı Elisabeth Sutherland, “Sui Generis” (2015) (Görsel 89), isimli 30 dakika uzunluğundaki dijital video ile katılmıştır. Çalışma, 2015 yılı Haziran ayında 200'den fazla kişinin hayatını kaybetmesi sonrası oluşturulan “#accrafloods” hashtag'ine verilen yanıtlar etrafında oluşturulmuştur. Genç Gana'lı gençlerden oluşan bir siber topluluğun dijital tutumları ve gerçek dünya sorunlarıyla fiziksel ilişkileri araştırılmıştır. Hashtag'leri hem bireyler için hem de algoritmaların kullanıcılarını izlemek, etiketlemek ve sınıflandırmak için kullandığı bir araç olarak gören sanatçı, “Sui Generis” ile kimliği, kişiliği ve kaybı araştırmıştır (Dionysius, 2016, s.110).

Sosyal medyanın sanatçıların üretim ve sergileme alışkanlıklarına etkilerini eleştirel bir dille inceleyen en güncel sergi ise Leipzig'deki *Museum der bildenden Künste*'de gerçekleştirilen “Link in Bio. Art After Social Media” sergisi olmuştur. 17.12.2019 – 15.03.2020 tarihleri arasında gerçekleştirilen sergide, meşhur bir Instagram söylemi olan “link in bio”, internet ve sosyal medyanın sanatı nasıl değiştirdiğini sorgulayan serginin ismi olarak seçilmiş, sergi küratörlüğünü Anika Meier üstlenmiştir. Sergide sosyal medya çağında sanat üretiminin ve algılanışının nasıl değiştiğini göstermeyi amaçlayan, enstalasyon, fotoğraf, heykel, video ve resim formlarında 50'den fazla eser sunulmuştur. Sergi, 2018 yılında gerçekleştirilen, dijital platformların kadınsı güzellik idealleri ve cinsiyet klişeleri üzerine etkilerini sorgulayan “Virtual Normality: Woman Net Artists 2.0” sergisinin bir devamı olarak geliştirilmiştir.

Sergiye katılan sanatçılar arasında Stine Deja & Marie Munk, Aram Bartholl, Chris Drange, Thomas Webb, Anna Ehrenstein, gibi sanatçılar katılmıştır.

Aram Bartholl tarafından yaratılan "Speed Show: Face the Face" (Görsel 90) enstalasyonunda Berlin'deki bir internet kafenin orijinal masa, bilgisayar ve sandalyeleri kullanılmıştır. Bartholl'un enstalasyonu 2010 yılından beri ürettiği serinin sonuncusudur ve internetin kitlesel bir izleyici kitlesine erişmesinden çok öncelere dayanan net sanatının tarihini yansıtmak amacıyla oluşturulmuştur ([http-90](#)).

Thomas Webb'in "Emotional Response Authenticator" (Görsel 91) çalışmasında bilgisayar kontrollü bir aynanın yüzeyinde nötr ifadelerle sahip emoji bulunmaktadır ve yapay zekâ karşısına geçen izleyicinin yüz ifadesini bir emoji olarak çoğaltmaktadır. Mesajlarda kullanılan emojiğin gerçek duyguların yansıması olmadığını belirten Webb, çalışmasında yapay zekâ tarafından oluşturulan ifadelerin de gerçek olmadığını söylemiştir ([http-91](#)).

Link in Bio sergisindeki bütün çalışmalar dijital olmamıştır. Örneğin, Chris Drange, (Görsel 92) Kardashian ailesinin kadın üyelerinin sosyal medya üzerinden paylaştığı selfileri büyütürken klasik resim unsurlarıyla birleştirmiş ve bu görüntüleri Çin'de yağlıboya olarak üretmiştir ([http-92](#)).

Anna Ehrenstein'in "Tools for Conviviality" (Görsel 93) isimli çalışması ise 360° videolar, fotoğraflar, kolajlar ve ayrıca baskılı kumaş ve akrilik heykellerden oluşan karmaşık bir enstalasyonu bir araya getiren bir multimedya projesidir. Bu gerçeküstü çalışmada görsel türbülanslar ve çarpıtılmış efektler gibi kusurlar bilinçli bir şekilde kullanılmış, bu kombinasyonlar üzerinden belgelemenin sözde olgusal temeli sorgulanmıştır ([http-93](#)).

Sergide yer alan bir diğer önemli eser de Stine Deja ve Marie Munk'ın "Synthetic Seduction" (Görsel 94) isimli çalışması olmuştur. Çalışma video ve heykel aracılığıyla, teknolojinin samimi deneyimlerimiz üzerindeki etkisini inceleyen eğlenceli ve etkileşimli bir alan yaratmıştır. Teknolojinin insanların sosyal davranışlarını nasıl değiştirdiğine duydukları ilgi ile Stine Deja ve Marie Munk, çalışmalarında "Bir makine insan olmayı öğrenebilir mi?" sorusunun peşinden gitmiştir. Marie Munk, hastane odası benzeri fütüristik bir laboratuvar aracılığıyla, fiziksel mevcudiyet biçimlerini simüle eden titreşimli, şehvetli ve etkileşimli heykellerini oluşturmuş, heykeller Stine Deja'nın video

çalışmalarıyla birlikte yerleştirilmiştir. Videolar, algoritmik mantık ve romantik klişeler arasında eğlenceli bir karşıtlık yaratmayı hedeflemiştir. Munk ve Deja, aşkın ve yakınlığın ne olduğunu ve bunların yerini teknolojik olanakların değiştirip değiştiremeyeceği konusunda düşünmeye davet etmiştir. Gerçek organik malzeme gibi görünen ve hissedilen Munk'ın heykelleri etkileşimli olarak tasarlanmıştır ve ziyaretçiler bir yandan Stine Deja'nın video çalışmasını izlerken bir yandan da heykellere dokunur veya üstlerine uzanır ve fiziksel olarak hissediler (http-94).

İnternet ve sosyal medya platformlarının sanata getirdiği bir yenilik de mem'ler olmuştur. Eski Yunancada *kopyalanan* anlamına gelen *mimeme* kelimesinin kısaltılmış hali olan mem, internetin yaygınlaşmasıyla meşhurlaşmış, genellikle bir görselin üzerine yazılan bir yazı formunda oluşturulan, sosyal veya politik konuların komik bir dille eleştirildiği görsellerdir. Mem sanat hareketinin öncüsü, internet kültürünün en tanınmış kısımlarını yansıttığı sokak çalışmalarıyla tanınan Avustralyalı sokak sanatçısı *Lushsux* olmuştur (http-95). 2017 yılında bir sanat formu olarak taçlandırılan mem'ler, ilk kez 10 Şubat 2017'de Los Angeles'daki Junior High galeride, sanatçı *ka5sh* tarafından düzenlenen "by any memes necessary" (ne mem gerekiyorsa) (Görsel 95) isimli serginin tüm içeriğini oluşturmuştur (http-96).

3.3. İnternet ve Sosyal Medyanın Sanat Alışverişine Etkileri

Günümüzde sanat alışverişi, diğer pek çok konuda olduğu gibi internet ve sosyal medya platformları üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. Sanat kurumları kendi tanıtımlarını yapmanın yanında sanat alışverişi için de çevrimiçi platformlara öncelik vermeye başlamış, bu yeni ortamın avantajlarından faydalanmak için çeşitli girişimler oluşturabilmektedir. Bazı kurumlar var olan platformları tercih ederken bazıları kendi platformlarını kurmuştur. Fakat sanat alışverişinin en büyük devrimi "non fungible token" veya kısaca NFT'ler ile yaşanmıştır.

Türkçeye değiştirilemez belirteçler şeklinde çevrilen NFT (non-fungible token), çağımızın en önemli teknolojik gelişmelerinden biri olmuştur. NFT, bir blok zincirinde yer alan bir kripto belirteçdir ve bu sanal belirteç ile sahip olunan şey, blok zincirindeki belirli bir adresin şifreleme anahtarıdır ve tıpkı diğer mülkler gibi yasal olarak alınıp satılabilmektedir. Bitcoin gibi birçok kripto para birimi değiştirilebilirken NFT'lerin her

biri benzersizdir ve bir web adresi veya basitçe bir sayı içerebilen bir işaretçidir (Gerard, 2021). Blok zincirlerdeki değer aktarım modu, esas olarak Bitcoin ve Ethereum gibi değiştirilebilir belirteçlere (Fungible Token) dayanmaktadır ve bu belirteçler takas edilebilir, değiştirilebilir ve bölünebilirdir. Ancak homojen olmaları nedeniyle bu jetonlar arasında hiçbir fark yoktur ve bu da onları ayırt etmeyi, işlem ve dolaşım süreçlerini takip etmeyi neredeyse imkânsız hale getirmektedir (Wang vd. 2021, s.1063). Blok zincirleri ise işlemleri halka açık bir şekilde kaydeden ve kripto para birimi olan “token” ile yürütülen bir ticarete ev sahipliği yapan çevrimiçi defterlerdir (Mackenzie and Berzina, 2021, s.1-2). NFT'lerin değiştirilemez oluşu her birinin farklı ve orijinal olduğu anlamına gelmektedir ve bu durum dijital sanat için devrim niteliğinde olmuştur.

NFT'nin, blok zincirinde depolanan, sanatın internette bulunmasına izin veren referansı içeren bir simge olması, bazı basit dijital resimlerin istisnai durumları hariç, sanatın kendisinin blok zincirinde yer almadığı, yalnızca NFT'nin blok zincirinde yer aldığı anlamına gelmektedir (Mackenzie and Berzina, 2021; Munster, 2021). NFT satın alındığında, bağlı olduğu dijital sanatın mülkiyetinin ve bu sanat eserinin orijinalliğinin kesin bir göstergesi olan bir “token”a sahip olunmaktadır.

Dijital sanatın en büyük problemlerinden biri kolay bir şekilde kopyalanabilmesi olmuştur. Ücretsiz biçimde çoğaltılabilen şeyler değerlerini kaybetmekte, değerlerini koruyabilmeleri için nadir olmaları gerekmektedir. Bu “dijital nadirlik” probleminin çözümü ise herkese açık bir platform olan, basitçe dijital bir defter olarak tanımlayabileceğimiz Blockchain (Blok Zinciri) olmuştur. NFT'ler orijinallik sorununu blok zinciri üzerinde mülkiyet zinciri aktarımı sağlayarak çözmekte, böylece o NFT'yi satın alan ve üreten herkes görünür olmaktadır ve NFT'ler hem özgünlük/orijinallik hem de mülkiyet ile ilgili sorunlara çözüm sağlamaktadır (Mackenzie and Berzina, 2021, s.3).

NFT'ler ilk olarak 2017 yılında bir blok zinciri platformu olan Ethereum tarafından oluşturulmuş, GIF'ler, koleksiyonlar, müzik ve videolar gibi dijital sanat formlarının mülkiyetini oluşturmak için kullanımları yaygınlaşmıştır. NFT'ler, fiziksel dünyadaki para birimlerine dönüştürülebilen kripto para birimi ile Ethereum, Open Sea gibi özel pazarlarda alınıp satılabilmektedir ve aslında NFT bir blok zincirinde kayıtlı bir sahiplik sertifikasıdır (Samudra, 2022, s.4).

NFT'ler müzik, video oyunları için oyun içi öğeler, performans video klipleri ve sanal avatarlar içerebilmektedir. *OpenSea, Foundation, Rarible* gibi NFT ticareti için kullanılan pazar yerlerinin çoğu, Ethereum blok zinciri teknolojisini ve para birimi ETH'yi kullanmaktadır (http-97). Tüm blok zinciri sistemleri, dijital varlıkları güvenli bir şekilde depolamak için bir kripto cüzdanı kullanmakta, bu cüzdanlar blok zinciri hizmetlerini kullanmanın yanında birden fazla platforma erişmek, işlemleri imzalamak ve bakiyelerini yönetmek için kripto topluluğu üyeleri tarafından kullanılmaktadır. Kullanıcılar seçtikleri pazar yerini, seçtikleri kripto cüzdana bağlayarak alışveriş yapmaktadır (http-98).

Avrupa'daki tüm sanat fuarları arasında sanal paraları sanat alışverişine dahil eden ilk sanat fuarı Londra'daki *Moniker* olmuş, gene Londra'da bulunan *Didiani Fine Arts*, 2017 yılında sanat alışverişi için tamamen kripto paraya geçmiş ve Avrupa'da bunu gerçekleştiren ilk sanat galerisi olmuştur. Bitcoin karşılığında sanat satın alan ilk Avrupa müzesi ise *MAK Wien* (Viyana Uygulamalı Sanatlar Müzesi) olmuş, 2015 yılında, Harm van den Dorpel'in "Event Listeners" (2015) (Etkinlik Dinleyicileri) isimli çalışması açıklanmayan bir miktarda bitcoin ile satın alınmıştır (Sidorova, 2019, s.5-6).

Blok zinciri platformlarından, bazen dijital ticaret kartları bazen de "Rare" (nadir) olarak tanımlanan CryptoArt isimli dijital sanat eserleri doğmuştur. Dijital nesnelere fiziksel nesnelere gibi alınıp satılabilmesini sağlayan bu konsept, dijital teknolojiler kullanılarak üretilen eserlerin dijital ortamda satılmasını mümkün kılmıştır. Böylece bir sanat eseri üretimden sergilenmeye ve satışa kadar tamamen dijital ortamda var olabilmektedir.

Blockchain'in ilk sanat deneylerinden olan "Rare Pepe" bu konseptten doğmuştur. "Pepe the Frog" (Kurbağa Pepe) (Görsel 96), ilk olarak 2005 yılında sanatçı Matt Furie tarafından yaratılan, insan vücutlu bir çizgi karakterdir. Karakter 2008 yılında popüler bir *mem* haline gelmiş ve türlü şekiller almaya başlamıştır. 2015 yılında ise sanatçının henüz halka açık biçimde paylaşmadığı fakat internete düşen versiyonları "Rare Pepe" (Nadir Pepe) ismiyle anılmaya başlamıştır. "Rare Pepe Wallet" (Nadir Pepe Cüzdanı) ise Joe Looney tarafından geliştirilen, dijital sanat eserlerini almayı, satmayı, basmayı, imha veya takas etmeyi mümkün kılan bir araçtır (Bailey, 2018). Rare Pepe Wallet platformunda kullanıcı tarafından üretilmiş bir dijital kart olan "The Homer Pepe" (2018) (Görsel 97), "Pepe the Frog" ile *Simpsons* çizgi dizisinin baş karakteri *Homer Simpson*'u birleştiren

bir kripto sanat çalışmasıdır. “The Homer Pepe” Blockchain sanatının ilk canlı müzayedesinde, o zaman için çok yüksek bir fiyat olan otuz sekiz bin beş yüz dolara, Peter Kell tarafından satın alınmasıyla sanat tarihindeki en önemli NFT haline gelmiştir (Mapperson, 2021). Peter Kell, 3 yıl sonra 2021 yılında, otuz sekiz bin beş yüz dolara satın aldığı “The Homer Pepe”yi üç yüz on iki bin dolara satmıştır (Zach, 2021).

2017 yılında Larva Labs adlı bir şirket, blok zincirindeki ilk benzersiz kriptografik belirteç olan “Cryptopunks”ı (Görsel 98) yaratmış, ardından gene 2017’de Axiom Zen, “Cryptokitties”i (Görsel 99) yaratarak temayı punktan kedilere taşımıştır. (Davis, 2021; Abruzzese, 2017). İkisinin de formatı benzer şekilde, büyük bir blok zinciri platformu olan *Ethereum* ağında işleyen bir belirtece eklenmiş karikatürize, pikseli video oyunu tarzında dijital resimler olmuştur (Mackenzie and Berzina, 2021, s.3). Cryptokitties sanat direktörü Guilherme Twardowski tarafından yapılan bir cryptokitty, 2018 yılında, Codex sanat müzayedesinde, 140.000 dolara satılmıştır (Moskow, 2018).

CryptoArt hareketine ilham veren “CryptoPunks” projesi Ethereum blok zincirinde yer alan en eski NFT örneklerinden biri olarak ERC-721 standardı için ilham olmuştur. CryptoPunks, benzersiz olarak oluşturulmuş 10.000 adet karakterdir ve her biri resmi olarak Ethereum blok zinciri üzerinden satın alınabilmektedir. Başlangıçta, Ethereum cüzdanı olan herkes tarafından ücretsiz olarak alınabilen karakterlerin tamamı hızlı bir şekilde alındığı için artık blok zincirine gömülü olan pazar yeri aracılığıyla satın alanlar arasında bir alışverişe dönmüştür ve şu anda mevcut en düşük *Punk* fiyatı 45.95 ETH yani 82.318.05 dolardır (http-99).

Axiom Zen tarafından 2017 yılında yaratılan CryptoKitties (Kripto Kedicikler), blockchain tabanlı en ünlü oyunlardan biri olmuştur. Bu oyunda, kullanıcılar Ethereum ve ERC-721 belirteçlerini takas etmektedir ve örneğin bir ERC-721 belirteci bir kediciktir. Tüm kediciklerin genleri farklıdır, bir nesli vardır ve doğum sırasına göre atanan bir kimliği bulunmaktadır. Kedilerin görünümü *Solidity* ile yazılan algoritma ile belirlenmektedir ve oyundaki tüm işlemler akıllı sözleşmelerle yürütülmektedir. Oyuncular iki yoldan kedi yavrusu edinmektedir; müzayedede kazanmak veya kiralayıp üreme sonrasında iade etmek (Sako, Matsuo and Meier, 2021, s.5). Ethereum blok zincirine dayalı olan oyunda her kedi benzersizdir (non-fungible) ve sahibi dışında hiç kimse, oyunun geliştiricileri tarafından bile idare edilemez. Üreme sonucu elde edilen kedinin belirli özellikleri varsa, örneğin "süslü" veya prestijli bir görünüme sahipse,

oyunun kendi pazarında veya dışında bir müzayede yoluyla veya sabit bir fiyatla alınıp satılabilmektedir (Serada, Sihvonen and Harviainen, 2020, s.4).

Paris'teki inovasyon merkezi *ERM Développement*, 2018 yılı Eylül ayında, kripto para biriminin çağdaş sanat pazarındaki rolüne adanmış "Bitcoin Art (R)evolution" (Bitcoin Sanat Devrimi) isimli yenilikçi bir sanat gösterisi düzenlemiş, gösteride o zamanlar daha yeni yeni görünürlük kazanan CryptoArt sunulmuş, birkaç sanatçı kripto paranın sanatlarına etkisini tartışmış ve fiziksel para kabul edilmeyerek sergilenen tüm eserler bitcoin ile satılmıştır (Sidorova, 2019, s.4).

NFT'ler ile dijital sanatın benimsenmesi 2021 yılı Şubat ayının sonlarında bir patlama yaşamış, Mart ayında zirveye ulaşmış ve Mayıs 2021 civarında sabit bir hal almıştır. Özellikle sanatçı Beeple'in Christie's ile 69 milyon dolara satılan çalışması, Mart ve Nisan ortasında bu yeni ortamın çok sayıda yeni sanatçı çekmesinin önemli nedenlerinden olmuştur (Vasan, Janasov and Barabasi, 2022, s.2).

2020 yılında, on yıldan uzun bir süredir neredeyse her gün bir dijital sanat eseri yaparak çoğunluğunu ücretsiz olarak internette yayınlayan ve *Beeple* olarak bilinen sanatçı Mike Winkelmann, eserlerinin değerinin giderek arttığı bir müzayede süreci yaşamıştır. Ekim ayında ilk NFT serisini sunduğu müzayedede bir çift NFT'nin her biri 66.666,66 dolara, aralık ayında bir dizi eseri toplam 3,5 milyon dolara satılmıştır. 2021 yılı şubat ayında ise başlangıçta 66.666,66 dolara satılan NFT'lerinden biri, 6,6 milyon dolara yeniden satılmıştır (Kastrenakes, 2021a).

Fakat en önemli satış mart ayında *Christie's* ile gerçekleştirilmiştir. Beeple'in her gün oluşturduğu eserlerinden bazılarını bir araya topladığı kolaj çalışması "Everydays: The First 5000 Days" (Her Gün: İlk 5000 Gün) (Görsel 100) dünyanın en önemli müzayede evlerinden olan *Christie's*'de sunulan ilk tamamen dijital sanat eseri ve NFT olmasının yanında 69.346.250 dolara satılmasıyla tarihe geçmiştir (http-100). Bu fiyat 2021 yılında, Jeff Koons ve David Hockney'den sonra yaşayan bir sanatçının eseri için şimdiye kadar elde edilen en yüksek üçüncü müzayede fiyatı olmuştur (http-101).

Bu dönemde NFT'ler her şekil ve türde karşımıza çıkmaya başlamıştır. 2021 yılında Twitter'ın kurucu ortağı ve eski CEO'su Jack Dorsey, Twitter'da attığı ilk tweetini NFT Ethereum blok zincirinde satılığa çıkarmış, NFT, Mart 2021'de kripto girişimcisi Sina Estavi tarafından 2,9 milyon dolara satın alınmıştır (Handagama, 2022).

Giriřimci Gary Vaynerchuk tarafından *VeeFriends* NFT koleksiyonu için yapılan elle çizilmiş orijinal karakterlerden oluşan beř çizim, 2021 yılı Ekim ayında Christie's'de açık artırmaya çıkarılmış, NFT'ler toplamda 1,2 milyon dolara satılmıştır. NFT'ler Christie's'in New York'ta gerçekleşen "Post-War to Present" (Savaş Sonrasından Günümüze) müzayedesinde sunulmuş, Vaynerchuk'ın en yüksek fiyata satılan çalışması, 412,500 dolar ile "Emphatic Elephant" (Empatik Fil) (Görsel 101), en düşük fiyata satılan çizimi ise 162,500 dolar ile "Diamond Hands Hen" (Elmas Elli Tavuk) (Görsel 102) olmuştur (de Leon, 2021). "Post-War to Present" müzayedesini bir müzayede evinin kripto para birimi Ether ile canlı açık artırma yaptığı ilk örnek olmuş, müzayedede Ethereum blok zincirindeki en eski sanat eserlerinden bazıları olarak kabul edilen "Curio Cards" (2017) (Görsel 103) 1,267,320 dolara satılmıştır (http-102).

2021 yılında Floransa'daki Uffizi Galeri, sahip oldukları en değerli sanat eserlerinden biri olan Michelangelo'nun "Doni Tondo" isimli eserini NFT olarak 170.000 dolara satmıştır (http-103). St. Petersburg'daki Hermitage Müzesi ise içinde Leonardo da Vinci'nin "Madonna Litta"sı, Giorgione'nin "Judith"i, Vincent van Gogh'un "Lilac Bush"u, Wassily Kandinsky'nin "Composition VI" ve Claude Monet'nin "Corner of the Garden at Montgeron"unun yer aldığı bazı başyapıtları NFT olarak satışa sunmuştur (http-104).

Christie's müzayede evi ile iş birliği yapan sanatçı Refik Anadol'un "Living Architecture: Casa Batlló" (Yaşayan Mimari: Casa Batlló) (2022) (Görsel 104) isimli NFT'si canlı ve dinamik bir mimari olarak türünün ilk örneği olmuştur. Antoni Gaudi'nin İspanya Barselona'daki ünlü eseri "Casa Batlló"dan (Görsel 105) esinlenen sanatçı, binanın etrafına yerleştirilmiş sensörlerden gerçek zamanlı olarak toplanan çevresel verileri kullanarak ikonik UNESCO Dünya Mirası Alanının cephesini ve çevresindeki yaşamı yakalamış ve yansıtmıştır. 10 Mayıs 2022 tarihinde sonuçlanan müzayedede 1.380.000 dolara satılan dinamik/veri heykeli NFT'si, New York Rockefeller Plazada (Görsel 106) sergilenmiştir. Christie's dijital sanat ve online satış başkanı Noah Davis, Anadol'u NFT alanındaki çoğu sanatçıdan ayıran şeyin büyüleyici enstalasyonları olduğunu belirtmiş, üç boyutlu uzaya dönüşümü mükemmelleştirerek izleyici üzerindeki etkisini en üst düzeye çıkaran sanatçının hayranlık uyandırıcı işler gerçekleştirdiğini söylemiştir (http-105).

Sanatçıların hayranlarıyla sosyal medya üzerinden gerçekleştirdiği etkileşim, sanat eserlerinin görüntülenme süresini, beğenileri ve sonrasında sanat piyasasını etkilemektedir. Daha katılımcı kültür ile en iyi kullanıcı deneyimi yaratılmış, bir güven ortamı oluşturulmuş, güven satın alımları kolaylaştırmış ve böylece yeni bir satış kültürü doğmuştur (Kang and Chen, 2017, s.49). Covid-19 salgını sebebiyle gerçekleşen seyahat ve etkinlik kısıtlamaları ile sanat alışverişi çevrimiçi platformlara taşınmış, müzayede evleri satışları sürdürmek ve olumsuz etkilerin bir kısmını azaltmak amacıyla dijital stratejileri önemli ölçüde yoğunlaştırmıştır (McAndrew, 2022, s.23).

Covid-19 salgınında önce hali hazırda istikrarlı bir şekilde büyüyen e-ticaret, salgın sebebiyle genel satışlarda yaşanan azalmaya rağmen 2019'un iki katına çıkmış, çevrimiçi satışların büyümesi, özellikle son iki yılda sanat pazarındaki en önemli gelişmelerden biri olmuştur. Bu dönemde geleneksel galeriler ve müzayede evleri dijital satış ve pazarlamaya katılımlarını artırmış, koleksiyoncular e-ticareti daha yaygın bir şekilde kullanmaya başlamıştır. 2019'da %9 olan çevrimiçi satışlar, 2021'de toplam satışların %20'sini oluşturmuştur (McAndrew, 2022, s.36-37).

Blok zincir teknolojisi, kripto para birimleri ve dijital sanat eserlerinin satışı çok daha uzun bir geçmişe sahip olsa da NFT'lerin yükselişi covid-19 salgınının sosyal ve ekonomik koşullarıyla da ilgili olmuştur (McDowell ve Budge, 2021, s.124). Covid-19 salgını sebebiyle ortaya çıkmasa da normalde çok daha uzun zaman alacak gelişmeler salgının etkileriyle çok kısa bir sürede yaşanmıştır. Bunun yanında Y kuşağı, dijital sanat alışverişinde diğer kuşaklara oranla en yüksek harcamayı gerçekleştirmiş, X ve Z kuşağının harcamaları eşit düzeyde olmakla birlikte Baby Boomer kuşağından daha fazla olmuştur (McAndrew, 2022, s.230).

