



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Anabilim Dalı

**ALGORİTMİK SANATIN HİBRİT KAMUSAL ALAN İNŞASINDAKİ  
ROLÜNE İLİŞKİN BİR MODEL: REFİK ANADOL PROJELERİ  
ÖRNEĞİ**

Kevser AKYOL OKTAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024



ALGORİTMİK SANATIN HİBRİT KAMUSAL ALAN İNŞASINDAKİ ROLÜNE İLİŞKİN  
BİR MODEL: REFİK ANADOL PROJELERİ ÖRNEĞİ

Kevser AKYOL OKTAN

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Sosyoloji Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

## KABUL VE ONAY

Kevser AKYOL OKTAN tarafından hazırlanan "Algoritmik Sanatın Hibrit Kamusal Alan İnşasındaki Rolüne İlişkin Bir Model: Refik Anadol Projeleri Örneği" başlıklı bu çalışma, 10 Haziran 2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

---

Prof. Dr. Fatih ÖZDEMİR (Başkan)

---

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY (Danışman)

---

Doç. Dr. Sevgi ÇOBAN (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. <sup>(1)</sup>
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..... ay ertelenmiştir. <sup>(2)</sup>
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. <sup>(3)</sup>

...../...../.....

[İmza]

Kevser AKYOL OKTAN

1“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

(1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir \*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

\* Tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

## ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, **Prof.Dr. M. Demet ULUSOY** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

***Kevser AKYOL OKTAN***

## ÖZET

AKYOL OKTAN, Kevser. *Algoritmik Sanatın Hibrit Kamusal Alan İnşasındaki Rolüne İlişkin Bir Model: Refik Anadol Projeleri Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2024.

Dijitalleşmenin sanat alanındaki etkilerine bağlı olarak ortaya çıkan yeni sanat formlarından birisi olan algoritmik sanat, son yıllarda hem sanatsal yaratım alanı hem de akademik araştırmalar bakımından dikkat çekici bir hale gelmiştir. Her ne kadar algoritma benzeri uygulamalar geleneksel sanat biçimleriyle de ilişkilendirilebiliyor olsa da günümüzde algoritmik sanat denilince algoritmalar, yapay zekâ ve makine öğrenmesi eşliğinde gerçekleştirilen dijital sanat akla gelmektedir. Bu teknolojilerle birlikte sanatsal üretimde ortaya çıkan dönüşüm, sanata ilişkin tartışmaları, sanatın algılanış biçimini ve sanatın toplumsal fonksiyonunu da değiştirmektedir. Sanat sosyolojisi literatüründe imajların ve sembollerin önem kazandığı teknoloji toplumlarında dijital sanat formlarının ortaya çıkışı ile birlikte sanatın sunduğu deneyimlerin çoğullaşmasına ve küresel ölçekteki iletişim ve paylaşım platformları ile de sosyo-sanatsal düzlemde yeni bir kamusal alan inşaa edildiğine dair yapılan vurgular dikkat çekmektedir. Algoritmik sanatın fiziksel mekân ve sanal mekanları hibritleşiren yapısının bu vurgularda önemli bir rolü vardır. Bu bağlamda hibrit kamusal alanları, kamusal alanın ölçütlerini belirleme çabalarıyla birlikte değerlendirmek ve hibrit kamusal alanlarla gündeme gelen algoritmik sanat formlarının ne tür vaatler içerdiğini tartışmak sanatın demokratikleşmesi çerçevesinde önemli hale gelmektedir. Bu çalışmada, algoritmik sanat formları ve hibrit kamusal alan kavramı arasındaki ilişki değerlendirilmekte ve Refik Anadol'un projelerinden örneklerle algoritmik sanat pratiklerinin hibrit kamusal alan inşası bağlamındaki potansiyel nitelikleri incelenmektedir. Nitel araştırma yöntemi ve durum çalışması temelinde gerçekleştirilen incelemede sanatçının projelerine yönelik içeriksel bir analiz gerçekleştirilmiştir. Analizde, Benn ve Gauss, Nemeth ve Schmidt, Varna ve Tiesdell, Langstraat ve Van Melik gibi yazarların ortaya koyduğu kamusal alan ölçütlerinden, kamusal alanın prosedürel olarak ele alan yaklaşımlardan, hibrit kamusal alan ve "ilişkisel estetik" kavramı çerçevesinde öne çıkan tartışmalardan yararlanılmıştır.

### **Anahtar Sözcükler:**

Algoritmik Sanat, Kamusal Alan, Hibrit Kamusal Alan, Refik Anadol.

## ABSTRACT

AKYOL OKTAN, Kevser. *A Model for the Role of Algorithmic Art in the Construction of Hybrid Public Space: The Case of Refik Anadol's Projects*, Master's Thesis, Ankara, 2024.

Algorithmic art, one of the new art forms that emerged due to the effects of digitalization in the field of art, has become remarkable both in terms of artistic creation and academic research in recent years. Although algorithm-like applications can also be associated with traditional art forms, today when algorithmic art is mentioned, digital art realized with algorithms, artificial intelligence and machine learning comes to mind. The transformation that occurs in artistic production with these technologies also changes the discussions about art, the way art is perceived and the social function of art. In the sociology of art literature, the emphasis on the pluralization of experiences offered by art with the emergence of digital art forms in technological societies where images and symbols gain importance and the construction of a new public space on the socio-artistic plane with global communication and sharing platforms attract attention. The structure of algorithmic art, which hybridizes physical and virtual spaces, has an important role in these emphases. In this context, it becomes important within the framework of the democratization of art to evaluate hybrid public spaces together with efforts to determine the criteria of publicity and to discuss the promises of algorithmic art forms that come to the fore with hybrid public spaces. In this study, the relationship between algorithmic art forms and the concept of hybrid public space is evaluated and the potential qualities of algorithmic art practices in the context of hybrid public space construction are examined with examples from Refik Anadol's projects. A content analysis of the artist's projects has been conducted based on qualitative research methodology and case study. In the analysis, the criteria of publicness put forward by authors such as Benn and Gauss, Nemeth and Schmidt, Varna and Tiesdell, Langstraat and Van Melik, approaches that deal with publicity procedurally, prominent discussions within the framework of hybrid public space and the concept of "relational aesthetics" were used.

### **Keywords:**

Algorithmic Art, Public Space, Hybrid Public Space, Refik Anadol.



## İÇİNDEKİLER

<b>KABUL VE ONAY .....</b>	<b>i</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....</b>	<b>ii</b>
<b>ETİK BEYAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ÖZET .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>İÇİNDEKİLER .....</b>	<b>vi</b>
<b>TABLolar DİZİNİ .....</b>	<b>viii</b>
<b>ŞEKİLLER DİZİNİ .....</b>	<b>ix</b>
<b>GÖRSELLER DİZİNİ.....</b>	<b>x</b>
<b>GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>1. BÖLÜM: ÇALIŞMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI.....</b>	<b>3</b>
1.1.1. Araştırmanın Konusu .....	3
1.1.2. Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları .....	5
1.1.3. Araştırmanın Önemi.....	6
<b>1.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ .....</b>	<b>8</b>
1.2.1. Araştırmada Veri Toplama ve Değerlendirme Süreci.....	11
1.2.2. Araştırmanın Sınırlılıkları ve Araştırmada Karşılaşılan Güçlükler.....	13
<b>2. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1. KAMUSAL ALAN TARTIŞMALARI .....</b>	<b>14</b>
2.1.1. Kamusal Alan.....	14
2.1.2. Kamusal Alanın Kavramı.....	25
2.1.3. Kamusal Alanın İnşası .....	30
2.1.4. Hibrit Kamusal Alan .....	36
<b>2.2. SANATIN TOPLUMSAL/SOSYAL FONKSİYONLARI .....</b>	<b>46</b>
2.2.1. İletişim ve Sosyalleşme.....	47
2.2.2. İdeolojik Aygıt.....	50
2.2.3. Kültürel Sermaye .....	58
2.2.4. Kamusal Alanın İnşası .....	60
<b>2.3. KAMUSAL SANAT, KAMUSAL ALANDA SANAT.....</b>	<b>64</b>
2.3.1. Kamusal Sanat .....	64
2.3.2. Kamusal Alanda Sanat .....	65
2.3.3. Tarihsel Süreçte Sanat ve Kamusal Alan: Karşılaşma Mekanları ve Estetik Deneyim .....	67
2.3.3.1. Antik Dönem Sanatı ve Klasik Sanatta Karşılaşma Mekanları ve Estetik Deneyim .....	67
2.3.3.2. Modern Sanatta Karşılaşma Mekanları ve Estetik Deneyim.....	69

