

PAPER DETAILS

TITLE: Etkilesimli Ortam İerisinde Seyircinin Katilimi ve Aura Kavramı

AUTHORS: Furkan RUSEN

PAGES: 182-196

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2384871>

Makale Türü: Araştırma Makalesi
19.04.2022

Geliş Tarihi:

Kabul Tarihi: 17.09.2022

Etkileşimli Ortam İçerisinde Seyircinin Katılımı ve *Aura* Kavramı

Furkan Ruşen¹

Öz

1960'lı yılların sanatsal pratiklerinde meydana gelen değişim, seyirci kavramının niteliğini değiştirmiştir. 1990'lı yıllarda ise seyirci odaklı etkileşimli sanat yapıtları, seyircinin etkileşimli bir şekilde sanat yapıtı ile diyalog kurduğu, sanat yapıtını dönüştürüp değiştirdiği ve etken bir konumda olduğu bir süreci başlatmıştır. Teknolojinin gelişimi ve teknik olanakların farklılaşması ile birlikte birçok kavram yeniden sorgulanmaya ve sanat yapıtlarında işlenmeye başlanmıştır. Etkileşimli sanat yapıtlarının üretilmesi ile birlikte seyirci, izleyici gibi kavramlar etkileşim olgusu ile anılmaya başlamıştır.

Seyircinin katılımıyla değişen sanat anlayışı, seyirciyi edilgen konumdan etken konuma dâhil ederek, sanat yapıtının bir parçası olmasını ve farklı bir perspektifle sanat yapıtını deneyimlemesini, etkileşim kurmasını sağlamıştır. Bu çalışmanın amacı, seyircinin farklılaşan sanat pratiklerine bağlı olarak konumunu ve çağdaş sanat içerisinde üretilen etkileşimli sanat yapıtları ile kurduğu diyalogu irdelemektir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşim, Seyirci, Performans, Yeni Medya Sanatı, İlişkisel Sanat

The Participation of Audience and *Aura* in Interactive Media

Abstract

The change that occurred in the artistic practices of the 1960s changed nature of concept of audience. In the 1990s, audience-oriented interactive artworks started a process in which audience interactively establishes a dialogue with the artwork, transforms and changes the artwork, and is in an active position. With the development of technology and the differentiation of technical possibilities, many concepts have begun to be questioned again and processed in works of art. With the production of interactive artworks, some concepts such as audience have begun to be mentioned with phenomenon of interaction.

The understanding of art, which changes with the interaction of audience, included audience from the passive position to active position, enabling him/her to be a part of the artwork and to

¹ Öğr. Gör., İstanbul Aydın Üniversitesi Anadolu BİL Meslek Yüksekokulu Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Programı, ORCID NO: 0000-0002-8708-5582, furkanrusen@aydin.edu.tr

experience the work of art from a different perspective. The aim of this study is to examine the position of audience depending on differing art practices and the dialogue he/she has with the interactive works of art produced in contemporary art.

Keywords: Interaction, Audience, Performance, New Media Art, Relational Art

Dijital teknolojilerin giderek değişmesi sanat ortamındaki pratikleri etkilemiştir. Özellikle bilgisayar teknolojilerinin ve yazılım/kodlama dilinin sanat yapıtlarının üretim sürecine dâhil edilmesi ile birlikte sanat yapıtları etkileşimli bir biçimde sanatın içinde yerini almıştır. Çağdaş sanat ortamında dijitalleşme odaklı, yeni çözümleme, tasarım ve üretim alanları da oluşmaya başlamıştır. Etkileşimli sanat yapıtları ve seyircinin katılımı odaklı sanat pratikleri, yeni açılımların oluşmasını sağlamıştır.

Çalışmada ilk olarak yeni medya sanatı bağlamında kuramsal bir çerçeve oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu çerçeve oluşturulurken dijital teknolojiyi kullanan sanatçılardan ve yeni medya kuramcılarından faydalanılmıştır. Çalışmada incelenen yapıtlar, insanların gündelik hayatlarının dışında yeni bir deneyim alanı sunduğu ve sanat yapıtı ile seyirci arasında yeni ilişkisel bağlar kurduğu için Nicolas Bourriaud'nun (2005) *İlişkisel Estetik* kitabı bağlamında ele alınmıştır. Bourriaud kitapta öncelikle sanatın işlevini ilişkiler kurmak olarak konumlandırmış, bir sanat yapıtını değerlendirirken kurmuş olduğu ilişkiler bağlamında ele alınması gerektiğini savunmuştur. Bu perspektif ile hareket edilmiş ve sanat yapıtı, seyirci arasındaki ilişkisellik sorgulanmıştır.

İkinci olarak Walter Benjamin'in *aura* kavramı ile seyircinin sanat yapıtı ile etkileşim sürecindeki performansı arasında bir ilişki kurulmaya çalışılmıştır. Sanat yapıtının teknik imkânların gelişmişliğiyle kaybettiği *aurasının* yeniden teknik imkânların kullanımıyla günümüzdeki sanat işlerinin *aurasının* dönüşümü üzerinde durulmuştur. Seyircinin varlığı ve sanat yapıtı ile birlikte gerçekleştirdiği performans ile auranın tekrar kazanımı mümkün müdür? sorusu incelenmiştir.

Bir sonraki başlıkta ise etkileşimli sanat yapıtları örnekleri incelenmiştir. Bu bölümde seçilen örnekler, dijital enstalasyon ve dijital performans alanlarında üretilen çalışmalardır. Seyircinin deneyimi ve gerçekleştirdiği performansın etkileri, yeni açılımlar ve sorgulamalar getirmiş midir? sorusu ile hareket edilmiştir. Sanatçıların ilişkisel estetik bağlamında üretmiş oldukları yapıtlar, seyircinin düşünme süreçleri, deneyimleme alanı ve eylem biçimleri hususlarında önemli bir rol üstlenmektedir.

Son başlıkta ise çalışmanın temelini oluşturan etkileşim meselesi deneyimlenmiş ve yorumlanmıştır. Refik Anadol'un 2021 yılında yapmış olduğu *HOPE Alkazar* adlı çalışması ile araştırma sürecinde ele alınan birçok kavram gözlemlenmiştir. Refik Anadol, bu çalışmanın sunulduğu mekânın geçmişindeki izler ile bugünün teknolojisini birleştirmektedir. Sanatçı teknolojinin sınırlarını zorlayarak seyirciye farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Bu sayede etkileşimli enstalasyon ve performans çalışmaları için mekanın önemini göstermektedir. Ele alınan bu çalışmada, dijital teknolojilerin sanatsal pratiklere olan etkileri ve bu etkilere bağlı olarak seyirci ve etkileşim kavramları üzerinde durulmuştur.

Kuramsal Çerçeve

Teknolojik gelişimler ile sanat alanındaki değişimler paralel bir şekilde ilerlemektedir. Teknolojik değişimler, düşünselliği ve katılımı oldukça etkilemiştir. 1990'lar ile birlikte bilgisayar teknolojilerinin gelişim göstermesi ve internetin kullanımının yaygınlaşması,

dijital teknolojinin ve dijital imgelerin daha fazla sanat ortamına dâhil edilmesini sağlamıştır. Bu durum deneysel tavrı ön plana çıkarmış ve sanatçıların yeni arayışlara yönelmesini sağlamıştır. Sanatçı, geleneksel yapıdan uzaklaşarak seyirciyi sanatsal sürecin içerisine dâhil edebileceği ortamlar yaratmayı düşünür olmuştur. Sanatçı, sanat yapıtı, seyirci kavramları ve bu kavramların arasındaki ilişkiler daha fazla sorgulanmaya başlanmıştır.