Bazı galeriler ilginç iş birlikleri de dahil olmak üzere çevrimiçi sergilemenin yeni yollarını denemiş, ancak çok az sayıda galeri tesislerini küçültmüş veya yalnızca çevrimiçi bir modele geçmiştir (McAndrew, 2022, s.256). Covid-19 salgını sebebiyle sanat danışmanları alıcılarla bağlantı kurabilmek adına sosyal medya platformlarını kullanmış, özellikle Instagram son on yıl içerisinde dünyanın en büyük sanat satıcısı konumuna gelmiştir (Devi, 2022). Artsy Galerisi'nin raporuna göre sosyal medya önemli bir satış kanalı olarak sanat fuarlarının yerini almış, ortalama bir galerinin sosyal medyaya yönelik pazarlama bütçesi 2019'a göre %92 artarak sosyal medya, en iyi satış kanallarında üçüncü sırada yer almıştır (Kim, 2020, s.6). Gene aynı rapora göre 2020 yılında daha önce

hiç olmadığı kadar yüksek miktarda galeri yalnızca çevrimiçi modele geçiş yapmış, galeriler çevrimiçi kitlelerini genişletmiş, demografileri 18-35 yaş arasındaki alıcılara dönmüştür ve bu durum genç alıcıların çevrimiçi alışverişini tercih ettiğini göstermiştir (Kim, 2020, s.7).

2019 yılında sanat temelli NFT'ler, tüm NFT satışlarının değerinin sadece %2'sini oluştururken, 2021 yılına gelindiğinde, sanat (%14) ve koleksiyon (%49) ürünleri NFT satışlarının değerinin %63'ünü oluşturmuştur. Sanat temelli NFT'lerin satıcı ve alıcılarının sayısı da büyük bir artış yaşamış, 2019 yılında bu platformlarda aktif olan yaklaşık 1.370 alıcı ve 865 satıcı varken, 2021 yılında alıcı sayısı 130.696'ya ve satıcı sayısı 84.182'ye yükselmiştir. Bu gelişmelerin sebeplerinden biri de hızla yükselen fiyatların cazibesi olmuş, 2020'de birincil satışlar ortalama 200 dolar ve yeniden satışlar ortalama 265 dolarken, 2021'de bu fiyatlar birincil satışlar için ortalama 1.462 dolar ve yeniden satışlar için ortalama 5.485 dolara yükselmiştir (McAndrew, 2022, s.41-42).

Instagram'ın henüz bir e-ticaret entegrasyonuna sahip olmadığı 2015 yılında sosyal medya platformlarının sanat piyasası için önemli bir rakip pozisyonuna geçtiği öngörülmüş, günümüzde Christie's ve Sotheby's gibi önemli müzayede evlerinin iletişim için birincil platformları haline gelmiştir (Bezemer, 2021). En önemli sanat işletmelerinden biri olan Sotheby's'in Uluslararası İletişim Direktörü Lauren Gioia'nın 2019 yılında Forbes'da yayınlanan röportajında, o zaman 275.yıldönümünü kutlayan kurumun Instagram kullanımının etkileri konuşulmuştur. Y ve Z kuşağı ile bağlantı kurabilmek için Instagram'dan faydalanan kurum, eserlerin sahne arkasını izleyiciyle buluşturarak kısa bir sürede çok fazla takipçi edinmiştir. Sotheby's'den alışveriş yapmak için milyon dolarlara ihtiyaç olmadığını göstermek için sosyal medyayı kullandıklarını söyleyen Gioia, 2018 yılında gerçekleşen satışların %60'ının 10.000 doların altında olduğunu ve sergilerinin de ücretsiz olduğunu belirtmiştir (Talbot, 2019). Teknoloji, satışların artışını ve küresel bir izleyici kitlesiyle sürekli bağlantıları kolaylaştırmış olsa da sanat ticareti içindeki yapıların çoğu henüz kökten değişmemiştir (McAndrew, 2022, s.256).

Artgallery, Degreeart, Ideelart, Newbloodart, Upriseart, Weng Contemporary gibi sayıları her geçen gün artan çevrimiçi galeriler, sanat eserlerinin sergilenmesi ve satışı için tasarlanmış sanal sergi salonlarıdır. *Artnet, Artsy, Artandcollect, Saatchiart,* gibi çevrimiçi sanat satışı yapan platformlarda ise açık artırma yapılmamakta, seçilen bir

eser “satın al” butonuna basılarak alınabilmektedir (Sidorova, 2019, s.3). Galerilerin özellikle yeni nesil müşterilerinin çevrimiçi platformları geleneksel sanat normlarına tercih ettiğini gözlemlemesi üzerine kullanımları hızlı bir şekilde yayılmıştır.

2007 yılında kurulan *ArtGallery*, 4000’den fazla sanatçının çalışmalarını dünya çapında sergilemeleri için bir ortam sağlamış ve dinamik bir çevrimiçi sanat ortamını teşvik etmeyi hedeflemiş bir çevrimiçi galeridir. Daha fazla insanın sanatın tadını çıkarabilmesi adına uygun fiyatlı eserleri teşvik eden platform, adını duyurmuş sanatçıların yanında genç yeteneklerin de çalışmalarının öne çıkarılmasına özen göstermektedir ([http-106](#)).

Isobel Beauchamp ve Elinor Olisa tarafından 2006 yılında kurulan, İngiltere’nin ilk çevrimiçi sanat galerilerinden biri olan *DegreeArt*, İngiltere’deki öğrenci ve yeni mezun sanatçıları ön plana çıkaran bir tutum sergilemiş, yüksek kalite ve orijinal sanatı herkes için ulaşılabilir kılmayı hedeflemiştir. Ayrıca 2007 yılında başlattıkları *Signature Art Prize* (İmza Sanat Ödülü) ile kariyerlerinin başındaki sanatçıları tanıtmayı hedeflemişlerdir ([http-107](#)).

Soyut sanat üzerine yoğunlaşan *IdeelArt* ise kullanıcılarını soyut sanat ile buluşturmanın yanında onları soyut sanat alanındaki gelişmelerden haberdar etmeyi amaçlayan bir çevrimiçi galeridir. Kullanıcılarını yaklaştıran sergiler, soyut sanat ile ilgili yayınlar ve gerçekleştirilen yeni çalışmalar hakkında haberdar ederek güncel bir ortam yaratan çevrimiçi galeride soyut sanat dünyasının öncülerinden eğlenceli ve ilham verici hikayelere de yer verilmektedir. Ayrıca geleneksel galeriler gibi sanatçıları aktif olarak temsil eden galeri, sosyal medya platformlarında ve sanat pazarlarında sanatçılarının görünürlüğünü artırarak onlara güçlü bir çevrimiçi destek sağlamaktadır ([http-108](#)).

2004 yılında butik bir sanat galerisi olarak yola çıkan *NewBloodArt*, Sarah Ryan yönetiminde, orijinal sanata sahip olmayı erişilebilir kılmayı ve yeni mezun sanatçıların çalışmalarını sergilemeleri için ihtiyaç duydukları alanı sağlamayı temel amaç edinmiştir ([http-109](#)).

UpriseArt ise galeri deneyimini “soğuk beyaz duvarlar” olmadan yeni nesil sanat koleksiyoncularının ayağına getirmeyi amaçlamıştır. Ücretsiz olarak hizmet veren kişisel sanat danışmanlarıyla sanat koleksiyonculuğunu kolaylaştırmayı vadeden çevrimiçi galeri, 2011 yılında New York’ta kurulmuştur ([http-110](#)).

2014 yılında İsviçre'nin Zug kentinde kurulan *Weng Contemporary*, 1994'te kurulan uluslararası bir sanat ticareti ve danışmanlık şirketi olan *Weng Fine Art*'ın çevrimiçi platformudur. Sundukları çalışmaların üretim süreciyle aktif olarak ilgilenmeleri sebebiyle orijinallik, kaynak takibi, kalite ve durum raporları, fiyat şeffaflığı garantisi veren platform, aynı zamanda danışmanlık hizmeti de vermektedir ([http-111](http://111)).

Sanat tüccarı ve girişimci Hans Neuendorf tarafından 1990 yılında kurulan ve sanat dünyasına şeffaflık getirmeyi hedefleyen *ArtNet*, 2007 yılından beri en yüksek şeffaflık standardına sahip Prime Standard'da listelenmektedir ve günümüzde 239'dan fazla ülkeden 2,1 milyonu aşkın kullanıcıya sahiptir. Platform uluslararası sanat piyasası için çevrimiçi kaynak, alım-satım ve araştırma hedefiyle hareket etmektedir. 1.700'den fazla müzayede evi ve 320.000 sanatçı ile dünyadaki en kapsamlı müzayede sonuçları arşivini sunan ArtNet, katalogların tercüme edilip düzenlendiği bir veri tabanına sahiptir. Aynı zamanda kullanıcılarını, en sevdikleri sanatçıların eserleri herhangi bir müzayede evinde, galeride veya etkinlikte sunulduğunda e-posta yoluyla bilgilendirmekte, takip ettikleri sanatçıların son müzayede sonuçlarından haberdar olmasını sağlamaktadır. Platform kullanıcıların belirli sanat piyasası eğilimlerini derinlemesine inceleyen, fiyat veri tabanındaki milyonlarca açık artırma sonucundan yararlanarak piyasa modellerini görselleştiren grafikler ve çizelgeler içeren özelleştirilmiş raporlar oluşturmasına olanak tanımaktadır. ArtNet'in 1995 yılında tanıttığı "Gallery Network" (Galeri Ağı) dünyanın dört bir yanından galerileri ve koleksiyoncuları birbirine bağlayan çevrimiçi bir platform olarak, 35.000 sanatçının 170.000'den fazla eseriyle, bu türdeki en büyük ağ olmuştur. ArtNet aynı zamanda ilk çevrimiçi müzayede platformu olmuştur ([http-112](http://112)).

Bir diğer çevrimiçi sanat galerisi olan *Artsy*, herkesin her gün sanatla hareket ettiği bir gelecek hayaliyle yola çıkmıştır. Sanat satın alma sürecinin sanatın kendisi kadar parlak olması gerektiğine inanan Artsy, koleksiyoncuları sevindikleri sanatçılar ve sanat eserleriyle buluşturan neşeli ve sıcak bir deneyim yaratmayı hedeflemiştir. Dünyanın önde gelen sanat kurumları ile iş birliği yapan Artsy, bir milyondan fazla sanat eserini koleksiyoncular ile buluşturmaktadır ([http-113](http://113)).

ArtAndCollect çevrimiçi sanat platformu, koleksiyonerlerin satış için herhangi bir aracı ve komisyon olmadan kullanabilecekleri küresel bir ortam yaratmıştır. Platform geleneksel galerilere ve müzayede evlerine alternatif olarak yaratılmıştır ve alıcı veya satıcıların kendi konuşmalarını başlatmalarına, diğer koleksiyoncularla doğrudan

etkileşim kurarak satışları kendi ellerine almalarına olanak sağlamaktadır. Diğer girişimlerden çevrimiçi bir topluluk içinde daha doğrudan ilişkiler kurmanın önünü açması ve ilgi alanlarını ifade etmek isteyen kişiler için başvurulacak bir ortam oluşturmasıyla ayrılan ArtAndCollect, yalnızca ikinci eser satışına sunulduktan sonra etkinleştirilen abonelik tabanlı bir sistem tarafından finanse edilmektedir ([http-114](http://114)).

Öne çıkan çevrimiçi galerilerden biri de Saatchi Art olmuş, 1,4 milyon orijinal sanat eseri ve 94 bin sanatçı ile 110'dan fazla ülkeye ulaşan platform, kariyerinin başlangıcındaki sanatçıların yükselmesi adına keşfedilmeleri için ortam sağlamakta ve eserlerini satın almayı teşvik etmektedir ([http-115](http://115)).

NFT kullanımı, her sanatçı için özel olarak oluşturulan ve muhtemel yeniden satışlarda alacakları payları, hatta eserin kaç kez yeniden satılabileceğini belirlemelerine imkân sağlayan akıllı sözleşmeler ile sanatçılar için finansal sürdürülebilirlik sağlamaktadır (Samudra, 2022, s.6). Ayrıca sanatçılar NFT'leri kendilerini ortaya koymanın bir yöntemi olarak görmüş, müşterilerin önkoşullarını takip etmek yerine kendi düşüncelerinden üretim yapabilmeleri yaratıcılıklarının motivasyonu olmuştur (Sharma vd., 2022). NFT'lerin en büyük avantajı şüphesiz eserin üretiminden satışına kadar bütün tarafların bilgilerini değiştirilemez şekilde kaydetmesi, sahipliğin kayıt altında tutulması olmuştur (Valeonti, 2021). Diğer bir avantajı ise yerleşik kurumlardan bağımsızlığı sağlaması olmuştur. Sanat eserlerinin değeri, sanat galerilerine ve sanat kurumlarının tercihlerine bağlı olarak belirlenmekte, çoğu zaman sanatçılar eserlerinin kime satıldığını bile bilmemektedir. NFT'ler ile sanatçılar kendi belirledikleri şartlarda, şeffaf bir biçimde bu işlemi gerçekleştirebilmektedir. Bunların yanında NFT'ler sayesinde sanatsal üretimin her aşamasının görünür hale gelmesi de sanatçılar için yeni olanaklar doğurmuştur (Erişti, 2022, s.287).

Geleneksel sanat alışverişi fiyatlar ve satış konusunda gizemli tavrı sebebiyle en iyi ihtimalle opakken, kripto sanatın şeffaflığı, sanat alanındaki başarıyı belirleyen süreçleri anlamak açısından önemli bir fırsat sunmaktadır. Platformlara erken dönemlerinde katılan sanatçıların, sonradan katılanlara oranla daha yüksek kazanç elde etmesi ve gene erken dönemde dahil olan koleksiyonerlerin de sanata daha fazla ilgi göstererek daha dinamik bir tavır sergilemesi, bu yeni ortama erken adapte olanların daha avantajlı konuma geçtiğini göstermiştir (Vasan, Janasov and Barabasi, 2022, s.9).

Sanat eserlerinin geleneksel işlem süreçleri genellikle kurcalanma veya kaybolma riskine açık olan fiziksel belgelere kaydedilirken, NFT'ler ile müzayede süreçleri ve sanat eserinin tam dolaşımı blok zincirine kaydedilebilmekte, böylece sanat eserinin müzayede sirkülasyonunun tüm aşamaları şeffaf hale gelmektedir. Ayrıca bir sahtecilik sorunu olduğunda, blok zincirindeki şifreli imza ve zaman damgası aracılığıyla sorun izlenebilmektedir (Wang vd. 2021, s.1063).

Bir tür dağıtılmış defter teknolojisi olan blok zinciri, çok sayıda taraf arasında paylaşılan ve çoğaltılan bir veri tabanıdır ve veri tabanı ancak önceden belirlenmiş kurallara uyularak güncellenebilmekte, bir kez güncellendiğinde ise tüm taraflarla paylaşılmaktadır. Bu işlemler, tüm tarafların defterin doğru bir kopyasına sahip olmasını sağlayan bir zincirle birbirine bağlıdır ve blok zinciri, işlemleri doğrulamak için üçüncü taraf hizmetlerine olan ihtiyacı ortadan kaldırmaktadır (Bhatia and Wright de Hernandez, 2019, s.75). Bir dijital sanat eserinin bir blok zincirinde basılmasıyla, sanatçısı, yapılış tarihi, eserin adı, telif hakkı sahipliği, mülk sahipliği ve herhangi bir mülk değişikliği işlemi tanımlanmakta, böylece güvenilir bir kayıt oluşturulmaktadır (Quirion, 2021, s.11). NFT, blok zinciri üzerindeki ERC-721 protokolüne dayalı, bölünemez, değiştirilemez, benzersiz, doğrulanabilir ve takas edilebilir olan bir tür dijital varlık sahipliğidir. NFT, kripto para birimlerine nadirlik getirmektedir ve NFT'lerin mülkiyetinin devri, akıllı sözleşmeler aracılığıyla gerçekleştirilmekte, yapılan işlem blok zincirindeki bir blokta kaydedilmektedir (Wang vd. 2021, s.1063).

Bir sanat eseri satın alındıktan sonra sanat piyasasındaki ortalama yeniden satış süresi 25 ila 30 yıl arasında değişirken, sanat NFT'leri satın alındıktan ortalama 33 gün sonra yeniden satılmaktadır (McAndrew, 2022, s.46). Bu durum sürdürülebilirlik ve sanatçıların kariyerlerinde uzun ömürlülük açısından çeşitli sorunlar doğurmaktadır

Herkese ulaşabilme ve bağımsız hareket edebilmenin getirdiği avantajlar sayesinde, 2021 yazında Türkiye'de yaşanan yangınlar sonrası birçok sanatçı eserlerini yangının verdiği zararların bir nebze de olsa giderilmesi adına bir NFT platformunda satışa sunmuş ve gelirler, Ahbap, Haytap, Meyako, Angel's Farm, Yeşilin Başkenti ve Çak Bi Pati gibi oluşumlara bağışlanmıştır (Artut, 2022).

Klasik sanatta olduğu gibi burada da sanatçı-koleksiyoner ilişkileri önemli olmuş, koleksiyoncular, benzersiz bir dijital sanat zevki geliştirme eğilimi ile satın alımlarını

küçük sanatçı gruplarıyla sınırlı tutmuştur. Dolayısıyla tanınırlığı yüksek sanatçıların kazançları, küçük bir koleksiyoner grubu tarafından çoklu, orantısız yatırımlarla sağlanmakta, buna karşılık, çok tanınmayan sanatçılar, sürdürülebilir bir koleksiyoncu grubu çekmek için mücadele etmekte, bu durum da birkaç koleksiyoncudan düşük, tek tip yatırımlara yol açmaktadır. Böylece başarılı sanatçılar kariyerlerini, kripto sanatına yatırım yapan daha büyük koleksiyonculara hitap etmek yerine, sanatlarına tekrar tekrar yatırım yapmaya istekli koleksiyoncuları çekerek inşa etmektedir (Vasan, Janasov and Barabasi, 2022, s.9).

Sanatçılar normal şartlarda yıllarca çalıştıktan sonra eğer şansları varsa orta seviye bir galeri tarafından fark edilmekte, çalışmalarını sergilemek ve satmak için tamamen galeri yöneticilerine bağımlı olarak hareket etmektedir. En seçkin galerilere ise yalnızca birkaç sanatçı ulaşabilmektedir ki bunu başardıklarında bile çalışmalarının tüm geliri kendilerine kalmamaktadır. Sanat galerileri genellikle münhasırlık sözleşmeleri yapmaktadır ve her satıştan %50 komisyon almaktadır (Kugler, 2021, s.20). NFT'ler, dijital içerik üreticilerinin bir aracı olmadan çalışmalarına, üretimlerinden para kazanmalarına ve her yeniden satışta telif hakları korunarak yeniden para kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Bu sayede dijital varlıkların nadirliği ve doğrulanabilirliği mümkün hale gelmiş, sahiplik verileri güvence altına alınmıştır.

NFT'ler söz konusu olduğunda da gelirin %100'ü sanatçıya kalmamaktadır. Bu ortamı sağlayan platformlar satışlardan -galeriler kadar yüksek olmasa da- bir pay almaktadır. Örneğin en yaygın kullanılan OpenSea platformu, satışlardan %2,5 pay almaktadır ve ayrıca sanatçıların satış gerçekleşme bile eserlerini NFT'lere dönüştürmeleri için "gaz bedeli" denilen bir ücret ödemeleri gerekmektedir (Artut, 2022).

Kurumlardan bağımsızlığın getirdiği bir konu da sanatçıların zaman içinde elde ettikleri başarının devamlılığının garantisinin olmamasıdır. NFT platformlarında aynı sanatçıların farklı eserlerinin fiyatlarında yaşanan dalgalanmalar, klasik sanat dünyasında sanatçıların görünürlük kazandıkça fiyatlarının artması ve galeriler tarafından fiyat düşüşlerinin önlenmesine tezat oluşturmaktadır (Vasan, Janasov and Barabasi, 2022, s.9).

Sanatçıların fikri mülkiyetinin sahtekarlıkla çoğaltılması ve çalınması, NFT'lerle ilgili en önemli konulardan biri olmuştur. Kötü niyetli içerik üreticilerinin var olan NFT'leri kopyalayarak, orijinalden daha düşük bir fiyata sattığı dolandırıcılık senaryoları

söz konusu olmuştur. (Sharma vd., 2022, s.19). DeviantArt, 2021 yılında bu konudaki ihlalleri tespit etmek adına “DeviantArt Protect”i piyasaya sürmüştür (http-116). Eylül 2021'deki başlangıcından Ocak 2022'nin sonuna kadar yazılımları kullanıcılarına 120.000 ihlal uyarısı göndermiş, blok zinciri verilerinin şeffaflığı, bu faaliyetleri keşfetmeyi ve kaynaklarını tanımlamayı kolaylaştırmıştır (McAndrew, 2022, s.47-48).

Kripto koleksiyonlarının kötü niyetli kullanımına bir örnek de Global Art Museum (Küresel Sanat Müzesi) (GAM) olmuştur. Mart 2021'de piyasaya sürülen GAM, popüler NFT pazarı OpenSea.com aracılığıyla, kârın %10'unu bu eserlerin ait olduğu kurumlarla paylaşacağını iddia ederek, bazı başyapıtların NFT'lerini satışa sunmuş, tüm eserler, dijitalleştirilmiş koleksiyonlara ücretsiz ve açık erişimi teşvik eden bir girişim olan OpenGLAM aracılığıyla kullanıma sunulmuştur. OpenGLAM aracılığıyla sağlanan görüntüler sınırsız kullanım için hali hazırda mevcut olduğundan, GAM telif haklarını ihlal etmemiştir fakat NFT koleksiyonlarına ilgili kurumların adını vermesi ve müzelere gelir payı vaat etmesiyle, ilgili kurumlarla bir tür ortaklık içinde olduğunu ima ettiği yanlış bir izlenim yaratmıştır. GAM, insanların büyük meblağlar ödemelerine rağmen gerekli özeni göstermeyerek doğrulanmamış NFT'ler alma eğiliminden faydalanmıştır. Bu konuda başka bir önemli örnek de Banksy'nin eserlerinden birinin uyarlamasını içeren bir NFT'yi Banksy ile hiçbir ilgisi olmadığı halde 900.000 dolara satan kripto sanatçısı Pest Supply olmuştur (Cascone, 2021; Shaw, 2021; Valeonti vd., 2021, s.9).

2021 yılı haziran ayında El Salvador yasal olarak kripto para biriminin kullanılabilirliğini onaylayarak, dünyada Bitcoin'i yasal kabul eden ilk ülke olmuştur (Renteria, Wilson and Strohecker, 2021). Birçok uzman bu durumun yasa dışı faaliyetleri çoğaltabileceğini, kripto para biriminin herhangi bir fiziksel karşılığı olmaması sebebiyle problemlere sebep olabileceğini söylemiştir (Chaturvedi, 2022). Bu durum NFT'lerin en büyük zorluklarından biri olmuş, El Salvador harici hiçbir ülkenin kripto para birimini tanımaması yasal statü ve gelecekteki kullanım açısından çeşitli belirsizlikler yaratmıştır.

NFT konusunda diğer bir dezavantaj ise çok yeni ve karmaşık olan kavramların veya teknolojilerin anlaşılması olmuş, yeni kullanmaya başlayan ve özellikle bilgisayar teknolojilerine hâkim olmayan sanatçılar bilgi eksikliği sebebiyle zorluklar yaşamıştır (Sharma vd., 2022, s.11). Bunun dışında sanat eserlerini depolayan sunucuların zarar görmesi veya kullanıcıların cüzdanlarını kullanabilmeleri için gerekli özel anahtarların kaybolması gibi güvenlik sorunları korku oluşturmaktadır (Bsteh, 2021, s.5). Ayrıca

NFT'lerin yasal çerçevesinin henüz kesin hatlarının olmayışı da zorluklarından biri olmuştur (Schickler, 2022).

NFT'ler konusundaki en büyük problem ise güç tüketimleri ile çevreye verdikleri zarar olmuştur. Nifty Gateway üzerinden açık artırmaya çıkarılan ve saniyeler içerisinde binlerce dolara satılan eserlerin, saatte 8.7 megavat enerji tükettiği ortaya çıkmış ve bir kripto sanatının satışında harcanan enerjinin stüdyosunun neredeyse iki yıllık tüketimine eş değer olduğunu öğrenen sanatçı Joanie Lemercier karbon emisyonunun azaltılması için bir kampanya başlatmıştır (Barber, 2021). Sanatçı Memo Akten de bu sorunun detaylarını araştırmış, bu konuda sanatçıları suçlamadığını fakat mutlaka herkesin bilgilendirilmesi gerektiğini belirtmiştir (http-117). Sanatçı ayrıca doğa dostu bir kripto sanat için neler yapılabileceğini detaylarıyla anlattığı bir yazı da yayınlamıştır (http-118).

Sanatçı Grimes, bazıları türünün tek örneği bazıları ise binlerce kopyası bulunan çalışmalarından oluşan 10 parçalık bir seriyi 28 Şubat 2021 tarihinde Nifty Gateway'de satışa çıkarmıştır. Serinin en yüksek fiyata satılan parçası, uçan melekler, bir haç, bir kılıç ve parlayan ışığın Grimes'in orijinal bir şarkısına ayarlandığı "Death of the Old" (Eskinin Ölümü) (Görsel 107) isimli çalışma olmuş, yaklaşık 389.000 dolara satılmıştır. Gene Grimes'in orijinal müziği eşliğinde bu sefer silah tutan dev bir meleğin yer aldığı ve binlerce kopyası bulunan kısa video çalışmaları "Earth" ve "Mars"ın (Görsel 108) yaklaşık 700 kopyası toplam 5,18 milyon dolara satılmıştır. Nifty Gateway, Grimes'in satışlarının açıklanmayan bir yüzdesinin, blok zinciri teknolojilerinin çevreye verdiği zararlara dikkat çekmek ve bu zararın mümkün olduğunca önüne geçmek için, kâr amacı gütmeyen ve atmosferdeki karbon miktarını azaltmaya odaklanan kuruluş Carbon180'e bağışlanacağını duyurmuştur (Kastrenakes, 2021b).

