

Yeni Medya Sanatının Uygulama Alanı Olarak Müzik Festivalleri ve Dijital Kültür Bağlamında Performansın Değişen Anlamı

Ezgi Tokdil* • Dicle Yıldırım**

ÖZ

Dijital kültür ve yeni medya sanatı kapsamında üretilen çalışmaların günümüz toplumlarındaki yeni uygulama alanı olarak müzik festivallerini ele alarak performans ile olan ilişkisini postmodern paradigmanın temel göstergelerinden başlayarak analiz eden araştırmada; sanatın değişen anlamı, postmodern ve çağdaş gibi kavramların yeni tanımları, geleneksel medya ve yeni medya arasındaki ayrım ile kültürün değişen boyutları diyalektik olarak ele alınıp incelenmektedir. Bu kapsamda yeni medya sanatının farklı uygulama formları ve kullanım/uygulama alanları ekseninde performans sanatının bir uzantısı olarak değerlendirilebilecek olan müzik festivallerinin iç içe geçmiş bir yapı olarak kültür içerisindeki konumları, günümüz sanatının çok boyutlu ve çok yönlü niteliğinin önemli göstergeleri arasında kabul edilmelidir. Kültürel ve toplumsal yapı değişirken, geleneksel medyanın yerini yeni medyaya bıraktığı, postmodern kültürün enstalasyonlarının dijital enstalasyonlarla yer değiştirdiği, performans sanatının internet sanatı ile bir araya gelerek yeni bir zaman – mekân algısı yarattığı, kültürel dinamikler ve reel yaşama ilişkin bilinen tanımların yeni anlamlar yüklediği görülmektedir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen araştırma; sanatın yönünün teknolojinin gelişmesine paralel hızla değiştiği ve akışkan bir gerçeklik içerisinde yeni sanat formlarının ya da sanatın yeni kullanım alanlarının ortaya çıktığı –ve çıkmaya devam edeceği– gerçeğinden hareketle geçmişin sanata ilişkin katı tanımlamaları ve sınıflandırmalarının günümüz dijital kültür içerisinde geçerliliğini yitirdiğinin altını çizmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: yeni medya, yeni medya sanatı, dijital kültür, performans sanatı, müzik festivalleri

* Doç. Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi
ezgi.tokdil@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2701-0842

** Dr. Öğr. Üye., Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi
dicle.yildirim@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1115-8017

Music Festivals as an Application Field of New Media Art and the Changing Meaning of Performance in the Context of Digital Culture

ABSTRACT

In the research, which analyzes the relationship of the works produced within the scope of digital culture and new media art with music festivals as a new application area in today's societies, starting from the basic indicators of the postmodern paradigm; The changing of art, new definitions of concepts like postmodern and contemporary, the distinction between traditional media and new media, and the changing dimensions are discussed dialectically. In this context, the position of music festivals, which can be considered as an extension of performance art on the axis of different application, usage areas of new media art should be considered the important indicators of the multidimensional and versatile. However, the cultural and social structure changes, traditional has been replaced by new media, and installations of postmodern have been replaced by digital installations (digital installations have replaced sedentary installations). Performance art came together with internet art and created a new time and space, and new meanings were given definitions of cultural dynamics. Research carried out; because the direction of art changes rapidly the development of technology, new art forms continuing emerge it aims to underline that the strict definitions and classifications of art in the past have lost their validity.

Keywords: new media, new media art, digital culture, performance art, music festivals

Extended Abstract

Throughout history, important turning points and paradigmatic changes have occurred in almost every field. These changes have created a new multi-dimensional dynamism with new meanings and structures added to the values of the past. The canvas, as the space of modernist understanding, was replaced by the gallery space in postmodern culture. Contemporary art has transformed the space itself into an art object, giving rise to new narrative forms. These forms present the body of the artist and/or the viewer, or any entity related to the outside world, as a work of art. The development of technology has ensured the transnational transfer of knowledge and information through networks. This has led to a new paradigm shift with globalization and the day-by-day progress in computer technologies. This new paradigm has been at the center of digitalization in the field of culture. Within the scope of digital culture, the field and scope of art have gradually expanded. The emergence of new application areas has once again revealed the multidimensionality of the productivity of art and design. The construction fiction of the cultural and social structure is changing and known, and conventional media have given new meanings to the phenomena of time and space as new media. Especially, cognitive practices brought by current life dynamics have enriched cultural production day by day.

Cultural heritage and production of the past into an interdisciplinary structure, it also unveils new art forms created through computers and networks. These emerging forms, often referred to as new media arts, encompass a range of categories, including net art, interactive art, algorithmic art, digital installation, digital performance, video, and animation. The creation of these digital art forms on virtual platforms provides artists with opportunities to incorporate various elements into the design during the editing and production processes, unlike traditional art forms. The journey began with video art in the postmodern paradigm and evolved into the organization of gallery spaces. Over time, this evolution led to the proliferation of screens and the dissolution of traditional screens within spaces. The space itself has transformed into a screen through projections, and virtual reality has supplanted physical reality. Furthermore, the reception of works produced within the realm of digital culture and new media has liberated exhibition spaces and usage areas. This liberation has eliminated the constraints that previously confined cultural production within the walls of museums and galleries. As a result, it has enhancing its interaction with the audience and expanding its potential for visibility.

Today, music and art festivals serve as vital arenas where the pulse of social change resonates through both visual and auditory expressions. These festivals have emerged as significant platforms for exhibiting and experiencing cultural productions. Within the realm of digital culture, music festivals, in particular, have expanded, introducing new dimensions to performance art. They have become spaces where

visual artists pioneer innovative initiatives in new media art. Music and art festivals have evolved into grand showcases where artists and designers freely and enthusiastically share their creative practices. These events have transformed into essential arenas that profoundly influence the approaches of artists and designers, as well as their potential within the field. This transformative experience has given rise to a spectrum of new mediums and cultural interactions, liberating artists, and designers. Initiatives aimed at translating thoughts and literary material into visual data, showcasing images accompanied by algorithms and creative codes, and broadening dissemination to reach mass audiences have made significant progress.

The process of translating art and music into physical experiences through three-dimensional design has been a diverse and lengthy journey. As long as technology keeps advancing, and humans continue to meld their creative imaginations with technological tools, the emergence of novel art forms and production methods remains inevitable. In this context, it's plausible that the application areas of digital cultural products will expand, accompanied by shifts in exhibition venues. The research conducted in this context aims to analyze the influence of computer technologies in the realms of art and design. It also delves into the structural transformations of cultural forms, changes in production methods and mediums, shifts in exhibition venues, and the diversification of usage areas. It provides evidence that these festivals foster interdisciplinary interactions across various dimensions and serve as platforms for cultural and artistic exchange, extending beyond mere entertainment events.

Giriş

Tarihsel süreç içerisinde yaşamın tüm dinamikleri birbirleriyle etkileşimli olarak değişime uğramış toplumsal değişim kültürel etkileşimi tetiklemiş, teknolojik gelişmeler sanatın farklı formlarının dijital kültürün içinde ortaya çıkmasına aracılık etmiştir. Farklı alanlar arasındaki diyalektik ve karşılıklı ilişki analiz edildiğinde tarihin belirli aralıklarında önemli kırılma noktalarının varlığı görülür; bilgisayar teknolojilerinin gelişimi, ağlar yoluyla bilginin dolaşıma girmesi ve buna paralel küreselleşme hemen hemen her alanda önemli değişimleri beraberinde getirmiştir. Geleneksel medyanın yerini yeni medyaya bırakması –postmodernizmin popüler kültür nesnelere sanatın odağına yerleştiren bakış açısında olduğu gibi– kültür alanına ilişkin farklı üretim ortamlarının dijital teknolojilerin desteği ile yaratılmasına olanak sunmuş ve yeni medya sanatları üretim süreci ve sergilenme aşamasındaki yapısal nitelikler bakımından farklı kategorilerde ayrılmıştır. Bu kapsamda antik sanattan modernist paradigmanın sonuna kadar sanata ilişkin tanımlanan tüm anlatılar toptan bir değişim yaşamış, bu değişimle birlikte salt sanat eserinin yapısal özellikleri değil, izleyici – eser – sanatçı/tasarımcı ilişkisi de köklü bir başkalaşım yaşayarak var olan tüm tanımlamaların dışında yeni ilişkiler kurulmuştur. Dijital kültür ürünleri ve yeni medya sanatlarının sergilenmesine ilişkin stratejilerde de önemli farklılıklar söz konusudur; teknolojinin gelişimi ve kültür formlarının çeşitlenmesi ve dijitalleşmesiyle pek çok galeri ve müzenin var olan sergileme alanlarını yeniden düzenlediği ya da yeni sergileme alanları inşa ettiği görülmektedir. Bununla birlikte dijital sanatın farklı formları geleneksel sergi mekânları dışında da yeni ve yaratıcı alanlarda izleyiciyle bir araya gelebilmektedir; müzik ve sanat festivalleri bu alanlardan biri olarak araştırmacının örneklemini oluşturmaktadır. Söz konusu festivallerde performans sanatı dijital enstalasyonlar ve etkileşimli multimedya çalışmalarıyla bir araya gelerek yeni bir zaman – mekân algısı yaratmanın yanında sanatın daha geniş kitlelerce izlenmesine aracılık eder. Bu etkileşim ortamının analiz edildiği araştırmacının ilk bölümünde yeni medya sanatının farklı formlarına ilişkin bilgilendirme yapılarak sergileme stratejilerindeki değişim çözümlenmektedir. Devamında yeni medya sanatları içinde melez bir yaratım formu olarak dijital enstalasyonlar tarihsel süreçteki değişimi dikkate alınarak incelenmekte ve son olarak yeni bir sergileme alanı olarak müzik ve sanat festivallerinin performans ve enstalasyon sanatını bir araya getiren yapısı üzerinde durulmaktadır.