2.3.3.3. Kavramsal Sanat, Karşılaşma Mekanları ve Deneyim Olarak İletişim .....	70
2.3.4. Hibrit Kamusal Alanlar ve Sanat .....	73
<b>2.4. ALGORİTMİK SANAT VE KAMUSAL ALAN.....</b>	<b>76</b>
2.4.1. Algoritmik Sanat .....	76
2.4.2. Algoritmik Sanatın Mekanla İlişkisi ve Hibrit Kamusal Alanla İlişkili Potansiyelleri. .....	82
2.4.3. Algoritmik Sanatın Hibrit Kamusal Alan Bağlamında Sahip Olduğu Niteliklerin Bir Modellemesi: Araştırmanın Bilişsel Haritası .....	87
<b>3. BÖLÜM: ARAŞTIRMA BULGULARI: REFİK ANADOL'UN PROJELERİ'NDE HİBRİT KAMUSAL ALANLARIN İNŞASI İÇİN SAHİP OLDUĞU POTANSİYEL NİTELİKLERİN ANALİZİ.....</b>	<b>97</b>
<b>3.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ .....</b>	<b>97</b>
3.1.1. Refik Anadol'un Araştırmaya Dahil Edilen Sanat Projeleri .....	98
3.1.2. Veri Toplamak için Yararlanılan Kaynaklar .....	105
3.1.3. Araştırma Kategorileri ve Araştırma Soruları.....	105
<b>3.2. ARAŞTIRMANIN BULGULARI.....</b>	<b>108</b>
3.2.1. Erişilebilirlik ve Yayılım .....	108
3.2.1.1. İç ve Dış Mimari Enstalasyonlar:.....	108
3.2.1.2. Veri Tabloları ve Heykelleri: .....	124
3.2.1.3. Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri .....	138
3.2.2. Kapsayıcılık .....	149
3.2.3. İlişkiselik .....	156
3.2.4. Deneyimin Kişiselleşmesi.....	166
3.2.5. Kolektif Duyumsama .....	173
<b>SONUÇ .....</b>	<b>180</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>189</b>
<b>EK 1. İNCELENEN KAYNAKLAR.....</b>	<b>206</b>
<b>EK 2. ORJİNALLİK RAPORU .....</b>	<b>211</b>
<b>EK 3. ETİK KURUL MUAFİYET RAPORU.....</b>	<b>213</b>

## TABLOLAR DİZİNİ

<b>Tablo 1:</b> Proje İsimleri Kısaltmaları .....	104
<b>Tablo 2:</b> Araştırmanın Yol Haritası .....	107
<b>Tablo 3:</b> İç ve Dış Mimari Enstalasyonların Konum Bilgileri .....	109
<b>Tablo 4:</b> İç ve Dış Mimari Enstalasyon Kategorisi Youtube Görüntülenme Oranları ..	114
<b>Tablo 5:</b> İç ve Dış Mimari Enstalasyon Kategorisi Instagram Verileri .....	116
<b>Tablo 6:</b> İç ve Dış Mimari Enstelasyon Kategorisi Twitter Verileri .....	118
<b>Tablo 7:</b> İç ve Dış Mimari Enstelasyon Kategorisi Facebook Verileri .....	122
<b>Tablo 8:</b> Veri Tabloları ve Heykelleri Konum Bilgileri .....	124
<b>Tablo 9:</b> Veri Tabloları ve Heykelleri Projelerinin Youtube Görüntüleme Oranları ...	127
<b>Tablo 10:</b> Veri Tabloları ve Heykelleri Kategorisi Instagram Verileri .....	129
<b>Tablo 11:</b> Veri Tabloları ve Heykelleri Twitter Verileri .....	132
<b>Tablo 12:</b> Veri Tabloları ve Heykelleri Facebook Verileri .....	135
<b>Tablo 13:</b> Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Konum Bilgileri ...	138
<b>Tablo 14:</b> Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Kategorisi Youtube Verileri .....	141
<b>Tablo 15:</b> Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Instagram Verileri	143
<b>Tablo 16:</b> Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Twitter Verileri.....	145
<b>Tablo 17:</b> Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Facebook Verileri .	147

## ŞEKİLLER DİZİNİ

<b>Şekil 1:</b> Algoritmik Sanat Pratiklerinde Hibrit Kamusal Alanların Potansiyel Nitelikleri (Vaatleri) .....	88
---	----

## GÖRSELLER DİZİNİ

<b>Görsel 1:</b> Machine Hallucinations — Sphere (Refik Anadol, 2020).....	80
<b>Görsel 2:</b> Footfalls (Golan Levin & Zachary Lieberman, 2006).....	80
<b>Görsel 3:</b> AVA (Ouchhh Stüdyo, 2017).....	80
<b>Görsel 4:</b> Flux (Candaş Şişman, 2010).....	80
<b>Görsel 5:</b> Machine Hallucinations — Sphere ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	109
<b>Görsel 6:</b> Machine Hallucinations-Nature Dreams St. Agnes Kulesi ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	109
<b>Görsel 7:</b> Living Architecture: Casa Batlló (Barcelona- Casa Batlló, <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	109
<b>Görsel 8:</b> Living Architecture: Casa Batlló (New York - Rockefeller Plaza; <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	109
<b>Görsel 9:</b> Seoul Haemong (2019) projesinin videosunun 03:14. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/">https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	111
<b>Görsel 10:</b> Quadrature (2019) projesinin videosunun 04:35. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/quadrature/">https://refikanadol.com/works/quadrature/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024).....	111
<b>Görsel 11:</b> WDCH Dreams (2019) projesinin videosunun 04:03. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/">https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) ...	111
<b>Görsel 12:</b> Machine Hallucinations-Nature Dreams (2021) projesi ST. AGNES kulesinin fotoğrafı ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	111
<b>Görsel 13:</b> Machine Hallucinations – Sphere / Diagram; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	112
<b>Görsel 14:</b> Machine Hallucinations – Sphere / Data Narratives, ISS Dreams; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	112
<b>Görsel 15:</b> Machine Hallucinations – Sphere / Data Narrative, Winds of Las Vegas; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	113
<b>Görsel 16:</b> Machine Hallucinations – Sphere / Data Narrative, Hubble Dreams; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/</a> ; Erişim Tarihi: 01.05.2024) .....	113
<b>Görsel 17:</b> Living Architecture: Casa Batlló (2023); ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oOsAexs6BI4&amp;t=120s">https://www.youtube.com/watch?v=oOsAexs6BI4&amp;t=120s</a> ; Erişim Tarihi: 06.05.2024) .....	115
<b>Görsel 18:</b> WDCH Dreams (2019); ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FKfCrChDWpY">https://www.youtube.com/watch?v=FKfCrChDWpY</a> ; Erişim Tarihi: 06.05.2024)....	115
<b>Görsel 19:</b> Augmented Structures V1.0 (2011); ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIEStDk">https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIEStDk</a> ; Erişim Tarihi: 06.05.2024) .....	115