Hem sanat kurumları hem de sanatçılar için çevrimiçi platformların kullanımı günümüzde çok önemli bir yer tutmaktadır. Günümüzde bir sanat eseri üretiminden satışına kadar tamamen dijital ortamda var olabilmekte, bu durum sanatın herkese ulaşmasını kolaylaştırmaktadır. Çevrimiçi platformları kullanan kurumlar genç sanatçıların keşfedilmesine öncelik vermekte, orijinal sanat eserlerinin herkes tarafından ulaşılabilir olmasını vizyon edinmektedir. Bu platformların kullanımının her geçen gün daha da artması avantajların dezavantajlara baskın geldiğini göstermektedir. Aşılması gereken bazı sorunlar söz konusu olsa da çevrimiçi platformlar ile sanat herkesin ulaşabileceği ve daha özgür bir konuma geçmiştir.

SONUÇ

Teknoloji her zaman insanların hayatında önemli bir yer tutmuştur. Fakat 21.yüzyılda yaşanan teknolojik gelişmeler daha önce benzeri görülmemiş bir hızla ilerlemenin yanında, hayatlarımızın vazgeçilmez bir unsuru olmasıyla da geçmiş yüzyıllardan ayrılmıştır. 20.yüzyılın ortalarında ilk bilgisayarın icat edilmesiyle başlayan bu süreç, bu bilgisayarların birbirine bağlanması fikrinden doğan internet ile ivme kazanmış ve yüzyılın sonuna gelindiğinde bilgisayar ve internet kullanımının artık sadece arttığı bir sürece girilmiştir. Oda büyüklüğündeki bilgisayarlardan yanımızda taşıyabildiğimiz bilgisayarlara, yalnızca web sunucuları tarafından kontrol edilebilen web sitelerinden kontrolün kullanıcıya verildiği web sitelerine geçiş 50 yıldan kısa bir sürede gerçekleşmiş, bu teknolojiler giderek hayatın her alanına entegre edilmiştir. Teknoloji geliştikçe ucuzlayan, ucuzladıkça daha çok tercih edilen ve dolayısıyla küresel bir ortam oluşturulmasını sağlayan internet, sosyal medya platformlarının da icadıyla günlük hayatın yanında sosyal hayatın da bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde erzak alışverişinden kıyafet alışverişine, yol bulmaktan tatil için bir otelde yer ayırtmaya kadar her şey internet üzerinden yapılabilmekte, mekânın bağlayıcılığı olmaksızın iletişim kurulabilmektedir.

Sanatın sürekli dönüşen doğası gereği sanatçılar da yaratım süreçlerini dinamik tutmakta, yalnızca teknoloji değil her alandaki gelişmelerden faydalanmaktadır. Dolayısıyla ilk bilgisayarlarla bile sanat icra etmeye çalışmaları kesinlikle şaşırtıcı olmamıştır. Her şeyin dijitalleştiği bir dönemde doğal olarak sanat da dijitalleşmiş, dijital teknolojilerin sanatsal yaratım süreçlerine dahiliyeti giderek artmıştır. Dijital teknolojilerin yalnızca sanatsal üretimde kullanımından hem üretim hem sergilemede kullanımına ve oradan da tamamen dijital teknolojiler kullanılarak üretilen ve sergilenen eserlerin dijital ortamda gerçekleştirilen satışına kadar gelen bir süreç yaşanmıştır. Günümüzde bir sanat eseri üretimden satışa kadar, tamamen dijital ortamda var olabilmektedir.

Dijital sanatın sanat tarihsel gelişimi, yalnızca teknolojik gelişmelerle bağlantılı olarak yaşanmamış, diğer sanat türlerinde de olduğu gibi geçmişte yaşanan bazı sanatsal süreçlerden etkilenmiş veya onların açtığı yoldan ilerlemiştir. Özellikle Dada, Fluxus ve kavramsal sanat, dijital sanatın özünü oluşturan bazı etmenlerin sanat dünyasında kabul görmesini sağlamıştır. Bu sanat hareketleriyle sanatın maddi nesnelere uzaklaşıp daha

konsept odaklı bir hal alması ve özellikle izleyici katılımının sanat eserinin bir parçası haline gelmesi, dijital sanatın gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Dada'nın faydalandığı kontrollü rastgelelik, algoritmalarda kendini göstermiş, Fluxus ve kavramsal sanatın maddi olmayan ve etkileşimli sanat algısı dijital sanatın en temel iki özelliği olmuştur. Özellikle Marcel Duchamp'ın çoğu çalışmasında nesneden kavrama geçişi, dijital sanatın sanal nesnelere ile sürdürülmüştür. Bu süreçte izleyici katılımcı konumuna geçmiş, etkileşim sanatın temel bir unsuru haline gelmiştir. Bilinçli bir etkilenme söz konusu değilse bile bu akımların geleneksel sanat anlayışına meydan okuyan tavrı, dijital sanatın daha özgür biçimde teknolojinin getirdiği fırsatlardan faydalanabilmesinin önünü açmıştır.

Dijital sanat bir üslup birliği, ortak bir fikir veya ortak bir estetik anlayışından doğmamış, birlik oluşturan şey sanatın yaratım sürecinde kullanılan teknikler olmuştur. Bu sebeple dijital sanatın sınırları kullanılan dijital teknolojiler aracılığıyla çizilmiştir. Dijital sanat, üretim veya sergilenmesinde dijital teknolojilerin kullanıldığı tüm sanatları içine alan şemsiye bir terimdir ve başlangıcından itibaren farklı farklı isimlerle anılmıştır. Başlangıçta bilgisayar sanatı daha sonra ise yeni medya sanatı ismini alan dijital sanat, esasen bu iki ismin kapsadığı alanla sınırlanamamaktadır ve bu iki isim günümüzde dijital sanatın alt dalları konumuna geçmiştir. Bunun sebebi ise başlangıçta dijital sanatın yalnızca bilgisayarlar yoluyla üretilebilmesi, sonrasında ise yeni medya araçlarının dahil olmasıyla alanının genişlemesi olmuştur. Günümüzde ise dijital sanat ne yalnızca bilgisayarlar ile ne de yalnızca yeni medya araçları ile üretilmektedir ve gelişen teknoloji ile sanatın hem formu hem de ismi değişikliklere uğramıştır. Hızla gelişen teknoloji yoluyla formu ve sınırları da hızla değişen dijital sanatın yaşadığı bu sık isim değişikliği, dijital sanatın karakteristiğine de uygun olmuştur.

Dijital sanatın disiplinlerarası yapısı da bu isim çeşitliliğinin sebeplerinden olmuştur. Örneğin bilgisayarlar kullanılarak üretilen bütün çalışmalar yazılım kullanmak zorundadır fakat yazılımı kullanan bütün sanatlar yazılım sanatı olarak adlandırılmaz ve yazılım kullanılarak üretilen bir çalışma aynı zamanda ağ bağlantısı da içerdiğinde internet sanatı olarak adlandırılmaktadır. Dolayısıyla disiplinlerarası tanımı dijital sanatın sınıflandırılmasında çok önemli bir oynamıştır. Dijital sanatın icra edilebilmesinin en önemli unsurlarından biri teknolojik merak olmuştur. Dijital sanat icra edebilmek için dijital teknolojilere hâkim olmanın gerekliliği zaman zaman sanatçıların bu alana hâkim

olan kişilerle iş birlikleri yapmasını gerektirebilmektedir. Bu noktada teknolojiye hâkim sanatçılar sanatlarını kendi başlarına icra edebilme avantajına sahip olmuş, teknolojiye hâkim olmayan sanatçılar ise örneğin bir yazılımcıdan yardım alarak eserini üretmiştir. Dijital sanatın icra edilebilmesinin bir diğer gereği de hızla gelişen teknolojiyi takip etmek ve yeni araç veya teknikleri sanat pratiklerine dahil ederek, her şeyin hızla eskidiği bu dönemde güncel kalmak olmuştur.

Bunun haricinde üretim ve sergilemenin herhangi bir yerinde kullanılan dijital teknolojilerle sanat formunu sınıflandırmak, birleştirici bir ifadeye ulaşmayı zorlaştırmaktadır, çünkü günümüzde analog yöntemlerle üretilen eserler dijital ortamlarda veya tam aksine dijital olarak üretilen eserler fiziksel olarak sergilenabilmektedir. Bu sebeple tez kapsamında dijital sanat, dijital teknolojilerin ortam olarak kullanıldığı ve dijital teknolojilerin araç olarak kullanıldığı formlarına göre ayrılarak açıklanmıştır.

Dijital teknolojilerin araç olarak kullanıldığı dijital baskı, fotoğraf ve heykel, dijital olarak üretilen veya basılan çalışmaları içermektedir. Dijital görüntülemenin erken örneklerinde bilgisayar yoluyla oluşturulan çeşitli görsellerin bir araya getirildiği soyut çalışmalar sıklıkla kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle bir kalem veya fırça gibi kullanılabilen dijital tablet kalemleri ve grafik tabletlerin kullanımı artmış, bazı sanatçılar çizimlerini dijital ortama aktarırken bazı sanatçılar doğrudan dijital ortamda çizimlerini yapmıştır. Dijital heykel ise 3 boyutlu çizimler yapmayı mümkün kılan yazılımların geliştirilmesiyle sanat dünyasında kendine yer bulmuş, bazı heykeller yalnızca dijital ortamda var olurken bazıları 3 boyutlu yazıcılar aracılığıyla somutlaştırılmıştır. Bu alanda sıfırdan tasarlanan 3 boyutlu modellerin yanında var olan nesnelere taranması ve ardından dijital manipülasyonu ile gerçekleştirilen çalışmalar da olmuştur. Bunun yanında fiziksel bir heykel yaratım sürecini simüle eden teknolojiler aracılığıyla geleneksel yöntemler taklit edilerek sanal nesnelere yaratmak mümkün olmuştur.

Dijital teknolojilerin ortam olarak kullanıldığı çalışmalar ise sanal gerçeklik, internet sanatı, network sanatı, film/video/animasyon sanatı, enstalasyon ve yazılım sanatı gibi formlar alabilen çok geniş bir alanı kapsamaktadır ve aynı zamanda bu çalışmaların üretimden sergilenmeye kadar dijital ortamda var olduğu anlamına gelmektedir. Dijital teknolojilerin ortam olarak kullanıldığı çalışmalar, çeşitli yöntemlerin bir arada kullanımıyla dijital sanatın melez yapısını ortaya koymaktadır.

Dijital sanatın etkileşimli, disiplinlerarası, izleyici/katılımcıya göre özelleştirilebilir yapısı, bu örneklerde kendini göstermiştir. Bir dijital sanat çalışması bu özelliklerin tümünü aynı anda içerebileceği gibi, yalnızca bazı özelliklerin kullanıldığı çalışmalar da gerçekleştirilmiştir.

Dijital sanatta en çok tercih edilen form olan enstalasyon ile dijital teknolojilerin tüm fırsatlarından yararlanmanın en güzel örnekleri verilmiştir. Özellikle sergileme alanının tüm yüzeylerine yansıtılan görüntüler aracılığıyla izleyiciyi sanal dünyalara götüren çalışmalar sıklıkla tercih edilmiş, bunun dışında video enstalasyonları, görsel/işitsel enstalasyonlar, etkileşimli robotik enstalasyonlar ve algoritmalara öğretilen verilerle oluşturulan heykel enstalasyonları gibi çeşitli teknolojiler kullanılarak çok farklı çalışmalar gerçekleştirilmiştir. İzleyicileri sanal dünyalara götürmek için kullanılan bir başka yöntem de ekranın bir çeşit gözlük aracılığıyla izleyicinin gözlerine yerleştirildiği VR yani sanal gerçeklik teknolojisi olmuştur. Enstalasyonlardan farklı olarak VR’da, görmenin yanında farklı duyular da devreye sokularak, yaratılan sanal dünyanın sanal nesnelere etkileşim sağlanmıştır. Böylece sanatın tamamen sanal olarak var olabildiği yepyeni bir döneme girilmiştir.

Dijital sanatın katılımcı ve etkileşimli yönü internetin icadı ile yepyeni bir yola girmiştir. İnternet sanatı ile bilgisayar virüsleri bir sanat formuna dönüşmüş, çevrimiçi yayınlanan videolardan tarayıcı sanatına kadar çeşitli birçok yeni form doğmuştur. Ayrıca sanatın bir aracı olmadan internet bağlantısı olan herkese doğrudan ulaşabilmesinin sağlanması sanat için bir devrim niteliğinde olmuş, sanatın galeriler dışında da var olabileceğini göstererek daha özgür bir sanat ortamının oluşmasının yolunu açmıştır. Dijital teknolojilerin büyük bir hızla gelişmesi ve kullanımının her geçen gün daha da yaygınlaşması düşünüldüğünde belki de çok yakın bir gelecekte sanatı tanımlarken “dijital” sıfatı gereksizleşecek ve dijital olmayan sanatın belirtilmesi gerekecektir.

Başlangıcında yalnızca bazı festivallerde kendine yer bulabilen dijital sanat, kısa bir sürede hızla yaygınlaşmış ve yaygınlaştıkça müze ve galerilerde kendine yer bulabilmeye başlamıştır. Günümüzde ise dijital sanat müzelerinin sayısı giderek artmaktadır. Dijital sanat aracılığıyla sanatın yalnızca üretim değil sergileme yöntemlerinde de köklü değişimler yaşanmıştır. Basitçe bir eserin doğru ışıkta konumlandırılmasının yeterli olmadığı dijital sanat çalışmalarında sergi alanları sanat eserinin bir parçası haline gelmiştir. İzleyici/katılımcı etkileşiminin sanatın bir parçası

haline geldiği dijital sanat çalışmalarında eserin aktif hale gelmesi için çeşitli hareketler yapmak, belirli adımları gerçekleştirmek gerekebilmektedir. Dolayısıyla sergileme alanlarının yeterli teknolojik donanıma sahip olmaması durumunda dijital sanat çalışmasının sergilenmesinin mümkün olmayışı, mekanları değişime zorlayan etmenlerden olmuştur. Müze ve galeriler dijital sanatı sergilemenin yanında var olan koleksiyonlarını dijitalleştirerek çevrimiçi sergilemeye de başlamıştır. Böylece sanat giderek herkes tarafından ulaşılabilir hale gelmiş, insanlar istedikleri her yerde sanatı deneyimleme şansına kavuşmuştur.

Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de sakin bir şekilde başlayan dijital teknolojilerin sanat pratiğine dahil edilmesi süreci, bu teknolojilerin yaygınlaşmasıyla özellikle 2000’li yıllara gelindiğinde bir ivme kazanmış, dijital sanat icra eden sanatçıların sayısı giderek artmaya başlamıştır. Bu yıllarda sanatçıların düzenlediği festivallerde veya web siteleri üzerinden sergilenen dijital sanat çalışmaları yavaş yavaş müze ve galerilerde kendine yer bulmaya başlamış, başlangıçta karma grup sergilerinde yer alan bir veya birkaç eser dijital sanat çalışması iken zamanla tamamen dijital sanat çalışmalarından oluşan sergiler yapılmaya başlanmıştır. Türkiye’deki dijital sanat etkinlikleri gözlemlendiğinde sanatın daha önce hiç olmadığı kadar evrenselleştiği görülmektedir. Sanatçıların çoğunlukla çalışmalarını İngilizce isimlendirmeleri bu evrenselliğin göstergelerinden olmuş, dijital sanat etkinlikleri kapsamında gerçekleştirilen uluslararası iş birliklerinin sayısı giderek artmıştır.

Bilgisayarların birbirine bağlanması fikrinden ortaya çıkan internet teknolojisi önce bilgisayarların yaygınlaşması ile sonrasında ise internetin ticarileşmesi ile hızla yayılmaya başlamış, Web 2.0’ın piyasaya sunulduğundan sonra ise giderek hayatlarımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İnternet ve sosyal medya platformlarının sanata etkileri, tez kapsamında sergilemeye, sanatçılara ve sanat alışverişine etkileri şeklinde üç gruba ayrılarak incelenmiştir. Dijital sanat çalışmalarının yanında, geleneksel yöntemlerle oluşturulan fakat dijital ortamda sergilenen veya satın alınan eserler de kapsama dahil edilmiş, böylece internet ve sosyal medya platformlarının özellikle dijital sanata fakat aynı zamanda genel anlamda sanat dünyasına etkileri incelenmiştir.

Galeri ve müzeler, internet ve sosyal medya platformlarını öncelikli olarak ziyaretçilerinin mekanla olan bağını güçlendirmek, muhtemel ziyaretçilerini bilgilendirmek ve etkileşim içinde kalarak hitap etmeyi hedeflediği kitlenin isteklerini

anlamak amaçlarıyla kullanmıştır. Bunun dışında özellikle covid-19 salgın sürecinde getirilen kısıtlamalar sebebiyle hem sosyal hayatta hem kurumlar için insanlarla iletişim halinde kalabilmenin tek yoluna dönüşen internet ve sosyal medya platformlarının kullanımı inanılmaz bir artış göstermiş, bu durum da var olan bazı platformların geliştirilmesinin yanında bazı yeni yolların kullanılmasının önünü açmıştır. Daha önce hiç olmadığı kadar fazla kurum internet ve sosyal medya platformlarını aktif olarak kullanmaya başlamış ve yeni teknolojilere adaptasyon süreçlerini hızlandırmıştır. Salgın öncesinde de sanat mekanlarının ve sanatçıların internet ve sosyal medya platformlarını kullanımı sürekli bir artış halinde olmuştur fakat salgın normal şartlarda çok daha uzun sürede yaşanacak bir süreci hızlandırmıştır. Salgın sebebiyle ziyaretçi kabul edemeyen bazı sanat kurumları, 3 boyutlu modellemeler ve 360 derece görüntüleme teknikleri ile mekanlarını sanal ortama taşıırken bazı sanat kurumları arşivlerini ve koleksiyonlarını çevrimiçi ortama taşımıştır. Bu dönemde kullanımı en çok artan yöntem sanal sergiler olmuştur. Bazı kurumlar kendi dijital platformlarını oluşturarak çevrimiçi sergilerini gerçekleştirirken bazı kurumlar var olan dijital platformlara katılmıştır.

Sanat kurumlarının ve sanatçıların en çok tercih ettiği sosyal medya platformu Instagram olmuştur. Gerek kullanıcı sayısı gerek fotoğraf ve video sergilemeye uygun bir platform oluşuyla sanatın tanıtımı için uygun ortamı oluşturan Instagram, çoğunlukla tanıtım amacıyla kullanılmış, bazen de sanatçılar çalışmalarının satışını bu platform üzerinden gerçekleştirmiştir. Sanat kurumlarının sosyal medya kullanımı ziyaretçileriyle daha yakın bir bağ kurmalarını, taleplerini birinci ağızdan dinleyebilmelerini ve olumlu veya olumsuz eleştirilere yönelik değişiklikler yapabilmelerini sağlamıştır. Ziyaretçilerin müze ve galeri ziyaretlerinde yaptıkları sosyal medya paylaşımları ise kendi bakış açılarıyla oluşturdukları ve kişisel deneyimlerini aktardıkları gönderiler olmaları sebebiyle, bu mekanları ziyaret etmeyi planlayan kişilerin de mekanla samimi bir bağ kurabilmesinin önünü açmaktadır. Bu platformlar özellikle geleneksel sanat kurumları tarafından genç nesillerle bağ kurabilmek adına tercih edilmiştir.

Sosyal medya platformlarının sanat kurumları için sağladığı faydalardan biri de küçük işletmelerin de görünürlük kazanabilmesini sağlaması olmuştur. Sosyal medya öncesinde isimlerini duyurmaları için belirli maddi güce sahip olmaları gerekirken, sosyal medya ile maddi bir bedel ödmeden çok fazla insana ulaşma şansı elde etmişlerdir. Sosyal medya paylaşımlarının getirileri, müze ve galerilerin çok eski bir kuralı olan

fotoğraf yasağının bazı istisna koleksiyonlar haricinde kaldırılmasını sağlamış hatta fotoğraf çekimi teşvik edilir olmuştur. Fotoğraflanabilen sergiler arttıkça insanların müze ve galeriler yanında sanatçıları keşfetmesi de kolaylaşmış, mesafeler yüzünden gidilemeyen sergilerin de görülebilmesini sağlamıştır. Sosyal medyada paylaşım yapma arzusunun eseri deneyimlemenin önüne geçtiği senaryolar söz konusu olsa da genel olarak değerlendirildiğinde bu paylaşımların daha fazla insanı sanatla buluşmaya teşvik etmesi söz konusu olmuştur. İnternet ve sosyal medya kullanımının sanatçılara bazı olumsuz etkileri olsa da sanat kurumlarına olumsuz etkilerinin yalnızca yanlış kullanımdan kaynaklı olduğu gözlemlenmiştir. Bunun haricinde internet ve sosyal medya kullanımının müze ve galerilerin ziyaretçi sayılarında kayda değer bir artış sağladığı ve bu kurumları daha dinamik olmaya ittiği görülmektedir.

İnternet ve sosyal medya platformlarının sanatçılar tarafından sergilenme amaçlı kullanımı ise sanatın özgürleşmesini, herkes tarafından deneyimlenebilmesini ve insanların sanatın her formunu görmesini sağlayarak kendi sanatsal zevklerine karar verebilmesini sağlamıştır. Müze ve galerilere kabul edilen eserlerle sınırlı kalmak yerine her türlü sanat formuna ulaşabilmenin özgürlüğü hem izleyiciler hem de sanatçılar açısından çok önemli bir gelişme olmuştur. İnternet ve sosyal medya platformlarının sanatçılar tarafından temel araç olarak kullanıldığı örnekler web siteleriyle başlamış, ardından Twitter, Facebook, Tumblr ve Instagram gibi sosyal medya platformlarına geçilmiştir. Müze ve galeriler olmadan sanatlarını sergileme fırsatı yakalayan sanatçılar, sanatsal yaratımları konusunda özgür kalmış, bu platformlar yepyeni sanatsal ifade yöntemleri için bir ortam oluşturmuştur. Sosyal medya üzerinden sergilenen bazı çalışmalarda müze ve galerilerle iş birliği yapılırken bazı çalışmalar yalnızca sanatçılar tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmaların çoğunun sosyal medya kullanımına bir eleştiri olarak tasarlanması ise ironik olmuştur.

İnternet ve sosyal medya platformlarının sanatçılara etkileri yalnızca sergileme alanında olmamıştır. Bu platformları kullanan kişilerin sayısı her geçen gün artarken, sanatçılar gerçek anlamda milyarlarca insana ulaşma şansı elde etmiştir. Sanatçıların yaşadıkları şehirlerin ve hatta ülkelerin önemi ortadan kalkmış, sanatlarını insanlarla buluşturabilmeleri için internet bağlantısı yeterli hale gelmiştir. Sanatçıların sosyal medya kullanımının en önemli sebepleri, sanatlarını tanıtmak, satışlarını gerçekleştirmek ve yeni sanatçılarla tanışmak olmuştur. Sosyal medya öncesinde yalnızca bir sergi sırasında bir

arada buldukları insanlardan geri bildirim alabilen sanatçılar sosyal medya ile dünyanın her yerinden insanların geri bildirimlerini alabilmektedir. Bu hem olumlu hem olumsuz bir yön olmuştur. İnternet ortamında yüz yüze olmayacakları kadar acımasız yorumlar yapan insanlar sanatçıların moralini bozabilmekte, motivasyonlarının düşmesine sebep olabilmektedir. Olumlu yönü ise ne kadar beğenildiklerini görebilmeleri ve yapıcı eleştiriler ile kendilerini geliştirme fırsatı elde etmeleri olmuştur. Bunun yanında sosyal medya platformları sanat severlerin de sanatçıları yakından takip edebilmesine olanak sağlamakta, sanatçıların gerçekleştirecekleri etkinliklerden anında haberdar olabilme ve beğendikleri sanatçıların sanatsal gelişimlerini izleme fırsatı vermektedir.

Sosyal medya platformlarında geniş kitlelere ulaşmak zaman alabilmekte, sürekli ilgi gerektirmesi sebebiyle uğraşması zor bir hal alabilmektedir fakat hedeflenen kitleye aracısız bir şekilde ulaşma fırsatı vermesi sebebiyle tercih edilmektedir. Aynı zamanda sanatçı ile izleyici arasındaki sanatsal alışveriş derinleşmiş, sanatsal yaratım için daha demokratik bir ortam oluşmuştur. Gerekli sosyal bağlantıların olmaması sebebiyle bir galeride sergilenmeyen bir eser, sosyal medyada binlerce beğeni alabilmektedir ve bu durum sanatın özgürlüğünün ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Bunun haricinde her sanatçı eserlerini tüm dünyaya tanıtma fırsatı elde etmekte ve kariyerlerini geliştirecek önemli sosyal bağlantılar kurma şansı bulmaktadır.

Sanatın internet ve sosyal medya platformları aracılığıyla kitlelere ulaştırılması sanat eleştirmenleri ve sanat kurumlarının onayına olan ihtiyacı ortadan kaldırmış, sanatçıların keşfedilmek için yalnızca paylaşım yapmaları yeterli hale gelmiştir. Sosyal medya platformlarında diğer sanatçılarla kurulan iletişim sanatçılara ilham kaynağı olmuş, farklı yöntemleri ve çalışma tekniklerini keşfetme fırsatı vermiştir. Sosyal medya kullanımı bazı sanatçılara ilham kaynağı olurken bazı sanatçıların cesaretlerinin kırılmasına sebep olmuş, bu platformlarda filtrelenerek yansıtılan hayatlar ve kırıncı yorumlar bazı sanatçıların özgüvenlerini zedelemiştir. Bununla birlikte çok fazla sanatsal paylaşım maruz kalmak bazı sanatçıların özgünlüklerini kaybetme korkusu yaşamasına, bazı sanatçıların da içlerinden geldiği gibi değil, talepler doğrultusunda üretim yapmasına sebep olmuştur.

İnternet ve sosyal medya platformlarının kullanımı bazı olumsuz yönlerinin dışında sanatçılara büyük avantajlar sunmuş, sanatlarını ifade edebilmeleri için yeni bir

ortam sunmanın yanında bu sunumu özgürce gerçekleştirmelerini sağlamıştır ve bu platformları kullanan sanatçıların sayısı giderek artmıştır.

İnternet ve sosyal medya platformları sanatın sergilenmesi ve sanat kurumlarının ve sanatçıların bu platformları tanıtım amaçlı kullanmasının yanında sanat alışverişinin de yeni adresi olmuştur. Bu durumun sanatçılar açısından en büyük avantajı aracının ortadan kalkması, sanat kurumları için ise çok daha geniş kitlelere ulaşabilmek olmuştur. Çevrimiçi sanat alışverişinde bazen var olan platformlar kullanılırken bazen kurumlar kendi platformlarını oluşturmuştur. Özellikle covid-19 salgını sebebiyle uygulanan kısıtlamalar sanat alışverişini çevrimiçi platformlara taşımıştır. Salgın öncesinde de hızla büyüyen çevrimiçi sanat ticareti salgın sürecinde büyük bir ivme kazanmış ve salgın sırasında iki katına çıkmıştır. Özellikle Y kuşağının çevrimiçi sanat alışverişini tercih ettiği ve Y kuşağından önceki nesillerin daha çok geleneksel yöntemlere sadık kaldığı gözlemlenmiştir.