Yeni medya sanatı ve gösterimine ilişkin yeni stratejiler

Sanatın tarihine kısa bir bakışla; modern – postmodern ikileminin yerini ilki 1960'larda ikincisi 1990'larda yaşanan kırılma noktaları ile çağdaş – güncel tartışmasına bıraktığı, geçmişin biçimsel yapı ve düşünsel süreçlerinin yeni paradigma içinde yeni anlamlar yüklendiği apaçık görülmektedir. Bu değişimin kilit noktasında ise teknolojinin gelişimi

ve bilimsel ilerlemenin olduğu yadsınamaz bir gerçekliktir; dolayısıyla “içinde yaşanılan yüzyılın kültürü; –ister postmodern ister çağdaş sanat olarak tanımlansın– modernizmden formal ve düşünsel yapı bakımından ayrı olduğunu kabul etmek şartıyla tüm tanımlamaları reddeden, teknolojiye bağımlı olması nedeniyle hızla değişen, aynı hızla yerini yeni oluşumlara bırakacak bir formdadır” (Tokdil, 2023, s. 103). Modern sanatın hangi tarihte postmodern sanatla yer değiştirdiği konusunda net bir tarih belirtmek mümkün olmadığı gibi (iç içe geçmiş yapılar olması nedeniyle böyle bir ayırım ve kesin bir zaman dilimi belirlemek de doğru bir yaklaşım olmayacaktır) postmodern kültürün dijital kültüre dönüşmesi de belirli bir tarihte değil, uzun bir zaman diliminde yavaş yavaş gerçekleşmiş bir süreçtir. Ancak burada üzerinde durulması gereken önemli nokta, kimi yazar ve sanat tarihçilerinin postmodern sanat, çağdaş sanat ve güncel sanat kavramlarını birbirlerinin yerine kullanıyor ve bu kavramlar ile dijital kültürün yaratım formlarını ilişkilendiriyor olmasıdır. Her ne kadar sanat tarihinin sınıflandırılması ve kronolojik zamanın tanımlanmasında önemli sorunlar ortaya çıksa da bunun haklı nedenleri bulunmaktadır. Bunların başında modernizme ait anlatı biçimlerinin postmodern kültür içinde yeniden ortaya çıkması, postmodern sanata ilişkin form ve söylem biçimlerinin araştırma kapsamında çağdaş sanat olarak tanımlanan 1980 sonrası dönemde farklı bir yüzle görünürlük kazanması ve güncel sanat kapsamında ele alınan dijital sanatın geçmişin biçimlendirme anlayışlarını bilgi iletişim teknolojileri ve teknoloji tabanlı araçlar yoluyla yeni bir estetik forma dönüştürmesi gelmektedir — Araştırma kapsamında örnekleme alınan performans sanatı da bu etkileşimin önemli yansımalarından biridir. Üstelik bu etkileşim yalnız kültür alanında değil, tarihsel – toplumsal koşulların ve politik ekonomik değerlerin bilimsel gelişmeye koşut değişiminde de gözlemlenebilir. Yeni medyanın ortaya çıkışı ve sanat kapsamında yeni formların yaratımı da bütün bu dinamiklerle ilişkili bir süreci kapsar ve dolayısıyla ortaya çıkışı ve yeni medya sanatının başlangıcı konusunda kesin bir tarih belirlemek olanaksızdır. Ancak Nadide Gizem Akgülğil’in de tanımladığı gibi; “yeni medyanın tarihi farklı kuramcılara göre farklı zamanlarda başlıyor olsa da hepsinin ortak olarak söylediği şey yeni medyanın teknolojiyle birlikte ilerlediğidir” (2018, s. 34).

Lev Manovich’e göre “yeni medyanın kültürel ve bilgisayar teknolojileri bağlamında iki farklı kolu vardır” ve yeni medya; “genel olarak var olan medyayı, etkileşimli olarak, sayısal veriye dönüştürmeye yönlendiren ve bilgisayar aracılığıyla üretim, dağıtım ve paylaşım sağlayan ortamlar” şeklinde tanımlanır (2001, s. 19). Dolayısıyla 1990’ların başında ulusal karaktere sahip mevcut medya sistemlerinin (geleneksel medyanın) 2000’lerden itibaren küreselleşme ve ağ teknolojileri ile ulus ötesi bir boyut kazandığı görülür ve elbette medya araçlarının gelişimi, iletimi ve etkileşimine ilişkin söz konusu gelişme kültür alanında da bilgisayar ve iletişim teknolojileri ile ağlar yoluyla yaratılan yeni sanat formlarının ortaya çıkması ve yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Bu döneme kadar çağdaş sanatın önemli araçlarından olan ekran olgusu (televizyon gibi geleneksel medya araçları), yerini daha karmaşık yazılımların gerçeklik

boyutuna taşındığı bir araca bırakmış (bilgisayar ekranları, projeksiyonlar vd. araçlar farklı algoritmaların gösterimini sağlayan bir mecra haline gelmiş) ve son olarak “ekranın izleyici ve eser arasındaki varlığı ortadan kalkarak” salt dijital görüntü yaşamın gerçekliğinde bir varoluş kazanmıştır (Tokdil, 2023, s. 106). Bu kapsamda 1970’lerde ilk örneklerine rastlanan video sanatı, söz konusu geçiş sürecinin en önemli göstergelerinden olmakla birlikte Nam June Paik gibi sanatçıların televizyon ekranlarını mesajın aktarılmasında bir araç olarak kullandıkları TV Buddha gibi yerleştirmeler dönüm noktasının öncü eserleri olarak kabul edilebilir. Devam eden süreçte belirtildiği gibi bilgisayar ekranlarında yaratılan görüntünün projeksiyon yoluyla izleyiciye sunulduğu yeni form 1980’lerin sonları gibi erken bir dönemde sanatın yeni aktarım formu haline gelmiştir.

Öte yandan teknoloji geliştikçe söz konusu aktarım formları da giderek çeşitlenmiş, yeni medya sanatının sınırlarında farklı tanımlamalar ile ifade edilen çeşitli uygulama formlarını ortaya çıkarmıştır. Bu uygulama formları dijital sanat, dijital performans, dijital enstalasyon, dijital video ve animasyon, dijital heykel, algoritmik sanat, yazılım sanatı, veri sanatı, net sanatı, aktivist sanat, multimedya sanatı, robotik sanat gibi yaratım biçimleri, süreç ve nihai forma göre kategorize edilebilmektedir. Bununla birlikte dijital kültür kapsamında yaratılan bu yeni sanat formlarının yaratım sürecinin sanal platformlarda gerçekleştirilmesi düzenleme ve tasarım süreçlerinde de yeni gelişmeleri beraberinde getirmiştir. Söz konusu değişim salt eserin fiziksel yapısı ile ilgili değildir, yaratımın öznesinin bakış açısının da yüzyılın teknolojik gelişmeleri ile başka- laştığını söylemek mümkündür. Dolayısıyla yeni medyanın sağladığı olanaklar ve mecraların, sanatçı ve tasarımcıların üretimlerini (yaratılan estetik oluşumu) olduğu kadar bakış açılarını da değiştirip geliştirdiği, iletişim süreçlerinin yeni medyanın aracılığı ve sanatçıların aktif kullanımıyla dönüştürdüğünden söz edilebilir (Güney, 2014, s. 130-134).

Bu kapsamda sürekli olarak genişleyen ve gelişen yaşam normlarında yeni medya sanatının, kendinden bir öncekinin anlamını yitirmeden, ortak bir zeminde eskiyi yeniden kurguladığı ve iletişimin kapsamını genişleten bir olgu olduğu tanımlanabilir. Özellikle metin, ses, grafik, imaj, video gibi birden çok iletişim biçimini sürecinin paydaşı yapan yeni medya, bu katmanlı yapısıyla hedef kitlesinin, sanatın hem yaratma hem de izlemenin yeni formunu deneyimlemesine olanak sağlayacak biçimlerde açım- lar. Sanatçı kadar izleyicinin de özgürleştiği bu mecra bağımsız ve aracsız bir ortama sahip olmakla birlikte üretim de her geçen gün çeşitlenerek artmaktadır (Karaçalı, 2019, s. 59). Bunun en temel nedeni dijital kültürün birey ve sanat eseri başta olmak üzere, farklı alanlar ve farklı tarihsel dönemler arasındaki sınırı giderek bulanıklaştır- ması ve bu sınırların ortadan kalkmasıyla sanatçının daha yaratıcı ve üretken olma- sında rol oynamasıdır.

Dijital sanatın çağdaş ve güncel sanat içindeki konumuna yeniden bakıldığında;

farklı kuramcı, küratör ve sanat tarihçilerinin yapmış olduğu tanımlamalar mevcut sanatın belirli bir cephesinden ve konu edindikleri dijital sanat formunun yaratım koşulları ve fiziksel gerçekliğinden yola çıkılarak ortaya atılmış görüşlerdir. Bu bağlamda tanımlandığı gibi söz konusu olan ayırımın yapılması, dijitalleşme faktörünün, sanatın farklı formlarına dahil edilmesi nedeniyle olanaksızdır. Örneğin küratör Domenica Quaranta, çağdaş sanatı genellikle üretimlerinde sanata atıfta bulunmak için kullandığı bir terim olarak ele aldığını ifade eder. Sanatla ciddi bir iletişim içerisinde girdiğinden beri çağdaş sanatı, küratöryel süreçlere ve bilgi çağına yanıt veren bir sanat olarak gördüğünü belirtir. Dolayısıyla onun cephesinden çağdaş sözcüğü genel olarak bilgi toplumunun yaratım formlarını tanımlar ve dolaylı olarak dijital kültüre gönderme yapar. Quaranta; dijital sanat, yeni medya, net art, güncel sanat gibi mevcut yeni medya sanatı formları içinde kendini net sanatında konumlandırmayı tercih etmiş ve bunun temel sebebinin net sanatının kökenini video sanatından çok dadaya; dada gösterilerinin etkileşimli ve değişken doğasına benzetmesinden ileri geldiğini öne sürmüştür (aktaran Dekker, 2021b, s. 40). Bu benzerlik salt düşünsel düzeyde gerçekleşen bir süreç değildir, belirtildiği gibi sanatın farklı dönemleri ve bu dönemlerdeki biçimlendirme anlayışları arasında bir süreklilik vardır. Enstalasyonun yeni medya sanatı kapsamında dijital enstalasyon formuna dönüşmesi bunun en önemli göstergelerinden biridir. Dolayısıyla; “farklı paradigmalara temel oluşturan veya bu dönemlerin temel dinamiklerini belirleyen unsurlar tarihin hemen hemen her döneminde tekrar eden bir yapıdadır; ancak elbette çağın ihtiyaçlarına ve yaratım mekanizmalarına, alımlayıcı (izleyici) beklentisine ve sanatçının gerçekliği indirgediği düşünsel temele göre değişiklik gösterir” (Tokdil, 2023, s. 104). Quaranta’nın da tanımladığı gibi, dijital tabanlı sanatta, üretilen işten işe değişen bilgisayar ortamına uygulanabilecek tek bir kriter belirlemek zordur. Bazı eserler çevrimiçi bir bilgisayarda başarılı bir şekilde gösterilebilirken, diğerleri bunun yerine fiziksel alana ve belirli bir bağlama dahil edilmek için belirli bir formasyona ihtiyaç duyar (aktaran Dekker, 2021b, s. 41-42). Bu göstermektedir ki dijital sanat düşüncesi ve yaratımlar yalnız yazılım kodları ve bilgisayar ekranları ile sınırlı değil, çok daha geniş uygulama ve sergilenme alanlarına ihtiyaç duymaktadır.