1990'ların başlarından itibaren dünyada pek çok yerde gerçekleşen katılımcı ve iş birliğine dayalı çalışmalar, beraberinde ilişkisellik, kitlesellik ile ilgili kavramları da getirmiştir. Bu konu hakkında Claire Bishop (2015) şu şekilde sınıflandırma yapmıştır: "...pratiklerin çeşitli isimleri var: sosyal içerikli sanat, topluluk temelli sanat, deneysel topluluklar, diyalojik sanat, littoral sanat (kurum dışı sanat), müdahaleci sanat, katılımcı sanat, iş birliğine dayalı sanat, bağlamsal sanat ve (yakın zamanlarda) sosyal pratik" (s. 9). Bu sınıflandırmalar içerisinde sanatçı ve sanat yapıtına dair tanımlamalar da farklılık göstermeye başlamıştır. Sanat yapıtını meydana getiren sanatçı ve seyirci konumlarında meydana gelen değişimle ilgili olarak Bishop (2015) şunları söylemektedir:

Sanatçı farklı nesneler üreten bir birey olarak değil, "durumlar"ın (situations) ortağı ve üreticisi olarak görülmeye; bitmiş, taşınabilir, metaya dönüştürülebilir bir ürün olarak sanat yapıtı başı sonu belirsiz, devam eden ve uzun vadeli bir "proje" olarak yeniden tanımlanmaya başlamış; daha önceleri "izleyici" sayılanlar da şimdi ortak üretici ya da "katılımcı" olarak yeniden konumlandırılmıştır. (s. 10)

Sanatçı ve seyirci konumlarındaki değişim, sanatsal formunu da sorgulanır hale getirmiştir. Sanat yapıtının formunun ancak insanlar arası karşılıklı-eylemleri desteği anda istikrarlı hale geldiğini ileri süren Bourriaud (2005, s. 32), sanatçının yapıtın formu üzerinden bir diyalog başlattığını düşünmektedir. Dijital teknolojileri birer yaratım unsuru olarak kullanan ve yeni formlar oluşturan sanatçılar, etkileşim² kavramı üzerinde durmuşlardır. Bu yönelimlerindeki amaç, sanat yapıtının içine ya da karşısına seyirciyi dâhil ederek katılımcı haline getirmektir. Bu durum geleneksel yöntemleri kullanan, geçmişin getirdiklerini yenilemeyen sanatçı konumunu değiştirmektedir. Sürekli olarak devinimi ve yeniliği beraberinde getiren sanatçı, sanat yapıtlarının içerik ve biçimlerinin de değişkenlik göstermesini sağlayabilmektedir. Sanatçılar daha çok seyirciler ve yapıt arasındaki ilişkilerin keşfi üzerine odaklanmaktadır. Bununla birlikte bakan, gözlemleyen ve sürecin bir parçası olup deneyimleyen seyirci, farklı perspektifler ile birlikte çağdaş sanat yapıtı ile diyalog kurmaktadır. Wands (2006), *Dijital Çağın Sanatı* adlı kitabında seyirci katılımı ve teknoloji arasındaki ilişki hakkında şunu belirtmektedir:

Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin, sanatçıların o eserleri yaratmalarına imkân tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler. Yine de, sanata modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak, dijital sanat çağdaş sanatın bir alt-kümesi olarak değerlendirilebilir. (s. 11)

Geleneksel olmayan medya, internet, ağ teknolojisi, yazılım gibi teknolojik gelişimleri kullanmaktadır. Birçok medya kuramcısı yeni medya ile ilgili olarak fikir ve düşüncelerini ortaya koymuştur. Bazı kuramcıların ortaya koydukları benzerlik gösterirken bazı kuramcıların düşünceleri farklılık gösterebilmektedir. Bu yeni alanın köklü bir geçmişi olmadığı için fikir birliğine varılması da kolay olmayacaktır. Yeni medyanın doğası ile ilgili olarak birtakım prensiplerin olduğu görülmektedir. Manovich, dijital teknoloji ve yeni medyaya tarihi bir perspektiften bakarak kuramını ortaya koymakta ve verinin öneminden, sanat yapıtı üzerindeki etkisinden bahsetmektedir (akt. Young, 2014). Bununla birlikte Manovich, yeni medyaya dair temsillerin, fiziksel olarak yaşamış

² Etkileşim sözcüğü, bu çalışmada, karşılıklı diyalog, deneyimleme ve etki-tepki sürecini ifade etmek için kullanılmıştır.

olduğumuz dünyanın içerisinde örnek alındığını ve bu ilham ile işlenip yaratıldığını söylemektedir. Bu ürünleri ve temsilleri, yeni medya objeleri olarak adlandırmaktadır (Manovich, 2001). Bu sebeple yeni medya teknolojisi kullanılan etkileşimli sanat yapıtlarına bakıldığında veri ve verinin işlenişinin önemli olduğu görülmektedir. Andrew Illiadis ve Federica Russo (2020) tarafından yazılan “Eleştirel Veri Çalışmaları: Giriş” başlıklı makalede verinin bir iktidar biçimi olduğundan bahsedilmektedir.

1990’lı yıllardan sonra sanatsal üretimlerde verinin etkileşim için önemi artmış ve verinin nasıl işlendiği önem kazanmıştır. Karşılıklı eylemliliğe dayanan teknolojiler katlanarak büyüyen bir hızla gelişirken, sanatçılar sosyalleşmenin ve karşılıklı-eylemin sırrının peşinde koşmaktadır. Bu sebeple sanatın kuramsal ve pratik geleceği, büyük oranda insanlar arası ilişkiler dünyasının üzerinde yükselmektedir (Bourriaud, 2005, s. 108). Günümüz çağdaş sanatında etkileşimliliği içerisinde barındıran sanat yapıtları, seyirci açısından çeşitliliği arttırmaktadır. Seyircinin düşünsel sorgulama alanının genişlemesini, yaratıcı ifadeleri ve yorumları görmesini, sanat yapıtına direkt olarak temas edip diyalog kurmasını sağlamaktadır.

Guy Debord’un (2006) belirttiği gibi seyirci, seyre daldıkça daha az var olur düşüncesinden hareketle etkileşimli sanat yapıtının karşısında seyirci, sürecin ve deneyimin bir parçasıdır (s. 16). İlişkisel, içerisinde seyircinin eylemini barındıran, sanat yapıtını farklı bir konumdan ele almaya fırsat tanıyan düşünsel bir alan yaratır. Günümüzde seyircinin katılımı ve sanat yapıtı ile kurulan etkileşim üzerine birçok yazı, eleştiri kaleme alınmaktadır. Bu eleştiriler bazen geçmişe giderek yapılabilmektedir. Bu sebeple seyircinin deneyimin bir parçası olması, kitle içerisindeki konumu ve düşünsel alanı, geçmişteki kavramlar ve yaklaşımlar ile aynı çerçevede yorumlanabilmektedir. Bu kavramlardan biri de *aura* kavramıdır.

Auranın Etkileşim İçerisindeki Yeri

Walter Benjamin’in (1993) 1935 yılında kaleme aldığı “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” başlıklı makalesi, teknolojik gelişimin sanat yapıtları üzerinde meydana getirdiği dönüşümü dile getirmektedir. Benjamin, teknolojik gelişmeler ile birlikte sanat yapıtlarının yeniden üretilmesi, çoğaltılabilmesi üzerine düşüncelerini yazdığı makalede, çoğaltılabilirliğin yapıtın *aurasının* (atmosfer), biricikliğinin kaybolmasına neden olduğunu söylemektedir. Bu başlık altında, etkileşimli sanat yapıtları ile diyalog kuran seyircinin varlığının sanat yapıtının teknik imkânların gelişmişliğiyle kaybettiği *aurasına* etkisi üzerinde durulacaktır.

Benjamin, sanat yapıtlarının tarih boyunca yeniden üretildiğine ve çoğaltılabilir olduğuna dikkat çekmiştir. Fakat yazmış olduğu makale 1930’lu yılların dünyasından izler taşımaktadır ve makalede farklı olanın, sanat yapıtının *teknik aracılığıyla* yeniden üretilbilir olmasına değinmektedir. Benjamin makalenin başında Paul Valery’den (1993) şöyle bir alıntı yapmaktadır:

Yirmi yıldan bu yana ne madde, ne uzam, ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünölebilecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazır olmalıyız. (s. 50)

Benjamin, bu sihirli değişimin, sanat yapıtının ilk halini, özünü, biricikliğini ve hakikiliğini yok etmekte olduğunu söylemektedir. Benjamin’e (1993) göre, sanat yapıtının seri bir şekilde çoğaltılması ve tekrardan üretilmesi, birtakım eksilmelere neden olmaktadır. Benjamin, çoğaltılan sanat yapıtının *buradalığının* kaybolduğunu ve bu çoğaltımın sanat

yapıtının hakikiliğini zedelediğini düşünmektedir. Fakat bu noktada Benjamin, sanat yapıtlarının yeniden üretilebilir olması hususunda olumsuz bir saptamada bulunmamaktadır. Makalenin başlarında bununla ilgili olarak şunları sanat yapıtının tekrardan üretilmesinin mümkün olduğunu ve insanlar tarafından yapılanların tekrardan insanlarca yapılabildiğini söylemektedir (s. 52).