Yeni neslin çevrimiçi sanat alışverişini tercih etmesi, çevrimiçi sanat alışverişinin gerçekleştirilebileceği, eserlerin sergilenebileceği sanal galeri platformlarının yaygınlaşmasındaki en büyük etmenlerden olmuştur. Bu platformların bazıları çevrimiçi müzayedeler olarak işlerken bazıları sabit fiyatlar üzerinden satış yapmaktadır. Bu platformların ortak özelliği ise genç sanatçılara öncelik tanınmaları, öğrenci veya yeni mezun sanatçılarla çalışmaları olmuştur. Böylece hem genç sanatçıların fiziksel galerilere yüksek komisyonlar ödemediği ifade etme fırsatı yakaladığı hem de bu platformların ismini duyurmuş sanatçıların yüksek fiyatlarıyla uğraşmak durumunda kalmadığı simbiyotik bir ilişki kurulmuştur. Bu platformların bir diğer ortak özelliği de herkes için ulaşılabilir olan, uygun fiyatlı orijinal sanat eserleri vadetmek olmuştur. Bu vaatle bulunabilmelerinin sebebi de gene yeni mezun, henüz ismini duyurmamış sanatçılarla çalışmaları olmuştur. Bu platformlarda yalnızca öğrenci veya yeni mezun sanatçılar yer almamıştır fakat öncelik onlara tanınmıştır. Bu platformlarda sanat çalışmalarının sergilenmesi ve satışının yanında, sanat danışmanlığı hizmetleri, sanat dünyasından son gelişmelerle ilgili makaleler, sanat piyasası istatistikleri gibi hizmetler de verilmektedir.

Özellikle son iki yılda çok büyük bir hızla yaygınlaşan NFT'ler ise sanat alışverişinin yeni adresi haline gelmiş, çevrimiçi sanat alışverişinin en büyük problemi olan telif haklarına çözüm getirmesiyle sanat alışverişinde devrim yaratmıştır. NFT'ler

esasen sahiplik sertifikalarıdır dolayısıyla NFT'leştirilen sanat dijital olmak zorunda değildir ve geleneksel sanat çalışmaları da NFT'leştirilebilmektedir. Dolayısıyla sanat dışındaki birçok şeyin de NFT'leri yapılmaktadır. Fakat sanat ve koleksiyon NFT'leri tüm NFT'lerin yarısından fazlasını oluşturmaktadır. Geleneksel satış yöntemlerinde eserin fiyatından kime satılacağına kadar her şeye müzayede evleri veya galeriler karar vermekte, sanatçılar bu işlemlerin dışında tutulmaktadır. Sanatçıların eserlerine dair tüm haklarını korumasını sağlayan NFT'lerin satışı ise akıllı sözleşmeler ile gerçekleştirilmektedir. Her satıcıya özel olarak tasarlanan bu sözleşmeler kapsamında, eserin kaç kez satılabileceği ve her yeniden satışta alınacak olan pay belirlenebilmekte, böylece bütün kontrol eser sahibine bırakılabilmekte ve sanatsal üretimin tüm evreleri görünür hale gelmektedir. NFT'ler yoluyla bir sanat eseri üretimden sergileme ve satışa kadar tamamen dijital ortamda var olabilmekte, bunun yanında satış şartlarından eserin kaç kez el değiştirebileceğine kadar kontrolün tamamen sanatçıda olması yönüyle kurumlardan bağımsızlık sağlayarak büyük bir özgürlük getirmektedir. NFT'ler aynı zamanda zaman damgaları ve şifreli imzalar ile olası sahtecilik problemlerinin, önüne geçemese de tespitini mümkün kılmaktadır.

NFT'ler yalnızca sanat alışverişini kolaylaştırmamış aynı zamanda sanatçılar için yeni bir ortam oluşturarak sanatsal ifadenin yeni bir yolunu da doğurmuştur. Bu ortamdan doğan kripto sanat, internet ve sosyal medya platformlarının vazgeçilmezi olan mem'lerden doğmuştur. Başlangıçta sanat amacıyla değil komedi amacıyla üretilen memler günümüzde bir sanat formu olarak kabul edilmekte ve çevrimiçi sanat alışverişinin kayda değer bir kısmını oluşturmaktadır. Dijital teknolojilerin sanatsal ifadeye dahil edilmesiyle sanatın sınırları genişlemiş, internet ve sosyal medya platformlarıyla birlikte sanatsal ifade daha önce hiç olmadığı kadar özgür kalmıştır. Kripto sanat da bunun en güzel örneklerinden olmuş, milyon dolarlara satılan memler, artık neyin sanat olup neyin sanat olmadığını belirten hiçbir sınır kalmadığının kanıtı olmuştur.

NFT'lerin çeşitli olumsuz yönleri de söz konusu olmuştur. Örneğin geleneksel yöntemlerle satılan eserlerin yeniden satışı uzun yıllar alırken NFT'lerin yeniden satışı ortalama bir ay sürmekte, bu hızlı süreç sanatsal yaratım sürecinin sürdürülebilirliği açısından problem oluşturabilmektedir. Günümüz tüketim toplumunda her şey hızla tüketilmekte, NFT'ler de bu sürece dahil olmaktadır. Bir diğer olumsuz yönü ise sanat

kurumlarıyla çalışan sanatçılara kurumların sağladığı istikrarın NFT'ler söz konusu olduğunda garantilenememesi olmuştur. Sanat kurumları birlikte çalıştıkları sanatçıların eserlerinin fiyatlarını belirli bir düzeyde tutarken, aynı sanatçıların farklı NFT'lerinin çok farklı fiyatlara satılabildiği gözlemlenmiştir. Bunun dışındaki problemler ise bu yeni ortamın henüz sınırlarının ve kurallarının tam olarak belirlenmemesinden kaynaklı çeşitli belirsizlikler sebebiyle ortaya çıkan korkular olmuştur. Örneğin kripto para birimlerinin yasal bir geçerliliğinin olmayışı, belirsizlik yaratması sebebiyle sanatçıları endişelendiren konulardan olmuştur. Aynı şekilde NFT'lerin depolandığı sunucuların zarar görmesi durumunda ne olacağının bilinmemesi ya da NFT alışverişini mümkün kılan kripto para cüzdanı anahtarlarının kaybolması halinde ne olacağının bilinmemesi, bu platformları kullanan kişilerin endişelerinden olmuştur.

NFT'lerin yalnızca bu platformları kullananları değil, herkesi ilgilendiren problemi ise aşırı güç tüketimine sebep olmaları olmuştur. Çok kısa sürelerde çok yüksek miktarlarda enerji harcamaları sebebiyle, bazı sanatçılar NFT satışlarının sebep olduğu karbon emisyonunu minimuma indirmek için kampanya başlatmış, alternatif yolların ne olabileceğini, çevre dostu kripto sanatın nasıl icra edilebileceğini anlatan yazılar yayınlamış ve bazı sanatçılar da NFT gelirlerinin bir kısmını, karbon emisyonunun düşürülmesi için çalışan kurumlara bağışlamıştır.

Teknolojik gelişmeler her zaman olumlu ve olumsuz yönleri beraberinde getirmiş, tam anlamıyla anlaşılana kadar ufak çaplı da olsa korku yaratmıştır. Fakat teknolojinin güzel yanı, olumsuz yönlerini egale etmenin her zaman bir yolunun olması, alternatif yöntemlerle olumsuzluklardan kurtulmanın mümkün olması olmuştur. Günümüzde internet ve sosyal medya platformları günlük hayatın bir parçası haline gelmiş, hayatın her alanında kullanılır olmuştur. Öyle ki bu tezin yazım sürecinde de bu platformlara sıklıkla başvurulmuştur. İhtiyacımız olan her şeye ulaşabildiğimiz, tüm dünyadan haberdar olabildiğimiz bu ortamda sanat da kendine yer bulmuş, sadece araç olarak kullanıldığı konumundan hem araç hem ortam olarak kullanıldığı konumuna geçmiş ve günümüzde tamamen dijital ortamda var olabilen, hiçbir fiziksel tezahürü olmayan sanata kadar ulaşılmıştır. İnternet ve sosyal medya platformlarının olumlu yönleri ağır basmış, sağladığı özgürlük ve evrensellik ile hem sanatçılar hem de sanat kurumları tarafından kullanımı giderek artmıştır.

KAYNAKÇA

- Abruzzese, J. (2017). This ethereum-based Project could change how we think about digital art. <https://mashable.com/article/cryptopunks-ethereum-art-collectibles> (Eriřim tarihi: 01.06.2022).
- Adams, T. (23 Eylül 2018). Yayoi Kusama: The world's favourite artist? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/sep/23/yayoi-kusama-infinity-film-victoria-miro-exhibition>(Eriřim tarihi: 17.04.2022).
- Adorno, T. W. Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiđi*. (Çev: N. Ülner ve E. Ö. Karadođan). Ankara: Kabalcı Yayıncılık.
- Anders, P. (2001). Anthropic Cyberspace: Defining Electronic Space from First Principles. *Leonardo* 34(5), 409-416.
- Arias, A. P. (2018, April 18–21). Instagram trends: Visual narratives of embodied experiences at the Museum of Islamic Art [Paper presentation]. MW18: Museums and the Web 2018, Vancouver, Canada. <https://mw18.mwconf.org/paper/instagram-trends-visual-narratives-of-embodied-experiences-at-the-museum-of-islamic-art/> (Eriřim tarihi: 10.05.2022).
- Aristarkhova, I. (2007). New Media and Aesthetics. *Theory, Culture & Society*, 24(7–8), 317–318.
- Arkman, C. ve Arkman, I. (2016). *Monochrome*. Sergi Katalođu. İstanbul: Diasan Basım
- Artut, S. (2022). NFT’leřtirmediklerimizden miymiřsiniz? <https://www.unlimitedrag.com/post/nft-lestiremediklerimizden-miymissiniz> (Eriřim tarihi: 02.06.2022).
- Avcı Tuđal, S. (2018). *Oluřum Süreci İinde Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Bailey, J. (2018). Rare Pepe Wallet & The Birth of CryptoArt. <https://www.artnome.com/news/2018/1/23/rare-pepe-wallet-the-birth-of-cryptoart> (Eriřim tarihi: 01.06.2022).
- Barber, G. (2021). NFTs Are Hot. So Is Their Effect on the Earth’s Climate. <https://www.wired.com/story/nfts-hot-effect-earth-climate/> (Eriřim tarihi: 05.06.2022).

- Barnes, S. B. (2000). Bridging the Differences Between Social Theory and Technological Invention in Human-Computer Interface Design. *New Media & Society*, 2 (3), 353–372.
- Başaran, F. (2005). İnternetin Ekonomi Politığı. M. Binark, B. Kılıçbay (Ed.), *İnternet Toplum Kültür* (32-52). Ankara: Epos Yayınları.
- Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*. (Çev: E. Jephcott, R. Livingstone ve H. Eiland). London: Harvard University Press.
- Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T. and Gardiner, H. (Ed.). (2005). Digital art history: A subject in transition. Computers and the History of Art Series, volume 1. Bristol: Intellect Books Ltd.
- Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T. and Gardiner, H. (Ed.). (2007). Futures past: Thirty years of arts computing. Bristol: Intellect Books Ltd.
- Berkman, İ., Wong, D. ve Bozkurt M. (2017). Web'e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak İnternet Art. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7 (2).
- Bezemer, B. (2021). How Instagram changed the art market. <https://everydayonlinemarketing.com/market-trends/how-instagram-changed-the-art-market/> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Bhatia, S. and Wright de Hernandez, A. D. (2019). Blockchain Is Already Here. What Does That Mean for Records Management and Archives? *Journal of Archival Organization*. 16 (1), 75-84.
- Blanchard, C., Burgess, S., Harvill, Y., Lanier, J., Lasko, A., Oberman, M. and Teitel, M. (1990). Reality built for two: a virtual reality tool. *Proceedings of the 1990 Symposium on Interactive 3D Graphics- SI3D '90*. 35-36.
- Bowen, J. (2000). The Virtual Museum. *Museum International*, 52 (1), 4-7.
- Boxer, S. (Ağustos 2017). An Artist for The Instagram Age. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/07/yayoi-kusamas-existential-circus/528669/>(Erişim tarihi: 15.05.2022).

- Boyd, D. (2009). Social Media is here to stay...Now what?. *Microsoft Research Tech Fest*, Redmond. <https://www.danah.org/papers/talks/MSRTechFest2009.html> (E.T 04.11.2021)
- Boyd, D. M. and Ellison, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 210-230.
- Boylan, C. P. (Ed.). (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. Paris: ICOM.
- Bsteh, S. (2021). From Painting to Pixel: Understanding NFT artworks. Rotterdam University.
- Budge, K. (2017). Objects in focus: Museum visitors and Instagram. *Curator: The Museum Journal*, 60(1), 67–85.
- Budge, K. (2018). Visitors in immersive museum spaces and Instagram: The role of self, place-making, and play. *The Journal of Public Space*, 3(3), 121–138.
- Budge, K., and Burness, A. (2017). Museum objects and Instagram: Agency and communication in digital engagement. *Continuum Journal of Media and Cultural Studies*, 32(2), 137–150.
- Bush, V. (1994). As We May Think. *The Atlantic Monthly*. <https://web.mit.edu/STS.035/www/PDFs/think.pdf> (Erişim tarihi: 02.03.2022)
- Carter, D. (2018). Social media for artist: A lifeline or a curse? <https://www.creativebloq.com/features/social-media-for-artists-a-lifeline-or-a-curse> (Erişim tarihi: 29.03.2022).
- Cascone, S. (2021). A Collective Made NFTs of Masterpieces without Telling the Museums That Owned the Originals. Was It a Digital Art Heist or Fair Game? <https://news.artnet.com/art-world/global-art-museum-nfts-1953404> (Erişim tarihi: 03.06.2022).
- Chaturvedi, A. (2022). One year since El Salvador announced Bitcoin adoption plans! What's the latest? *Business Today*. <https://www.businesstoday.in/crypto/story/one-year-since-el-salvador-announced-bitcoin-adoption-plans-whats-the-latest-336443-2022-06-06> (Erişim tarihi: 06.06.2022).

- Chatzichristodoulou, M. (2013). New Media Art, Participation, Social Engagement and Public Funding. *Visual Culture in Britain*, 14 (3), 301-318
- Clark, D. (1988). The Design Philosophy of the DARPA Internet Protocols. *Symposium Proceedings on Communications Architectures and Protocols-SIGCOMM'88*. s.106-114.
- Clarke, Michael. (2010). The Concise Oxford Dictionary of Art Terms <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199569922.001.0001/acref-9780199569922-e-1847?rskey=3EXHXZ&result=1> (E. T. 02.04.2022)
- Cohen-Almagor, R. (2011). Internet History. *International Journal of Technoethics*, 2(2), 45-64.
- Çağiltay, K. (1997). *İnternet*. Ankara: ODTÜ Geliştirme Vakfı.
- Davis, A. A. (2021). How the Vancouver-based NFT company Dapper Labs launched NBA Top Shot – and pioneered a new multibillion-dollar business model. <https://www.theglobeandmail.com/business/rob-magazine/article-how-the-vancouver-based-nft-company-dapper-labs-launched-nba-top-shot/> (Erişim tarihi: 02.06.2022).
- de Leon, R. (2021). Doodles used to create Gary Vaynerchuk NFT collection sell for \$1.2 million in Christie's auction. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2021/10/01/christies-auctioned-gary-vaynerchuks-nft-art-for-1point2-million.html> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Devi, R. (2022). The Perils of Social Media in the Art World. <https://www.cobosocial.com/dossiers/art/the-perils-of-social-media-in-the-art-world/> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Dionysius, K (Ed.). (2016) Filter Bubble. Sergi Kataloğu. Zurich: 89plus and LUMA Foundation.
- Dolunay, A. ve Boyraz, B. (2013). Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2 (3).

- Döleneken, H. (2017). *AltCity, Across the Line*. Sergi Kataloğu. İstanbul: DigiLogue, British Council
- Eckert, J. P., Weiner, J. R., Welsh, H. F., and Mitchell, H. F. (1951). The UNIVAC System. *Computer Conference: Review of Electronic Digital Computers on- AIEE-IRE '51*. 6-16.
- Elwell, J. S. (2010). *Crisis of Transcendence: A Theology of Digital Art and Culture*. Washington DC: Lexington Books.
- Engelbart, D.C. and English, W.K. (1968). A research center for augmenting human intellect. *Fall Joint Conference*. 395-410.
- Erişti, S. D. B. (2022). Dijital Görsel Kültür ve Sanal Sergilerin Yönetimi. M. Graf ve A. Güney (Ed.), *Kültür. Sanat. Yönetim* içinde. İstanbul: Ketebe.
- Erkmen, A., Kılıç M. A. ve Kutsal D. (2020). COVID-19 Salgını Sürecinde İstanbul'daki Sanat Müzelerinin Erişebilirliği: Sosyal Medya ve Dijital Uygulamalar Üzerinden Bir Değerlendirme. *MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(22), 271-289.
- Farago, J. (8 Kasım 2019). Kusama Arrives. Is it worth your time to wait in line? *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/11/08/arts/design/yayoi-kusama-review-david-zwirner.html>(Erişim tarihi: 17.04.2022).
- Fırat, M. (2019). Sosyal Medyanın Yeni Nesil Sanatçılara Etkisi. *Ulakbilge*, 37, 460–483.
- Fleming, O. (2014). Why the World's Most Talked-About New Art Dealer Is Instagram. *Vogue*. <https://www.vogue.com/article/buying-and-selling-art-on-instagram> (Erişim tarihi: 29.03.2022).
- Frank, P. (21 Ekim 2015). Selfie Obliteration: How Yayoi Kusama Invented the Photo-Friendly Art Show. *Huff Post*. https://www.huffpost.com/entry/yayoi-kusama-selfies_n_562687ede4b08589ef493823(Erişim tarihi: 17.04.2022).
- Fuchs, C. (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. London: Sage Publications.
- Fuchs, C. (2021). *Social Media: A Critical Introduction*. (3. Baskı) London: Sage Publications.

- Furmanik-Kowalska, M. (2022) Social media art and/or interactive art? Exhibitionist: PeeP Stream by Ye Funa and Bei Ou, *World Art*, 12:1, 49-66.
- Galloway, A.R. (2004). *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. London: The MIT Press.
- Garibaldi, R (2015) The use of Web 2.0 tools by Italian contemporary art museums. *Museum Management and Curatorship*, 30:3, 230-243.
- Gerard, D. (2021). NFTs: crypto grifters try to scam artists, again. attack of the 50 Foot Blockchain. <https://davidgerard.co.uk/blockchain/2021/03/11/nfts-crypto-grifters-try-to-scam-artists-again/> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).
- Germaner, S. (1997). *1960 Sonrası Sanat*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Gilbert, E. (2013). Widespread Underprovision on Reddit. *Proceedings of the 2013 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 803-808.
- Gitelman, L. and Pingree. G. B. (2003). *New Media 1740-1915*. Cambridge: The MIT Press.
- Goldstine, H. H., and Goldstine, A. (1946). The Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC). *Mathematical Tables and Other Aids to Computation*, 2 (15), 97-110.
- Gómez, M. (Ed.). (2019). *Digital arts: Challenges and Opportunities at the Intersections Between Arts, Society and Technology*. Brill.
- Graham, B. (2007). Redefining Digital Art: Disrupting Borders. F. Cameron ve S. Kenderdine (Ed.), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* içinde (93-111). Cambridge: MIT Press.
- Graham, B. (Ed.). (2014). *New Collecting: Exhibiting and Audiences After New Media Art*. Burlington: Ashgate Publishing.
- Graham, B. Cook, S. (2010). *Rethinking Curating: Art After New Media*. London: The MIT Press.
- Greene, R. (2000). Web Work: A History of Internet Art. *ArtForum International*, 38 (9), 162-190 <https://www.artforum.com/print/200005> (Eriřim tarihi: 09.12.2021).

- Greene, R. (2004). *Internet Art*. London: Thames&Hudson Ltd.
- Gsöllpointner, K., Schnell, R., and Schuler, R. K. (Eds.). (2016). *Digital synesthesia: A Model for the Aesthetics of Digital Art*. Boston: De Gruyter Inc.
- Guo, Y. Wang, D. and Cui, W. (2014). The Study of New Media Art Aesthetic. *Proceedings of the International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication*. Atlantis Press, 451-453.
- Handagama, S. (2022). 'Jack Dorsey's First Tweet' NFT Went on Sale for \$48M. It Ended With a Top Bid of Just \$280. <https://www.coindesk.com/business/2022/04/13/jack-dorseys-first-tweet-nft-went-on-sale-for-48m-it-ended-with-a-top-bid-of-just-280/> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Hausmann, A. (2012). The Importance of Word of Mouth for Museums: An Analytical Framework. *International Journal of Arts Management*, 14 (3), 32–69.
- Heflin, J. D. (2001). *Towards The Semantic Web: Knowledge Representation in a Dynamic, Distributed Enviroment*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. University of Maryland
- Herreman, Y. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook: Display, Exhibits and Exhibitions*, 91- 103. Paris: ICOM Press.
- Holdgaard, N. and Klastруп, L. (2014) Between control and creativity: challenging co-creation and social media use in a museum context. *Digital Creativity*, 25 (3), 190-202.
- Hope, C. Ryan, J. C. (2014). *Digital Arts An Introduction to New Media*. New York: Bloomsbury Academic.
- Iglhaut, C. (2019). How the Social Media are Changing Art. <https://www.deutschland.de/en/topic/culture/influencers-tell-how-social-media-are-changing-art> (Erişim tarihi: 29.03.2022).
- James, P. (2014). 8 Reasons Why Social Media is Decimating Art and Literature. <https://qwiklit.com/2014/03/08/8-reasons-why-social-media-is-decimating-art-and-literature/> (Erişim tarihi: 29.03.2022).

- Johanna Drucker (2013) Is There a “Digital” Art History?. *Visual Resources*, 29 (1-2), 5-13.
- Kang, X. and Chen, W. (2017). The Like Economy: The Impact of Interaction between Artists and Fans on Social Media in Art Market. In Proceedings of the International Conference on Business and Information Management (ICBIM 2017). *Association for Computing Machinery*. 45–49.
- Kang, X. Chen, W. and Kang, J. (2019). Art in the Age of Social Media: Interaction Behavior Analysis of Instagram Art Accounts. *Informatics*. 6 (52), 1-19.
- Kaplan, A. M. (2016). Social Media, the Digital Revolution, and the Business of Media. *International Journal on Media Management*, 17 (4), 197-199.
- Karaoğlu, M. (2016). How Digital Art Affected Exhibition Spaces?. M. Gomez (Ed.), *Digital Arts: Challenges and Opportunities at the Intersections between Arts, Society and Technology* içinde (39-47). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Kastrenakes, J. (2021a). Beeple sold an NFT for \$69 million. <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Kastrenakes, J. (2021b). Grimes sold \$6 million worth of digital art as NFTs. <https://www.theverge.com/2021/3/1/22308075/grimes-nft-6-million-sales-nifty-gateway-warnymph> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Kidd, J. (2011). Enacting Engagement Online: Framing Social Media Use for the Museum. *Information Technology & People*, 24 (1), 64-77.
- Kim, D. (2020). *Artsy Gallery Insights 2021 Report*. New York: Art.sy Inc.
- Kitamura, K. (2012). Happenings: New York, 1958-1963. *Art Monthly*. 335, 19-20.
- Krueger, M. W. (1977). Responsive environments. *National Computer Conference on AFIPS 1977*. 423-433.
- Kugler, L. (2021). Non-Fungible Tokens and the Future of Art. *Society*. 84 (9), s.19-20.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. London: The MIT Press.

- Lasko-Harvill, A., Blanchard, C., Smithers, W., Harvill, Y. and Coffman, A. (1988). From DataGlove to DataSuit. Digest of Papers. *COMPCON Spring 88 Thirty-Third IEEE Computer Society International Conference*. 536-538.
- Levinson, P. (2013). *New New Media*. New York: Pearson Education INC.
- Licklider, J.C.R. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*. 4-11.
- Lovejoy, M. (2011). Defining Conditions for Digital Arts: Social Function, Authorship, and Audience. M. Lovejoy, C. Paul and V. Vesna (Ed.), *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts* içinde (13-30). Chicago: The University of Chicago Press.
- Mackenzie, S. and Berzina, D. (2021). NTFs: Digital things and their criminal lives. *Crime Media Culture*. 1-16.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Mapperson, J. (2021). Rarest Pepe — ‘most important NFT in art history’ — sells for 205 ETH. <https://cointelegraph.com/news/rarest-pepe-most-important-nft-in-art-history-sells-for-205-eth> (Erişim tarihi: 02.06.2022).
- Martin Prada, J. (2019). Towards a Theory of Social Media Art. Art, Juan Martin Parada (Ed.). *Images and Network Culture, Aula Magna-McGraw Hill* içinde, s.17-34.
- Marty, P. F. (2007) Museum Websites and Museum Visitors: Before and After the Museum Visit, *Museum Management and Curatorship*, 22 (4), 337-360.
- Marty, P. F. (2008). Museum Websites and Museum Visitors: Digital Museum Resources and Their Use. *Museum Management and Curatorship*, 23 (1), 81–99.
- McAndrew, C. (2022). *The Art Market 2022 An Art Basel & UBS Report*. Zurich: Art Basel and UBS
- McDowell, L. and Budge K. (2022). *Art After Instagram Art Spaces, Audiences, Aesthetics*. New York: Tyler&Francis
- McLuhan, M. (2014). *Gutenberg galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*. (Çev. Gül Çağalı Güven). (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Miles, S. (2018). Do We Have LIFT-Off? Social Media Marketing and Digital Performance at a British Arts Festival. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 48 (5), 305-320.
- Mina, A.X. (2010), Always Social: Right Now (2010-) Part Three. *Hyperallergic* <https://hyperallergic.com/6648/social-media-art-pt-3/> (Erişim tarihi: 04.04.2022).
- Morgan, R.C. (1982). Report on the Satellite Telecast Performance ‘Double Entendre’ Produced by Douglas Davis. *Leonardo*. 15 (2), 129-130.
- Moskov, A. (2018). Sold! CryptoKitty gets auctioned for \$140,000 at the Codex Art Auction. <https://coincentral.com/cryptokitty-140k-sold-ethereum/> (Erişim tarihi: 03.06.2022).
- Munster, B. (2021). People Are Stealing Art and Turning It Into NFTs. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/n7vxe7/people-are-stealing-art-and-turning-it-into-nfts> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Noll, A. M. (2016). The Howard Wise Gallery Show Computer-Generated Pictures (1965): A 50th-Anniversary Memoir. *Leonardo*, 49 (3), 232–239.
- O’Doherty, B. (1986). *Inside the White Cube The Ideology of the Gallery Space*. San Francisco: The Lapis Press
- O’Reilly, Tim. (2005). *Web 2.0: Compact Definition?* <http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html#:~:text=Web%202.0%20is%20the%20network,data%20from%20multiple%20sources%2C%20including> (Erişim tarihi: 20.12.2021).
- Okan, B. (2018). Günümüz Müzecilik Anlayışındaki Yaklaşımlar ve Müze Oluşumunu Etkileyen Unsurlar. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3 (4), 215-242.
- Padilla-Melendez, A. and Aguila-Obra, A. R. (2013). Web and Social Media Usage by Museums: Online Value Creation. *International Journal of Information Manegement*, 33, 892-898
- Pan, Y. (2021). Application of Computer Visual Art in Digital Media Art. *Journal of Physics: Conference Series*, 1961(1).