Yeni medya sanatının yaratım sürecinde sanatçının rolüne bakıldığında ise geleneksel anlatının dışında çok daha geniş bir etkinliğe sahip ve farklı alanlarda uzmanlaşmış bir sanatçı kimliğinin yaratılmakta olduğu görülmektedir. Bunun nedeni söz konusu tasarım süreçlerinin geleneksel sanatın aksine yazılım mühendisliği, bilişim uzmanlığı ve mimarlık gibi alanları da kapsamı ve bu alanlarda uzmanlaşmayı gerektirmesidir. Londra Royal College of Art’ta etkileşim tasarımı dersleri veren Tony Dunne’un da tanımladığı gibi; “malzeme odaklı bir tasarım yaklaşımı, dijital teknolojileri de içine almak üzere genişliyor. Yeni tasarım melezleri ortaya çıkıyor. İnsanlar belirgin kategorilere uymuyor; onlar sanatçı, mühendis, tasarımcı, düşünürlerin bir karışımı (...)” (aktaran Karaçalı, 2019, s. 34). Bu süreç kimi zaman bireysel olarak gerçek-

leşirken kimi zaman sanatçının özerkliği ortadan kalkar ve sanat yaratımı ya da dijital sanat eserleri farklı alanlarda uzmanlaşmış bir ekibin ortak çalışması haline gelir — TeamLab, Ouchhh, NOHlab Studio, Kuflex Lab gibi stüdyolar bu kapsamda sanatçılara teknik destek veren önde gelen tasarım merkezleri arasında kabul edilebilir. Elbette bu süreç dijitalleşmenin kapitalizmle olan ilişkisine de gönderme yaparken disiplinlerarası bir etkinlik alanının doğmasına da aracılık eder.

Bununla birlikte günümüz sanal gerçekliği ve dijital kültür açısından yaratılan eserlerin sergilenmesi ve alımlanması süreci analiz edildiğinde; yine geleneksel sanatta var olan izleyicinin pasif konumunun aksine dijitalleşmenin katılımı da etkinleştirdiği ve yaratımların alımlayıcının varlığı ya da müdahalesiyle şekillendiği bir süreç dikkati çekmektedir. Özellikle 2000’lerin başlarından itibaren yeni medya sanatının farklı alanlarında üretilen dijital çalışmalar genel olarak iki kategoride sınıflandırılmaktadır; bunlardan ilki alımlayıcının pasif olmasına karşılık ekrandan yansıyan görüntünün dinamik ve akışkan olduğu yaratım türlerini (dijital enstalasyon, video, animasyon vb.) tanımlarken, ikincisi izleyicinin katılımıyla gerçekleşen dinamik/etkileşimli yaratımları (interaktif sanat, multimedya sanatı vb.) kapsar. Dolayısıyla ilkinde ekrandan yansıyan görüntü belirli algoritmalar doğrultusunda sistematik bir değişim yaşayarak tahmin edilebilir bir model yaratırken, ikincisinde öngörülemez bir deneyim ortaya çıkar. Amber van den Eeden ve Kalle Mattsson’ın da açık bir şekilde tanımladığı gibi (aktaran Dekker, 2021d, s. 60);

(...) net sanat sizden, izleyiciden taleplerde bulunur. Katılmak zorundasınız ve bu belirli bir ruh hali gerektirir —Öngörülemez bir şeyi deneyimlemek için, öngörülemez bir şeye tahammül etmeniz gerekir. Bu nedenle, bilgisayar bağlamında, izleyicinin bir sergiyi ziyaret ettiğini anladığı bir alan yaratmanın bir yolunu bulmak dijital çalışmaların mecraları üzerinden yeniden düşündürmektedir.

Sergilenme sürecinde ise geleneksel müze ve galeri anlayışının dışında bu sanat eserleri dijital sanat araçları, bilgisayarlar ve yazılım teknolojileri yoluyla üretildiklerinden *online* platformlarda sergilendiklerinde değer ve anlam bakımından herhangi bir kayıp yaşamamaktadır. Dahası bazı yeni medya sanatı türleri ve dijital yaratımlar salt bu amaçla üretilmiş ya da bu yolla izlenebilen ve katılım sağlanabilen çalışmalardır. Tom Clark ve Rózsa Farkas’a göre özellikle *net art* (ağ sanatı) geleneksel sanat formlarından iki şekilde ayrılır; “birincisi, izleyicinin otomatik olarak katılması ve ikincisi ise gösterilen yerin sanal bir yer olmasıdır”. Bu iki küçük farkın yeni medya sanatında ve çağdaş sanattaki yansımaları daha belirgin ve geniştir (aktaran Dekker, 2021c, s. 48).

Değer bağlamında da geçmişin yüce sanat algısının (müze koleksiyonlarında biricik ve çoğaltılamaz konumda olan sanatın) günümüz dijital kültüründe ortadan kalktığı, önce sanal gerçekliğin sergilenmesine ilişkin alt yapıların mevcut müzelere dahil edildiği, ardından yalnız bu kapsamda üretilen çalışmalar için ayrı müze, galeri ve özerk

mekânların oluşturulduğu ve en sonunda da söz konusu yeni medya yaratımlarının galeri mekânlarının dışına çıkarak yaşamın içine karıştığı görülür. Bu noktada sanatın erişilebilirliği, sergilenmesi ve görünürlüğü açısından da genel tanımlamaların ve kabul görmüş doğruların dışında bir yönelim söz konusudur ve değişen kültürel aktarım içinde insanın rolü de değişmekte, salt izleyici olmaktan çıkarak katılımcı konumuna taşınmakta ve yaratımı inşa eden öznelardan biri haline gelmektedir. Ancak elbette bu değişimin temelinde teknolojinin birey odaklı gelişiminin de etkisi göz ardı edilmemelidir. David Bolter ve Richard Grusin'in de tanımladığı gibi; "hem sanatın hem de günlük hayatın içinde kullanılan sanal gerçeklik ve üçboyutlu grafiklerin amacı, dijital teknolojilerin arayüzünü ortadan kaldırarak, teknoloji ve insan arasında herhangi bir araç olmadan etkileşime geçebilmedir" (2000, s. 23-24). Dolayısıyla yeni medya sanatının farklı formlarının eskisine göre çok daha fazla yaşamın içinde kullanım alanına sahip olması kaçınılmaz bir hale gelir. Bu kapsamda örnekleme alınan müzik festivalleri de son yıllarda dijital sanat ve farklı içerikleri bünyesine dahil eden söz konusu yapılar arasında önemli bir yer tutmaktadır.

Bununla birlikte dijital sanat, diğer sanat formlarından salt yaratım ve alımlanma süreci bakımından farklılık göstermektedir. Bunun dışında modern sanat ve geleneksel anlatı biçimlerinin estetik değer ve tasarım dilinden farklı olmayan önemli niteliklere de sahiptir. Dijital sanatın tarihi içinde sanat, estetik ve tasarım öğeleri veya özelliklerini barındırmak zorunda olduğundan dolayı her sanat eseri ve türe, teorik tartışmaların belli miktar eşlik etmesi gerekmektedir. Özellikle internet ortamı ya da sanal gerçeklik dışında bir mekâna sahip olan sanat eserlerinin sergilenmesinde mekân, gerek fiziksel gerçekliğinin tasarımın parçası olması bakımından gerek izleyici ile etkileşimli bir ortam yaratılması bakımından sosyal etkileşimi de aktif hale getiren bir konumda yer alır. Bu noktada sanatın kişisel deneyime dayalı bir söyleme zemin hazırladığını söylemek de mümkün olmaktadır (aktaran Dekker, 2021e, s. 171). Öte yandan dijital sanatı gösterme, paylaşma ve satma eyleminin Olia Lialina tarafından 1998 yılında yapılmaya başlandığı, ilk *online* sanat projesi *My Boyfriend Came Back Form The War* isimli çalışmanın The Last Real Net Art Muesum olarak adlandırılan *online* bir galeride yer aldığı bilinmektedir. Bu galeride çeşitli özelliklerde projeler öne çıkarılmış; özellikle müze internetin sanatın sunumu, sanata erişim ve dağıtımı için geleneksel modelleri ve yöntemleri yeniden yapılandırıldığını fark etmesiyle birlikte bu tür girişimlere devam etmiştir (Dekker, 2021a, s. 20-21). Bununla birlikte yaratılan eserlerin sergilenmesi bakımından Maria Ghidini, fiziksel mekânda küratörlük yapmakla internette küratörlük yapmak arasında bir karşılaştırma yaparak, ilkinin müze ve galeri koleksiyonlarının sergilenmesi ile ilgili olan bir süreç, ikincisinin, dijital sanat üretmenin ve sergilemenin yeni yollarını sağlayan mekâna özgü bir yaklaşım olduğunun altını çizmiştir. Bu anlamda, dijital sanatın küratörlüğünü yapmanın, dijital sanatı sergilemenin değişkenliğinden yararlandığı tanımlanabilir ve bu nedenle, dijital sanat ve yeni medyanın sorugulamayı, çevrimiçi dağıtım ve dijital arşivleme potansiyeline ilişkin soruları içerecek

şekilde genişlettiği görülür (Dekker, 2021a, s. 20-21).