Benjamin'e göre sanatta, sanat yapıtı ve bu yapıtın alıcıları arasındaki ilişki *aura* aracılığıyla buluşmaktadır. Yaşadığı dönemde fotoğraf ve sinemada yeniden üretim ve çoğaltılabilirlik olduğu için makalede de bu iki disiplini ele almıştır. Benjamin, fotoğrafın keşfinin resim ile kıyaslandığında insan elini sanatsal zorunluluklardan kurtardığını; bu zorunlulukların sadece objektife bakan göz tarafından üstlenildiğini söylemektedir. İkinci bir disiplin olarak sinemanın sanatın geleneksel konumunu nasıl etkilendiğine bakmak gerektiğini düşünmektedir. Üzerinde resim olan bir tuval ile sinema perdesini karşılaştıran Benjamin (1993), resmin tek bir bütün ve değişmeyen durağan bir görüntü olduğu için izleyiciyi derin düşünmeye davet ettiğini; sinemanın ise sürekli değişen hareketli görüntüleriyle izleyicinin bir önceki sahneyi saptayamayacağını söylemektedir (ss. 53-74). Yani Benjamin, bir resme bakarken onu daha çok seyircinin içselleştirdiğini ve tek bir durağan görüntü üzerinde düşündüğünü; sinemanın ise seyirciyi daha aktif bir deneyime davet ettiğini belirtir. Sinemadaki görüntülerin herkese ulaşabilir olmasını, seyirci kitle için uzağın yakın kılınması bağlamında açıklar:

Doğal nesnelere ilişkin özel atmosferi, -ne denli yakınımda bulunursa bulunsun- bir uzaklığın biriciklik niteliğini taşıyan görüngüsü diye tanımlamaktayız. Bir yaz günü öğleden sonra dinlenirken, bakışların ufuktaki sıradağ çizgisini ya da gölgesi dinlenmekte olana vuran bir dalı izlemesi, bu dağların ya da dalın özel atmosferini yaşamaktadır. (ss. 56-57)

Benjamin, *auranın* günümüzdeki çöküşünü saptamak amacıyla iki olgudan bahseder. Bunlar, kitlelerin nesneleri uzamsal ve insani açıdan yakınlaştırma isteği ve her olgunun biriciklik niteliğini yeniden-üretim ile aşmak eğilimidir (Benjamin, 1993, s. 57). Günümüzdeki dijital sanat yapıtlarına bakıldığında, *auranın* kaybolması ile birlikte yeniden üretimin olumlu özellikleri ile karşılaşabilmekteyiz. Bununla birlikte sanat yapıtlarının herkes ile paylaşılması ve herkes tarafından görünür hale gelmesi de çoğaltılabilirlik meselesi ile ilintilidir. Bu perspektif ile bakıldığında, yeni medyanın bu paylaşım ile hareket ettiğini, sanatçıların işlerinin üretim sürecinde seyirciyi düşünerek sanat yapıtlarını oluşturduklarını ve etkileşim, süreç ve deneyim olgularının sanat yapıtlarının içerisinde olduğunu söylemek mümkündür. Yani tekniğin olanaklarının artmasının ve teknolojik gelişmelerin, günümüzde kitleler üzerinde olumlu etkisi vardır. Benjamin'e göre kitleler ve teknolojinin birlikte yarattığı olanakların ve enerjinin insanlığın kurtuluşu için kanalize olabilmesi için, bu enerjinin mevcut üretim ilişkilerini dönüştürecek devrimci biçimde kullanılması gerekir.

Bununla birlikte sanat yapıtının *şimdi* ve *buradalık* özelliklerinden bahseden Benjamin'e göre teknik çoğaltım, yapıtın hakikiliğine zarar vermektedir. Sanat yapıtının aurasının kaybolmasına neden olacağını söylemektedir. Bununla ilgili olarak Benjamin (1993), özgün olarak sanatçı tarafından üretilen yapıtın *şimdi* ve *buradalığının*, yapıtın hakikiliğini oluşturduğunu ve hakikiliğin tekniğin getirmiş olduğu imkânlar ile yeniden üretimin tümüyle dışında kaldığını ifade etmektedir (s. 54).

Benjamin'in düşüncelerinden yola çıkarak bu çalışmada ele alınan temel unsurlardan biri *burada* olgusudur. Bu olgu ile etkileşimli sanat yapıtları aynı çerçevede incelendiğinde, karşılıklı diyalog kuran ve bunu *burada* yani yapıtın karşısında *o an* uygulayan, deneyimleyen bir seyirciden söz etmek mümkündür. Geleneksel seyirciden ziyade katılım

gösteren bir seyircidir bu. Benjamin'e göre sanat müzesinde ya da kilisedeki bir resmi görmek için onun *şimdi* ve *buradalığına* gitmek gerekir. Oysa tekniğin olanaklarıyla yapıtlar bugün kitlelere ulaşmaktadır. Auranın kaybı buradaki mesafenin yitimine bağlıdır. Benjamin (1993) bununla ilgili olarak şunları söyler: "Katedral, bir sanatseverin stüdyosuna gelmek için bulunduğu yerden ayrılır; bir salonda veya açık havada çalınmış koro yapıtı bir odada dinlenebilir" (s. 54).

Etkileşimli yapıtlar ile seyirci arasındaki diyalog içerisinde teknik olanakların kullanımı ile yeniden auranın dönüşümünü görmek mümkün olabilmektedir. Teknik olanakların ve teknolojik gelişmelerin, çoğaltılabilirlik üzerindeki etkisi ile kaybolan aura, çağdaş sanat içerisinde farklı bir perspektiften tekrar okunabilmektedir. Özellikle bünyesinde sensör, etkileşimli ekran barındıran sanat yapıtları karşısında, içerisinde ya da üzerinde olan seyirci sensörün etkisi ile sanat yapıtı üzerindeki değişimi görebilmekte ve kendisinden beklenen bir performansı canlandırarak yapıtın bir parçası olabilmekte, etkileşimde bulunabilmektedir. Yapıt ile seyirci arasında bir mesafeden ziyade bir birliktelik durumu hâkimdir. Bu sebeple, etkileşimli sanat yapıtlarının *aurasından* bahsetmemiz mümkün olmamaktadır. Daha önce de belirtildiği üzere, *aura* mesafeden kaynaklanmaktadır. Fakat günümüzde etkileşimli sanat yapıtları için kaybolan *aura* yerine farklı bir boyuttan bahsedilebilir; sanat yapıtının kitlesel ve düşünsel hale gelmesi gibi. Sanat yapıtının tekniğin olanakları ile günümüzde herkese ulaşabilir olmasının, kitlelerin sanat yapıtının bilgisine ulaşabilecek imkânının bulunmasının sanat yapıtının kitlelerin yakınına gelmesinin yapıtı kitleselleştirdiği söylenebilir. Sergilenme olanağının artmasıyla birlikte daha fazla insan sanat yapıtları ile temas kurabilmektedir. Bununla ilgili olarak Benjamin (1993) şunları söyler: "Sanatsal uygulamaların törenlerin kucağından bağımsızlaşmasıyla birlikte, bu uygulamaların ürünlerinin sergilenme olanakları da artmaktadır. Bir tablonun sergilenebilirliği de kendisinden önce gelmiş olan mozaik ya da freskten daha çoktur" (s. 59).

Tekniğin olanaklarının günümüzdeki değişimi ve teknolojinin gelişmesi ile birlikte sergilenen işlerin kitlelere duyurulması da farklılaşmıştır. Dijital mecralar vasıtasıyla daha büyük kitlelere ulaşılmaktadır. Sanat mekânları ve bu mekânlarda sergilenen etkileşimli yapıtların ve deneyimin kitleler arasındaki iletişimi de iyi yönde etkilediği söylenebilir. Bu sanat yapıtları sayesinde sanatçıların fikir ve düşünceleri de daha fazla kişiye daha hızlı bir şekilde ulaşabilmektedir.