<b>Görsel 20:</b> Quadreture (2009); ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UE08VSNhctU">https://www.youtube.com/watch?v=UE08VSNhctU</a> ; Erişim Tarihi: 06.05.2024).....	115
<b>Görsel 21:</b> Living Architecture-Casa Batlló ( <a href="https://www.instagram.com/p/CdTPJr6jd6K/?img_index=1">https://www.instagram.com/p/CdTPJr6jd6K/?img_index=1</a> ; 8 Mayıs 2022 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 06.05.2024).....	117
<b>Görsel 22:</b> Living Architecture-Casa Batlló ( <a href="https://www.instagram.com/p/Cr5wQw5tcIV/?img_index=1">https://www.instagram.com/p/Cr5wQw5tcIV/?img_index=1</a> ; 6 Mayıs 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 06.05.2024).....	117
<b>Görsel 23:</b> Living Architecture-Casa Batlló ( <a href="https://twitter.com/refikanadol/status/1645792604179791878">https://twitter.com/refikanadol/status/1645792604179791878</a> ; 11 Nisan 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024).....	120
<b>Görsel 24:</b> Machine Hallucinations – Sphere ( <a href="https://twitter.com/refikanadol/status/1700435295202669007">https://twitter.com/refikanadol/status/1700435295202669007</a> ; 9 Eylül 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024).....	120
<b>Görsel 25:</b> Machine Hallucinations - Nature Dreams ( <a href="https://twitter.com/refikanadol/status/1457004480361373700">https://twitter.com/refikanadol/status/1457004480361373700</a> ; 6 Kasım 2021 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024).....	121
<b>Görsel 26:</b> WDCH Dreams ( <a href="https://twitter.com/refikanadol/status/1152464952529002496">https://twitter.com/refikanadol/status/1152464952529002496</a> ; 20 Temmuz 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024).....	121
<b>Görsel 27:</b> Living Architecture-Casa Batlló ( <a href="https://www.facebook.com/photo/?fbid=10229828347676685&amp;set=pcb.10229828356196898">https://www.facebook.com/photo/?fbid=10229828347676685&amp;set=pcb.10229828356196898</a> ; 6 Mayıs 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.04.2024).....	123
<b>Görsel 28:</b> WDCH Dreams ( <a href="https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0BgHyjZkygSZmg8pARKkCRxREz4hoCnV7vLmtZMQ83dc6t8p6fXn1qWMVJnBeGbFQl">https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0BgHyjZkygSZmg8pARKkCRxREz4hoCnV7vLmtZMQ83dc6t8p6fXn1qWMVJnBeGbFQl</a> ; 13 Ocak 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.04.2024).....	123
<b>Görsel 29:</b> Machine Hallucinations – Sphere ( <a href="https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid02kFJLdtWYFq67SexuLQPNPh8inJHvtVJoPazPUgkTG2hh7CzfRv4BpJamu6Ajw15Kl">https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid02kFJLdtWYFq67SexuLQPNPh8inJHvtVJoPazPUgkTG2hh7CzfRv4BpJamu6Ajw15Kl</a> ; 4 Kasım 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024).....	123
<b>Görsel 30:</b> Seoul Haemong ( <a href="https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0SiSmNqS3oKreREtmajcDRubremN7eN7gicuYo8P6sfVoatVez1CixQSk6KjS8Wuyl">https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0SiSmNqS3oKreREtmajcDRubremN7eN7gicuYo8P6sfVoatVez1CixQSk6KjS8Wuyl</a> ; 31 Aralık 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024).....	123
<b>Görsel 31:</b> Sense of Healing - AI Data Sculpture Videosunun 00.05. dakikadan bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/sense-of-healing-ai-data-sculpture/">https://refikanadol.com/works/sense-of-healing-ai-data-sculpture/</a> ; Erişim Tarihi: 08.05.2024).....	126
<b>Görsel 32:</b> Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi Videosunun 00.05. dakikadan bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/renaissance-dreams-palazzo-strozzi/">https://refikanadol.com/works/renaissance-dreams-palazzo-strozzi/</a> ; Erişim Tarihi: 08.05.2024).....	126
<b>Görsel 33:</b> Machine Hallucinations - Coral Dreams – Veri Evreni Çalışmaları ( <a href="https://refikanadol.com/works/coraldreams/">https://refikanadol.com/works/coraldreams/</a> ; Erişim Tarihi: 08.05.2024).....	126
<b>Görsel 34:</b> Machine Hallucinations - Coral Dreams – Veri Koleksiyonu ( <a href="https://refikanadol.com/works/coraldreams/">https://refikanadol.com/works/coraldreams/</a> ; Erişim Tarihi: 08.05.2024).....	126
<b>Görsel 35:</b> Future of the City ( <a href="https://www.instagram.com/p/B7BrPt2IROA/">https://www.instagram.com/p/B7BrPt2IROA/</a> ; 7 Ocak 2020 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024).....	131

<b>Görsel 36:</b> Dataland ( <a href="https://www.instagram.com/p/B3YvRkXF-BC/">https://www.instagram.com/p/B3YvRkXF-BC/</a> ; 9 Ekim 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024).....	131
<b>Görsel 37:</b> Echoes of the Earth-Living Archive ( <a href="https://twitter.com/search?q=(from%3Arefikanadol)%20until%3A2024-04-03%20since%3A2024-04-02&amp;src=typed_query">https://twitter.com/search?q=(from%3Arefikanadol)%20until%3A2024-04-03%20since%3A2024-04-02&amp;src=typed_query</a> ; 2 Nisan 2024 tarihli gönderi).....	134
<b>Görsel 38:</b> Sense of Healing - AI Data Sculpture ( <a href="https://twitter.com/refikanadol/status/1552666071160819715">https://twitter.com/refikanadol/status/1552666071160819715</a> ; 28 Temmuz 2022 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024).....	134
<b>Görsel 39:</b> Wind of Boston: Data Paintings ( <a href="https://www.facebook.com/refikanadolstudio/videos/392907514395994">https://www.facebook.com/refikanadolstudio/videos/392907514395994</a> ; 30 Ocak 2017 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2017).....	137
<b>Görsel 40:</b> Machine Hallucinations - Nature Dreams ( <a href="https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0teACec1zMmw1C8matSoQr26wuUsjE7eWqU1vpVB257AWoSy1Hv2JfnhidJEHUDyDl">https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0teACec1zMmw1C8matSoQr26wuUsjE7eWqU1vpVB257AWoSy1Hv2JfnhidJEHUDyDl</a> ; 5 temmuz 2021 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024).....	137
<b>Görsel 41:</b> Machine Memoirs-Space projesi videosunun 02.20. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/">https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/</a> ; Erişim Tarihi: 25.05.2024) .....	139
<b>Görsel 42:</b> Archive Dreaming-AI Data Sculpture projesi videosunun 02.53. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/">https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/</a> ; Erişim Tarihi: 25.05.2024).....	139
<b>Görsel 43:</b> Infinity Room projesi videosunun 03.04. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/infinity-room/">https://refikanadol.com/works/infinity-room/</a> ; Erişim Tarihi: 25.05.2024).....	140
<b>Görsel 44:</b> Infinity Room: Nature Dreams projesinden bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/infinity-room-nature-dreams/">https://refikanadol.com/works/infinity-room-nature-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 25.05.2024) .....	140
<b>Görsel 45:</b> Machine Memoirs-Space – Ai Data Painting ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/">https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/</a> ; Erişim Tarihi: 25.05.2024) .....	140
<b>Görsel 46:</b> Machine Memoirs-Space – Image Samples ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/">https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/</a> ; Erişim Tarihi: 25.05.2024) .....	140
<b>Görsel 47:</b> Machine Memoirs-Space – Videonun 0.38. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/">https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/</a> ; Erişim Tarihi: 26.05.2024) .....	142
<b>Görsel 48:</b> Archive Dreaming - AI Data Sculpture – Videonun 0.57. dakikasından bir görüntü ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ULaUfe2oIMk">https://www.youtube.com/watch?v=ULaUfe2oIMk</a> ; Erişim Tarihi: 26.05.2024) .....	142
<b>Görsel 49:</b> Living Architecture: Casa Batlló ( <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/</a> ; Erişim Tarihi: 16.05.2024) .....	150
<b>Görsel 50:</b> Sense of Healing - AI Data Sculpture (2022) ( <a href="https://refikanadol.com/works/sense-of-healing-ai-data-sculpture/">https://refikanadol.com/works/sense-of-healing-ai-data-sculpture/</a> ; Erişim Tarihi: 16.05.2024).....	151
<b>Görsel 51:</b> Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017); ( <a href="https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/">https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/</a> ; Erişim Tarihi: 16.05.2024).....	152
<b>Görsel 52:</b> Machine Hallucinations — Sphere (2023); ( <a href="https://www.instagram.com/p/CzOhVtmL3jh/">https://www.instagram.com/p/CzOhVtmL3jh/</a> ; Erişim Tarihi: 27.05.2024).....	155