Eeden ve Mattsson'ın da tanımladığı gibi; dijital gerçeklik, günlük yaşam pratiklerinin bir parçasıdır. Teknolojinin yaşam içinde ön yargıyla bakılması gereken bir sorun değil dijital bir gerçeklik olarak görülmesi; nasıl sorusuna odaklanmaktan çok hakımızda ne söylediğine odaklanmak dijital gerçekliği anlama noktasında daha yararlı bir girişim olmaktadır. Özellikle sergiler çerçevesinden bakıldığında çevrimiçi bir sergi düzenlemenin çevrimdışı bir serginin düzenlenmesinden çok da farklı olmadığı görülmektedir. Sanat eserlerini bir araya getirmek ve onları bir mekânda etkileşime sokmak ve birlikte çalışmakla ilgili olan bu süreç; yaratıcı yetenekler arasındaki farkları ortaya koymada son derece efektif bir girişimdir (aktaran Dekker, 2021d, s. 60).

Yeni medya sanatının türlerine ve yaratım mekanizmalarına girilmeden yeni medyanın teknoloji ile birlikteliğinden doğan etkileşim ortamı, sergileme mekânları, küratörün değişen/değişmeyen anlamı, biçimlendirme anlayışlarının farklı kültürel dönemlerde benzer karakteristik özellikleri gibi unsurların analizinin ardından üzerinde durulması gereken bir diğer unsur da teknolojinin değişimi ve gelişimi ile yaratılan yeni sanat formlarının teknoloji ile iş birliğidir. Kimi sanatçılar teknolojiyi üretim süreçlerinde bir araç olarak kullanırken, diğerleri için bu bir amaç haline gelebilmektedir. Teknolojinin sanat ile olan birlikteliğinde bu etkileşim, çoğunlukla yeni medya ile geleneksel sanat formları arasındaki tartışmaların da dinamiğini oluşturmaktadır. İlkinde sanatçı için teknolojik gelişme düşüncenin görsel – işitsel anlatıya dönüşmesinde bir aracı rolü oynar ve ortaya çıkan eser geçmişin estetik görünümünü yalnızca sergilenme bağlamında değiştirir. İkincisinde ise salt fiziksel gerçeklik ön plandadır ve estetik değer, anlamsal bağlam ve anlatı formu eserin oluşum sürecinde dikkat edilen paradigmlar olmaktan çıkar. Ancak bu iki eğilim arasındaki fark, günümüz sanatında yeni medyanın rolünü tanımlamak için de belirleyici bir işleve sahiptir; bu farkın çağdaş ve güncel sanat diyalektiğinde yeni medya sanatını güncele yaklaştıran önemli bir ayırım olduğu söylemek yanlış olmayacaktır. Çağdaş sanat, modernizmden aldığı temel değerler üzerinde yeni bir söylem dili ve bakış açısı geliştirerek geleceğe dönük yeni manifestolar belirlerken, güncel sanat kapsamında yeni medya sanatının bir kolu, günümüz teknolojisinin araçlarıyla kendine dair bir alan yaratır.

Çağdaş Sanatta Değişen Kültür Formları Bağlamında Dijital Enstalasyon

Tanımlandığı gibi yeni medya sanatı çağdaş sanat kapsamına dahil edilerek analiz edildiğinde üretilen sanat eserlerinin çoğunluğunun geçmişin kültürel mirası üzerinde şekillendiği ve şimdinin teknolojik gelişmeleri ile yaratılırken geleceğe dönük estetik bir anlam ve yeni bir söylem dili geliştirdiği görülür. Kavramsal sanatın bir ürünü, devamı ya da anlatı formu olan yerleştirmeler dijital kültür kapsamında dijital enstalasyonlarla yer değiştirmiş, performans sanatı dijital sanatla bütünleşerek yeni bir boyut kazan-

miş, geçmişin statik biçimsel formu multimedya ve interaktif sanata dönüşmüştür. Bütün bu değişim elbette tanımlandığı gibi disiplinlerarası etkileşimin bir sonucu ve farklı alanlar arasındaki iletişimin bir ürünüdür.

Dijital kültür içindeki görünümüne geçilmeden çağdaş sanat kapsamında enstalasyonun (yerleştirme sanatının) temel karakterinin incelenmesi önemlidir. Bu kapsamda yerleştirme sanatının “kavramsal sanat pratiklerinde ve diğer sanat disiplinlerinde yer alan bir üretim, ifade, çalışma biçimi ve bir sanat anlayışı” olduğu tanımlanabilir (Taştan, 2018, s. 49) ve bu anlayış Dilek Toluyağın da aktardığı gibi; “birtakım sıradan nesnelerin belirlenen bir mekânda kurulumu ve düzenlenmesinden oluşan sanatsal üretim şekli” olarak ifade edilebilir (2020, s. 103). Küratör Lisa Moran’a göre ise enstalasyon; “bir ya da birden çok nesnenin, sanatçının birtakım kaygılarla belirlediği bir mekân içerisinde kurgulanarak yerleştirilen sanat pratiğidir” (Moran, 2003, s. 7). Bütün bu tanımlamalarda öne çıkan ortak noktalar nesne, mekân ve sanatçının kurgulama/ düzenleme/tasarlama eylemidir. Dolayısıyla geleneksel sanat anlayışındaki tuvalin yerini mekânın aldığı ve resmedilen gerçekliğin boyut kazanarak mekân içerisinde nesnelere yoluyla temsil edildiği görülür. Bununla birlikte yerleştirme sanatını kendisinden önceki biçimlendirme anlayışlarından ayıran en önemli nitelik çoğunlukla izleyicinin katılımına olanak sağlamasıdır; bu unsur dijital kültür kapsamında enstalasyonun dönüşümü ile ilişki kurulabilen en temel değerdir. Bu doğrultuda izleyici eserin anlam üretme sürecine dahil edilmiş olur ve eser tamamlanmış bir fiziksel gerçeklik olmaktan öteye geçerek süregiden bir kavramsallaştırmalar dizgesine dönüşür.

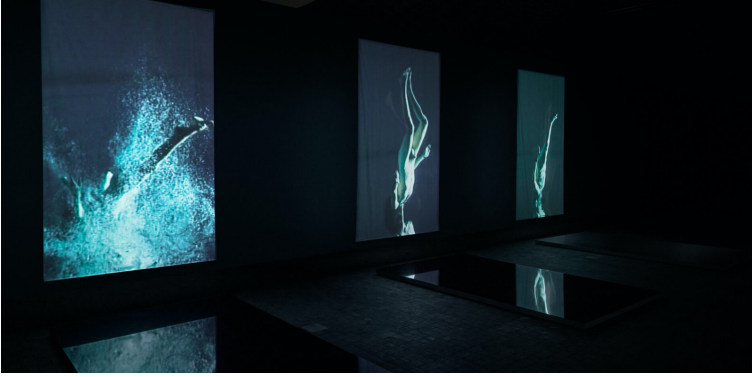
Enstalasyonun modernizm ve modern öncesi sürecin heykel sanatının bir uzantısı olarak kabul edilebileceğini savunan Michael Rush’a göre (2005); müzelerin kurulmasına kadarki zaman diliminde enstalasyonun tarihsel süreçteki ilk örneklerine Rönesans kiliselerinde ve Batı’nın varlıklı ailelerinin evlerinde rastlanır ve devam eden süreçte sanatın ve heykel formunun sergilenmesine yönelik atılan adımlar, yaratılan alanlar ve oluşturulan platformlar toplumsal değişimle de ilişkili olarak heykel sanatını değiştirip dönüştürmüş ve bakış açılarını genişleterek enstalasyonların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Enstalasyonun temelini heykel sanatına dayandırılması bu sanat formunun müzeler ve eleştirmenler arasında benimsenmesinin de önünü açmıştır (Rush, 2005, s. 124-125). Bu noktada postmodern kültürün ve günümüz sanatının önemli anlatı formlarından olan kavramsal yerleştirmelerin, modern sanatın üç boyutlu tasarımlarının bir uzantısı olduğunu tanımlamak ve bu formun teknolojinin sanata entegre edilmesi ile yeni medya sanatları kapsamında görsel ve düşünsel olarak –bazı temel farklılıkların olduğunu da kabul ederek– dijitalleştiğini vurgulamak yanlış olmayacaktır.