Bununla birlikte *aura* kavramı, günümüzde tekniğin sunduğu olanaklardan faydalanan sanat yapıtlarında farklı bir okuma ile görülebilir. Sanat yapıtlarında kaybolan, yok olan *aura* yerini günümüzde kitlesel olan ile birlikte düşünsel alana bıraktığı söylenebilir. Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Estetik Üzerine Dersler*'de bununla ilgili olarak şöyle demektedir: "Artık sanat eserlerini kutsal varlıklarmışçasına görmenin ve onlara tapmanın ötesine geçmiş bulunmaktayız; sanat eserlerinin yarattığı etki, daha çok düşünsel düzeydedir ve daha yüksek düzeyde bir ölçütü gerektirir" (akt. Benjamin, 1993, s. 81).

Görüldüğü üzere günümüzdeki sanat yapıtlarında tekniğin olanakları ile kaybolan *aura* kavramı, yerini farklı kavramlara bıraktığından bahsedilebilir. Sanat yapıtlarının kitlelere yakınlığından söz edilebilmesi, tekniğin gelişmişliğinden ileri gelmektedir. Aynı zamanda Hegel'in alıntısından da çıkarılabilecek sonuç, sanat yapıtlarını ulaşılamaz bir biçimde kutsamak yerine herkese ulaşabilmesinin imkânı, düşünsel alanın kapısını aralamaktadır. Bu sebeple Walter Benjamin'in bahsettiği *auranın* tekniğin olanakları ile kaybolması, günümüz sanat yapıtları için düşünsel ve kitlesel kavramlarını gündeme getirmektedir. Bu kavramların *aura* kavramı yerine, sanat yapıtları için konuşulmasını sağlayan seyirci kitesidir. Bununla ilgili olarak Nicolas Borriaud (2005), *İlişkisel Estetik* adlı kitabında şunları söylemektedir:

Seyirciler, gitgide daha çok hesaba katılıyorlar. Sanki artık, 'bir uzak'ın biricik ortaya çıkışı olan sanatsal *aura*'yı seyirci yaratıyor: İmgenin karşısında kümelenen mikro-topluluk *aura*'nın kaynağı oluyor, 'uzak', güçlerini ona devreden yapıtı çevrelemek üzere tam zamanında ortaya çıkıyor. Sanatın *aura*'sı, yapıtın karşısında, sergilenmekle ürettiği geçici kolektif formun bağrında yer alıyor. (s. 93)

Sonuç olarak, teknik gelişimin etkisiyle kaybedilen *auranın*, yine teknolojik gelişim ve seyircinin performansı ile yeniden kazanımı ve dönüşümünün mümkün olup olmayacağını daha iyi kavrayabilmek için etkileşim kavramına daha detaylı bakmak gerekmektedir. Öte yandan, internet ve çoklu ortam gibi yeni tekniklerin ortaya çıkışı, bir araya gelinebilecek yeni alanlar yaratmaya ve kültürel nesnenin karşısında yeni uzlaşma tipleri kurmaya yönelik ortak bir arzuya işaret ediyor: "Gösteri toplumunun nöbetini figüranlar toplumu devralıyor" (Bourriaud, 2005, s. 40). Teknik olanakların ve koşulların oldukça geliştiği ve değişkenlik gösterdiği günümüz sanatındaki yapıtlar, seyirciyi, "*auranın* kaybının yeniden dönüşümü mümkün olabilir mi?" sorusunun cevabını aramaya teşvik edebilir ve bunun üzerine düşünmesini sağlayabilir. Benjamin'in de belirttiği gibi, çoğaltım ve yeniden üretilirlik, sanat yapıtının *aurasının* kaybolmasına neden olurken farklı olumlu özellikleri beraberinde getirmiştir.

Etkileşimli Sanat Yapıtları

Teknolojinin gelişmesi ve değişmesi ile birlikte birçok kavram, sanat yapıtı, aktarılan, alımlama ve bunların arasındaki ilişkiler sorgulanır, tartışılır olmuştur. Avangart sanatın 20. yüzyıl başından beri sürdürdüğü, seyirciyi şok etme tutumu, sanat, yaşam ve toplum arasındaki mesafeyi yok etme amacı taşımaktadır. Sanat yapıtının üretim sürecinde kullanılan donanımların değişmesi ile birlikte sanatçılara da farklı deneyim ve çalışma alanları açılmıştır. Bazı sanatçılar bilgisayar teknolojisini araç olarak kullanırken, bazı sanatçılar tamamen teknolojiyi esas alarak çalışmalarını üretmişlerdir.

Özellikle 1990'lı yıllardan sonra bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin sanat ortamına ve sanatsal pratiklere dâhil edilmesi ile birlikte sadece seyreden edilgen konum yerine dijital ortamın içerisinde etken bir konumdan bahsetmek mümkün olmuştur. Bilgisayarda üretilen dijital imgelerle, yazılım ve kodlama dilleriyle, programların sundukları ile karşılaşan seyirci için yeni alanların açılması, görme biçimini de değiştirmektedir. Yapıtı sadece gözüyle izleyen değil, bir sürecin parçası olan seyirci, etkileşimli sanat yapıtı ile farklı bir diyalog kurmaktadır.

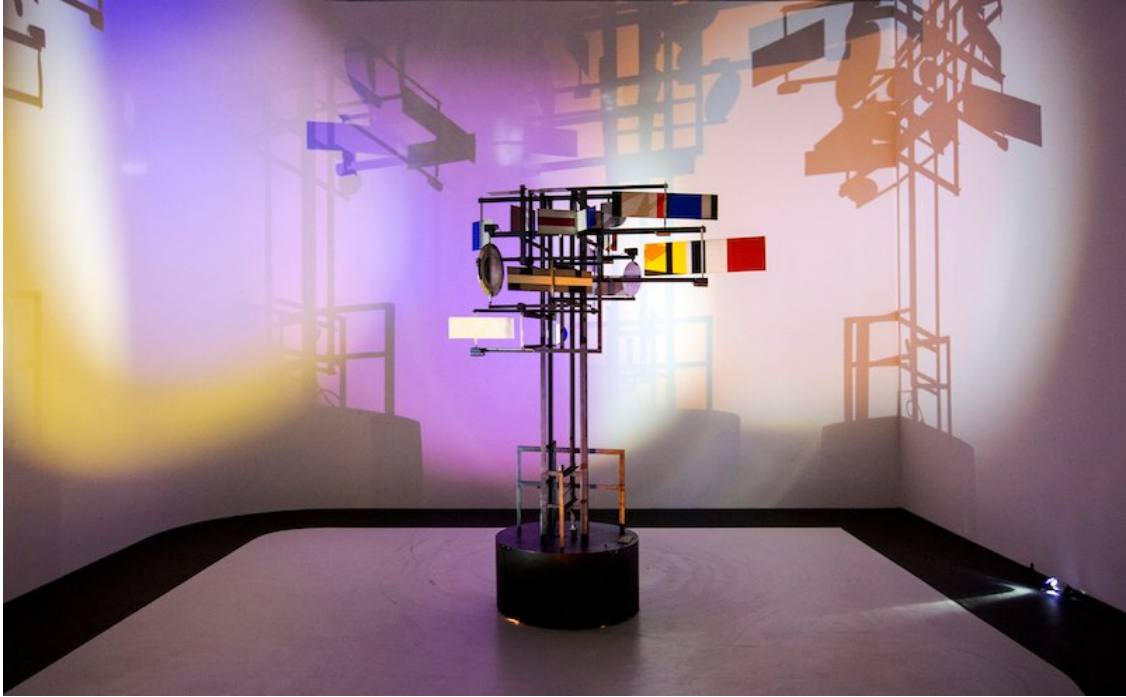
Etkileşimli sanat, seyircilerin bir çıktı üretmek için belirli şekillerde giriş yaparak katılım sağladığı bir sanat türüdür (Paul, 2003). Etkileşimli sanatın çok yönlü olması ve disiplinler arası yapısı ile performatif ve kavramsal önermeler teknolojik yeniliklerle birlikte sunulmaktadır. Performansçı ile izler-kitle; profesyonel ile amatör; üretim ile alımlama arasındaki sınırları muğlaklaştıran etkileşimli sanat yapıtlarında, seyircinin sanat yapıtı ile kurduğu diyalog sadece zihinsel bir süreç değildir. Yapıtın parçası olan seyirci, bazı yönlendirmeler ile karşılaşabilir ve katılıma davet edilerek yapıtı değiştirir. Bu sebeple sadece psikolojik bir aktivite değil, içerisinde eylemin olduğu bir performans dönüşür (Paul, 2003). Etkileşimli sanat işlerinin bulunduğu çağdaş sanat sergileri, özgür alanlar yaratır; insanlar arasında, bize dayatılan *iletişim bölgelerinde*kinden farklı bir etkileşimin gelişmesini kolaylaştırır (Bourriaud, 2005, s. 25).