- Parsons, K. E. (2019). *The Transcendental Nature of New Media Art: An Examination of the Gap Between New Media and Contemporary Art*
<https://www.proquest.com/dissertations-theses/transcendental-nature-new-media-art-examination/docview/2275049383/se-2?accountid=7181> (Erişim tarihi: 04.11.2021).
- Paul, C. (2002). Renderings of Digital Art. *Leonardo*, 35(5), 471-484.
- Paul, C. (2011). Contextual Networks: Data, Identity, and Collective Production. M. Lovejoy, C. Paul and V. Vesna (Ed.), *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts* içinde (103-122). Chicago: The University of Chicago Press.
- Paul, C. (2015). *Digital Art*. (3. Baskı). London: Thames&Hudson
- Paul, C. (2016). Augmented Realities: Digital Art in the Public Sphere. C. K. Knight and H. F. Senie (Ed.), *A Companion to Public Art* içinde (205-225). Oxford: John Wiley&Sons.
- Paul, C. (Ed.) (2016). *A Companion to Digital Art*. Oxford: John Wiley&Sons.
- Paulsen, K. (2013). "Image as Place": The Phenomenal Screen in Kit Galloway & Sherrie Rabinowitz's *Satellite Arts 1977*. *LEA*. 19 (2).
- Pavlou, V. (2012). The Educational Potential of Museum Websites: Building an Instrument for Assessing Pre-Service Teachers' Views, *Museum Management and Curatorship*, 27 (3), 291-309.
- Phillips, B. (2016). How Instagram is Changing the Art World.
<https://www.vice.com/en/article/zn8ezy/how-instagram-is-changing-the-art-world>
(Erişim tarihi: 29.03.2022).
- Poole, D. (2011). Digital Transitions and the Impact of new Technology on the Arts. *Canadian Public Arts Funders*. Gatineau
- Quirion, A. (2021). What is a NFT and Why Should Archivists Pay Attention. *Archeota*. 14. 7 (1), 11-13.
- Renteria, N.; Wilson, T. and Strohecker, K. (2021). In a world first, El Salvador makes bitcoin legal tender. *Reuters*. <https://www.reuters.com/world/americas/el-salvador-approves-first-law-bitcoin-legal-tender-2021-06-09/> (Erişim tarihi: 05.06.2022).

- Roberts, L. (1988). The Arpanet and Computer Networks. *In A History of Personal Workstations*, 141-172.
- Rush, M. (2003). *Video Art*. London: Thames&Hudson
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. New York: Thames&Hudson
- S. M. (28 Ağustos 2014). Democracy in America, Facebook Censorship: Arbitrary and Capricious. *The Economist*. <https://www.economist.com/democracy-in-america/2014/08/28/arbitrary-and-capricious> (Erişim tarihi: 12.04.2022).
- Sağlamtimur, Z.Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 10 (3), 213–238.
- Sako, K., Matsuo, S. & Meier, S. (2021). Fairness in ERC token markets: A case study of CryptoKitties. arXiv
- Samudra, A. (2022). Non-Fungible Tokens (NFTs): New Renaissance for the Artists. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4112932> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Sandvig, C. (2015). The Social Industry. *Social Media+Society*. 1(1), 1-4.
- Schickler, J. (2022). How Do You Tax an NFT? <https://www.coindesk.com/policy/2022/05/19/how-do-you-tax-an-nft/> (Erişim tarihi: 06.06.2022).
- Schöpf, C. (1991). Decision at Prix Ars Electronica '90. *Leonardo*. 24 (5). 619.
- Serada, A., Sihvonen, T. and Harviainen, J. T. (2020). CryptoKitties and the new ludic economy: How blockchain introduces value, ownership, and scarcity in digital gaming. *Games and Culture*.
- Sharlow, S. (2015). Death of An Artist: How Social Media Is Ruining Creativity. <https://www.elitedaily.com/life/culture/death-artist-social-media-ruining-creativity/907113> (Erişim tarihi: 27.04.2022).
- Sharma, T.; Zhou, Z.; Huang, Y. Ve Wang, Y. (2022). “It’s A Blessing and A Curse”: Unpacking Creators’ Practices with Non-Fungible Tokens (NFTs) and Their Communities. *ACM*. 1 (1), 1-25.

- Shaw, A. (2021). Banksy-Style NFTs Have Sold for \$900,000—But Are They the Real Deal and Does It Even Matter? <https://www.theartnewspaper.com/2021/02/22/banksy-style-nfts-have-sold-for-dollar900000but-are-they-the-real-deal-and-does-it-even-matter> (Erişim tarihi: 03.06.2022).
- Siapera, E. (2017). *Understanding New Media* (2. Baskı). London: Sage Publications.
- Sidorova, E. (2019). The Cyber Turn of the Contemporary Art Market. *Arts*, 8 (84), 1-11.
- Sokolowsky, J. (16 Kasım 2017). Art in the Instagram age: How social media is shaping art and how you experience it. *The Seattle Times*. <https://www.seattletimes.com/entertainment/visual-arts/art-in-the-instagram-age-how-social-media-is-shaping-art-and-how-you-experience-it/> (Erişim tarihi: 17.04.2022).
- Stylianou-Lambert, T. (2017). Photographing in the art museum: Visitor attitudes and motivations. *Visitor Studies*, 20(2), 114–137.
- Suess, A. (2014). *Art Gallery Visitors and Instagram*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Londra: University of Arts.
- Suess, A. (2018). Instagram and art gallery visitors: Aesthetic experience, space, sharing and implications for educators. *Australian Art Education*, 39(1), 107–122.
- Sutherland, I.E. (2003). Sketchpad: A man-machine graphical communication system. Technical Report. University of Cambridge.
- Swanstrom, E. (2016). *Animal, Vegetable, Digital: Experiments in New Media Aesthetics and Environmental Poetics*. University of Alabama Press.
- Şenova, B. (2013). Digital-Minded Inquiry: On Digital Culture in Turkey. *Art Up: Media Arts in Bulgaria, Greece and Turkey*. Goethe Institute. 1-8.
- Talbot, K. (2019). Sotheby's: Why Instagram Matters. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/katetalbot/2019/07/14/sothebys-why-instagram-matters/?sh=155f4081f410> (Erişim tarihi: 03.06.2022).
- Terranova, T. (2000). Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Project Muse*. 18 (2), 33-58.

- Tribe, M. ve Jana, R. (2009). *New Media Art*. Köln: Taschen
- Türkoğlu, T. (2010). *Dijital Kültür*. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Utkan Özden, H. (2019). *Türkiye Sanat Müzeciliğinde İnternet Kanallarının Etkin Kullanımı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Üstünipek, M. (2013). İstanbul Sanat Müzeleri ve Sosyal Medya: Twitter Örneği. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 3 (4), 20-28.
- Valeonti, F.; Bikakis, A.; Terras, M.; Speed, C.; Hudson-Smith, A. and Chalkias, K. (2021). Crypto Collectibles, Museum Funding and OpenGLAM: Challenges, Opportunities and the Potential of Non-Fungible Tokens (NFTs). *Applied Sciences*. 11, 1-19.
- van Alphen, E. (2015). *Staging the archive: Art and Photography in the Age of New Media*. London: Reaktion Books Ltd.
- van Dijck, J. (2008). Digital photography: Communication, identity, memory. *Visual Communication*, 7(1), 57–76.
- van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.
- Vasan, K.; Janasov, M. and Barabasi, A. (2022). Quantifying NFT-driven networks in crypto art. *Nature Portfolio*. 12 (2769). 1-11.
- Verschooren, K.A. (2007). *Art Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Walmsley, B. (2016). From arts marketing to audience enrichment: How digital engagement can deepen and democratize artistic exchange with audiences. *Poetics*, 58, 66–78.
- Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*. London: Thames&Hudson.

- Wang, F., Qin, R., Yuan, Y. and Hu, B. (2021). Nonfungible Tokens: Constructing Value Systems in Parallel Societies. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*. 8 (5), 1062-1067.
- Wardrip-Fruin, N. (2004). What hypertext is. *Proceedings of the Fifteenth ACM Conference on Hypertext & Hypermedia*. s.126-127.
- Whitehead, K. (2017). Is Social Media Killing Art or Bringing it to the People? <https://www.scmp.com/culture/arts-entertainment/article/2074306/social-media-killing-art-or-bringing-it-people> (Eriřim tarihi: 27.04.2022).
- Wiener, N. (1950). Cybernetics. *Bulletin of the American Academy of Arts and Sciences*, 3(7), 2-4.
- Yalçın, C. (2003). Sosyolojik bir bakış açısıyla İnternet. C.Ü. *Sosyal Bilimler Dergisi*. 27 (1), 77-89.
- Zach (2021). Peter Kell Recounts the Story of Buying ‘Homer Pepe,’ the Most Valuable Rare Pepe Ever, and How he Sold It for Over \$300,000 Three Years Later. <https://knowyourmeme.com/editorials/interviews/peter-kell-recounts-the-story-of-buying-homer-pepe-the-most-valuable-rare-pepe-ever-and-how-he-sold-it-for-over-300000-three-years-later> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).
- Zara, J. (9 Kasım 2017). Yayoi Kusama’s Infinity Mirrors reignites art’s selfie debate. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/nov/09/yayoi-kusama-infinity-mirrors-art-the-broad-los-angeles> (Eriřim tarihi: 12.05.2022).
- Zelan, Z. (2014). Dijital Dünya, Sosyal Medya ve Fikri Haklar. *XIX. Türkiye’de İnternet Konferansı*. M. Akgül, U. Çağlayan, E. Derman, A. Özgit, A. Koltuksuz ve M. Komesli (Ed.). İzmir: Yaşar Üniversitesi, s.137-143.

İnternet Kaynakları

http-1: <https://hybridspace.net/digital-commons/> (Eriřim tarihi: 10.02.2022)

http-2: <http://www.secondfront.org/blog/> (Eriřim tarihi: 10.02.2022)

http-3: <https://www.bermangraphics.com/dapttf/glossary.html#D> (Eriřim tarihi: 10.02.2022)

http-4: <https://burak-arikan.com/user-labor-markup-language/> (Eriřim tarihi: 10.02.2022)

http-5: <http://www.nomad-tv.net/TR.html> (Eriřim tarihi: 17.03.2022)

http-6: <http://www.nomad-tv.net/project01.html> (Eriřim tarihi: 17.03.2022)

http-7: <http://www.nomad-tv.net/project03.html> (Eriřim tarihi: 17.03.2022)

http-8: <http://www.nomad-tv.net/project04.html> (Eriřim tarihi: 17.03.2022)

http-9: <http://hosting.zkm.de/istanbul/e/nomad> (Eriřim tarihi: 17.03.2022)

http-10: <https://rhizome.org/community/5892/> (Eriřim tarihi: 17.03.2022)

http-11: <https://www.artnivo.com/proje-sergi/gecmis-projeler/40-metre-4-duvar-8-kup/> (Eriřim tarihi: 12.03.2022)

http-12: <https://www.youtube.com/watch?v=4B0VtaBioU4> (Eriřim tarihi: 14.04.2022)

http-13: <https://www.memo.tv/works/reducible-complexity/> (Eriřim tarihi: 18.04.2022)

http-14: <https://ncartmuseum.org/exhibition/quayola-pleasant-places/> (Eriřim tarihi: 18.04.2022)

http-15: <https://refikanadol.com/works/cavity/> (Eriřim tarihi: 18.04.2022)

http-16: <https://www.fact.co.uk/artwork/constrained-surface> (Eriřim tarihi: 18.04.2022)

http-17: <http://www.simonheijdens.com/indexbig.php?type=project&name=Lightweeds> (Eriřim tarihi: 18.04.2022)

http-18: <https://www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-bie/past-bie-exhibitions/digital-revolution> (Eriřim tarihi: 10.05.2022)

http-19: <https://www.zorlupsm.com/tr/blog/sanat-teknoloji-ve-insanin-guc-birligi-digital-revolution> (Eriřim tarihi: 10.05.2022)

http-20: <https://www.digilogue.com/> (Eriřim tarihi: 10.05.2022)

http-21: <https://www.digilogue.com/sergi/audint/> (Eriřim tarihi: 10.05.2022)

http-22: <https://www.davidoreilly.com/everything> (Eriřim tarihi: 10.05.2022)

http-23: <https://www.digilogue.com/sergi/everything/> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-24: <https://www.digilogue.com/sergi/future-tellers/> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-25: https://www.youtube.com/watch?v=DV_5a3vvUhI&t=1s (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-26: <https://www.youtube.com/watch?v=JezJ-3z4dN8&t=286s> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-27: <https://www.youtube.com/watch?v=1nutNejJGa8&t=2s> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-28: <https://www.youtube.com/watch?v=RlnR6pLLfHQ&t=4s> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-29: <https://www.youtube.com/watch?v=e4-7p8JdJfg> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-30: <https://www.youtube.com/watch?v=3GLqj79oBs0&t=2s> (Eriřim tarihi: 12.05.2022)

http-31: <https://www.digilogue.com/sergi/across-the-line/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-32: <https://www.digilogue.com/sergi/narrow-by-nanotak/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-33: <https://www.digilogue.com/sergi/body-paint-by-memo-akten/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-34: <https://www.memo.tv/works/bodypaint/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-35: <https://www.digilogue.com/sergi/lumin-ahmet-said-kaplan/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-36: <https://www.digilogue.com/sergi/sonar-2020-exhibition/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-37: <https://www.heleenblanken.com/habitatbyheleenblanken> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-38: <https://www.digilogue.com/sergi/habitat/> (Eriřim tarihi: 14.05.2022)

http-39: <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/> (Erişim tarihi: 14.05.2022)

http-40: <https://xmediaartmuseum.com/leonardo-da-vinci/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-41: <https://ouchhh.tv/AI-DATAMONOLITH-1> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-42: <https://about.artsandculture.google.com/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-43: <https://fryemuseum.org/exhibition/6705/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-44: <https://www.maas.museum/inside-the-collection/2014/12/17/curating-shoes-from-heel-to-toe/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-45: <https://www.thejakartapost.com/travel/2019/05/28/strike-over-staff-shortage-shuts-louvre-in-paris.html> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-46: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-39126777> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-47: <https://www.louvre.fr/en/online-tours> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-48: <https://artsandculture.google.com/partner/solomon-r-guggenheim-museum?hl=en> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-49: <https://artsandculture.google.com/partner/national-gallery-of-art-washington-dc?hl=en> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-50: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-51: <https://artsandculture.google.com/partner/the-metropolitan-museum-of-art> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-52: <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/cappella-sistina/tour-virtuale.html> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-53: <https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum?hl=en> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-54: <https://artsandculture.google.com/partner/uffizi-gallery?hl=en> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-55: <https://artsandculture.google.com/entity/pergamon/m05tcm?hl=en> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-56: <https://artsandculture.google.com/partner/pera-museum> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-57: <https://artsandculture.google.com/partner/salt> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-58: <https://artsandculture.google.com/partner/istanbul-modern-museum> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-59: <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/2021> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-60: <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/isiklik> (Erişim tarihi: 11.05.2022)

http-61: <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/sey-nesnenin-ihhtimali> (Erişim tarihi: 13.05.2022)

http-62: <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/hayal-i-alem> (Erişim tarihi: 13.05.2022)

http-63: <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/lorem-ipsuim> (Erişim tarihi: 13.05.2022)

http-64: <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/hazne> (Erişim tarihi: 13.05.2022)

http-65: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL7zGIJTnhGmL9sOTro2GWbn95FHAppT7Y> (Erişim tarihi: 13.05.2022)

http-66: <http://anninaruest.com/a/sinister-network/index.html> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-67: <https://paolocirio.net/work/face-to-facebook/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-68: <https://bengrosser.com/projects/facebook-demetricator/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-69: <https://hypergeography.tumblr.com/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-70: <https://www.bbc.com/culture/article/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-71: <https://elephant.art/sunday-read-excellences-perfections/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-72: <http://www.laispontes.com/born-nowhere/statement> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-73: <https://hyperallergic.com/48529/tumblr-as-art/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-74: <https://www.snibbe.com/apps/motionphone-app> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-75: <http://funaye.com/2017/12/08/peep-stream/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-76: <https://hyperallergic.com/11692/announcing-thesocialgraph/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-77: <https://hyperallergic.com/13285/watch-man-bartletts-24hkitlive-now/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-78: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2022-april-global-statshot-report-apr-2022-v01> (Erişim tarihi: 25.05.2022)

http-79: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-turkey-january-2021-v01> (Erişim tarihi: 25.05.2022)

http-80: <https://influencermarketinghub.com/most-popular-instagram-hashtags/#toc-1> (Erişim tarihi: 25.05.2022)

http-81: <https://www.deviantart.com/about/> (Erişim tarihi: 25.05.2022)

http-82: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLafAn8dOqMtyYDnZ1AqaDsNxpFeiRrMfx> (Erişim tarihi: 27.05.2022)

http-83: https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click?gclid=CjwKCAjws8yUBhA1EiwAi_tpEStOrYb9zhRDLASOT5KSJNcZGniPWuUjadRw5QDPzTcUOcWJL_H3yhoCWIOQA_vD_BwE (Erişim tarihi: 27.05.2022)

http-84: <https://www.artworkarchive.com/blog/breakthrough-artist-of-2016-dan-lam-s-strangely-captivating-sculptures> (Erişim tarihi: 27.05.2022)

http-85: <https://ashleylongshore.com/> (Erişim tarihi: 27.05.2022)

http-86: https://www.instagram.com/brad___phillips/?hl=en (Erişim tarihi: 27.05.2022)

http-87: <https://westbau.com/en/program/89plus-filter-bubble> (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-88: <https://www.89plus.com/about/> (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-89: https://maxhawkins.me/work/your_destination.html (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-90: <http://speedshow.net/> (Erişim tarihi: 15.05.2022)

http-91: <https://webb.site/portfolio/emotional-response-authenticator/> (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-92: <https://www.dw.com/en/the-influence-of-social-media-in-art/a-51810515> (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-93: <https://co-berlin.org/en/program/exhibitions/anna-ehrenstein-tools-conviviality> (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-94: <https://www.mariemunk.dk/synthetic-seduction> (Erişim tarihi: 17.05.2022)

http-95: <https://niftygateway.com/collections/lushsux> (Erişim tarihi: 29.05.2022)

http-96: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/34645/1/is-2017-the-year-that-memes-are-recognised-as-art> (Erişim tarihi: 29.05.2022).

http-97: <https://opensea.io/about> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

http-98: <https://www.analyticsinsight.net/how-crypto-wallets-work-four-key-things-you-should-know/> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

http-99: <https://www.larvalabs.com/cryptopunks> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

http-100: <https://www.christies.com/features/monumental-collage-by-beeple-is-first-purely-digital-artwork-nft-to-come-to-auction-11510-7.aspx> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

http-101: <https://www.breakinglatest.news/entertainment/the-digital-naif-beeple-is-the-artist-of-the-year-third-after-jeff-koons-and-david-hockney-in-millionaire-sales-but-he-in-nft/> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

http-102: <https://www.christies.com/auctions/post-war-to-present> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

http-103: <https://news.artnet.com/art-world/uffizi-gallery-michelangelo-botticelli-nfts-1969045> (Eriřim tarihi: 02.06.2022).

http-104: <https://www.theartnewspaper.com/2021/07/27/hermitage-museum-mints-leonardo-monet-van-gogh-nfts-to-raise-funds> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-105: <https://www.christies.com/lot/lot-6369482> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-106: <https://artgallery.co.uk/about> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-107: <https://www.degreeart.com/about-us> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-108: <https://www.ideelart.com/about-us> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-109: https://newbloodart.com/about_us (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-110: <https://www.upriseart.com/about> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-111: <https://www.wengcontemporary.com/services> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-112: <http://www.artnet.com/about/aboutindex.asp?F=1> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-113: <https://www.artsy.net/about> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-114: <https://www.artandcollect.com/how-it-works/> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

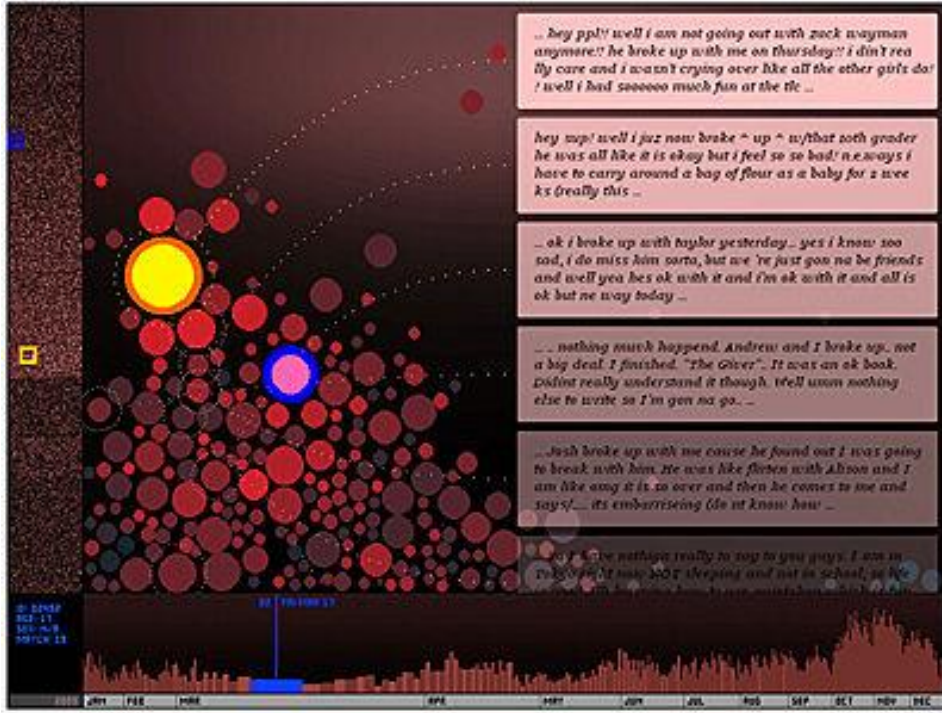
http-115: <https://www.saatchiart.com/about-us> (Eriřim tarihi: 03.06.2022).

http-116: <https://www.deviantart.com/team/journal/DeviantArt-Protect-Helping-Safeguard-Your-Art-884278903> (Eriřim tarihi: 05.06.2022).

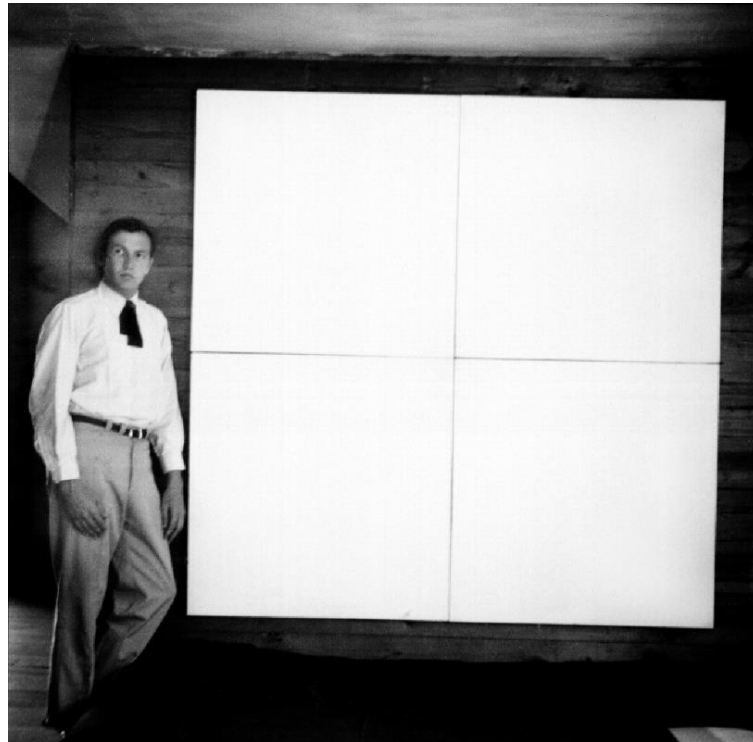
http-117: <https://memoakten.medium.com/the-unreasonable-ecological-cost-of-cryptoart-2221d3eb2053> (Eriřim tarihi: 05.06.2022).

http-118: <https://github.com/memo/eco-nft> (Eriřim tarihi: 05.06.2022).