Dijital enstalasyon genel bir değerlendirme ile, kavramsal çerçevenin dijital yolla ve bilgisayar yazılımları, kodlar, veri görselleştirmeleri ve ekranlarla izleyiciye sunulduğu yerleştirmeleri tanımlar. Burada sergilenen nesne, sanal ortamda bilgisayarlar

yoluyla yazılımın görsel veriye dönüştürülmesinden oluşur ve fiziksel nesnenin yerini farklı grafikler, sesler ve uzamsal görüntü alır. Dolayısıyla teknoloji, dijital enstalasyon formunda yaratımın görsel – işitsel veriye dönüşmesinde bir araç olarak tanımlanabilirken, yaratılan yeni mekân da sanal gerçekliğin reel olanla birlikteliğini temsil eder. Yeni medyanın kültürel boyutunun temsil biçimlerinden biri olarak tanımlanabilen dijital enstalasyonlarda izleyici – eser etkileşiminin de yeniden kurgulandığı, statik nesnenin yerini dinamik forma bırakmasıyla izleyiciye de etkileşimli yeni bir alan yaratıldığı tanımlanabilir. Dijitalleşme ve sergilenen nesnenin (dijital kültür kapsamında üretilen işlerde yansıyan görüntünün) yazılım kodlarından elde edilmesi sanatçının da – düşünsel gerçekliği somut veriye dönüştürmesinde– özgürleşmesini, farklı üretim mekanizmalarını denemesini, bir ya da birden fazla veri analizini bir araya getirebilmesini ve konu aldığı gerçekliğin sınırlarını genişletebilmesini sağlamıştır. Dolayısıyla heykel bağlamının genişletilmiş kavramlarına dayanarak ve sanatın izleyici katılımına etki eden bir unsur olarak, yaratıcı süreci atölyenin ve stüdyonun ötesine taşıyan diğer enstalasyon sanatı türlerinde olduğu gibi, medya enstalasyonlarının da (dijital yerleştirmelerin) kendine farklı zeminler yaratarak günümüz dijital gerçekliğinde var olduğu tanımlanabilir (Rush, 2005).

Bununla birlikte teknolojinin gelişimiyle yaratılan yeni kültür ortamında farklı kategorilerde ayrılan dijital eserler ve yeni medya sanatları, kendi içlerinde bazı karakteristik özelliklere sahip olmasına rağmen çoğunlukla birbirleriyle etkileşimli bir yaratıcı sürecin ürünü olduklarından melez bir yapı oluştururlar. Fiziksel nesnenin yerini ekran olgusuna bıraktığı ve fiziksel mekânın uzamsal mekânla yer değiştirdiği dijital enstalasyonların statik ya da kısmen dinamik – pasif kategorisinde üretilen işlerde çoğunlukla ekrandan yansıyan görüntü belirli algoritmalar doğrultusunda yazılım kodlarının önceden tanımlanmış görsel veriye dönüşmesi ve bunun video sanatı formunda izleyiciye sunulmasından oluşur. 1990’lardan itibaren bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle modernist ilkeler doğrultusunda üretilen enstalasyonların nesne anlayışının yerini ekran olgusuna bıraktığı ve video sanatının dijital sanat ve dijital enstalasyonların ilk örneklerini oluşturduğu tanımlandı. Bu doğrultuda video sanatının kapsamının genişletilmesi ve ekran olgusunun çoğaltılmasıyla görüntünün de dinamik ve mekânı da kapsayan bir forma dönüşmesinde Bill Viola ve Gary Hill gibi sanatçıların bu alanda ilk örnekleri sunduklarını savunmak yanlış olmayacaktır. Viola, 1970’lerin başından beri çok çeşitli tek kanallı videolar ve enstalasyon videoları oluşturmuştur. Videolarını, “modern dünyada kimlik ve manevi önem sorunuyla boğuştuğu görsel şiirler” olarak tanımlayan Viola için video ve enstalasyon çalışmaları 1980’lerin ortalarından itibaren tercih ettiği bir sunum yöntemi haline gelmiştir. Sanatçı özellikle çalışmalarında manevi kaynak veya malzeme olarak Kur’an, Budist metinleri ve Sufi mistisizmi gibi başlıklarla eşleşen ışık ve biçim araştırmalarına yer vermiş, farklı ülkelerde eserleri sergilenen sanatçının dijital enstalasyonları ve video sunumlarında dışavurumcu bir anlatımın benimsendiği görülmüştür (Rush, 2005, s. 124-125). Sanatçının

1994 tarihli örnekleme alınan video yerleştirmesi *Stations (İstasyonlar)* incelendiğinde beş video projeksiyonundan suda asılı beş çıplak figürün yansıtıldığı, arka planda su altının dingin sesiyle ritmik olarak çerçevenin dışına doğru hareket ettikleri görülür (*Görsel 1*). Ekranların önüne yerleştirilen granit levhalar yansıyan figürlerin siyah bir sıvının içinde yüzdüğü algısı yaratırken ölüm ve yeniden doğuş döngüsü yaşamın en temel gerçekliği olarak izleyiciye aktarılır (MoMA, ____).



Görsel 1. Bill Viola, *Stations (İstasyonlar)*, 1994, beş kanallı video (renk, ses), beş granit levha, beş projeksiyon ekranı (Amos Rex, ____)

Burada dijital enstalasyonun en erken örneklerinden biri olarak galeri içerisinde konumlandırılan ve izleyicinin anlam üretme sürecine dahil edildiği “şey” herhangi bir nesne değil, önceden tanımlanmış bir videonun yansıttığı ekranlar ve onlara eklenmiş olan granit levhalardır. Bununla birlikte Viola'nın çalışmasını modern sonrası kültürün kavramsal çalışmalarından ayıran en temel nitelik yerleştirmenin statik bir konumda olsa dahi dinamik bir formu aktarmasıdır, ki bu da dijital kültürün ve yeni medya araçlarının sanata entegresinin sunduğu olanakların en ayırt edici özelliklerinden biridir.



Görsel 2. Gary Hill, *Dream Stop (Rüya Durağı)*, 2015-16, alüminyum, konik lensli 31 video kamera, 31 projektör, donanım (garyhill.com, ____)

Video sanatının öncü sanatçılarından olan Hill'in çalışmaları dijital enstalasyonun yaratım süreci bakımından incelendiğinde ise sanatçının, Viola'nın video yerleştirmelerinde olduğu gibi çok boyutlu ancak zamanı da odağına alarak zaman – mekân kurusunun değişimi üzerine yoğunlaştığı görülür. Rush'a göre (2005); ekran dışındaki alanın da tanınmasını önceleyen Hill, farklı ve çarpıcı görüntülere odaklanarak, yerleştirmenin mekân içindeki konumunun zamanın keşfini ne ölçekte etkilediğini, tek kanallı video içinde zamanın birden fazla biçimde manipüle edilmesine dayanarak birden fazla monitör ve projeksiyon yüzeyinin video enstalasyonunda farklı olasılıklara nasıl kapı açtığını ve yansıyan görüntünün zaman – mekân algısını değiştirip izleyici – eser etkileşimini ne ölçüde değiştirdiğini sorgulayan yeni medya sanatının önemli isimleri arasındadır. Bununla birlikte Hill'in video çalışmaları; “şiiirsel tema ve fikirlerin yanı sıra toplum ve kültüre dair yorumları da içerir. Ona göre video bilincin en alıcı, esnek ve geniş kapsamlı aynası olarak araçtır. Dolayısıyla eserlerinde izleyicilerin kendi bilinçlerinin bu aynasını görmelerine olanak tanıyan psikolojik alanlar yaratır” (jamesharris-gallery.com, ____ a). Sanatçının 2015 – 2016 tarihinde James Harris Gallery'de sergilenen örnekleme alınan çalışması *Dream Stop (Rüya Durağı)* incelendiğinde (*Görsel 2*), “Kızılderi Dreamcatcher'ın birleşik unsurlarından ve onun İslami desenlerle kültürler arası çağrışımlarından türetilen bir medya heykeli” olduğu görülür (garyhill.com, ____). Galerinin farklı noktalarına yerleştirilen otuz bir gizli kameranın verisini yansıtan projeksiyonlar farklı noktalarda ve katmanlar şeklinde galeri tavanına monte edilmiş, kameralar izleyici ve sergi alanının parçalanmış görüntülerini yakalayarak bunları üst üste bindirir ve mekânın sınırlarını genişletirken dolaylı yoldan zamanın akışını da değiştirmiştir. Görüntü izleyicinin hareketiyle sürekli olarak değişir, statik değil dinamik ancak izleyicinin aktif katılımı değil, değişen görüntüyle zamanın akışına ayak uydurması beklenir. Bununla birlikte gizli kamera yoluyla yeniden inşa edilen kapalı devre gözetleme ortamı Hill'in “iletişim sistemleri ve yeni teknolojinin sosyo-politik sonuçlarına” olan ilgisinin bir ürünüdür; “gözetim, röntgencilik, paranoya ve resmi otoritenin gücünü çağırıştır. Aynı zamanda sosyal medyayla, imaj üretme kültürümüze ve kendi deneyimlerimizi saplantılı bir şekilde yakalamamızla da ilgilidir” (jamesharris-gallery.com, ____ b).



Görsel 3. Stan VanDerBeek, *Movie Mural* (Film Durağı), 1968, *Dreamlands: Immersive Cinema and Art*, 2017, Whitney Museum, New York (whitney.org, ____)

Dijital kültür kapsamında değişen enstalasyonun yeni karakteri bağlamında örnekleme alınan bir diğer eser Stan VanDerBeek'in 1968 gibi erken bir tarihte gerçekleştirdiği ve dijital enstalasyonun en erken örneklerinden biri olarak değerlendirilebilecek *Movie Mural* (*Film Duvarı*) isimli video yerleştirmesidir (*Görsel 3*). Bir filmin farklı görüntüleri parçalar halinde farklı ekranlardan farklı zamansallıklarda izleyiciye aktarılırken sesin varlığı ve değişen görüntü mekânın parçalanarak akışa dahil olmasını sağlar. Burada Viola'nın çalışmasında olduğu gibi izleyici enstalasyona dahil değildir; görüntü izleyicinin fiziksel varlığından bağımsız olarak önceden tasarlanmış ve öngörülebilir bir formda değişirken Hill'in erken video yerleştirmelerinde olduğu gibi fragmanlara indirgenmiştir. Bu kapsamda 2017 yılında Whitney Museum'da sergilenen VanDerBeek'in video-enstalasyonu; "farklı alanlarda dijitalleşme süreçleri, teknolojinin sanata nasıl giderek daha fazla adapte olduğu ve yaratımın zaman – mekân algısını nasıl yeniden yapılandığı gibi soruların önemli kanıtlarını sunar" (Tokdil, 2023, s. 107-108).