<b>Görsel 53:</b> Machine Hallucinations - Nature Dreams (2021); ( <a href="https://www.instagram.com/refikanadol/reel/CVX0pjfFhu4/">https://www.instagram.com/refikanadol/reel/CVX0pjfFhu4/</a> ; Erişim Tarihi: 27.05.2024) .....	155
<b>Görsel 54:</b> Machine Memoirs - Space (2021); ( <a href="https://www.instagram.com/p/CP5ryYllu-s/?img_index=1">https://www.instagram.com/p/CP5ryYllu-s/?img_index=1</a> ; Erişim Tarihi: 28.05.2024) .....	156
<b>Görsel 55:</b> WDCH Dreams, Database Arshive; .....	158
<b>Görsel 56:</b> WDCH Dreams, Database Arshive, Yakın Görüntü;( <a href="https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/">https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024) ..	158
<b>Görsel 57:</b> Machine Hallucinations-Nature Dreams, Veri Setinin Bir Bölümü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024) .....	160
<b>Görsel 58:</b> Machine Hallucinations-Nature Dreams, Görsel 62'deki Veri Setinin Yakından Bir Bölümü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024) .....	160
<b>Görsel 59:</b> Archive Dreaming-AI Data Sculpture, SALT Arşiv Dökümanlarından Bir Bölüm; ( <a href="https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/">https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024) .....	161
<b>Görsel 60:</b> Archive Dreaming-AI Data Sculpture, SALT Arşiv Dökümanlarından Bir Bölüm; ( <a href="https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/">https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024) .....	161
<b>Görsel 61:</b> Dataland/2019 ( <a href="https://www.instagram.com/p/CEV5zYiF_Lw/">https://www.instagram.com/p/CEV5zYiF_Lw/</a> ; Erişim Tarihi: 29.05.2024).....	164
<b>Görsel 62:</b> Archive Dreaming — AI Data Sculpture/ 2017 ( <a href="https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/">https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/</a> ; Erişim Tarihi: 29.05.2024).....	164
<b>Görsel 63:</b> Quantum Memories/2020; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oFsjVtmnbS0">https://www.youtube.com/watch?v=oFsjVtmnbS0</a> ; Erişim Tarihi: 29.05.2024) .....	164
<b>Görsel 64:</b> Latent Being/2019; <a href="https://refikanadolstudio.com/projects/latentbeing/">https://refikanadolstudio.com/projects/latentbeing/</a> ; Erişim Tarihi: 20.07.2024).....	164
<b>Görsel 65:</b> MRI of the Earth, ( <a href="https://artsexperiments.withgoogle.com/mri-of-the-earth/">https://artsexperiments.withgoogle.com/mri-of-the-earth/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024).....	166
<b>Görsel 66:</b> MRI of the Earth, ( <a href="https://artsexperiments.withgoogle.com/mri-of-the-earth/">https://artsexperiments.withgoogle.com/mri-of-the-earth/</a> ; Erişim Tarihi: 12.07.2024).....	166
<b>Görsel 67:</b> Living Architecture: Casa Batlló, Videonun 02.34. dakikasından bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	167
<b>Görsel 68:</b> Living Architecture: Casa Batlló, Videonun 01.21. dakikasından bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	167
<b>Görsel 69:</b> Living Architecture: Casa Batlló, Videonun 00.44. dakikasından bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	167
<b>Görsel 70:</b> Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 1- Videonun 00.27. dakikasından görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/coraldreams/">https://refikanadol.com/works/coraldreams/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	168
<b>Görsel 71:</b> Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 2- Videonun 00.12 ve 00.19. dakikalarından birer görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/coraldreams/">https://refikanadol.com/works/coraldreams/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024).....	169



<b>Görsel 72:</b> Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 3- Videonun 00.15. dakikasından bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/coraldreams/">https://refikanadol.com/works/coraldreams/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	169
<b>Görsel 73:</b> Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 4- Videonun 00.11. dakikasından bir görüntü; ( <a href="https://refikanadol.com/works/coraldreams/">https://refikanadol.com/works/coraldreams/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	169
<b>Görsel 74:</b> Makine Halüsinasyonları: Mercan Rüyalari – Araştırmacı tarafından alınmış bir görüntü, 12.07.2024, Samsun Müzesi .....	171
<b>Görsel 75:</b> Makine Halüsinasyonları: Mercan Rüyalari – Araştırmacı tarafından alınmış bir görüntü, 12.07.2024, Samsun Müzesi .....	171
<b>Görsel 76:</b> Machine Memoirs: Space; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/">https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	172
<b>Görsel 77:</b> Machine Memoirs: Space; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/">https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/</a> ; Erişim Tarihi: 13.07.2024) .....	172
<b>Görsel 78:</b> Machine Hallucinations- Sphere – Veri görsellerinden bir bölüm; ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/</a> ; Erişim Tarihi: 15.07.2024) .....	173
<b>Görsel 79:</b> Machine Hallucinations-National Dream – Simüle edilmiş görüntü ( <a href="https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/">https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 15.07.2024) .....	173
<b>Görsel 80:</b> Living Architecture: Casa Batlló – Hava durumuna ilişkin diyagram; ( <a href="https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batlló/">https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batlló/</a> ; Erişim Tarihi: 15.07.2024) .....	173
<b>Görsel 81:</b> WDCH Dreams – Veri görsellerinden bir bölüm; ( <a href="https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/">https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/</a> ; Erişim Tarihi: 15.07.2024).....	174
<b>Görsel 82:</b> Seoul Haemong – Seul şehrinin tarihi görüntülerinden bir bölüm; ( <a href="https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/">https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/</a> ; Erişim Tarihi: 15.07.2024).....	174

## GİRİŞ

Dijital teknolojilerdeki gelişmelerin hız kazanmasının yanı sıra fikir/kavram ve deneyimi ön planda tutan sanat anlayışının yaygınlaşması sanatsal pratiklerde yeni biçim ve içerikleri gündeme getirmektedir. Algoritmik sanat da bilgisayar teknolojisinin kavram ve deneyimi temel alan sanatsal ifadelerle entegre edilmesiyle ortaya çıkan sanat türlerinden birisidir. Generatif sanat, yeni medya sanatı, dijital sanat gibi isimlerle de anılan algoritmik sanat, yapay zekâ ve makine öğrenimi gibi tekniklerin kullanılması ve çok sayıda verinin görselleştirilerek alışılmadık tarzların ortaya koyulmasıyla giderek daha fazla ilgi uyandırmaktadır. Teknoloji dolayimli yaşam tarzının sıradanlaştığı günümüz koşullarında, karmaşık algoritmalarla beslenen ve farklı estetik deneyimler vaat eden bu sanat formunun potansiyellerini anlamak önemlidir.