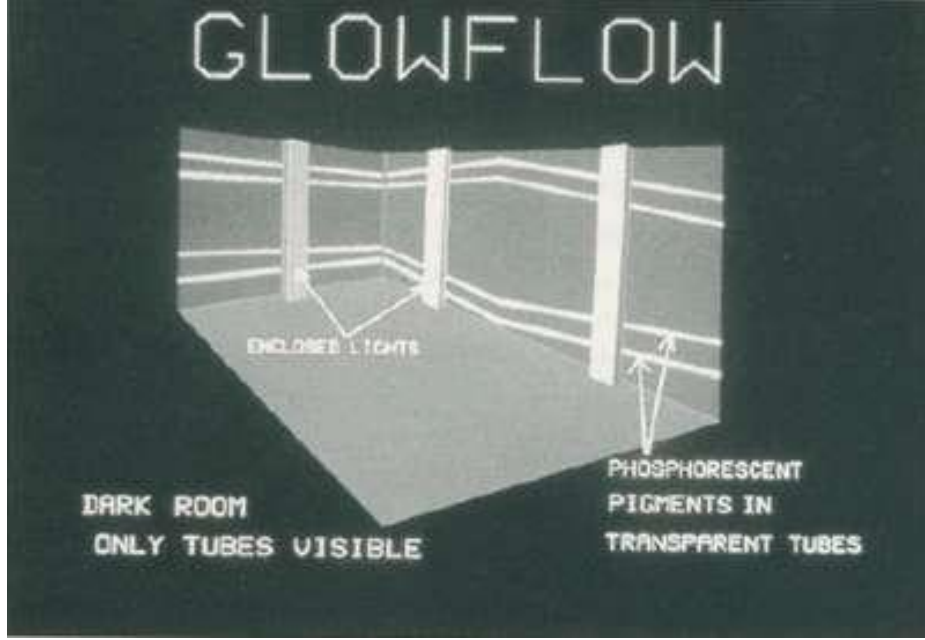
GÖRSELLER



Görsel 1. Golan Levin, Kamal Nigam ve Jonathan Feinberg, "The Dumpster" 2006
<https://whitney.org/exhibitions/the-dumpster> (Erişim tarihi: 13.03.2022)



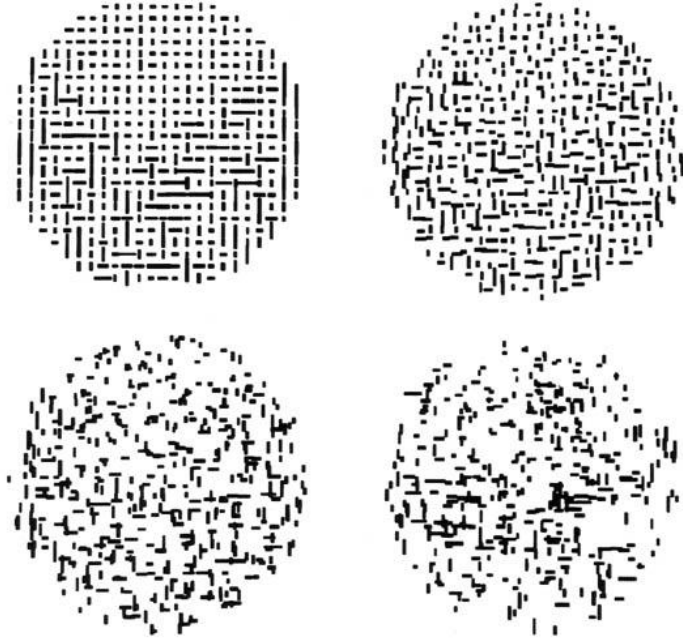
Görsel 2. Robert Rauschenberg, "White Paintings" 1951
<https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/untitled-portrait-four-panel-white-painting-black-mountain> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 3. Myron Kruger, “Glowflow” 1969 <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/1347> (Eriřim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 4. Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz, “Image as Place” 1977 <https://anthology.rhizome.org/mobile-image> (Eriřim tarihi: 13.03.2022).



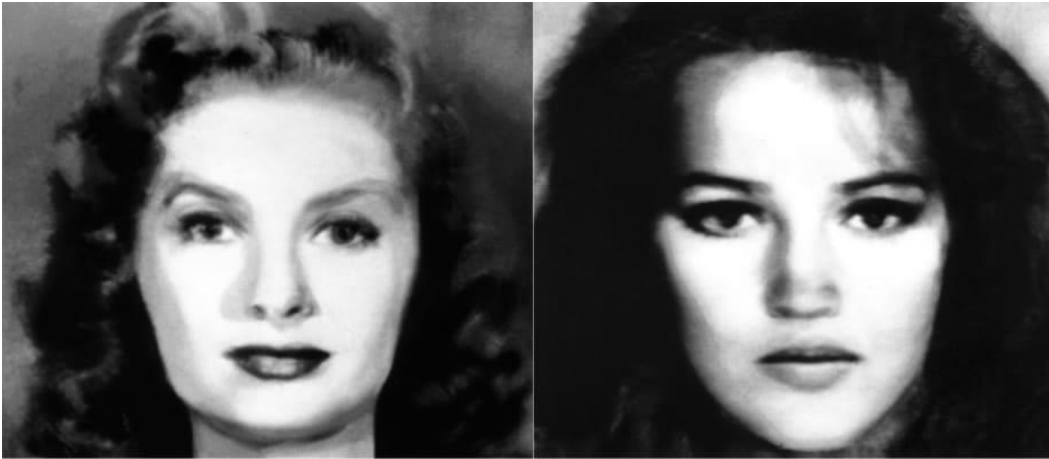
Görsel 5. Michael A. Noll, “Composition With Lines” 1965
https://digitalartmuseum.org/noll/artworks_04.html (Eriřim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 6. Esther Polak, “MILK” 2003 <https://www.polakvanbekkum.com/done/major-gps-projects/milk-project/> (Eriřim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 7. Charles Csuri, “SineScape” 1967
<https://csuriproject.osu.edu/Detail/objects/765> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 8. Nancy Burson, “Beauty Composites” 1982
<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/73656/Nancy-Burson-First-and-Second-Beauty-Composite> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



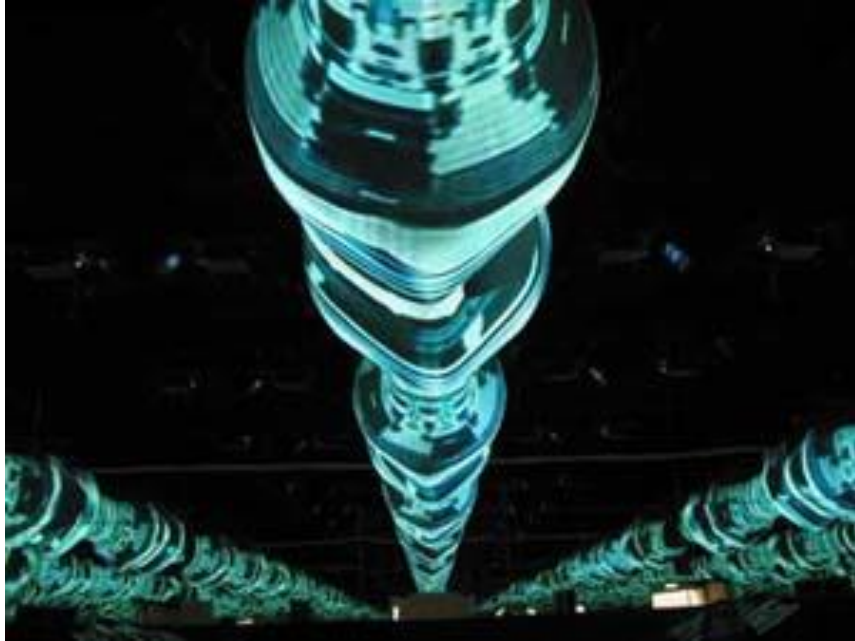
Görsel 9. Robert Lazzarini, “Skulls” 2000
<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/skulls.html> (Eriřim tarihi:
13.03.2022).



Görsel 10. Jim Campbell, “5th Avenue Cutaway”
https://electronicframesculpture.files.wordpress.com/2010/03/church_9_full_view2.jpg
(Eriřim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 11. Erwin Redl, “Matrix II” 2000
<https://collection.mcasd.org/objects/6053/matrix-ii?ctx=d0012f21-c57c-4ff1-a558-50ebadeab963&idx=0> (Eriřim tarihi: 13.03.2022).

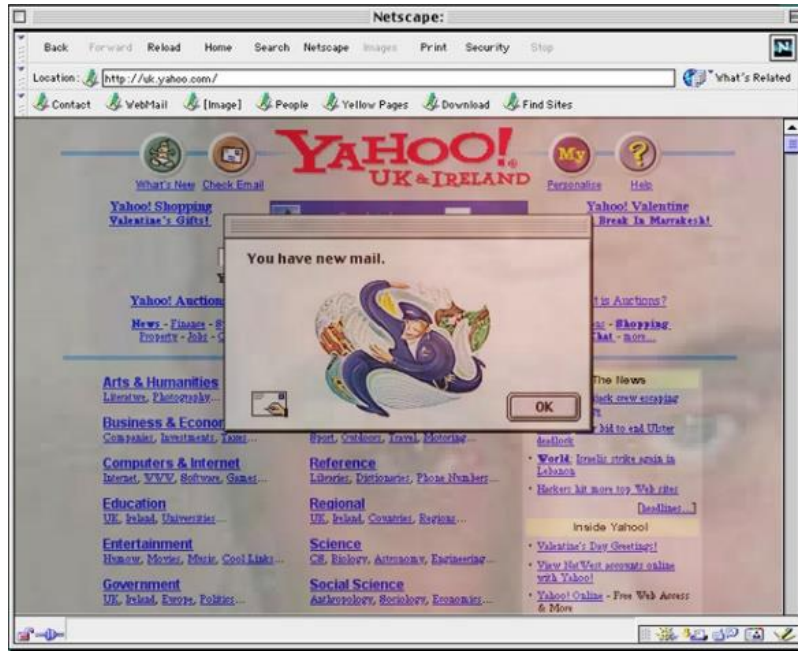


Görsel 12. Asymptote, “Fluxspace 3.0” 2002 <https://1995-2015.undo.net/it/magazines/1031941773> (Eriřim tarihi: 13.03.2022).



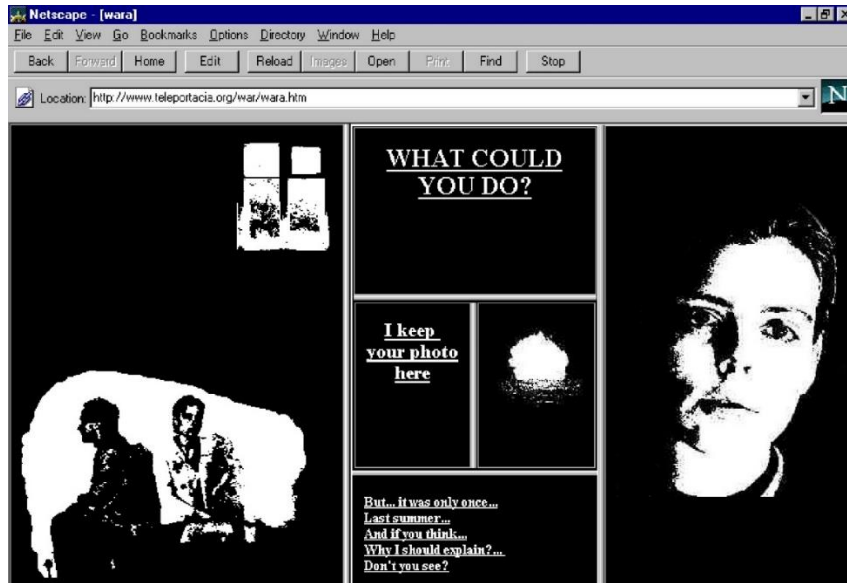
Görsel 13. Jim Campbell, “Hallucination” 1988-90

<http://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/hallucination/> (Erişim tarihi: 13.03.2022).

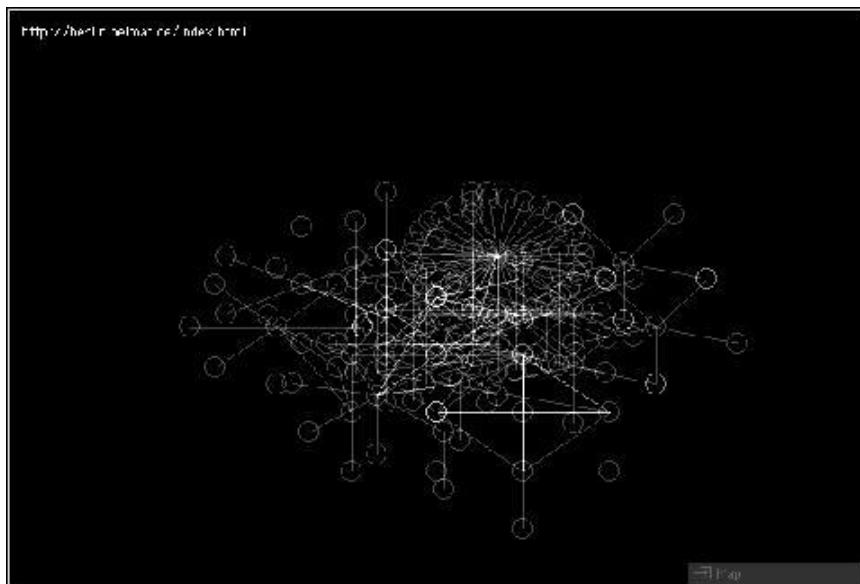


Görsel 14. Nick Crowe, “Discrete Packets” 2000

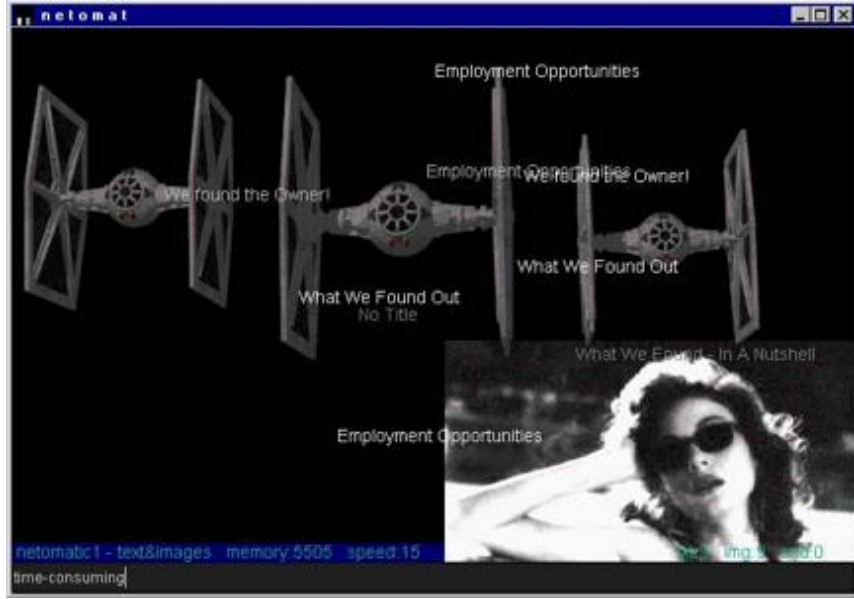
http://www.nickcrowe.net/works/discretepackets/discretepackets_1.html (Erişim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 15. Olia Lialina, “My Boyfriend Came Back from the War”, 1996
<https://www.whitechapelgallery.org/exhibitions/electronicshighway/attachment/olia-lialina-my-boyfriend-came-back-from-the-war-1996/> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 16. I/O/D, “WebStalker”, 1998
<http://www.medienkunstnetz.de/works/webstalker/> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 17. Maciej Wisniewski, “Netomat”, 1999
<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/netomat.html> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



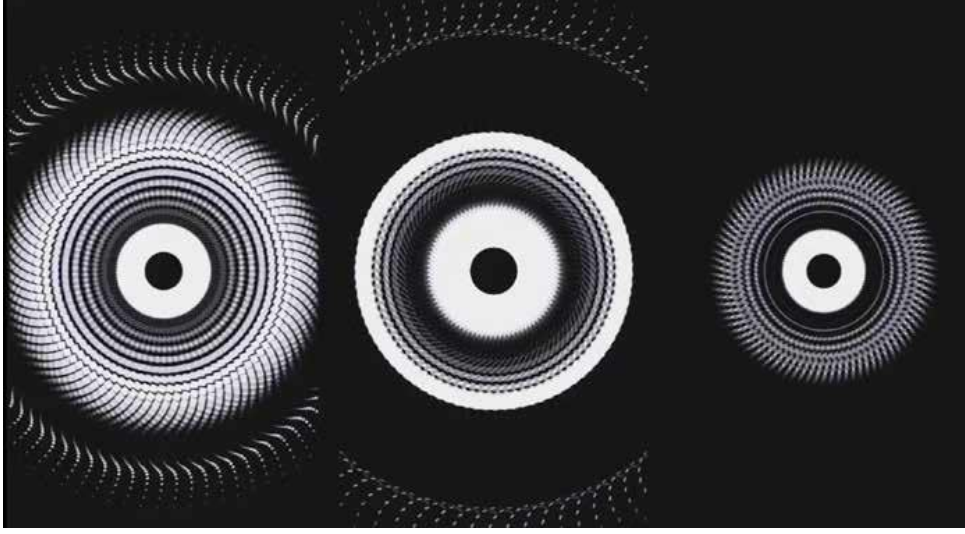
Görsel 18. Jeffrey Shaw, “EVE”, 1993
<https://www.jeffreyshawcompendium.com/platform/eve/> (Erişim tarihi: 13.03.2022).



Görsel 19. Refik Anadol, “Infinity Room”, özel yazılım ile 4 kanal görsel/işitsel enstalasyon, 2015 <https://refikanadol.com/works/infinity-room/?i=m> (Erişim tarihi: 12.04.2022).



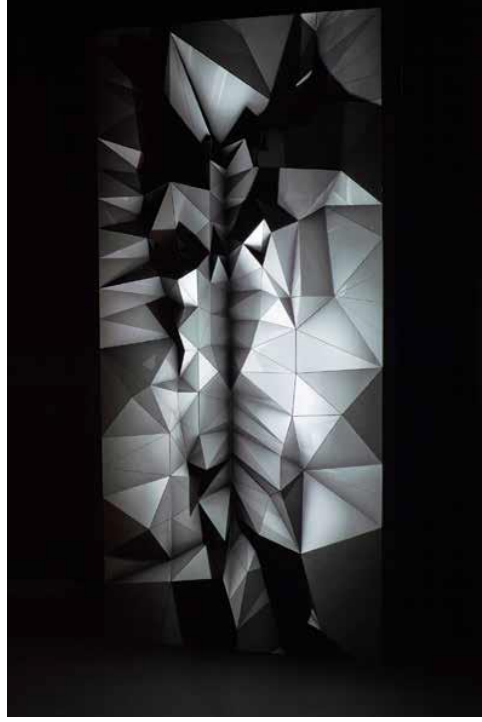
Görsel 20. Lia, “Transition 89 2.0”, kod tabanlı video enstalasyonu, 2014 (Arkman ve Arkman, 2016).



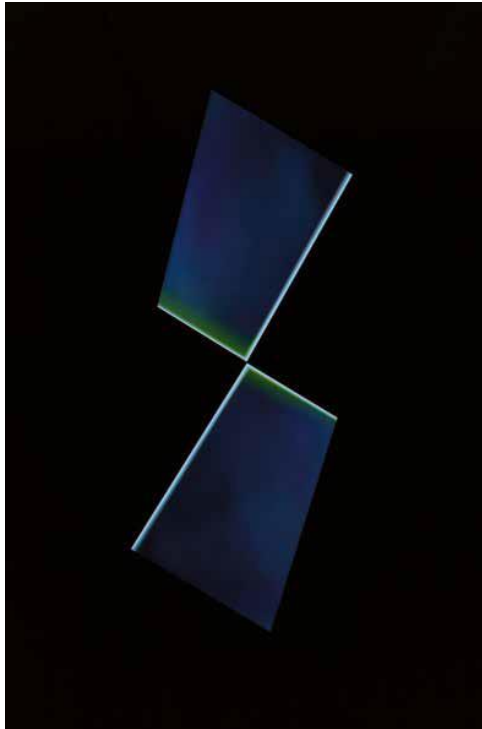
Görsel 21. Memo Akten, “Reducible Complexity”, 3 kanal video enstalasyonu, 2013
(Arkman ve Arkman, 2016).



Görsel 22. Quayola, “Pleasant Places #S006.004”, barit kâğıt üzerine diton baskı
(Arkman ve Arkman, 2016).



Görsel 23. Refik Anadol, “Cavity”, kanvas üzerine 3 boyutlu video-mapping, 2014 (Arkman ve Arkman, 2016).



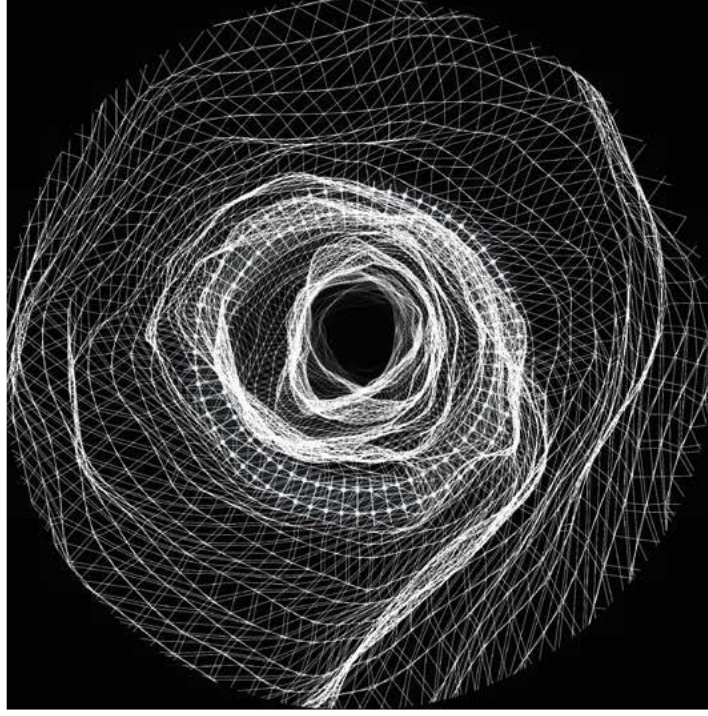
Görsel 24. Ryoichi Kurokawa, “Constrained Surface”, görsel-işitsel heykel, 2015 (Arkman ve Arkman, 2016).



Görsel 25. Simon Heijdens, “Lightweeds”, iç mekân duvarlarında büyüyen dijital bir organizma, 2005-2015 (Arkman ve Arkman, 2016).



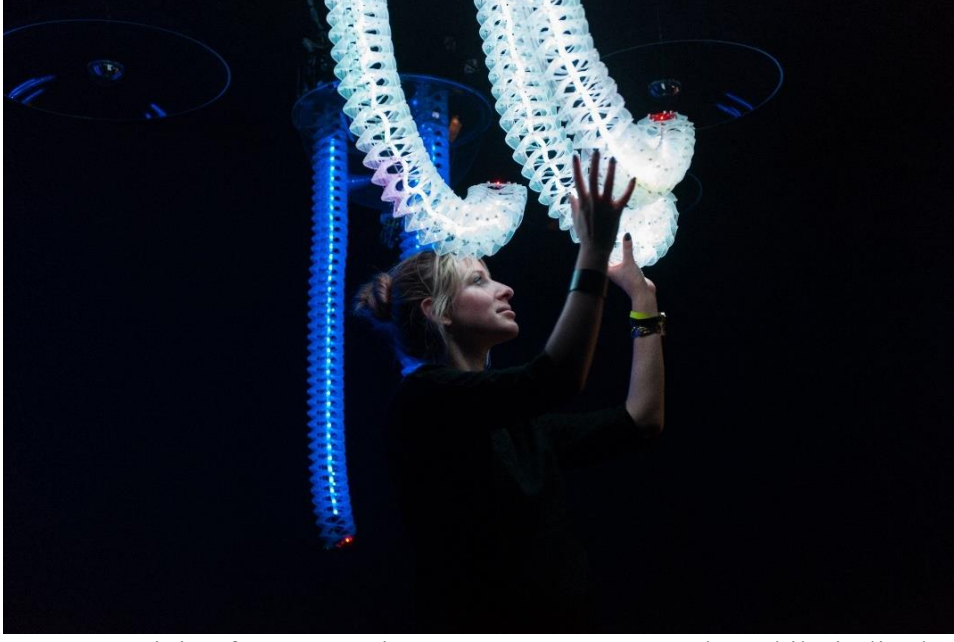
Görsel 26. Zimoun, “216 dc motor, izolasyonsuz tel”, ses enstalasyonu, 2009 (Arkman ve Arkman, 2016).



Görsel 27. Ouchhh, “Hyper/ine”, görsel-işitsel enstalasyon, 2015 (Arkman ve Arkman, 2016).



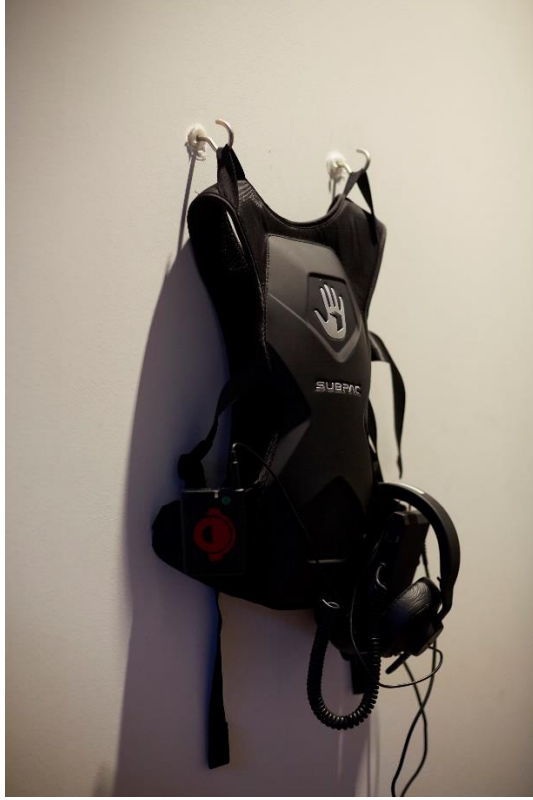
Görsel 28. Chris Milk, “Treachery of Sanctuary”, 2012, 3 adet 9 metre yüksekliğinde beyaz panel, 3D modelleme, 3 gizli Kinect <https://www.zorlupsm.com/tr/blog/sanat-teknoloji-ve-insanin-guc-birligi-digital-revolution> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 29. Minimaforms, “Petting Zoo”, 2013, yapay zekâ, etkileşimli robotik enstalasyon <https://www.zorlupsm.com/tr/blog/sanat-teknoloji-ve-insanin-guc-birligi-digital-revolution> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 30. Umbrellium, “Assemblance”, 2014, 3D etkileşimli ışık formları ile görsel/işitsel/dokunsal immersive ortam <https://www.zorlupsm.com/tr/blog/sanat-teknoloji-ve-insanin-guc-birligi-digital-revolution> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 31. Audint, “Upload=Delphic Panaceas” sergisinde kullanılan subpac’ler
<https://www.digilogue.com/sergi/audint/> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 32. Audint, “Upload=Delphic Panaceas” sergisinden görsel/işitsel enstalasyon
<https://www.digilogue.com/sergi/audint/> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 33. Joanie LeMercier ve Ali M. Demirel, “Landforms/Rockforms”
<https://karakoymono.com/2017/09/14/teknolojiye-farkli-bir-bakis-gelecek-anlaticilari/>
(Erişim tarihi: 15.05.2022).