Görüldüğü gibi bilgi iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşması sonucunda 1970'lerde Nam Juna Paik'in video yerleştirmeleriyle başlayan dijitalleşmenin sanata entegrasyonu, –Hill ve VanDerBeek'in çalışmalarında olduğu gibi– ekran olgusunun çoğalması ve görüntünün parçalanmasıyla mevcudiyetini sürdürmüş, projeksiyonların sanatın içinde kullanım alanı bulmaları ile ekran kimi zaman büyütülüp tüm galeri mekânını kaplarken teknolojinin gelişiminin sunduğu olanaklarla yeni sergileme stratejileri geliştirilmiştir. Bu süreç 2000'lerin başlarından itibaren bir süreklilik şeklinde gelişmiş, önce galeri mekânı değiştirilip dönüştürülmüş (ekran mekânın kendisi haline gelmiş), ardından sanal gerçeklik ve reel olan yer değiştirirken fiziksel mekân yerini uzamsal yeni açılımlara bırakmıştır (Tokdil, 2023, s. 108). Son aşamada bu süreç etkileşim olgusunu da dahil ederek dijital enstalasyonu izleyici katılımı ile şekillenen, değişen ve gelişen dinamik forma dönüştürmüştür. Zoe Cooper'ın da tanımladığı gibi dijital sanat enstalasyonları; "izleyicilere sanat eserine aktif olarak katılmaları için yeni

fırsatlar sunar. Sanatçılar ve tasarımcılar, izleyici veya ‘kullanıcı’ ile dijital boyut arasındaki ‘gerçek – sanal’ sınırla oynama fırsatına sahip olur. Dokunma, fiziksel katılım ve sosyal etkileşim temel nitelikler haline gelir” (Cooper, 2022).

Performansın Dijital Kültür İçindeki Değişimi: Yeni Medyanın Yeni Kullanım Alanı Olarak Müzik Festivalleri

Yeni medya sanatlarının uygulama formları ve dijital enstalasyon gibi etkinlik alanlarının geçmişin belli başlı söylem biçimleri ya da biçimlendirme anlayışlarının günümüz gerçekliğinde yeniden yapılandırıldığı ve yeni anlam örüntüleri ve/ya biçimsel görünüm kazandığı belirtildi. Benzer biçimde performans sanatı da yalnız belirli bir dönemin kültürel formu olarak görülmemelidir; kökleri modernist kültürün sürrealist sergiler, fütürist gösteriler ve Dada eylemlerine dayanan bu etkinlik alanı postmodern kültür içinde önce 1950’lerde Jackson Pollock’un öncülüğünü üstlendiği *Eylem Resmi* (*Action Painting*) kolunda –canlı bir eylemi işaret eden sanatsal bir aktarımla ilişkili– süreci tanımlayan bir kavram olarak kullanılmış, 1960’larda *fluxus* ve *happening* gibi iki kolda yeniden ortaya çıkarak salt insan bedeni ve eylemin kendisinin sanatın konusu haline geldiği bir yapıya dönüşmüştür. Devam eden süreçte insan bedeni sanat eseri ile yer değiştirerek varoluşunu güçlü bir şekilde ilan etmiştir. Ahu Antmen’in de tanımladığı gibi yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren disiplinlerarası özelliğiyle öne çıkan “ve ancak 1970’lerde başlı başına bir tür olarak kabul edilmeye başlanan performans sanatı, beden sanatı, *happening*, aksiyon gibi çeşitli başlıklar altında gündeme gelmiş, sitüasyonizm, *fluxus*, feminist Sanat, arazi sanatı gibi farklı akımlar dâhilinde de uygulanmıştır” (2008, s. 219). Dolayısıyla görüldüğü gibi postmodern kültür içerisinde şekillenen bütün bu akımlar ve yaratım formlarının hemen hepsi birbirleriyle etkileşim halinde ve farklı disiplinleri bir arada kullanan alanlardır. Ancak burada performans sanatını kendisinden önceki sanat formlarından ve kendi döneminin diğer biçimlendirme anlayışları ile akımlarından temel özellik öncelikli malzemenin insan bedeni olması ve bedeninin sanatsal bir dil olarak kullanımınıdır. Bu nedenle beden “kendi kendini gerçekleştirme” noktasında okunabilen bir araç olarak öne çıkarken eylemin sürekliliği ve zamanın sanatın içindeki kullanımına ilişkin de yeni denemeler gerçekleştirilir (Antmen, 2008, s. 222). Dolayısıyla beden, tuval veya heykel olarak gösteriminden ayrılarak kendine başka bir alan edinmiştir. Bu alanda bedeninin gösterim şekli enstalasyon türündeki performanslara (performatif yerleştirmeler) ait bir eleman haline de gelmiştir (Hakan-Verdu Martinez ve Demiral, 2014, s. 183). Araştırma kapsamında örnekleme alınan Viola’nın yerleştirmesi bu kapsamda ele alınabilecek en önemli çalışmalarındandır. İnsan bedeni dijital enstalasyon formunda yeniden görünürlük kazanmış ve beden farklı anlam örüntülerini kendinde barındıran performatif bir unsura dönüşmüştür.

Bununla birlikte performans sanatının kendisinden önceki sanat formlarından ayrışmasını sağlayan en temel niteliklerinden biri de gerçekleştirilen eylemin yalnız bir defaya mahsus olması ve deneyimin anlık olarak yaşanmasıdır. Semra Germaner'in de ifade ettiği gibi; "performans yalnızca bir an için var olur; yaşamın en yüksek derecesini ifade ederken ölüme çok yakındır. Unutma belleğin bir parçasıdır, performans sanatı yalnızca seyircinin belleğinde varlığını sürdürür" (1997, s. 60). Dolayısıyla kayıt altına alınmış ya da tekrar gerçekleştirilmiş olsa da her eylem öncekinden insan faktörünün değişkenliği nedeniyle farklı olacaktır. 1970'lerden itibaren performans sanatı ve beden kullanımına ilişkin değişen stratejiler Kibar Bolat-Aydoğan'a göre; "sadece biçimciliğe bir tepki olmayıp, kendinden önceki sanata ilişkin kabulleri ve önermeleri sorgulayarak, bunlara alternatif teknikler ve malzemeler sunmuşlardır" (2008, s. 6). Böylece sanat eseri, sanatçı ve izleyicinin rolleri değişirken sanat geçmişin müze ve galerinde sergilenen bir "şey" olmaktan çıkmış ve özgürleşmiştir. Donald Kuspit'in de tanımladığı gibi; "modern zamanlarda sanat, sırça sarayından çıkıp kalabalığa karışmıştır, çünkü kendini yalnız hissetmiştir. Artık tam anlamıyla yüksek sanat değildir, çünkü aristokrasinin ve kilisenin yüksek dünyasına giden bir yol olmaktan çıkmıştır" (2005, s. 153).

Günümüz dijital kültür kapsamında gerçekleştirilen müzik festivallerinin de pek çok açıdan geçmişin performans sanatı ve bu yapı içerisindeki beden kullanımı ile paralellik gösterdiği görülür. Bu festivaller, geçmişin sahne sanatları ya da plastik sanatlarının katı sınırlamalarından kurtulması, kayıt altına alınamaması (ya da alınsa dahi etkinliğin tek seferlik gerçekleşmesi), yüce sanat ve akademik estetiğin yerini güncel olanın ve talep edilenin alması, bedenin hem gösterim/sunum hem de sahne arkasındaki kullanımı gibi nitelikler bakımından 1960 sonrası performans sanatının temel manifestosu ile örtüşmektedir. Burada bilgisayar teknolojilerinin tüm olanaklarını kullanarak interaktif ve etkileşimli tasarımlar gerçekleştiren yeni medya sanatçıları –elbette festivalin ve sahne performansının geçmişin performans sanatından pek çok açıdan ayrı olduğunu ancak bazı temel unsurlar açısından benzerlikler taşıdığını kabul etmek koşuluyla– sanatın yeniden yaşamın içinde değer kazanmasına aracılık etmiş ve enstalasyon ile performansın yeniden bir arada bir kültür diline dönüşmesini sağlamıştır. Özellikle son yıllarda birçok müzik festivalinde görsel çalışmalarını sergileyecek yeni mecralar bulan sanatçılar, hem toplumsal sorunlar üzerine üretimler yaparken hem de insan bedeni üzerine görselleştirmeler, hareketli görüntüler, video, artırılmış ve sanal gerçeklik ile projeksiyon haritalama üzerinde çalışan görsel sanatçılardan oluşan ekipler festivallerde sıkça yer almaya başlamıştır (May, 2021, 13 Ağustos). Öte yandan dijital enstalasyon ya da dijital performans gibi türlerin farklı görüntüler, sesler ve metinlerden oluşması ve farklı türleri (yazılım sanatı, net sanatı, algoritmik sanat, interaktif sanat vb.) bir araya getirerek disiplinlerarası bir form sunması bakımından yerleştirme ve performansın dijitalleşerek multimedya sanatının ortaya çıkmasına aracılık ettiği tanımlanabilir (Güney, 2014, s. 136). Bununla birlikte söz konusu dijital

performanslarda fiziksel mekânla sanal mekânın iç içe geçtiği de tanımlanabilir. Festivalin gerçekleştiği alanda yeni medyanın sanal gerçekliği postmodernizmin enstalasyonlarına benzer biçimde konumlandırılır ve interaktif sanatın izleyicinin tepkilerine cevap veren niteliği performansı gerçekleştiren kişi ya da performansın kendisinin dinamizmiyle yer değiştirerek interaktif bir ortam yaratılır. Müzik festivallerinin performans sanatı ile ortak bir diğer yönü onun belli bir süre sonra bir anlamda silinip gitmesi; “her ne kadar kayıt altına alınıyor ve videolarda belgeleniyor olsa da, bu sanat eserlerinin tıpkı çevrelerindeki müzik performansları gibi, ilk elden tanık olunmayı amaçlaması ve bu deneyimin yalnızca festivale katılanların zihinlerinde yaşamasıdır” (Sierra, 2018, 26 Ekim).