Algoritmik sanat, fiziksel ve dijitali üstüste bindiren doğasıyla da dikkat çekmektedir. Fiziksel mekanlar üzerine kurulan dijital enstalasyonlar ya da fiziksel alanın dijital görüntülerle dönüştürüldüğü üç boyutlu kurulumlar hibrit bir mekân deneyimi sunmaktadır. Algoritmik sanatın bu boyutu sanatın demokratikleşmesi söylemleri ile birlikte düşünüldüğünde, hibrit kamusal alanda sanat tartışmaları aklı gelmektedir. Algoritmik sanatın hibrit kamusal alan bağlamındaki potansiyelleri üzerine düşünmek de “herkes için sanat” yaklaşımı çerçevesinde bazı açılımlar sağlayabilir. Dolayısıyla bu çalışmada, algoritmik sanat ve hibrit kamusal alan arasındaki ilişkinin dinamikleri ve hibrit kamusal alanların algoritmik sanatın ne tür potansiyelleriyle birlikte gündeme geldiği incelenmektedir. Bu bağlamda, hibrit kamusal alanların algoritmik sanat eksenindeki potansiyel niteliklerini değerlendirmeye katkı sunacak bir model önerisi sunulmakta ve bu sanat formunda öne çıkan isimlerden Refik Anadol’un sanat projeleri, toplamda beş kategoriden oluşan söz konusu model çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırmanın konusu, kapsamı, önemi, araştırma soruları, yöntemi, veri toplama süreci ve veri analiz teknikleri açıklanmaktadır. Niteliksel araştırma deseni ve durum çalışması çerçevesinde gerçekleştirilen araştırmanın yöntemsel içeriği bu bölümde detaylandırılmaktadır.

İkinci bölümde kamusal alan tartışmaları, sanatın toplumsal/sosyal fonksiyonları, kamusal sanat ve kamusal alanda sanat tartışmaları, hibrit kamusal alan kavramı, algoritmik sanat ve kamusal alan ilişkisi gibi konuların detaylandırıldığı kavramsal ve kuramsal çerçeve yer almaktadır. Bu bölümdeki kamusal alan tartışmalarında öncelikle kamu ve kamusal alan kavramlarının tarihsel kökleri irdelenmektedir. Kamusal alanın fiziksel ve sembolik boyutları; Hannah Arendt (1994), Jürgen Habermas (2001, 2002, 2004), Richard Sennett (2013), Chantal Mouffe (2000, 2005, 2013), Nancy Fraser (2004), Oskar Negt ve Alexander Kluge (1993) gibi düşünürlerin görüşleri çerçevesinde tartışılmaktadır. Bu bölümde, kamusal alan ve kamusal kavramları arasındaki farklar üzerine bir değerlendirmeye ve kamusal alan inşası, kamusal alan inşasında kitle iletişim araçlarının ve yeni medyanın rolü gibi tartışmalara da yer verilmektedir. Ayrıca, kamusal sanat ve kamusal alanda sanat ayrımının ne ifade ettiği, tarihsel süreçte kamusal alan ve sanat arasındaki ilişkinin mekân ve estetik deneyim bağlamında nasıl dönüştüğü, hibrit kamusal alan, sanat ve algoritmik sanat arasındaki ilişkinin bağlamı da bu bölümde irdelenen konular arasındadır.

Üçüncü bölümde ise Refik Anadol'un projelerinde hibrit kamusal alanların potansiyel nitelikleri incelenmektedir. Projeler, kuramsal tartışmalar ekseninde belirlenmiş olan beş temel kategori (erişilebilirlik, kapsayıcılık, ilişkisellik, deneyimin kişiselleşmesi, kolektif duyumsama) çerçevesinde değerlendirilmektedir. Kategoriler ekseninde sistematize edilen veriler, hibrit kamusal alana ilişkin kuramsal tartışmalardan yararlanılarak analiz edilmektedir. Analiz sonrası yapılan çıkarımlar sonuç bölümünde tartışılmaktadır.

# 1. BÖLÜM

## ÇALIŞMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ

### 1.1. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI

Bu bölümde araştırmanın konusu, amacı, önemi ve araştırma soruları detaylandırılmaktadır.

#### 1.1.1. Araştırmanın Konusu

Dijital teknolojilerdeki gelişmelerle birlikte yeni sanat formlarının gündeme geldiği bilinmektedir. Bu sanat formlarından birisi de algoritmik sanattır. Algoritmik sanat, bilgisayarla ve bilgisayarın çalışma prensibine paralel olarak algoritmalarla üretilen görsel sanatları ifade etmektedir (Ceric, 2008). Yapay zekâ ve makine öğrenmesi alanındaki gelişmeler de bu sanat formunun gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu sanat pratiğinin üretilme aşamasında denklemler, formüller, mantıksal, matematiksel işlemler önemli bir rol oynamaktadır (Joo, 2006: 1). Bu nedenle söz konusu sanat türü için, dijital teknolojilerin kullanıldığı farklı sanat biçimlerinden daha ayırıcı olduğu inancıyla, literatürde geçen dijital sanat (Akpınar, 2022, Özel Sağlamtimur, 2010; Bentkowska-Kafel vd., 2005; Paul, 2008), generatif sanat (Al, 2019; Dorin vd., 2012; Galanter, 2012; Pearson, 2011), yeni medya sanatı (Fidan, 2023; Grau, 2021) gibi tanımlamaların yerine “algoritmik sanat” tabiri tercih edilmiştir.

Sanat alanındaki çalışmalarda, özellikle de sanatın demokratikleşmesi bağlamındaki tartışmalarda “kamusal alan” kavramı önemli bir rol oynamaktadır. Sanat ve kamusal alan bağlamındaki tartışmalar sanatın sınıfsal olmaktan çıkıp, herkesin erişimine açık olması gerektiği fikri üzerine temellenmektedir. Bu yaklaşımda, tarihsel açıdan Dadaistlerin ortaya koyduğu eleştiriler önemli bir rol oynamıştır. Dadaistler klasik sanat anlayışına yönelik eleştirilerinde “sanatın kapalı kapılar ardından çıkması gerektiği ve çoğulcu bir estetik anlayışın benimsenmesi gerektiği” düşüncesini yansıtmışlardır (Gürdere Akdur, 2016: 57-58). Sanatın çoğulcu bir nitelik kazanması yalnızca müze, galeri gibi kapalı mekanların dışında olması, halka açık kamusal mekanlarda sergilenmesi anlamına

gelmemelidir. Çoğuculuk arzusunun temelinde “katılım” meselesi yer aldığı düşünülürse, katılımın temel bir sorunsal olarak dikkate alındığı projelerde fiziksel mekânın kapalı olması arzu edilen amaçlar doğrultusunda önem taşıyabilir. Nitekim kamusal alanı prosedürel olarak ele alan yaklaşımlar kamusal alanın fiziksel mekânın açık ya da kapalı olması temelinde değil de kamusal olarak görünürlük kazanması odağında ele almaktadırlar (Iveson, 2007: 3-4, 9-10). Özellikle dijital teknolojilerle gündeme gelen sanal alanlar düşünüldüğünde kamusal alanın fiziksel mekanların sınırları çerçevesinde açıklamak kısıtlayıcı olmaktadır. Üstelik sanat pratikleri bağlamında kamusal alan çok daha farklı ilişkiler içerisinde konumlanmaktadır. Fiziksel mekân ve dijital ortamları birlikte kullanan sanat pratikleri kamusal alanın erişilebilirlik ve görünürlük ilkesi çerçevesinde katılımı artırma potansiyeli taşımaktadırlar. Bu bağlamda fiziksel ve dijital mekânın üstüste binmesi, melezleşmesi ya da fiziksel mekânın sanal ağlar aracılığıyla genişletilmesi anlamında kullanılan (Forlano, 2013: 2; Tan, 2022: 210) hibrit kamusal alan kavramı dikkate değer hale gelmektedir. Hibrit kamusal alanlar dijitalleşmenin toplumsal alana yayılma hızı düşünüldüğünde pek çok farklı alanda ve çeşitli sanatsal projelerde etkinlik kazanmaktadır.