Çağdaş sanatın ilişkisel evreni sorunsallaştırarak kuşatmaya çalıştığını düşünen Bourriaud (2005), ilişkisel estetik ile sanatın bir uzmanlık alanı olmaktan çıkarak bireyler ve hayatla ilgili bir şey haline dönüştüğünü ifade eder. Böylece sanat bir form alanı olmaktan çıkarak bir karşılaşma alanı haline gelir (ss. 25-27). Bu karşılaşma alanı içerisinde seyircinin

eylemleri için anahtar kelimeler şunları içermektedir: gözlemlemek, keşfetmek, etkinleştirmek, kontrol etmek, seçmek, katılmak, içinde gezinmek, iz bırakmak, yaratım sürecine katkıda bulunmak, iş birliği yapmak, bilgi alışverişi yapmak ve oluşturmak (Schraffenberger ve Heide, 2011). Karşılaşma alanının içerisindeki bu eylemlerin hepsi sanat yapıtı ve diğer seyirciler ile kurulan etkileşim ile ilgilidir. Bourriaud (2005) bu deneyimi şu şekilde ifade eder:

Bugün, sanatsal deneyimi kuran şey, yapıtın karşısında bakan-kişilerin yan yana var olmasıdır, varlıkları ister simgesel ister gerçek anlamda etkili olsun. Bir sanat yapıtının karşısında, kendi kendimize sormamız gereken ilk soru şu olmalıdır: Onun karşısında var olmama izin veriyor mu, yoksa tam tersine Öteki'ni kendi yapısının içinde görmeyi reddediyor, böylece beni özne olarak inkâr mı ediyor? (s. 87)

Bu soruyu kendisine soran seyirci etkileşimli sanat yapıtı karşısındaki konumu ve katılımı hakkında da düşünmeye başlar. Tekniğin getirmiş olduğu olanaklar sayesinde seyirci için nesnelerden ziyade kavramlar ve deneyim önem kazanmaya başlar. Geleneksel seyirci deneyiminin aksine katılım odaklı pratikler ilk olarak 1960'lı yıllarda kendini göstermeye başlamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte sanat, çok farklı noktalara taşınmıştır. Kullanılan algılama ve optik teknolojilerle seyircilerin katılımına her zaman olduğunda daha fazla olanak sağlanmıştır. Öncü isimlerden biri olan Nicolas Schöffer ve Philips mühendisleri tarafından, 1956 yılında üretilen *CYSP 1* (Görsel 1) adlı çalışma, içerisinde



Görsel 1. Nicolas Schöffer, *CYSP 1*, 1956, etkileşimli enstalasyon, karma medya, elektronik (Franchetto, 2021)

çevredeki hareketleri algılayan sensörleri barındırmaktadır. Seyircinin mekândaki etkileşim seviyesine göre yapıt sesler çıkarmakta ve bazı parçaları hareket etmektedir.

CYSP 1 adlı çalışmada seyirci ve sanat yapıtının karşılaşma alanı içerisinde olduğu görülmektedir. Yapıtla olan bu karşılaşma, bir uzamdan çok, bir zaman dilimi doğurur. Yapıtı *tamamlama* eylemini aşan bir yönlendirme, anlama, karar alma zamanı (Bourriaud, 2005, s. 91). Sanat yapıtının bünyesindeki algılayıcılar, tekniğin getirmiş olduğu olanaklardır. Yenilik kavramını takip eden ve üretimini bu kavram üzerine kuran sanatçılar, odak noktasına seyirciyi yerleştirirler. Seyirci olmadan yapıtın dönüşmesi yani

sesler çıkarması mümkün değildir. Bu sebeple seyirci sanat yapıtının ayrılmaz bir parçasıdır. Medya ortamlarını kullanan, disiplinler arası çalışan ve çoklu ortamları çalışmalarına dâhil eden sanatçılar, seyircilerin etkileşime gireceği ortamları yaratmaya öncelik verirler. Bununla birlikte sanatçıların farklı iş birlikleri kurdukları, mühendisler, teknisyenler, yazılım mühendisleri, programcılar ile çalıştıkları gözlemlenmektedir.



Görsel 2. Myron Kruger, *Videomekan*, 1974, etkileşimli enstalasyon, performans. (Anonim, tarihsiz)



Görsel 3. Miguel Chevalier, *Ultra Doğa*, 2005, etkileşimli enstalasyon, yazılım, performans. (Chevalier, tarihsiz)

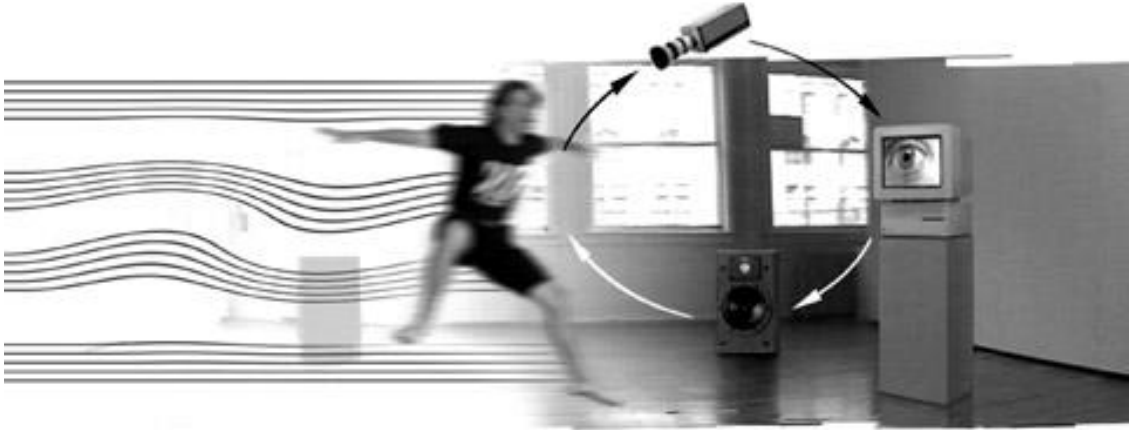
Seyircilerin katılımı ve deneyimi ise sanat yapıtının yaratım sürecine katkı sağlamaktadır. Bu durum ile ilgili olarak Rieser (2002), eskiden edilgen olan seyircinin günümüzde yapıtı oluşturmakta etkin rol oynayan bir duruma geldiği yorumunu yapmıştır. Benzer bir görüşe sahip olan Kluszczyński (2010), seyircilerin sanatsal etkinliklerde katılımcılara, performansçılara ve yapıtın ortaya çıkmasını sağlayan kişilere dönüştüğünü belirtmektedir. Amerikalı matematikçi Myron Krueger, 1970'li yıllarda etkileşimli sanatın temellerini atan isimlerden biri olmuştur. Video kamera ve projeksiyon ekranı kullanarak yapmış olduğu *Videomekan* adlı çalışması, etkileşimli bir enstalasyondur (Görsel 2). Kruger'in yaklaşık yirmi sene üzerinde uğraştığı sanat yapıtında, bilgisayar, mekânın içerisine dâhil olan seyirciyi fark etmekte ve analiz etmektedir. Buna bağlı olarak video efektler, grafik ve yapay sesler ile seyirciye farklı bir etkileşim sunmaktadır. Bedensel kabiliyet alanının olması, ekranda kendini görmesi ile seyirci, performansa dayalı eylemde bulunma gereksinimi duymaktadır.