Görsel 4. Afterlife Müzik Festivali, Tulum, 2019 (Lorena, 2019, 25 Eylül)

Günümüz dünyasında bilişsel ürünlerin kültürel üretimler kapsamında devamlılık göstererek paylaşılması gün geçtikçe karmaşık bir hal almaktadır. Bu karmaşık kültürel yapı sanat ve toplumsal yaşamın birlikteliği ve farklı disiplinlerin ortak iş birliğinde her geçen gün çeşitlenmektedir. Toplumsal değişimin bir ürünü olan popüler kültürün değişim ve yenilik arzusu sanat eserlerinin de farklı kullanım alanlarında varoluş sürecini hızlandırmakta, sanatın yaşamın içine giderek entegresinin önünü açmaktadır (Kabaş, 2018, s. 28). İşte bu noktada yeni medya sanatı ve görsel sanatlar alanında çalışan sanatçılar genellikle müzik festivallerinin isimsiz kahramanları olmaktadır. Tom May'e göre (2021, 13 Ağustos); “bir zamanlar sadece poster ve festival programını tasarlamak veya küçük ve mütevazı sergilere ev sahipliği yapmakla yetinilen görsel sanatçılar artık giderek daha fazla merkeze taşınır olmuş”, dijital ekranlardaki videolar, enstalasyonlar, duvar resimleri, kinetik heykeller festivallerin hem tamamlayıcı ana öğelerini oluştururken hem de bu festivaller giderek salt müzikle sınırlı olmak yerine çağdaş sanatı da kapsamına dahil ederek genişlemiş, pek çok sanatçının enstalasyonlarının ve kavramsal işlerinin de sergilendiği yeni bir platform yaratılmıştır. Bununla birlikte özellikle festival kapsamında üretilen sanat eserlerinin ve sergilenen eserlerin sahip olabileceği kitle erişimi ve yaygınlığı da çok büyüktür. 2015 yılında gerçekleştirilen bir araş-

tırmaya göre, Amerika Birleşik Devletleri'nde her yıl otuz iki milyon kişinin bir müzik festivaline katılmış olduğu tespit edilmiştir (Sierra, 2018, 26 Ekim).



Görsel 5. Afterlife Müzik ve Sanat Festivali, Ibiza, 2022 (Álvaro Pardo B, 2023, 12 Mayıs)

Bu festivaller arasından ölümden sonraki bilinç aleminde bir yolculuk yapmak üzerine yola çıkan Afterlife, bir etkinlik olarak sanat gösterileri ve çok çeşitli aktivitelere yer veren geniş bir festivaldir. Bu aktiviteler, festival konuklarına çeşitli sanatsal etkinliklere katılma şansı vererek, müziğin ötesinde çok boyutlu kültürel bir deneyim sunmakta ve etkileşim ortamı yaratmaktadır (Rickinson, ____). Geniş kapsamlı düzenlenen diğer müzik festivalleri arasında sürekliliği ve konsepti açısından öne çıkan bir festival olan ve İtalyan tekno müzik grubu Tale of Us tarafından kurulan Afterlife ilk kez 2016 yılında gerçekleştirilmiş, basit bir parti konsepti olarak başlayan etkinlik giderek yerini müziğin dijital enstalasyonlarla birleştiği etkileyici bir festivale dönüşmüştür (Lorena, 2019, 25 Eylül).

Bununla birlikte söz konusu festival kapsamında kullanılan imajlar ve görsellerde öne çıkan beden, yaşam ve yaşam sonrası gösterimleri özellikle araştırmanın önceki bölümünde incelenen Viola'nın yaklaşımları ve üretimlerinin merkezinde yer alan tematik anlatılarla da benzerlik taşımaktadır. Elektronik müziğin görsel – işitsel ışık ve lazer enstalasyonlarıyla bir araya geldiği Afterlife festivallerinin tümünde arka planda asılı bir insan silüeti yer alır —Bedenin değişen fiziksel yapısı ve yaşamın ölümle olan diyalektiği Afterlife festivalinin de her yıl devam eden ana temasıdır ve gerek festival afişinin gerek festival kapsamında sahne arkasının dijital yerleştirmelerinin ana motifiidir (Görsel 4-5). Festival kapsamına dahil edilen multimedya ve dijital enstalasyonlar da bu çerçevede kurulan ve festivalin devam eden karakterini oluşturmuştur. Bu çerçevede festival kapsamında pek çok yeni medya sanatçısı ve tasarımcısının farklı bakış açıları ve çeşitli teknikleri bir arada kullandığı ve üretimleri festivaller üzerinden konumlandırarak sergileme mekânının sınırlarını genişlettikleri görülür.



Görsel 6. Coachella Valley Müzik ve Sanat Festivali, *Escape Velocity (Coachella Astronaut)*, 2014, *Poetic Kinetics (Sierra, 2018, 26 Ekim)*

1999 yılında Paul Tollett ve Rick Van Santen tarafından kurulan, Kaliforniya İndio'daki Colorado Çölü'nde her yıl düzenlenen ve her yıl yüz binlerce kişinin katıldığı Coachella Valley Müzik ve Sanat Festivali de yeni medya sanatının uygulama alanlarından biri olarak giderek daha fazla etkileşimli sanatı ve dijital enstalasyonları kapsamına dahil eden önemli festivaller arasındadır. 2016 yılında iki yüz bine yakın ziyaretçinin yer aldığı festival, 2017 yılında iki hafta sonu boyunca 750.000'den fazla katılımcının ilgisini çekmiş ve bu ilginin büyük bir bölümü görsel – işitsel videolar ve dijital üretimlerin görsel gücünden elde edilmiştir. 2014 yılında gerçekleşen festival kapsamında Poetic Kinetics tarafından tasarlanan kinetik bir heykel olan *Escape Velocity* isimli astronot festival mekânının dijital heykellerinin en önemli enstalasyonları arasında yer almış; astronotun vizörü, canlı ve etkileşimli yüz ve isim yakalama sisteminin yanı sıra video projeksiyon haritalaması ile donatılmış, bu da katılımcıların yüzlerinin kaskın vizörüne yansıtılmasına ve birer “astronot olmalarına” olanak tanımıştır (Poetic Kinetics, ____). Bunun yanı sıra etkileyici görsel – işitsel multimedya işlerine de yer verilen festival alanı kapsamında kavramsal yerleştirmeler de farklı alanlara konumlandırılarak festival ziyaretçilerine sürükleyici ve disiplinlerarası bir deneyim yaşatılmıştır. Makro ölçekli dijital sanat enstalasyonlarında uzmanlaşmış ve festivaller için çok sayıda eser üretmiş Los Angeles merkezli tasarım stüdyosu Poetic Kinetics'in sanatçı ve yaratıcısı Patric Shearn festivallerde açılan üretim alanları üzerinde çalışmayı bir tuval üzerinde çalışmaya benzeterek bunun benzersiz bir deneyim olduğunu vurgulamıştır (Sierra, 2018, 26 Ekim). Bununla birlikte görüldüğü gibi performans sanatının ister postmodern kültürün sanat formu ister müzik alanında gerçekleştirilen bir eylem olarak ele alınsın dijitalleşen toplumun yeni kültürel ürünleri olarak yeni medya sanatları ile bir araya gelmesi, dinamik ve etkileşimli bir alan yaratarak sanatın sınırlarının genişlemesine neden olmuş; bu multimedya tasarımları, ses ve görüntü enstalasyonlarının müzik festivallerinin içinde varoluşu her iki alanın da daha geniş kitlelere ulaşmasına olanak sağlamıştır.



Görsel 7. Glastonbury Çağdaş Performans Sanatları Festivali, 2019, The Chemical Brother (vam.ac.uk, ____).

Dolayısıyla festivallerde yeni medya ve çağdaş sanatın performans sanatlarıyla birlikte tezahür etmesinin sanatın yaratma sürecinde benzersiz etkileşimler sağladığı tanımlanabilir. Seçilen sanatçılar doğrudan kendi vizyonları ve tasarımları üzerinden ekiplerle organize olmuş şekilde çalışarak belirli bir süre ve mekânda belirli dinamikler ya da ihtiyaçlar doğrultusunda şekillenen eserler yaratırlar. Bununla birlikte bu çalışmalar –yeni medya sanatının izleyici katılımlı sanat türlerinde olduğu gibi– tasarımcısı tarafından festival kapsamına uygun tasarlanmış ve tamamlanmış olsa da performansın kendi içindeki dinamiği ile de şekillenen ve sürekli olarak yenilenen bir estetik bağlama sahiptir. Kimi zaman sahne alan sanatçıların performanslarıyla etkileşimli, kimi zaman festivali ziyaret eden katılımcıların basit ses, hareket ve mimiklerine duyarlı, kimi zaman salt sahne arkasından yansıyan bir görüntü, kimi zaman ise festival alanında sergilenen geniş kapsamlı bir enstalasyon şeklinde tasarlanmıştır. Çalışmanın fiziksel gerçekliği her ne olursa olsun performans ve enstalasyonun birlikteliği çok daha yaratıcı süreçlere kapı aralamıştır.

Performansın dijital enstalasyonla bir araya gelerek sürükleyici bir deneyimin ziyaretçilere sunulduğu tekrar eden festivaller arasında örnekleme alınan diğer bir festival Glastonbury Çağdaş Performans Sanatları Festivali'dir. Dünyanın en büyük açık hava festivalleri arasında kabul edilmekle birlikte Glastonbury, 1970'li yıllardan itibaren İngiltere'de gerçekleştirilen en uzun soluklu festivallerdendir. Farklı kültürler ve ülkelere ait müziklerin, farklı alanlarda performansların ve sanatın farklı formlarında kavramsal çalışmaların yer aldığı etkinlik, "her zaman sahne teknolojisi ve tasarımında en ileri seviyede yer almış ve ses, ışık ve video deneyimlerinde yeni yaklaşımlara öncülük etmiştir" (vam.ac.uk, ____).