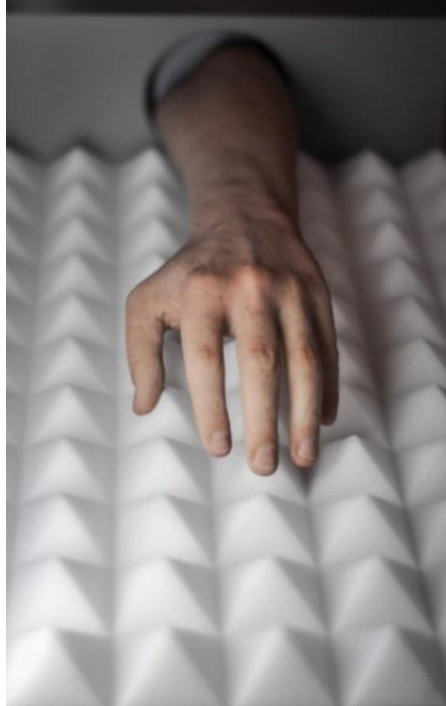


Görsel 34. Elif Ayiter, “The Mayakovsky Girls” <https://www.dailysabah.com/arts-culture/2017/09/06/digilogue-explores-technology-of-future-with-new-exhibition-in-istanbul>
(Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 35. Candaş Şişman, “Transition”

<https://karakoymono.com/2017/09/14/teknolojiye-farkli-bir-bakis-gelecek-anlaticilari/>
(Erişim tarihi: 15.05.2022).

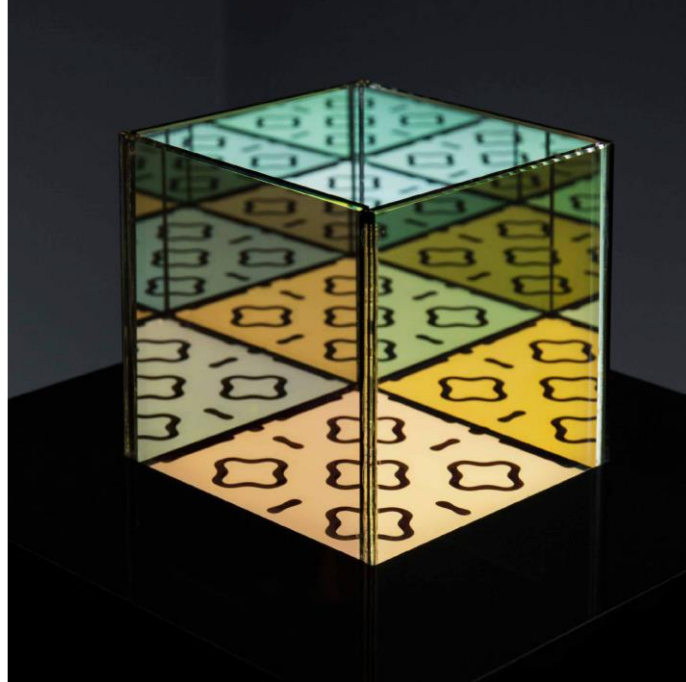


Görsel 36. Onur Sönmez ve Mehmet Ekinci, “Prothesengott”

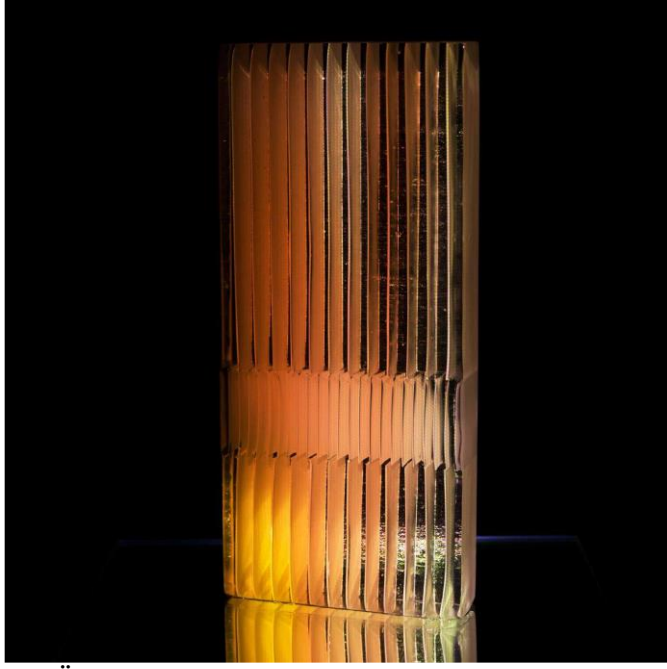
<http://onursonmez.com/home/prothesengott/> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 36. Özcan Saraç, “Equation.Pi”, matematiksel veri işleme, görsel/işitsel enstalasyon, 2017 (Döleneken, 2017).



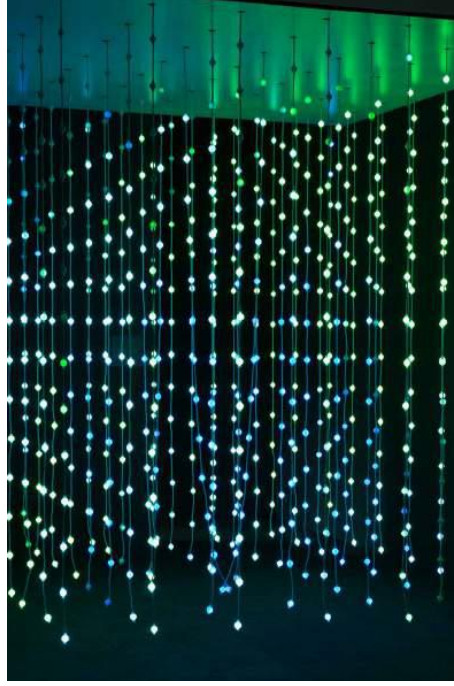
Görsel 37. Kerim Dünder, “Organic Geometry”, süreç odaklı algoritmik tasarım, görsel enstalasyon (Döleneken, 2017).



Görsel 38. Gülfıdan Özmen ve Zeynep Budak, “Night Walk”, ışık ve yansıma, heykel (Döleneken, 2017).



Görsel 39. Bilal Yılmaz, “Spiral”, görsel/işitsel enstalasyon (Döleneken, 2017).



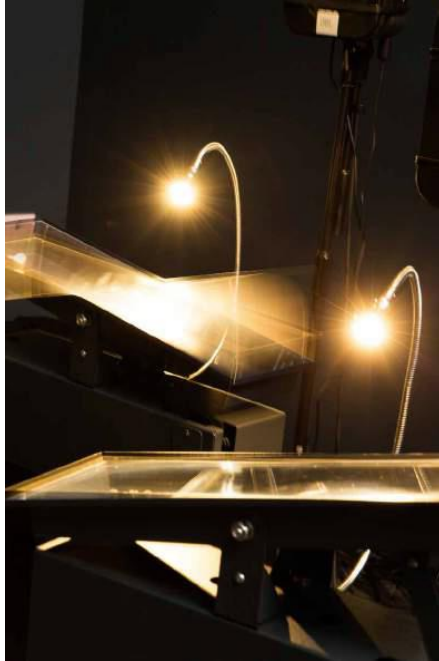
Görsel 40. SquidSoup ve Betül Aksu, “In Conversation”, kayıtlı sohbet, LED, hoparlör, yazılım, görsel/işitsel enstalasyon (Döleneken, 2017).



Görsel 41. SquidSoup, “Responsive Bloom #1”, Bespoke Electronics (Döleneken, 2017).



Görsel 42. Ethem Cem, “Concrete”, görsel/işitsel enstalasyon (Döleneken, 2017).



Görsel 43. Deniz Derbent, Hazal Döleneken, Ufuk Barış Mutlu, Ege Selçuk ve Meltem Şahin, “No.8”, görsel/işitsel enstalasyon (Döleneken, 2017).



Görsel 44. Memo Akten, “Body Paint”, 2009
https://sonaristanbul.com/en/2019/artists/installation-body-paint-interactive-by-memo-akten_(Erişim tarihi: 14.05.2022).

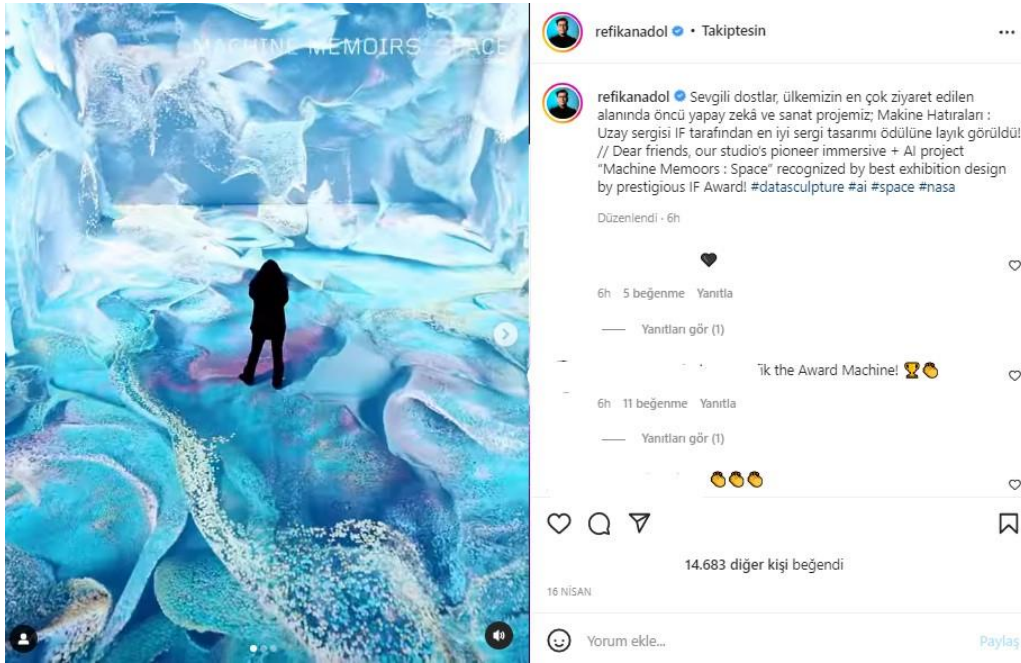


Görsel 45. Ahmet Said Kaplan, “Lumin”, görsel/işitsel interaktif deneyim, 2020
<https://www.ahmetsaid.info/Lumin-Living-Installation> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 46. Heleen Blanken, “HABITAT”, 2020

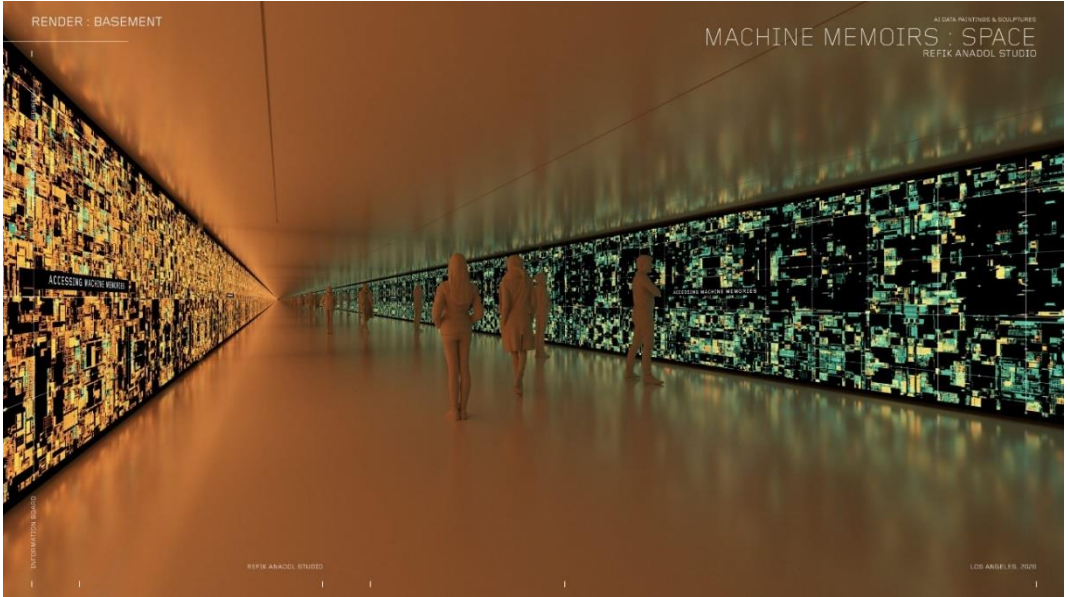
<https://sonaristanbul.com/tr/2021/Sanat%C3%A7%C4%B1lar/installation-habitat-by-heleen-blanken> (Erişim tarihi: 14.05.2022).



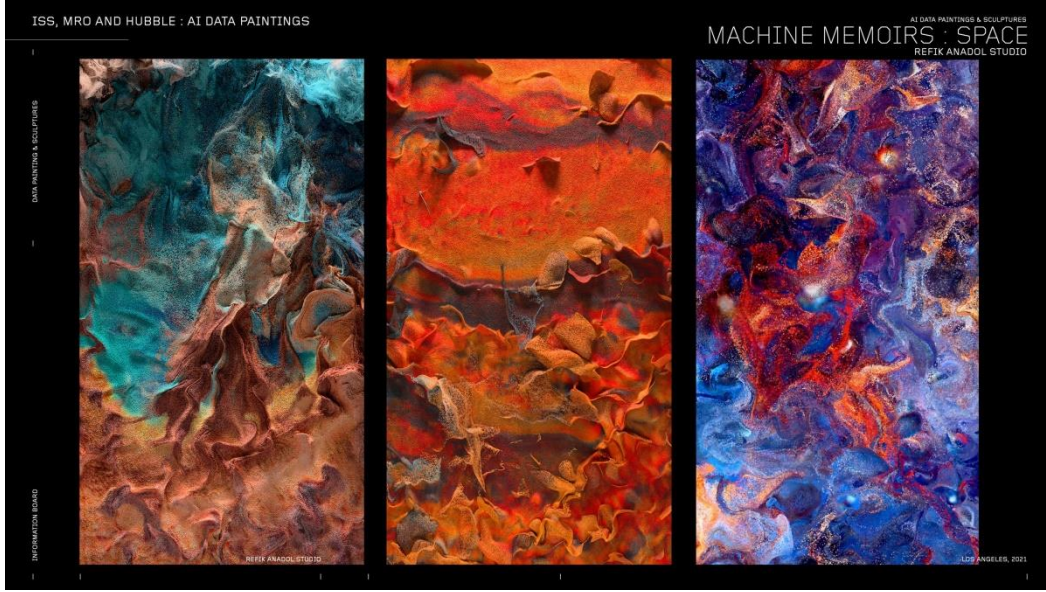
Görsel 47. Refik Anadol’un kişisel Instagram hesabından 16 Nisan 2022 tarihli gönderinin ekran görüntüsü



Görsel 48. Refik Anadol Studio, “Machine Memoirs v.2”, 2021, 18 dakika, 3 bölüm, 18 kanal video, 8 kanal ses, özel yazılım <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/> (Erişim tarihi: 14.05.2022).



Görsel 49. Refik Anadol Studio, “Data Tunnel”, 2021, 12 dakika, 3 bölüm, 4 kanal ses, özel yazılım, aynalı duvarlar, 12x3metre <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/> (Erişim tarihi: 14.05.2022).



Görsel 50. Refik Anadol Studio, “AI Data Paintings: Data Hallucination”, 2021, özel yazılım <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/> (Erişim tarihi: 14.05.2022).



Görsel 51. Ouchhh, “Leonardo Da Vinci: Yapay Zekâ Işığının Bilgeliği/Cern’den Nasa’ya İnsanlık ve Metaverse”, 2022, XMAM Twitter hesabından paylaşılan tanıtım videosundan ekran görüntüsü

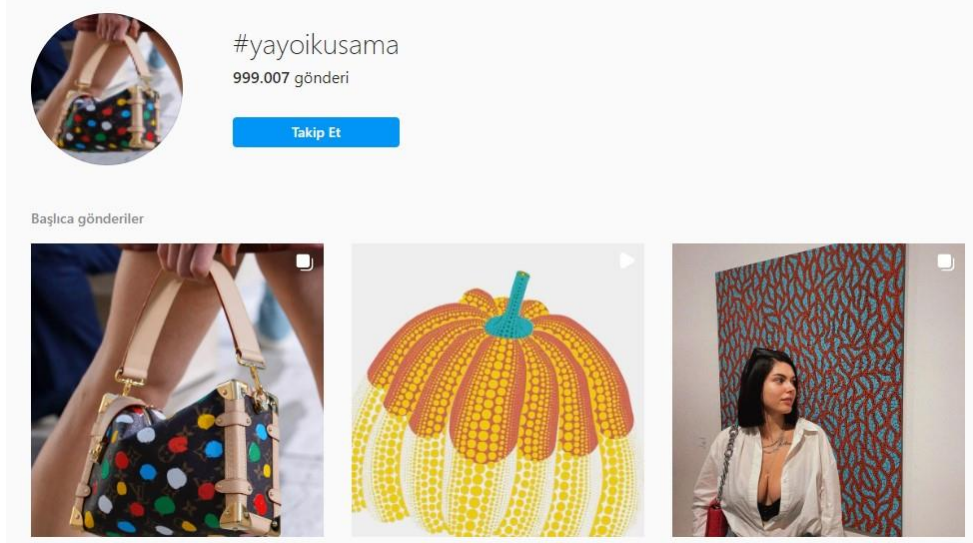
<https://twitter.com/xmediaartmuseum/status/1487137250932576263> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



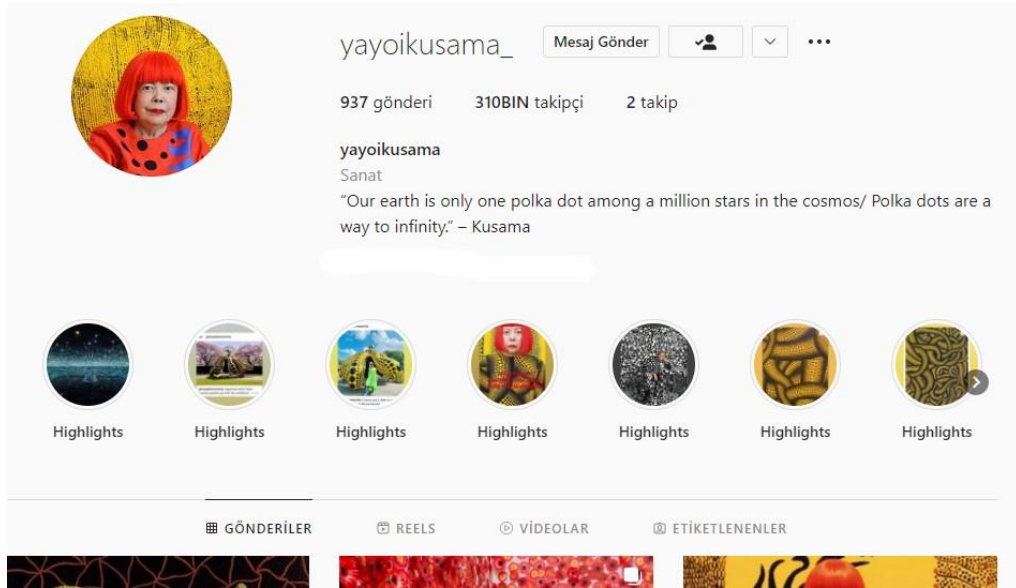
Görsel 52. Ouchhh, “AI DATAMONOLİTH”, yapay zekâ, mimari veri, heykel enstalasyonu <https://ouchhh.tv/AI-DATAMONOLITH-1> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 53. Alison Marks, kendi çalışmasının önünde, 2017, Frye Museum Instagram hesabının paylaşımının ekran görüntüsü



Görsel 54. Instagramda “#yayoikusama” etiketi ile yapılan paylaşımların 21.05.2022 tarihli ekran görüntüsü



Görsel 55. Yayoi Kusama'nın kişisel Instagram hesabının 21.05.2022 tarihli ekran görüntüsü



Görsel 56. Özge Topçu, “Işıklık”, 2021, O’Art dijital platformunda yer alan sanal turdan ekran görüntüsü, <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/isiklik> (Erişim tarihi: 10.05.2022).



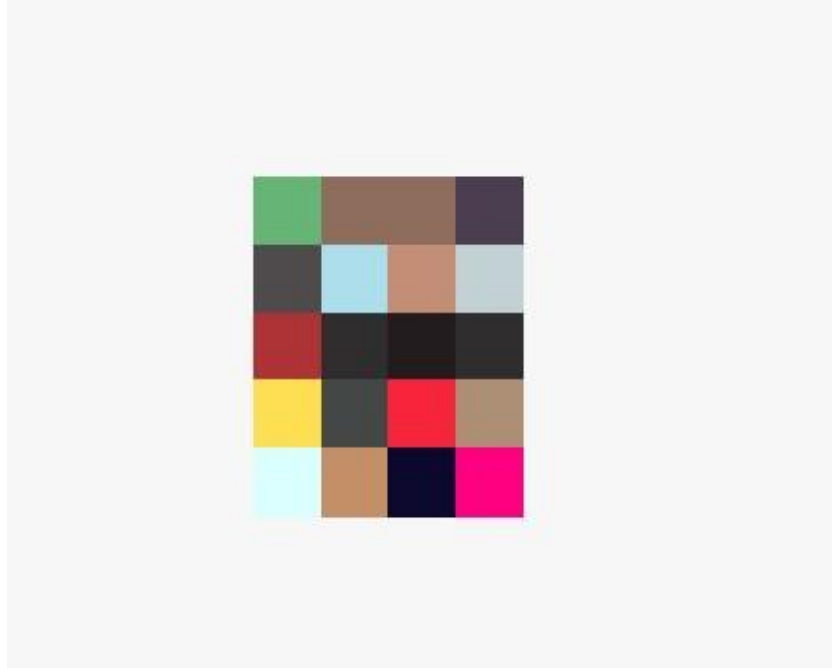
Görsel 57. CANAN, “Hayal-i Alem”, 2021, O’Art dijital platformunda yer alan sanal turdan ekran görüntüsü, <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/hayal-i-alem> (Erişim tarihi: 10.05.2022).



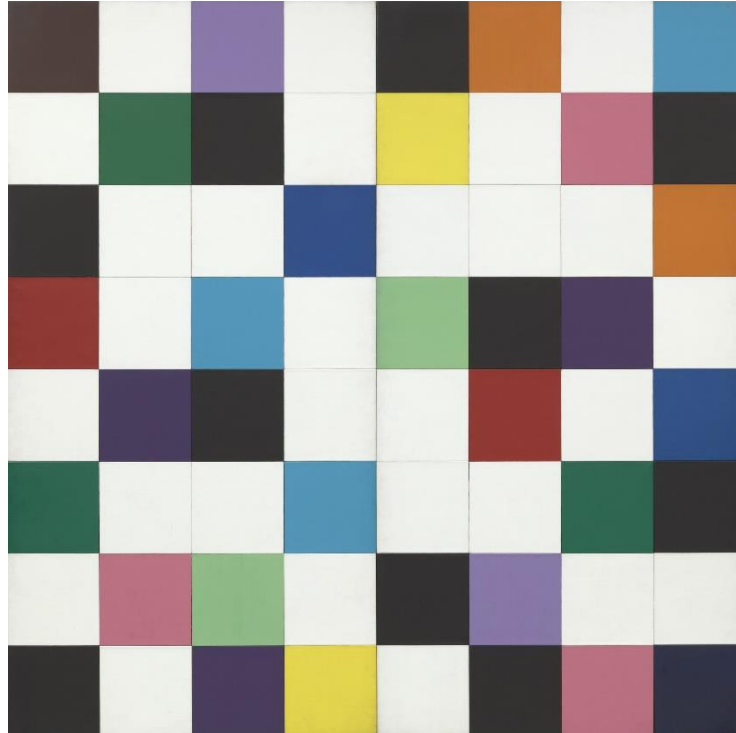
Görsel 58. Özge Topçu, “Hazne”, 2022, O’Art dijital platformunda yer alan sanal turdan ekran görüntüsü, <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/o-art/program/hazne> (Erişim tarihi: 10.05.2022).