Bilgisayar teknolojisini ve beraberinde yazılım dilini kullanarak etkileşimli sanat yapıtı üreten bir diğer sanatçı Miguel Chevalier'dir. Krueger'in çalışması ile kıyaslandığı zaman bireyin sürecin içerisine dâhil olduğu, aktif bir konumdan katılım sağlayıp sanat yapıtının karşısında performans gerçekleştirdiği bir iştir. Etkileşim olgusunu dijital teknoloji temelli sanat çalışmalarında kullanan Chevalier'nin *Ultra Doğa* adlı etkileşimli enstalasyonunda yazılım kullanılmıştır (Görsel 3). Bu çalışma parlak ve renkli bitkilerden oluşan sanal bir bahçedir. Her bitki, büyüme ve gelişme özellikleriyle bir döngüye göre gelişmektedir. Hareket sensörleri, seyircilerin sanal bahçe bitkilerinin büyümesini etkilemesine olanak tanır. Seyirciler sanat yapıtı ile etkileşime girdikçe, bitkiler sağa sola eğilir ve seyirciyle etkileşimli bir diyalog kurulur. Mekânın içerisindeki boş alan, seyircinin hareketleri ve performansına bağlı olarak gözle görülemeyen bir doluluk sağlayabilmektedir. Perde karşısında etken bir konumdan etkileşim sağlayan seyirci, Chevalier'nin söylediği gibi sanat yapıtında işleneni, gösterileni düşünmeye ve sorgulamaya başlar. Bu süreci başlatan ise seyircinin etken bir konumda yapıt ile diyalog kurması ve etkileşimi deneyimlemesidir.

Etkileşimli sanat yapıtlarında sessel ve görsel öğelerin seyirci üzerinde etkisinin oldukça önemli olduğu söylenebilir. Seyircinin bedensel olarak sanat yapıtı ile etkileşim kurduğu

görülmektedir. Seyircinin gerçekleştirmiş olduğu performansa bağlı olarak yapıtla kurduğu etkileşimli diyalog da farklılaşmaktadır. Bununla ilgili olarak Manovich (2002) şunu söylemektedir: “Sanatçılar, meydana getirdikleri çalışma ve performanslarla, izleyiciyi/katılımcıyı harekete geçirme ve etkileme arayışlarında, hem sessel ve görsel öğeleri ustaca birleştiren ve izleyiciyi sürece dâhil edici ortamlar oluşturmaktadır” (s. 82).

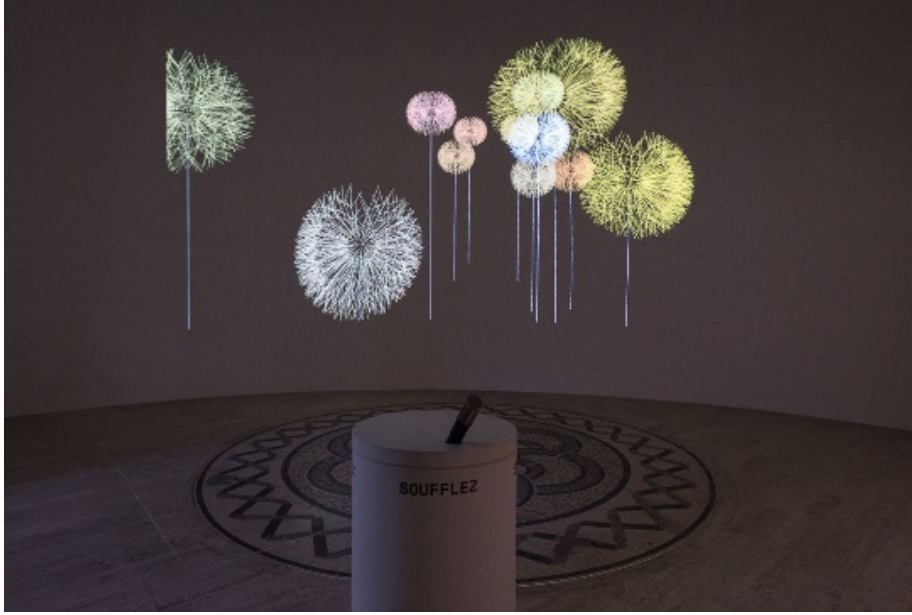
Manovich’in belirttiği gibi sessel ve görsel öğelerin seyirciyi dâhil edecek biçimde kurgulanması birçok sanatçı tarafından uygulanmaktadır. Her geçen gün sayısı artan etkileşimli sanat çalışmaları yapan kişiler, seyircinin katılımına ve yapıtla kurduğu iletişime daha çok ihtiyaç duymaya başlamıştır. Günümüz sanat çalışmalarında sanatçının ara yüz tasarımı, yazılım/donanım, bilgi bankaları, bilginin işlenmesi ve katılımcılarla olan iletişim gibi birçok konuyla baş etmesi gerekmektedir (Kluszczyński, 2010). Bununla ilgili olarak Bourriaud (2005) şunları söylemektedir: “Sanatçılar muhataplar arıyorlar: Kitle oldukça gerçekdışı bir zatiyet olarak kaldığına göre, onlar da muhataplarını bizzat üretim sürecine dâhil ediyorlar. Yapıtın anlamı, sanatçı tarafından konulmuş işaretleri birbirine bağlayan harekette, ama aynı zamanda sergi alanlarındaki bireylerin işbirliğinden doğuyor” (s. 126). Alıntıda da anlaşılabileceği üzere sanatçılar tekniğin olanaklarını ve teknolojinin getirmiş olduğu yenilikleri sürekli olarak kullanmaktadır. Özellikle etkileşimli sanat yapıtları, bir tarafta bilgisayar teknolojisinin, diğer tarafta video kamera ve sensörlerin sağladığı görme ve düşünce biçimleriyle derinlemesine çalışmaktadır.



Görsel 4. David Rokeby, *Çok Sinirli Sistem*, 1986-2004, etkileşimli enstalasyon, projeksiyon (Anonim, tarihsiz)

David Rokeby, *Çok Sinirli Sistem* çalışmasında seyircinin mekânın içerisindeki varlığı ile değişen ses ve ritim unsurlarını kullanmaktadır (Görsel 4). Seyircinin bedeni ve gerçekleştirdiği performansın ön planda olduğu bu çalışmada ses ve müzikal öğeler ile çalışma birleştirilmiştir. David Rokeby, bu çalışmada video kameralar, görüntü işlemciler, bilgisayarlar, sentezleyiciler ve bir ses sistemi kullanarak, kişinin vücudunun hareketlerinin ses yarattığı bir alan yaratmıştır. Çalışmanın bulunduğu mekâna giren seyirci, odadaki iki hoparlörden gelen seslerin kendi hareketlerinden kaynaklandığını anlar. Böylece galeriye gelen ziyaretçilerin her biri çalışmayı kendi tarzında deneyimleyecek ve kendi benzersiz ses parçalarını yaratacaklardır. Ziyaretçiler bedenlerini müziğe bağlı olarak hareket ettirmekten ziyade; bedenlerini hareket ettirerek sesler yaratırlar. Bu tersine çevirme, sanatçı tarafından *dönüştürücü ayna* olarak adlandırılır.

Rokeby'ın bu çalışmasında Benjamin'in yaklaşımlarına geri dönmek mümkündür. Seyircinin yapıt karşısında (ortamda) ya da yapıtın yerleştirildiği mekânın içerisinde *o an* gerçekleştirmiş olduğu performansa bağlı olarak değişen, dönüşen sesler duyulmaktadır. Seyircinin el, ayak ve vücut hareketlerine bağlı olarak değişen ritmik unsurlar, görünmez bir enstrümanın seyirci tarafından çalınması gibidir. Bu etkileşimin ilişkisellik açısından seyirciye yeni perspektifler sunduğu söylenilebilir. Tekniğin getirmiş olduğu olanaklar sanat yapıtının *aurasını* yok ederken, sanatın kitlesel olana ulaşmasını sağlamaktadır. Bu sayede sanatçı, sanat yapıtı ve seyirci arasındaki sınırların muğlaklaştığı, biricik-tekil-özgün sanat yapıtının yerini etkileşimli-çoğul yaklaşımının aldığı görülmektedir. Ritim ve müzik unsurları da bu ilişkiselliğe katkı sağlamakta ve seyircinin farklı bir duyumunu daha harekete geçirmektedir.