Görsel 8. Glastonbury Çağdaş Performans Sanatları Festivali, 2019, The Chemical Brother
(Hughes, 2022, 23 Haziran)

2019 yılında Afterlife festivalin sembolü olan figürün dinamik etkileşimli formunu The Chemical Brothers sahnesinde izleyiciyle buluşturmuştur (Görsel 7-8). Performans sanatının video montajlarıyla birleştirilmesiyle elde edilen etkileyici sahne tasarımı mekânın fiziksel gerçekliğini sanal gerçekliğin sonsuzluğuyla birleştirmiş, fiziksel sahnenin ötesine geçmek ve sansasyonel bir görseller dizisi yaratmak için en son teknoloji projeksiyonlar kullanılarak lazerlerin ve hologramların sınırları zorlanmıştır. Bu yolla fiziksel gerçeklik ve reel zamana ilişkin duygular da değişerek işitsel verinin de desteğiyle yeni bir zaman – mekân algısının doğması sağlanmıştır. Dolayısıyla dijital performansın bu tür festivallerde kullanılmasının anı ve paylaşılan deneyim duygusunu yoğunlaştırdığı tanımlanabilir (vam.ac.uk, ____).

Sonuç

Toplumsal değişim ve bilgi – iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelere paralel bilgisayarların üretim mekanizmalarında etkin kullanımı, sanat ve tasarım alanında önemli gelişmelerin yaşanmasına aracılık etmiş ve kültür alanında yeni bir paradigmanın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yeni paradigma, tasarımın üretim sürecinden sergilenme boyutuna, alımlayıcının deneyim aşamasından yaratımın izleyici ile buluşma mekânına ve hatta devam eden üretimin izleyici tarafından tamamlanma noktasına kadar geleneksel sanatın alışlagelmiş anlatılarının dışında bir kültürün yaratılmasını sağlamıştır. Yeni medya teknolojilerinin sanatın içine entegre edilmesiyle farklı kategorilerde ayrışan dijital sanat formları, –sanal platformlarda kodlar ve yazılım yoluyla üretilmesi ve ağlar yoluyla dolaşıma girmesi bakımından– birbirleriyle etkileşimli yeni bir alan yaratarak melez türler de ortaya çıkarmış, dijital enstalasyon, video enstalasyon ve multimedya yerleştirmeleri bu etkileşimli tasarımların önemli aktarım formları arasında yer almıştır.

Günümüz gerçekliğinde ve yaşanan toplumun kültür deneyiminde üzerinde durulması gereken diğer önemli unsur, dijitalleşmenin kültürel yapı içerisine dahil oluşunun belirli bir tarihte gerçekleşen bir olay değil bir süreklilik olduğu ve geçmişin farklı dinamiklerinin teknolojinin yarattığı yeni çalışma alanları ve toplumsal taleple disiplinlerarası bir düzlemde dönüştüğüdür. Araştırma kapsamında örnekleme alınan formlar arasından enstalasyonun dijital kültür içinde dijitalleşmesi, etkileşimli multimedya yerleştirmelerine dönüşmesi, performans sanatının dijital sanat yaratımları ile bir araya gelmesi bunun önemli kanıtları arasındadır. Elbette performansın dijital sanatla bir araya gelmesi de bu sürecin bir devamıdır; çağdaş sanat içinde kavramsal yerleştirmelerden ayrılarak yeni bir deneyim alanı bulan dijital enstalasyonlar sanata ilişkin tanımlanmış katı sınırların da yıkılmasına aracılık etmiş, sanat yaşamın içine geçmişte olduğundan çok daha belirgin olarak dahil edilmiştir. Bu etkileşim alanlarından olan müzik festivalleri salt işitsel bir etkinlik olmanın ötesinde günümüzde bir deneyim mekânı haline gelmiş, görsel veri olarak dijital kültür ürünlerinin de farklı araçlarla performans sürecine dahil edildiği etkileşimli bir platforma dönüşmüştür.

Bu kapsamda dijital sanatın ve performansın bir araya gelerek yaşamın içinde yeni bir alan yaratmasının bireyin yaşam biçimlerinden düşünsel pratiklerine, sosyal yaşantı ve davranışlarından kültürel taleplere, ekonomik birikimlerden toplumsal değerler ve psikolojik beklentilere kadar çok katmanlı bir değişimin göstergesi olduğu tanımlanabilir. Teknoloji gelişmeye devam ettiği sürece, bütün bu dinamiklerin farklı etkileşim mekanizmaları yaratarak değişmesi ve kültür alanında yeni sanat formlarının ortaya çıkması ya da mevcut yaratım alanlarının alımlanma süreci bakımından yeni stratejilerin geliştirilmesi kaçınılmazdır.

Kaynakça

Akgülçil, N. G. (2018). *Yeni Medya Sanatı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Álvaro Pardo B. (2023, 12 Mayıs). MIRA Festival presume de cartel y formatos en su XII edición. *Beatsoup*. <https://beatsoup.es/mira-festival-2023-xii-edicion-cartel-formatos-dice/> Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2023

Amos Rex. (____). Bill Viola: Inner Journey 22 Sept 2021–27 Feb 2022. <https://amosrex.fi/en/exhibitions/bill-viola/> Erişim Tarihi: 8 Nisan 2023

Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (2. Baskı). İstanbul: Sel.

Bolat-Aydoğan, K. (2008). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Performans Sanatı. *Art-E Sanat Dergisi*, 1(1), 1-17.

Bolter, J. D. ve Grusin, R. (2000). *Remadiation* (2. Baskı). Cambridge: MIT.

Dekker, A. (2021a). *Curating Digital Art*. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 14-35). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021b). Domenica Quaranta. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 36-45). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021c). Tom Clark ve Rózsa Farkas. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 46-57). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021d). Amber van den Eeden & Kalle Mattsson. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 58-65). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021e). Sakrowski. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 168-177). Amsterdam: Valiz.

Cooper, Z. (2022). The Future of Art: 8 Digital Installations and Interactive Spaces. *Architizer*. <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/digital-art-projection-installations/> Erişim Tarihi: 2 Şubat 2023

garyhill.com. (____). Dream Stop, 2015-16. https://garyhill.com/work/mixed_media_installation/dream-stop.html Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2023

Germaner, S. (1997). *1960 Sonrası Sanat: Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar* (1. Baskı). İstanbul: Kabala.

Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ondokuzmayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

Hakan-Verdu Martinez, E. ve Demiral, A. (2014). 20. ve 21. yy.da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 180-201.

Hughes, J. (2022, 23 Haziran). Chemical Brothers Glastonbury 2022 set in doubt - full statement as Covid fears grow after Irish gig cancelled. *SomersetLive*. <https://www.somersetlive.co.uk/whats-on/music-nightlife/chemical-brothers-glastonbury-2022-set-7245876> Erişim Tarihi: 5 Nisan 2023

jamesharrisgallery.com. (____a). *Garry Hill- Overview of Artist's Career*. <https://jamesharrisgallery.com/artists/gary-hill> Erişim: 08 Mayıs 2023

jamesharrisgallery.com. (____b). *Gary Hill: Dream Spot (Press Release)*. <https://jamesharrisgallery.com/exhibitions/gary-hill-dream-stop-6> Tarihi: 8 Mayıs 2023

Kabaş, D. (2018). *Kültürel Tüketim Yeni Boyutu: Minikitap Serisi*. M. Arslantepe (Ed.), *Görselliğin Kültürü: Bir Görsel Kültür Çalışması* (1. Baskı) (s. 25-46). Kocaeli: Umutepe.

Karaçalı, B. (2009). *Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Kuspit, D. (2004). *Sanatın Sonu* (1. Baskı) (Çev. Y. Tezgiden). İstanbul: Metis.

Lorena, A. (2019, 25 Eylül). Afterlife Wraps Up Successful Sophomore Takeover at the Brooklyn Mirage. *The Knockturnal*. <https://theknockturnal.com/afterlife-wraps-up-successful-sophomore-takeover-at-the-brooklyn-mirage/> Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2023

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media* (1. Baskı). Cambridge: MIT.

May, T. (2021, 13 Ağustos). Why visual arts are now key to the music festival vibe. *Creative Boom*. <https://www.creativeboom.com/features/how-visual-arts-are-becoming-key-to-the-music-festival-vibe/> Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2023

MoMA. (____). *Gallery label from Out of Time: A Contemporary View, August 30, 2006-April 9, 2007*. <https://www.moma.org/collection/works/81737> Erişim Tarihi: 8 Mayıs 2023

Moran, L. (2003). *What is Installation Art, What is Series* (1. Baskı). Dublin: IMMA.

Poetic Kinetics. (____). *Escape Velocity*. <https://www.poetickinetics.com/escape-velocity/> Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2023

Rickinson, S. (____). *Ame, Dixon, Tale of Us & More Set for Inaugural Afterline Festival. DHA*. <https://www.deephouseamsterdam.com/ibiza/ame-dixon-tale-of-us-set-for-afterlife/> Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2023

Rush, M. (2005). *New Media in Art* (1. Baskı). Londra: Thames – Hudson

Sierra, G. (2018, 26 Ekim). *How the Massive Artworks at Music Festivals are Created. Artsy*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-massive-artworks-music-festivals-created> Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2023

Taştan, R. T. (2018). *Türkiye’de Çağdaş Sanatta Yerleştirme (Enstalasyon) ve Kültür*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Tokdil, E. (2023). *The Tension Between Contemporary and Modern Art: The Emergence of New Media in Turkey, the Development of Digital Art and the Changing Institutions/Institutional Structure. Journal of Arts, 6(2), 101-120*. <https://doi.org/10.31566/arts.2048>

Toluyağ, D. (2020). *Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekân, Nesne ve Sanatçı Örnekleri. Akademik Sanat, 5(11), 101-114*.

vam.ac.uk. (____). *Glastonbury Festival Stage Design*. <https://www.vam.ac.uk/articles/glastonbury-festival-stagedesign#slideshow=168570&slide=0> Erişim Tarihi: 05 Mayıs 2023

whitney.org. (____). *Stan VanDerBeek – Movie Mural – 1965-1968*. <https://whitney.org/collection/works/50469> Erişim Tarihi: 18 Nisan 2023