Algoritmik sanatın da dikkat çekici unsurlarından birisi kamusal alana ilişkin tartışmaları farklı bir boyuta taşıyan hibrit kamusal alanla olan ilişkisidir. Bu bağlamda, bu tez çalışması algoritmik sanat ve hibrit kamusal alan arasındaki ilişkiyi konu almaktadır. Çalışmada hibrit kamusal alanın algoritmik sanat çerçevesinde ne tür işlevlerle gündeme geldiği bir model önerisi ve bu modelin içerdiği temalar çerçevesinde tartışılmaktadır. Söz konusu temalar araştırma bölümünde detaylandırılmaktadır.

Algoritmik sanat, yapay zekâ ve makine öğrenimi çerçevesinde üretilen algoritmik sanat formlarının önemli temsilcileri arasında Christopher Bauder, Cao Yuxi, Je Baak, Yoshiyuki Abe, Jeremie Bellot, Refik Anadol, Selçuk Artut, Burak Arıkan, Candaş Şişman, Orhan Cem Çetin, Beste İleri gibi sanatçılar yer almaktadır. Ayrıca Universal Everything, Nohlab, Ouchhh, Refik Anadol Studio gibi stüdyolar da algoritmik sanatın dikkat çekici örnekleriyle tanınmaktadırlar. Bu sanat pratiğinin Türkiye’deki örnekleri arasında öne çıkan isimlerden birisi Refik Anadol’dur. Refik Anadol özellikle *Makine Halüsinasyonları/Machine Hallucinations* (2018, 2020, 2021, 2023) başlıklı çalışmaları

ile uluslararası düzeyde tanınan ve yaptığı projelerle ödüller kazanmış bir sanatçımızdır. Bu nedenle çalışmada, Refik Anadol'un eserlerinden örneklerle bir inceleme gerçekleştirilmiştir.

### 1.1.2. Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları

Araştırmada, algoritmik sanat uygulamalarının ne tür dinamikler çerçevesinde hibrit kamusal alanlarla birlikte gündeme geldiğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu bağlamda belirlenen algoritmik sanat ürünlerinin niteliklerinin, bu niteliklerin kamusal alan bağlamında ne tür yenilikler getirdiğinin, sanatçının esere dair söylemlerinin ve temel hedeflerinin web sitesi ve sosyal medya kanallarından derinlemesine analiz edilmesi ve analiz kapsamında belirlenen temalar çerçevesinde değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca hibrit kamusal alanların algoritmik sanat kapsamında ne tür nitelikleri öne çıkardığına dair bir model önerisinde bulunmak da araştırmanın hedefleri arasındadır. Araştırmaya temel oluşturan sorular ise şunlardır:

1. Algoritmik sanatta hibrit kamusal alan ne demektir ve ne tür niteliklere sahiptir?
2. Algoritmik sanat hibrit kamusal alan inşası için ne tür vaatler içermektedir? Bu vaatler çerçevesinde sanatsal deneyimin doğasına yönelik ne tür dönüşüm potansiyelleri gündeme gelmektedir.
3. Refik Anadol'un algoritmik sanat projelerinin hibrit kamusal alan inşası açısından (belirlenen erişilebilirlik ve yayılım, kapsayıcılık, ilişkisellik, deneyimin kişiselleşmesi ve kolektif duyumsama temaları bağlamında) nitelikleri ya da potansiyeli nedir?

Bu araştırma sorularının çıkış noktası, kamusal alan gibi üzerinde uzlaşılması zor bir kavramın, yöntemlerinin karmaşıklığı nedeniyle anlaşılması zor olan bir sanat formu ile ilişkilendirilmesidir. Ayrıca, “bir nesneyi kamusal yapanın yalnızca erişilebilir olması mıdır?” sorusuna bağlı olarak “public art” şeklinde lanse edilen algoritmik sanat örneklerinin ne düzeyde kamusal olduğuna yönelik bir merak da araştırma sorularının arka planında yer almaktadır.

### 1.1.3. Araştırmanın Önemi

Sanatın demokratikleşmesi, herkesin erişimine açık bir nitelik kazanabilmesi bağlamında, kamusal sanat oldukça önemlidir. Erişilebilirliğin ölçütlerinden biri sanatın kamusal alanlarda sunulması olarak ifade edilmektedir. Kamusal alanda sanatın hem sanat hem de kültürel ve toplumsal bağlamdaki olumlu etkileri göz önünde tutularak, bir sanat pratiğinin kamusal nitelik taşımasının değerli olduğu düşünülmektedir. Şehirlerin, ülkelerin, toplulukların sosyal, ekonomik ve kültürel sermayeleri bakımından kamusal alanda var olan sanat, önemli işlevler üstlenmektedir. Geçmiş ve gelecek arasında bağ kurmaya, kolektif belleğin uzlaşım sal değerlerle inşa edilmesine katkı sağlamaktadır. Ancak hem sanatın kamusalılığının ölçütlerine ilişkin hem de kamusal alan kavramının kapsamına ilişkin tam bir uzlaşım söz konusu değildir. Örneğin, sanatın kamusalılığını sergileme mekanının kamusalılığı ile ilişkilendirenler (Worth, 2003: 50) olduğu gibi mekândan bağımsız bir kamuya açıklık düşüncesiyle ilişkilendirenler de (Philips, 1999: 4) söz konusudur. Kentsel açık alanların kamusalılık açısından belirleyici olduğunu ifade etmekle birlikte mekânın açıklılığının kamusalılığı garanti edecek bir nitelik olmadığını da ekleyen Akkar Ercan (2013), Benn ve Gaus'un (1983) kamusalılık ölçütlerinden yola çıkarak aktör ve fayda ölçütlerini kamusalılık bağlamında önemli görmektedir. Kamusal alan kavramı da hem fiziksel mekanla hem de kamusal diyaloga, müzakereye açıklılıkla ilişkili farklı bağlamlara sahiptir. Ayrıca, dijitalleşmeye bağlı olarak gündeme gelen sanal kamusal alanlar ve hibrit kamusal alan formu kamusal alana ilişkin yeni açılımlar getirmektedir. Dolayısıyla sanat ve kamusal alan arasındaki ilişkiye dair tartışmalara katkı sağlayacak araştırmalara ihtiyaç olduğu söylenebilir.

Sanat alanındaki dijitalleşmeye bağlı gelişmelerin de kamusal sanat anlayışına katkı sunma potansiyeli söz konusudur. Algoritmalarla sanatın oldukça geniş olanaklar içermesi, bu sanat formunu kamusal alanda sanat anlayışını destekleyebilecek önemli bir kaynak olarak görmeyi de mümkün kılmaktadır. Gerek Refik Anadol'un gerekse Ouchhh, Nohlab gibi stüdyoların "public art (kamu sanatı)" olarak sundukları eserler mevcuttur. Nitekim ağ tabanlı verileri kullanan algoritmik sanat, buldukları mekânın da sanatsal üretimin bir parçası olarak tasarlanmasından kaynaklı olarak kendisi de bir tür kamusal mekâna dönüşebilmektedir. Diğer yandan algoritmik sanat fiziksel ve sanal alanın üst

üste bindiği hibrit kamusal alanlar üretmektedir. “Kamusal alan” kavramının tartışmalı doğası ve algoritmik sanatın karmaşık yapısı nedeniyle, bu sanatın kamusalının sorgulanması ve hibrit kamusal alanların potansiyel niteliklerinin tartışılması kamusal alanda sanat anlayışına dair yeni perspektifler sunabilir.