Görsel 5. Michel Bret ve Edmond Couchot, *Dört Rüzgâra Ekiyorum*, 1990-2017, etkileşimli ortam (Payre, 2018)

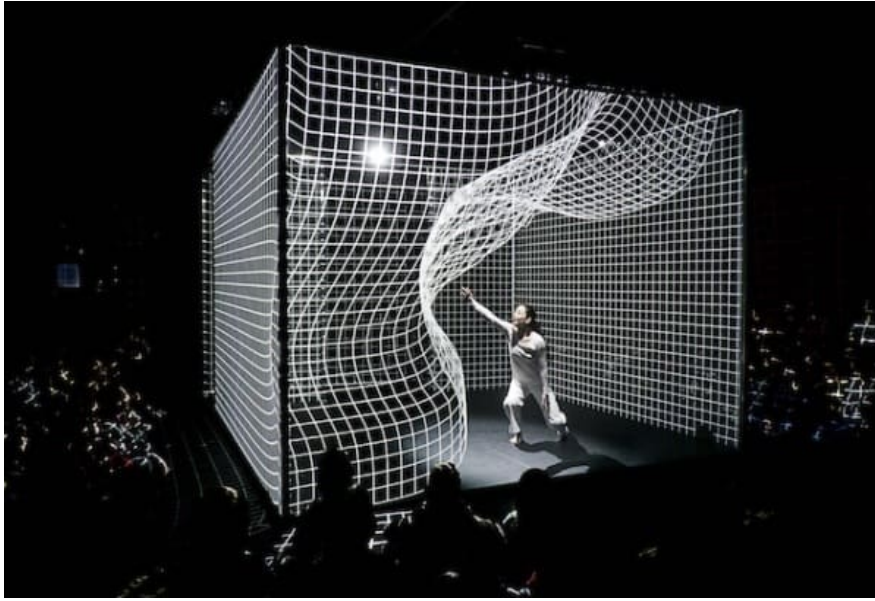
Michel Bret ve Edmond Couchot'nun gerçekleştirdikleri *Dört Rüzgâra Ekiyorum* adlı çalışmada ekranda karahindibalar bulunmaktadır ve sanal bir rüzgârın esintisi ile sağa sola sallanmakta, aynı zamanda tüyleri uçmakta, yere düşmektedir (Görsel 5). Sanal esintiyi sağlayan ise sergi alanına gelen ziyaretçilerin nefesleridir. Aynı zamanda odadaki kişiler, mekânın içerisinde çoklu bir ilişkisellik ile daha fazla esinti yaratmak için bulunmaktadırlar, karahindiba tüylerinden hiçbir şey kalmayana kadar üflemeye devam edebilirler.

Sanal gerçeklik ile ilgili olarak Wands, seyircinin deneyimin içerisinde yer almasını sağlayanın sanal yaratım olduğunu ve sanatçının yaratmış olduğu sentetik dünyanın içerisine dâhil edildiğini düşünmektedir. Etkileşim ile birlikte yapıtla seyircinin kurmuş olduğu diyalogun ve deneyimin yazılım-donanımın etkisi ile farklılaşacağını söylemektedir (Wands, 2006, s. 16).

Sanatçının çalışmasında ifade etmek, göstermek istediği meseleyi ya da eylemi günümüz sanatı içerisinde seyirci performe etmektedir. Sanal ve gerçek arasındaki ilişkiyi sorgulayarak dijital evrenin içerisinde sanat yapıtını deneyimlemektedir. Dokunmatik ekranların, artırılmış gerçeklik uygulamalarının, sanal gerçeklik ortamlarının, sensörlerin vb. içerisinde ya da karşısında olarak gerçekleştirdikleri performanslar, ilişkisellik

kavramını beraberinde getirmektedir. Etkileşimli sanat yapıtı ile diyalog içerisinde olan seyirci de performans sanatçısı gibi kendi bedenini kullanarak, sürecin bir parçası olmaktadır. Her bir seyircinin yeniden ve yeniden sanat yapıtını değiştirip, dönüştürmesi performans algısını da çağdaş sanatın içerisinde değiştirmektedir.

Geçmişten günümüze kadar birçok performans sanatçısı bir kavramdan, meseleden, duygu ve düşünceden yola çıkarak performanslar gerçekleştirmişlerdir. Bu noktada performansın *o ana* odaklanması ve geçiciliği gibi meseleler ile var olduğu okuması yapılabilir. Performansı ister bir sanatçı, ister bir seyirci gerçekleştirsin, her şekilde *o an* gerçekleştirilmiş bir eylemdir. Aynı zamanda gerçekleştirildikten sonra artık kalıcılığı dijital kayıt ortamlarına bağlıdır. Walter Benjamin'in (1993) "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" başlıklı makalesindeki deyişle, teknik olanakların sağladığı kayıt etme ve çoğaltılabilirlik, performansın da *aurasının* kaybolmasına sebebiyet vermektedir.



Görsel 6. Claire Bardainne ve Adrien Mondot, *Hakanai*, 2013, etkileşimli dijital performans (Backhus, 2015)

Claire Bardainne ve Adrien Mondot tarafından 2013 yılında yapılan *Hakanai* adlı çalışma, hareketli dijital görüntüleri içeren ve canlı solo dansçıya sahip dijital performanstır (Görsel 6). Bu dijital performans üretilirken bilgisayar teknolojisi ve programlar kullanılmıştır. Yeni medya teknolojilerinin kullanıldığı bu çalışma gerçekliğin sınırlarının sorgulanmasını sağlarken, aynı zamanda sanal gerçekliğin de sınırlarını zorlamaktadır. Bu sanat yapıtı, seyircinin hareketlerine göre gelen verilerin yakalanması, hareketlerin hızının ve yönünün hesaplanarak bir duyguya ya da aksiyona dönüştürülüp verinin analiz edilmesi ve hareket bilgisi, yorumlanmasının üzerine gölge, renk ve boyutun eklendiği verilerin yorumlanması aşamalarından oluşmaktadır. Sanat yapıtının sanal ve gerçek ilişkisinin sorgulanmasının sağlanması, seyirci algısı üzerinde yanıltmalar oluşturmaktadır ve seyircinin sanat yapıtına farklı bir perspektiften bakmasını sağlamaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde sunulan örnekler, etkileşimli dijital performans ve dijital enstalasyon alanlarında üretilmiş sanat yapıtlarından oluşmaktadır. Verilen örnekler ile sanat yapıtı ve seyirci arasındaki ilişkiselliğin (etkileşim) Walter Benjamin'in (1993) makalesinde bahsettiği *aura* kavramı ile olan yakınlığı incelenmiştir. Teknolojinin giderek

gelişmesi, sanat yapıtlarını hem içerik hem de biçim yönünden etkilemiş, değiştirmiştir. Tekniğin getirdiği olanakların kullanıldığı sanat yapıtlarında *aura* kaybolurken, farklı olumlu etkiler var olmaya başlamıştır. Sanat yapıtlarının birçok kişi tarafından deneyimlenebilmesi ile kitlesellik kavramı gündeme gelmiştir. Birçok kişiye ulaşan sanat yapıtını deneyimleyen seyirci, katılım sağlayan eş üretici ve yapıtı tamamlayan kişiler haline gelerek yaratıcı sürecin ayrılmaz bir parçası olmuştur. Seyircinin yapıtın bir parçası olma durumunun daha net anlaşılabilmesi için deneyim kavramının sorgulanması ve üzerinde durulması gerektiği gözlemlenmiştir.

HOPE Alkazar Örneği

Verileri, piksellere işleyen; dijital teknolojileri, yazılım/kodlama dilini ve programları kullanan Refik Anadol'un Beyoğlu'nda sergilenen etkileşimli enstalasyon ve performans



Görsel 7-8. Refik Anadol, *HOPE Alkazar*, 2021, etkileşimli dijital enstalasyon, performans (Görseller yazara aittir)

çalışması bu çalışmanın deneyimlenen, gözlemlenen kısmını oluşturmaktadır. Mekanın içerisinde 20 adet projeksiyon cihazı, hareketlere duyarlı sensörler ve dijital görseller bulunmaktadır. Yeşilçam filmlerine ait kayıtlar, yüzler ve replikler güncel yapay zekâ teknolojileriyle işlenmiştir. Filmlerde bulunan oyuncuların yüzlerinin, jest ve mimiklerinin, repliklerinin yazılım teknolojisi kullanılarak işlendikleri ve belli algoritmalar ile görsele dönüştüğü görülmektedir (Görsel 7-8).