Görsel 59. Guthrie Lonergan, “Myspace Intro Playlist”, 2006, Playlistten ekran görüntüsü



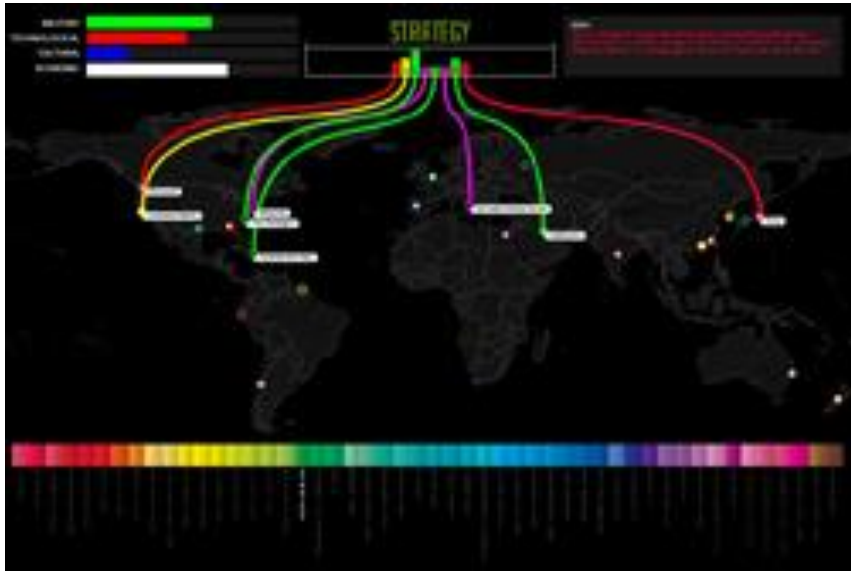
Görsel 60. Brian Piana, “Ellsworth Kelly Hacked My Twitter”, 2009, https://artbase.rhizome.org/wiki/Q1842_ (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 61. Ellsworth Kelly, “Colours for a Large Wall”, 1951, kanvas üzeri yağlı boya, 64 panel, 240x240 cm



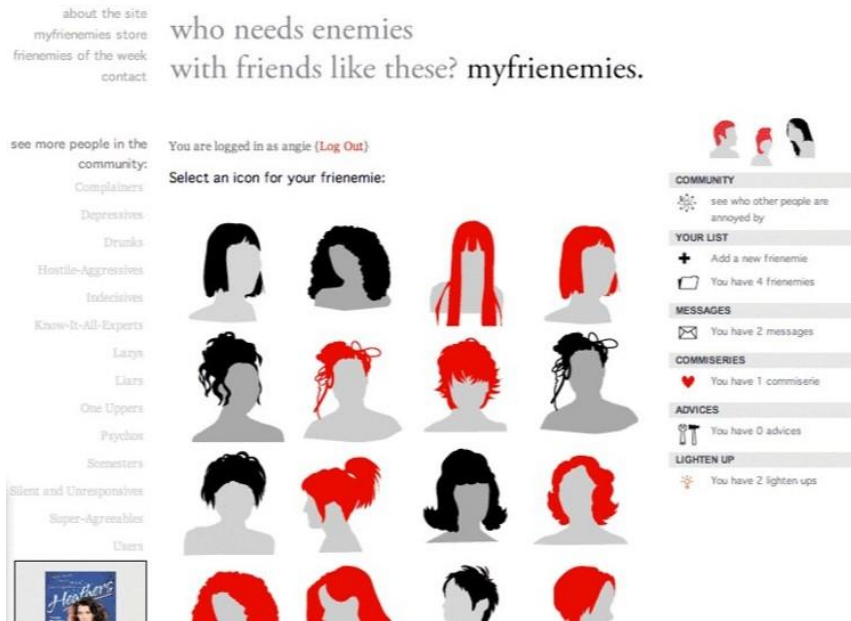
Görsel 62. Man Bartlett, “#24hEcho”, 2010, performanstan görüntü
<https://nm12012758.wordpress.com/2014/04/22/24hecho/>_(Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 63. Antoni Muntadas, “On Translation: Social Networks”, 2006
<http://2006.01sj.org/content/view/650/49/index.html>_(Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 64. Annina Rüst, “Sinister social Network”, 2006, ekran görüntüsü, <http://anninaruest.com/a/sinister-network/index.html> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 65. Angie Waller, “Myfrienemies”, 2007, <https://www.flickr.com/photos/edith-russ-haus/488497490/in/photostream/> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 66. Paolo Cirio ve Alessandro Ludovico, “Face to Facebook”, 2011, <https://paolocirio.net/work/face-to-facebook/> (Erişim tarihi: 15.05.2022).

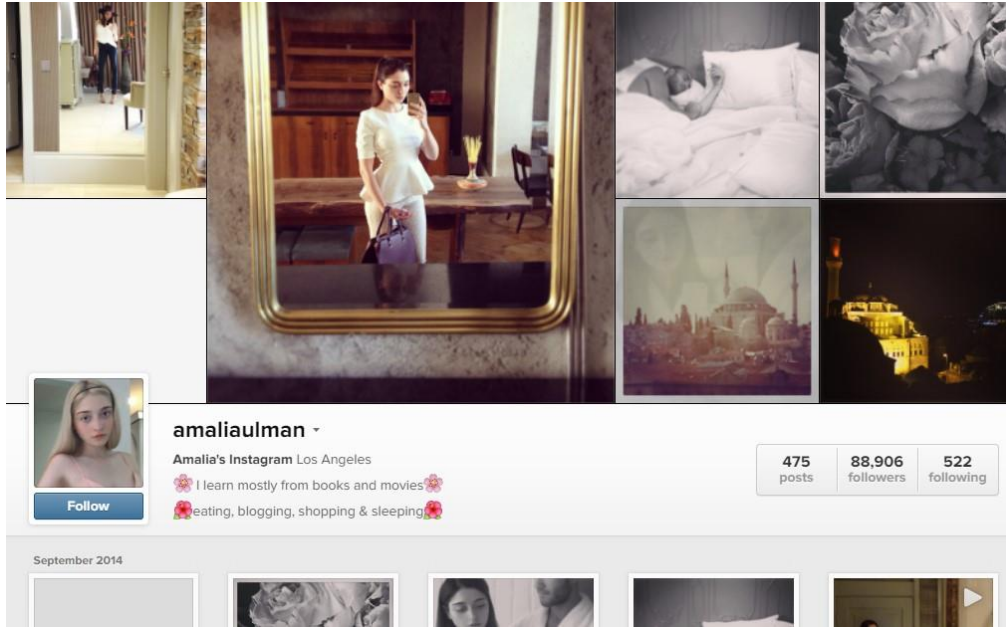


Görsel 67. Ben Grosser’in “Facebook Demetricator”ı tanıttığı videodan ekran görüntüsü

https://vimeo.com/249448543?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=5503464 (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 68. Joe Hamilton, “Hyper Geography”, 2011, ekran görüntüsü
<https://hyperallergic.com/48529/tumblr-as-art/> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 69. Amalia Ulman, “Excellences&Perfections”, 2014, gerçekleştirildiği
instagram profilinin online sergisinden ekran görüntüsü
<https://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections/20141014150552/http://instagram.com/amaliaulman> (Erişim tarihi:
15.05.2022).



Görsel 70. Laís Pontes, “Born Nowhere”, 2011, proje kapsamında oluşturulan karakterlerden ikisi, Debra (sol) ve Shena (sağ), <https://www.itsliquid.com/lais-pontes-born-nowhere-project.html> (Erişim tarihi: 15.05.2022).



Görsel 71. Laís Pontes, “Born Nowhere”, 2011, proje kapsamında oluşturulan Facebook sayfası ekran görüntüsü <https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere> (Erişim tarihi: 15.05.2022).

Boy: Girl:
I saw her today. I saw him today.
It seems like it's been forever. I wonder if he still cares.
She looks better than before. I couldn't stop staring at him.
I asked how things are going. I asked about his new girlfriend.
I'd picked her over any girl I'm with. He's probably really happy now.
I can't even look at her w/o crying. He couldn't even look at me.
I told her I miss her. He didn't mean it.
I meant it. He doesn't mean it.
I love her. He loves his new girlfriend.
I held her for the last time. He gave me a friendly hug.
Then I went home and cried. Then I went home and cried.
I lost her. I love him.
nostalgicbliss.tumblr

Görsel 72. Brad Troemel ve Jonathan Vingiano, “Echo Parade”,
<https://hyperallergic.com/48529/tumblr-as-art/> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



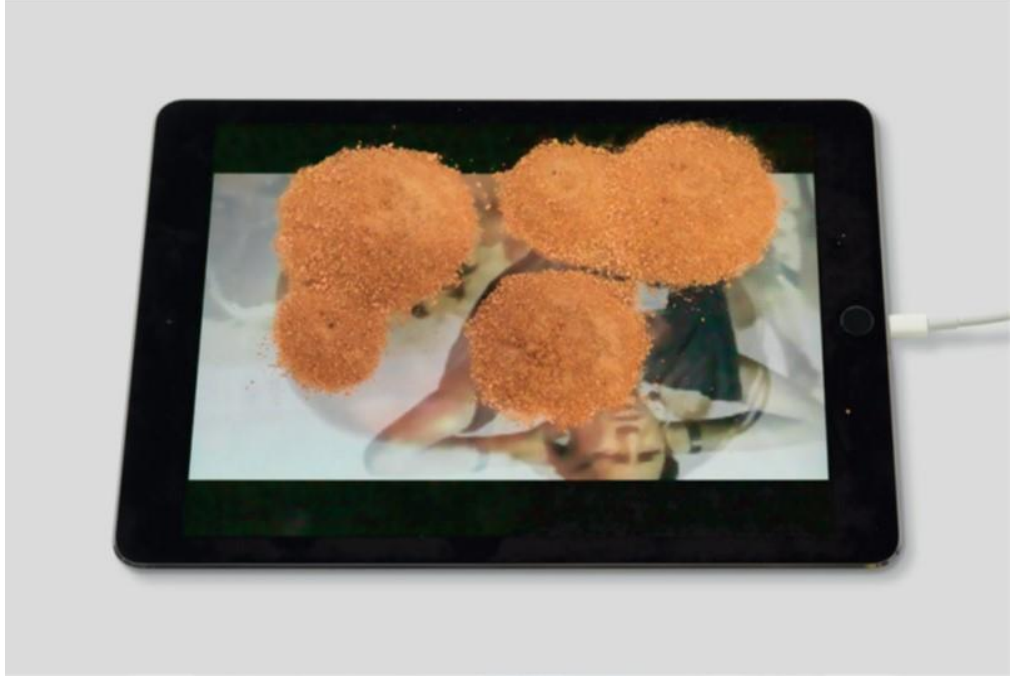
Görsel 73. Ye Funa ve Bei Ou, “Exhibitionist: PeeP Stream Series”, 2015, ekran görüntüsü <https://vimeo.com/196853794> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 74. Man Bartlett, “Kith&Kin” çalışmasından “Kin”, 2010, <https://hyperallergic.com/12418/kith-kin-by-man-bartlett/> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 75. Memo Akten, “Body Paint” çalışması önünde dans eden insanların videosunu paylaştığı gönderisi, sanatçının Instagram hesabından ekran görüntüsü



Görsel 76. Sophia Al Maria, “Another Day Having Doubts”, 2015, tek kanal video, bir iPad ve ezilmiş Adderall haplardan oluşan enstalasyon (Dionysius, 2016).



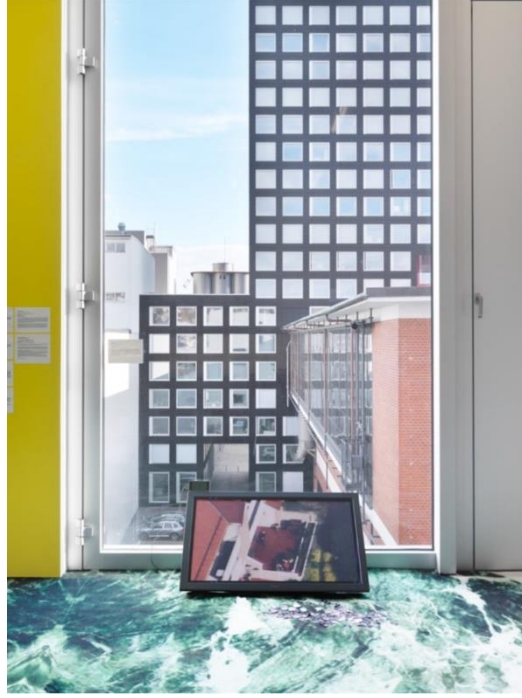
Görsel 77. Abdullah Al-Mutairi, “CAM2CAM”, 2012, dijital video, bir laptop ve iki minderden oluşan enstalasyon (Dionysius, 2016).



Görsel 78. Arca ve Jesse Kanda, “Xen”, 2014, müzik ve video enstalasyonu (Dionysius, 2016).



Görsel 79. Allesandro Bava, “Super Surface”, 2014, dijital baskı halı enstalasyonu (Dionysius, 2016).



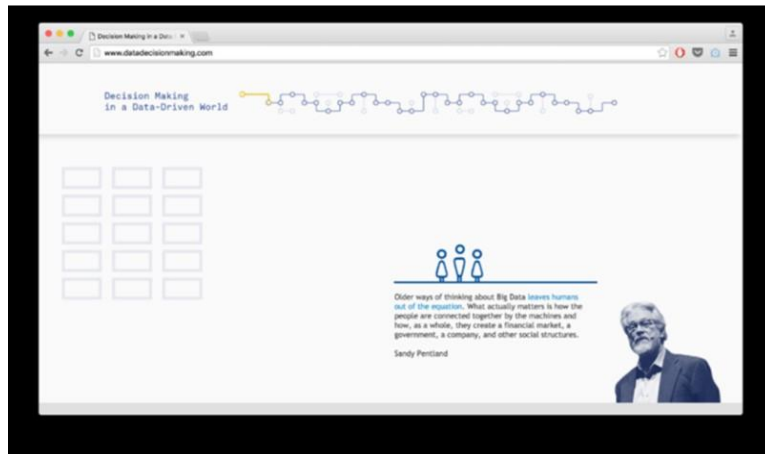
Görsel 80. Valia Fetisov, “Paranoiapp”, 2015, mobil uygulama (app) ve döngüye alınmış HD video enstalasyonu (Dionysius, 2016).



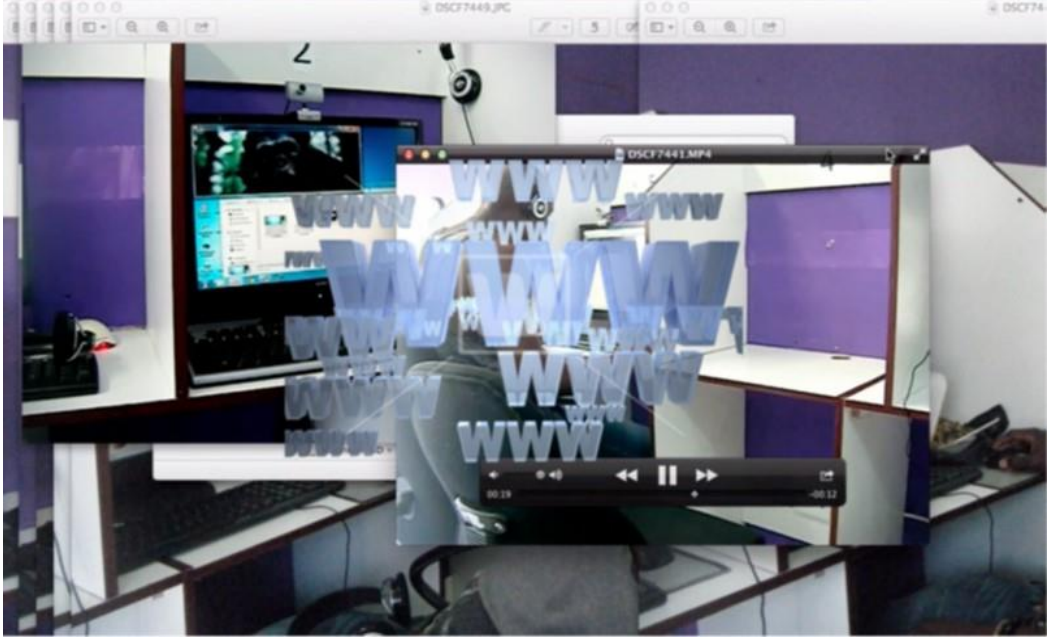
Görsel 81. Max Hawkins, “Your Destination”, 2015, paket servis makbuz printeri, özel yazılım enstalasyonu (Dionysius, 2016).



Görsel 84. Nicholas Maurer, “Thirty Tabs Deep”, 2015, VRAndroid uygulaması (Dionysius, 2016).



Görsel 85. Ryan Murphy, “Decision Making in a Data-Driven World”, 2015, interaktif web sitesi (Dionysius, 2016).



Görsel 86. Tabita Rezaire, “WWW GLOBAL COM”, 2014, 3 dakika 42 saniye uzunluğunda SD video (Dionysius, 2016).



Görsel 87. Bogosi Sekhukhuni, “Consciousness Engine 2: absentblackfatherbot”, 2014, 4 dakika 20 saniye uzunluğunda dijital video (Dionysius, 2016).



Görsel 88. Christa Siglin ve Isaac Wilder, “The Guilty Eye Test”, 2015, alüminyum, çelik, polyester, polietilen, poliizopren, entegre devreler, yazılım ve iki insandan oluşan enstalasyon (Dionysius, 2016).



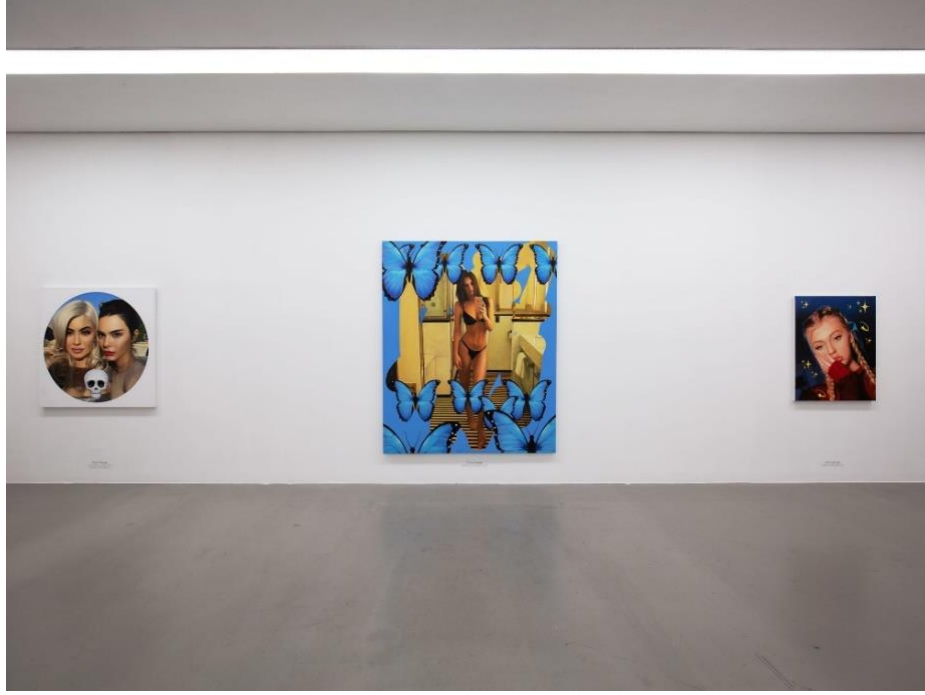
Görsel 89. Elisabeth Sutherland, “Sui Generis”, 2015, 30 dakika uzunluğunda dijital video (Dionysius, 2016).



Görsel 90. Aram Bartholl, “Speed Show: Face the Face”, 2010, <https://arambartholl.com/exhibition/link-in-bio/>_(Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 91. Thomas Webb, “Emotional Response Authenticator”, 2019, LED panel, 4 çekirdekli bilgisayar, 4K kamera <https://webb.site/portfolio/emotional-response-authenticator/>_(Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 92. Chris Drange, isimsiz <https://chrisdrange.com/exhibitions/link-in-bio-museum-der-bildenden-kuenste/> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 93. Anna Ehrenstein, “Tools for Conviviality”, 2018, <https://co-berlin.org/en/program/exhibitions/anna-ehrenstein-tools-conviviality> (Erişim tarihi: 17.05.2022).



Görsel 94. Stine Deja and Marie Munk, “Synthetic Seduction”, 2019, etkileşimli video ve heykel enstalasyonu <https://www.mariemunk.dk/synthetic-seduction>



Görsel 95. “By Any Memes Necessary” sergisinden bir görüntü <https://www.mandatory.com/living/1216921-memes-necessary-invokes-spirit-andy-warhol-marcel-duchamp>



Görsel 96. “Pepe the Frog” <https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog> (Erişim tarihi: 27.05.2022).







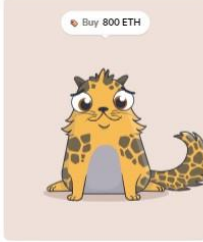





Görsel 97. “The Homer Pepe” <https://thecoinshark.net/tr/entertainment/homer-pepes-nft-card-was-purchased-for-320-000> (Erişim tarihi: 27.05.2022).

Largest Sales

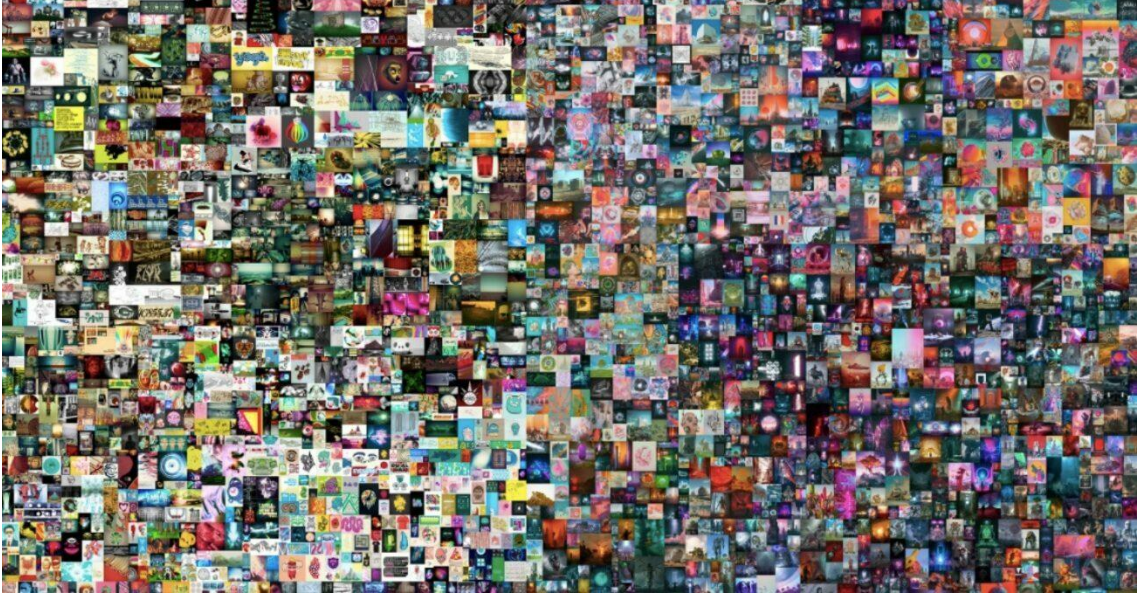
See all top sales

 #5822 8KΞ (\$23.7M) Feb 12, 2022	 #3100 4.2KΞ (\$7.58M) Mar 11, 2021	 #7804 4.2KΞ (\$7.57M) Mar 11, 2021	 #5577 2.5KΞ (\$7.7M) Feb 09, 2022	 #4156 2.5KΞ (\$10.26M) Dec 09, 2021	 #5217 2.25KΞ (\$5.45M) Jul 30, 2021
 #8857 2KΞ (\$6.63M) Sep 11, 2021	 #7252 1.6KΞ (\$5.33M) Aug 24, 2021	 #2140 1.6KΞ (\$3.76M) Jul 30, 2021	 #2338 1.5KΞ (\$4.32M) Aug 06, 2021	 #6275 1.32KΞ (\$5.12M) Sep 04, 2021	 #7121 1.18KΞ (\$3.08M) Jan 30, 2022

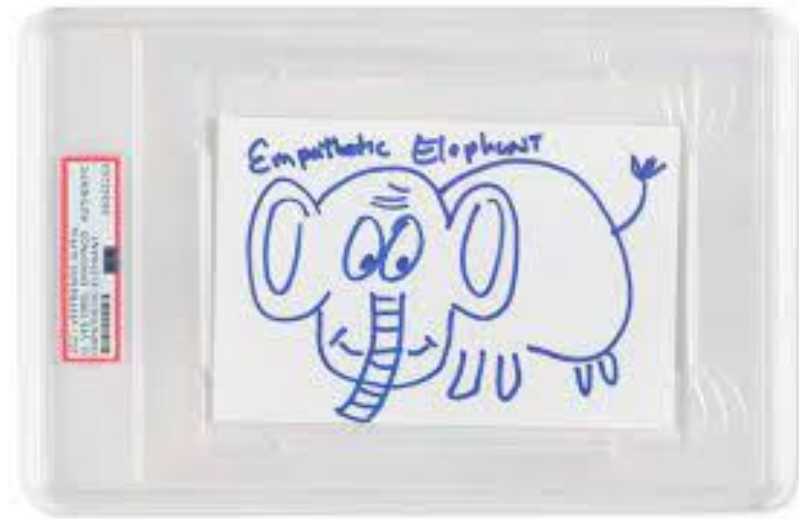
Görsel 98. “CryptoPunks” web sitesinde yer alan en yüksek fiyata satılan Punkların listesinin ekran görüntüsü <https://www.larvalabs.com/cryptopunks> (Erişim tarihi: 02.06.2022).

 # 1 X Gen 0 Fast (1m)	 # 2 X Gen 0 Fast (1m)	 # 3 X Gen 0 Fast (1m)	 # 4 X Gen 0 Swift (5m)	 Buy 800 ETH # 5 X Gen 0 Fast (1m)
 Buy 680.78 ETH # 6 X Gen 0 Fast (1m)	 # 7 X Gen 0 Fast (1m)	 # 8 X Gen 0 Plodding (4h)	 # 9 X Gen 0 Fast (1m)	 # 10 X Gen 0 Fast (1m)

Görsel 99. “CryptoKitties” web sitesinde yer alan katalogdan ekran görüntüsü <https://www.cryptokitties.co/catalogue/cryptokitties> (Erişim tarihi: 02.06.2022).



Görsel 100. Beeple, “Everydays: The First 5000 Days”, 2020, beş bin görselden oluşturulmuş kolaj <https://bigumigu.com/haber/69-milyon-dolarlik-nft/> (Erişim tarihi: 27.05.2022).



Görsel 101. Gary Vaynerchuk, “Empathic Elephant”, 2021, karikatür, NFT, <https://www.christies.com/en/lot/lot-6337497> (Erişim tarihi: 05.06.2022)



Görsel 102. Gary Vaynerchuk, “Diamond Hands Hen”, 2021, karikatür, NFT, <https://www.christies.com/en/lot/lot-6337495> (Erişim tarihi: 05.06.2022).



Görsel 103. “Curio Cards”, 2017, 30 kartlık tam set ve 17b, NFT, <https://www.christies.com/en/lot/lot-6337619> (Erişim tarihi: 05.06.2022).



Görsel 104. Refik Anadol, "Living Architecture: Casa Batlló", 2022, sanatçının Instagram hesabından 30 Nisan 2022 tarihli gönderisinin ekran görüntüsü.



Görsel 105. Gaudi, "Casa Batlló", 1912, İspanya <http://mimdap.org/2014/11/bir-gaudi-harikasy-casa-batlló/> (Erişim tarihi: 02.06.2022).



Görsel 106. Refik Anadol, Rockefeller Plazada sergilenen “Living Architecture: Casa Batlló”, 2022, sanatçının Instagram hesabından 06 Mayıs 2022 tarihli gönderisinin ekran görüntüsü.



Görsel 107. Grimes, “Death of the Old”, 2021, videodan ekran görüntüsü, <https://www.youtube.com/watch?v=4fMDyQU0uKE> (Erişim tarihi: 04.06.2022).



Görsel 108. Grimes, “Earth” (sağ) ve “Mars” (sol), 2021,
<https://niftygateway.com/collections/warnymphvolume1open> (Erişim tarihi:
04.06.2022).