Algoritmik sanat kapsamındaki araştırmalar, genellikle dijital sanat kavramı ekseninde gerçekleştirilmektedir. Bunlardan bir kısmı, dijital sanatın ne olduğu, kapsamı ve yaratım süreci (Özel Sağlamtimur, 2010; Fernandes-Marcos vd., 2009); sanat üretim pratiklerinde neden olduğu değişim ve bunun sanatçıları nasıl etkilediği (Bowen, 2003); sanat tarihine nasıl yön verdiği (Klinke, 2020; Baca vd., 2019; Bentkowska-Kafel vd., 2005), öznesinin ve nesnesinin müphemliği (Akpınar, 2022; Biçer Olgun ve Olgun, 2020), aktivist bir yönelime konu olması ya da politik eylemselliğin aracı olması (Paul, 2008; Grau, 2021) gibi konular odağındaki araştırmalardır. Doğrudan “algoritmik sanat” tabirini kullanarak bu konuya yönelen çalışmalarda da bu sanat pratiğinin sanat tarihi içerisindeki konumu ve farklı sanat pratikleri ile olan ilişkisi (Daudrich, 2016), disiplinlerarası nitelikleri (Ceric, 2008) gibi konulara değinilmektedir. Dijital sanatın kamusallıkla olan ilişkisine odaklanan çalışmaların ise (Diamond, 2019; Paul, 2008) çok az olduğu dikkat çekmektedir. Bu çalışmalarda da kamusallık ölçütleri bakımından ve hibrit kamusal alan kavramı ekseninde bir analiz yapılmadığı anlaşılmaktadır. Hibrit alan, hibrit kamusal alan kavramı ise kentsel mekanların hibritleşmesi ve bu durumun gündelik yaşama, kamusal yaşama katkısı (Tan, 2022); insan olmayan aktörlerinde dahil olduğu bir kamusal alan formu olma potansiyelleriyle kamu kavramında bir dönüşüm ihtiyacını gündeme getirmesi (Elbeyi, 2018); mobil teknolojiler ve mekanlar arasındaki etkileşimin ortaya çıkardığı değişimler (Gordon ve de Souza e Silva, 2011) gibi konular odağında ele alınmıştır. Hibrit kamusal alan ve algoritmik sanat ilişkisinin tartışıldığı bir araştırmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla algoritmik sanatın hibrit kamusal alan ekseninde değerlendirilmesinin literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu tez çalışmasında, algoritmik sanatın Refik Anadol’un çalışmaları ekseninde ele alındığı belirtilmiştir. Literatürde Refik Anadol’u konu alan pek çok çalışma mevcuttur. Ancak bu çalışmalar, sanatçının eserlerindeki ekranların bir tür veri bedeni aracılığıyla karşılaşmaları, ilişkiselliği sağlayan arayüzler olması (Kang, 2019); sanat, sanatçı ve



izleyici arasındaki etkileşimin, aktif bir izleyici profilinin sanatsal deneyim içerisindeki rolü (Kılıçoğlu ve Kahraman, 2022); enstalasyon tekniğinin dijital sanatlardaki kullanımı, kapsamı ve niteliği (Toprak, 2020); Matthias Winckelmann'ın *Rachael is not real* ve Anadol'un *Machine Hallucination* eserlerinin generative art kavramı ekseninde karşılaştırılması (Batista ve Hagler, 2022) gibi konuları içermektedir. Sanatçının çalışmalarını hibrit kamusal alan kavramı ekseninde değerlendirmek algoritmik sanat formunun potansiyellerine ilişkin yeni düşünsel açılımlar sağlayabilir. Dolayısıyla, hibrit kamusal alan, algoritmik sanat kavramları ve Refik Anadol'un çalışmaları ekseninde yürütülen bu çalışmanın sanat, dijital sanat ve sanatın demokratikleşmesi bağlamında özgün yaklaşımlar ortaya koyabileceği düşünülmektedir.

## 1.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırma, algoritmik sanat pratiklerinin hibrit kamusal alanlar bağlamında ne tür vaatlerle gündeme geldiğini incelemek üzere tasarlanmış niteliksel bir çalışmadır.

Sosyal bilimlerde yaygın olarak kullanılan niteliksel araştırma yöntemi, en geniş anlamda toplumsal yaşamın incelenmesi ve anlaşılması üzerine temellenmektedir (Punch, 2005: 188). Niteliksel araştırma, daha detaylı olarak, “gözlem, görüşme, doküman analizi gibi veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, alguların ve olayların doğal ortamda, gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma yöntemi” şeklinde tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 39). Nitel araştırmada belirli bir durum/olay/olgunun doğası bağlamında ortaya çıkan anlam örüntüleri ve içgörüler incelenmektedir (Corbin ve Strauss, 1998: 10-11; Levitt ve diğerleri, 2017: 2-3). Bu araştırma yönteminde dünyayı görünür kılan unsurların yorumlayıcı, doğalcı bir yaklaşımla analiz edilmesine odaklanılmaktadır (Denzin ve Lincoln, 2005: 3). Olayların ve olguların doğal ortamında gözlenmesi ve yorumlanması, insanların bu olay ve olgulara ilişkin algularının doğal ortamda incelenmesi nitel araştırmalar bağlamında önemlidir (Walia, 2015: 2). Fikirleri, görüşleri veya deneyimleri daha iyi anlamak için nitel araştırma, sayısal olmayan verilerin (metin, video veya ses gibi) toplanmasını ve analiz edilmesini içerir (Ugwu ve Eze Val, 2023: 20). Nitel araştırmalar; etnografi, vaka çalışması, söylem analizi, görüşme, gözlem, karşılaştırmalı analiz, biyografi, odak grup

görüşmesi, edebiyat eleştirisi, tarihsel analiz gibi pek çok yöntemi içermektedir (Cibangu, 2012: 111; Ugwu ve Eze Val, 2023: 20). Bu araştırma bir durum/vaka çalışmasıdır.

Vaka çalışması, literatürde belirli bir durumun dinamiklerini inceleyip anlamayı ve bu duruma ait karmaşık bileşenleri yoğun şekilde çözümleyerek açıklamayı temel alan bir araştırma stratejisi olarak tanımlanmaktadır (Eisenhardt, 1989: 534; Stake, 1995: xi, Yin, 2003: 1-2). Durum çalışması tek bir durumun (sınırlı bir sistemin) farklı veri kaynakları (gözlem, mülakat, görsel-işitsel doküman vb.) kullanılarak derinlemesine anlaşılması üzerine kurulabileceği gibi birden fazla durumun (birden fazla sınırlı sistemin) ilişkiselliğine yönelik bir karşılaştırma için de durum çalışmasından yararlanılabilmektedir (Creswell, 2007: 73). Vakalar, kişiler odağında micro düzeyde ya da toplumlar, devletler odağında makro düzeyde olabilmektedir.