Çalışmanın ilk 12 dakikasında farklı bir sinema deneyimi ile karşılaşılmaktadır. Mekânın sınırlılıklarından biri, tüm duvar yüzeylerinin düz olmayışlarıdır. Sadece bir yüzeyin üzerinde mekâna dair herhangi bir unsur bulunmamakta, diğer iki duvar yüzeyi yapının elemanlarını barındırmaktadır. Görüntü düz yüzeye sahip duvarda daha net görüldüğü için mekâna gelen ziyaretçileri yönlendiren bir tarafı vardır. Sonrasındaki ikinci bölümde ise çalışma, kişilerin dans edebildikleri, sanat yapıtının bir parçası olarak katılım gösterebildikleri, mekânın içerisinde çekim yapabildikleri bir ortama dönüşmektedir. Ziyaretçinin mekânın içerisindeki hareketine bağlı olarak hareket eden daire formları, kişiyi hareket etmeye, mekânın içerisinde bedensel eylemler yapmaya davet etmektedir. *HOPE Alkazar* çalışmasını, çalışmanın yaratıcısı Refik Anadol mekân, mimarının etkisi ile geçmiş ve yapay zekâ teknolojilerinin kullanılması ile gelecek arasında köprü kurduğunu söylemektedir.

Refik Anadol, bu çalışmanın sunulduğu mekânın geçmişindeki izler ile bugünün teknolojisini birleştirmektedir. Anadol, mekânın ve yapı unsurlarının etkileşimli enstalasyon ve performans çalışmaları için önemine vurgu yaparken, aynı zamanda teknolojinin sınırlarını zorlayarak ziyaretçilere farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Geçmişte birçok Yeşilçam filminin gösterimine ev sahipliği yapan mekân, bugün günümüz teknolojilerini kullanarak tasarlanan bir çalışmaya ev sahipliği yapmaktadır. Anadol,

ziyaretçilerin *o an* gerçekleştirmiş oldukları performanslar ile teknik olanakların yeniden sorgulanmasını sağlamaktadır.

Sonuç

Sanat, sürekli olarak bilim ve teknoloji ile paralel bir şekilde ilerleme göstermiştir. Endüstri devriminin getirdiği buluşlar ve değişimler, yeni bir çağın kapısını aralamıştır. *Bilgi Çağı* olarak adlandırılan ve teknolojinin getirdiği olanakları kullanan bu çağ, sanat alanını da etkilemiş ve dönüşümlere neden olmuştur. Yeni medya sanatı ile birlikte dijital sistemlerin ve dinamiklerin gelişimi, etkileşim, ilişkisellik, katılım gibi kavramların sorgulanmasını sağlamıştır. Sanatçılar, sanat yapıtlarının üretim sürecinde disiplinler arası çalışma prensiplerini benimsemiş ve katmanlı bir yapı ile yapıtlarını üretmişlerdir. Bu değişim ve kurulan bu yapı, sanata eleştirel yeni bir zemin hazırlamıştır ve birçok kavramın sorgulanmasını, araştırılmasını ve ifade edilmesini sağlamıştır.

Yeni medya teknolojilerinin getirmiş olduğu bu değişim ve sorgulamalar bu çalışmada da kendini göstermiştir. Çalışma genel hatlarıyla seyirci veya ziyaretçi konumunu, etkileşimli sanat pratiklerini sorgulayan, örnekler üzerinden araştıran ve bir bağ kurmaya çalışan, yeni medya kuramcılarının yaklaşımları ile kuramsal bir çerçevenin oluşmasını sağlayan niteliktedir. Çalışmada daha çok üzerinde durulan mesele, çalışmanın başlığından anlaşıldığı üzere *etkileşim* kavramı ve süreci, seyircinin katılımın *aura* kavramı ile ilişkisidir.

Walter Benjamin'in bahsettiği sanat yapıtında kaybolan *aura* kavramı, tekniğin getirdiği yeni olanakları kullanan günümüz etkileşimli sanatında yeniden yer alabilir mi ya da dönüşebilir mi soruları üzerine gidilmiştir. Bununla ilgili olarak çalışmada, Nicolas Bourriaud'un *İlişkisel Estetik* kitabındaki yaklaşımları bağlamında etkileşimli sanat yapıtları incelenmiştir. Verilen örneklerde bu kavramlar aranmış ve aynı çerçevede sorgulanmıştır.

Sonuç olarak, çalışmada gözlemlenen birçok çalışma ve araştırma sürecinde okunan teorik yaklaşımlar, etkileşimli sanat pratiklerinin gelecekte farklılaşarak devam edeceğini ve sanatçıların çalışmalarına daha fazla dâhil edileceklerini göstermektedir. Özellikle dijital teknolojilerin, yazılım/kodlama dilinin ve yeni söylemlerin sanat ortamına giderek artan bir şekilde dâhil olacağı söylenebilir.

Tekniğin getirmiş olduğu olanakları kullanan, teknolojik gelişmeleri takip eden ve teknolojinin unsurlarını sanat yapıtlarına dâhil eden sanatçılar, seyircinin sanat yapıtı ile sadece zihinsel olarak iletişim kurmasından öte, fiziksel ve duyuşsal etkileşimlerin gerçekleşmesini sağlamaktadır. Bu karşılaşma alanı içerisinde seyircinin etkileşimi sürekli olarak değişim ve dönüşüm geçirmeye devam etmektedir. Etkileşimli sanat yapıtları tekniğin olanakları ile daha fazla kişiye ulaşmakta ve kitlesel alanın kapısını aralamaktadır.

Refik Anadol'un deneyimlenen *HOPE Alkazar* adlı çalışmasındaki gözlemler sonucunda, insanların etkileşimli sanat yapıtının bir parçası olmaktan keyif aldıkları, yapıtı dönüştürüp değiştirmek için performans gerçekleştirdikleri ve cep telefonları ile kendilerini kayıt ettikleri gözlemlenmiştir. İlerleyen zamanda yeni yapıtların, yeni dinamiklerin ve yeni teknolojik gelişmelerin yaşanacağı öngörülerek, gelecekte bu çalışmada ele alınan kavramların yeniden ve yeniden sorgulanacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Anonim. (tarihsiz). *Myron Krueger: Videoplace*. Medienkunstnetz. <https://bit.ly/2yN0zrH>
- Anonim. (tarihsiz). *David Rokeby: Very nervous system*. Medienkunstnetz. <https://bit.ly/3DwwNGM>
- Aydoğan, F. (2020). Sürdürülebilirlik, tüketim ve medya. *İNSAN & İNSAN*, 7(23), 11-23.
- Backhus, J. (2015, 30 Mart). *Dancer bends light in stunning protection mapped performance*. Vice. <https://bit.ly/3gBK87U>
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar*. Yapı Kredi Yayınları.
- Bishop, C. (2015). *Yapay cehennemler*. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel estetik*. Bağlam Yayıncılık.
- Chevalier, M. (tarihsiz). *Ultra nature 2005*. Miguel-Chevalier. <https://bit.ly/3TPEMEZ>
- Debord, G. (2006) *Gösteri toplumu ve yorumlar*. Ayrıntı Yayınları.
- Franchetto, J. (2021, 12 Ocak). CYSP 1., la sculpture vivante. *Unmondemoderne*. <https://bit.ly/3zfQuQN>
- Kluszczyński, R. W. (2010). Strategies of interactive art. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2(1), 1.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Paul, C. (2003). *Digital art*. Thames & Hudson Inc.
- Payre, A. (2018, 14 Mayıs). *Artistes et robots*. Chauffemarcel. <https://bit.ly/3gEykBM>
- Rieser, M. (2002). The art of interactivity: Interactive installation from gallery to street. S. Mealing (Ed.). *Computers & Art*. Bristol: Intellect.
- Schraffenberger, H. ve Heide, E. (2011). *Interaction models for audience-artwork. Interaction: Current state and future directions*. Arts and Technology.
- Young, R. (2014). *Remembering bogle chandler: An exploration of new media's storytelling potential*. Digital Creativity.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. Akbank Sanat Yayınları.