Farklı biçimlerde vaka çalışmaları öne sürülmektedir (açıklayıcı ve nedensel vaka çalışmaları, tanımlayıcı vaka çalışmaları, keşfedici vaka çalışmaları) ancak en yaygın olanı açıklayıcı/betitleyici vaka çalışmasıdır. (Yin, 2003: 17). Betitleyici vaka çalışmasında, mevcut/güncel olgular gerçek yaşamın ve zamanın bağlamı içerisinde derinlemesine araştırılmakta ve olaylar, eylemler, ilişkiler arasındaki hem açık hem de örtük bağlantılar ortaya koyulmaya çalışılmaktadır. Vaka çalışmalarında mevcut bir teoriyi test etmek ya da yeni bir teori geliştirmek söz konusu olabilmektedir (Yin, 2003: 11-15). Bu çalışmada betitleyici bir vaka çalışması gerçekleştirilmektedir.

Vaka çalışmasında pek çok veri toplama tekniğinden yararlanılabilmektedir. Mülakat, odak grup görüşmesi, arşiv taraması gibi tekniklerle elde edilen veriler vakanın dinamiklerini betitlemek üzere kullanılabilmektedir. Bu çalışmada web tabanlı veriler içerik ve görsel olarak analiz edilmektedir. İçerik analizi, Fiske (1996: 176), Neuman (2017: 468) ve Metin ve Ünal'ın (2022: 273) bu tekniğe ilişkin yaklaşımlarından yola çıkarak, bir veya birden fazla doküman içerisindeki iletilerin görünen ve görünmeyen anlamları üzerine açıklamalar getirebilmek için kullanılan; söz konusu dokümanı/dokümanları operasyonel olarak belirlenmiş tanımlar ve kurallar gözetilerek (örneklem, kodlama, kategori vb.) analiz etmeye yardımcı olan; nesnel, ölçülebilir ve doğrulanabilir bir araştırma tekniği olarak ifade edilebilir. İçerik analizinde araştırmaya

konu olan dökümanlar, araştırmayı gerçekleştiren kişinin herhangi bir müdahalesi olmaksızın kayıt altına alınmış metinler ve görsellerdir (Bowen, 2009: 27). Kırıl'ın doküman analizi kapsamında ifade ettiği kayıtlar, resmi tutanaklar, anketler, çizelgeler, gazete ve dergi gibi mecralar, broşürler, günlükler, senaryolar, fotoğraflar, sanat eserleri gibi pek çok materyal (2020: 174) içerik analizinde de doküman olarak analiz edilebilmektedir. Dokümanları niteliklerine ve içinde yer aldıkları ortamlarına göre sınıflandıran Geray de (2006) nitel araştırmalarda kullanılacak oldukça çeşitli türde dokümanı sistematize etmeye çalışmıştır. Geray'ın sınıflandırmasında niteliklerine göre dokümanlar, yazı temelli (kitap, günlük, ansiklopedi, sözlük, dergi, gazete vb) görüntü temelli (afiş, fotoğraf vb.), ses temelli (ses kaydı, müzik, radyo programı vb.), görsel-ışitsel temelli (film, reklam, tv programı, video vb.) olarak dörde ayrılmaktadır. Yazar, buldukları ortama göre dokümanları ise yazılı (kitap, dergi vb.), filmsel (fotoğraf, afiş vb.), bilgisayarda olanlar (veri tabanları), taşınabilir cihazlarda olanlar (cd, harici bellek vb.) olarak dört grupta sınıflandırmaktadır. Bu tür dökümanlar içerik analizinde kategoriler ve kodlar oluşturularak çözümlenmeye çalışılmaktadır. Nicel içerik analizinde, araştırmaya temel oluşturan kavramların sıklığını gösteren sayısal verilerden yararlanılırken; niteliksel içerik analizinde söz konusu sayısal verilerden de yararlanılabilmekle birlikte temelde “ne, neden, nasıl” gibi sorulara yanıt arayan betimsel bir analiz gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. İçerik analizinde amaç görünenden ziyade görünmeyen, örtük anlamları açığa çıkarmaktır (Metin ve Ünal, 2022: 275). İçerik analizine ilişkin yukarıdaki açıklamalardan hareketle, bu çalışmada belirlenen sanatçının sanat projeleri, web sitesi ve çeşitli sosyal ağlar üzerinden eserlere yönelik paylaşımlar, sanatçının sosyal ağlardan paylaşımları ve çeşitli platformlardaki açıklamaları içerik analizi ile ele alınmış ve incelenmiştir.

Araştırmada, algoritmik sanat pratiklerinin önde gelen isimlerinden Refik Anadol'un eserleri analiz edilmektedir. Alanda ulusal ve uluslararası düzeyde tanınması ve sanat projeleriyle çeşitli ödüller almış olması Anadol'un tercih sebepleri arasındadır. Bu bağlamda Anadol'un web sitesinde ve stüdyo web sitesindeki sanat projeleri arasından “public art” olarak belirtilen eserler incelenmiştir. Eserlerin görsel, içeriksel unsurları ve web sitesi ya da sosyal ağlardan eserlerin paylaşılma durumları, Anadol'un web sitesi ve

sosyal medyadan yaptığı açıklamalar, eserler hakkındaki online haber ve röportajlar incelenmiştir.

### 1.2.1. Araştırmada Veri Toplama ve Değerlendirme Süreci

Araştırmada öncelikle Refik Anadol'un ve Refik Anadol Stüdyo'nun web siteleri detaylı olarak incelenmiştir. Sanatçının projeleri "instalation", "nft", "public art" gibi etiketlerle türsel olarak tanımlanmaktadır. Bir proje için tek bir sınıflandırma yapılabildiği gibi birden fazla tanımlama da o projede yer alabilmektedir. Bu çalışma kapsamında sanatçının "public art" olarak tanımlanmış çalışmalarına odaklanılmış ve bu çalışmaların bir listesi oluşturulmuştur. Çalışmalar teknik ve sunumsal bağlamı dikkate alınarak, iç ve dış mimari enstalasyonlar, veri tabloları ve heykelleri, sonsuzluk odaları ya da arttırılmış gerçeklik uygulamaları şeklinde üç kategoride sınıflandırılmıştır.<sup>1</sup>

Sınıflandırılan projeler kuramsal tartışmalardan yola çıkarak belirlenen erişilebilirlik ve yayılım, kapsayıcılık, ilişkisellik, deneyimin kişiselleşmesi ve kolektif duyumsama kategorileri doğrultusunda incelemeye alınmıştır. Erişilebilirlik kategorisi kapsamında; her projenin mekânsal unsurları ve dijital yayılım durumu incelenmiştir. Projelerin ülke, şehir ve konum bilgileri listelenmiş ve erişilebilirlik tartışmaları ekseninde yorumlanmıştır. Dijital yayılım durumuna ilişkin olarak da her projenin web sitesinde yer alan görselleri, videoları ve açıklama metinleri incelemeye alınmıştır. Ayrıca her projenin Youtube, Instagram, Twitter ya da X<sup>2</sup> ve Facebook paylaşımları tespit edilmiş ve paylaşılanlar; içeriğin türü (fotoğraf, video), görüntüleme ya da beğeni sayılarıyla birlikte listelenmiştir. Projelerle ilgili paylaşımların tarihleri ve açıklama metinleri kaydedilmiştir. Youtube paylaşımlarına, proje isimden anahtar kelimeler türetilip (örneğin; *Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi* projesi için isimde geçen kelimelerin her biriyle ve ismin tamamıyla) arama yapılarak ulaşılmıştır. Instagram verilerinde projenin gerçekleştirildiği yıl dikkate alınmış; o yıl içerisindeki tüm gönderiler incelenerek belirlenen projelerle ilgili gönderilerin bilgileri listelenmiştir. Twitter paylaşımları, "x

<sup>1</sup> Sanatçının proje listesi araştırma bölümünde (3. bölümde) açıklamalarla birlikte verilmektedir.

<sup>2</sup> Twitter'in adı X olarak değişmiş olsa da hem x.com hem twitter.com'un aktif olması ve bu sosyal medya platformunda yazılan mesajların tweet olarak ifade edilmesinin halk arasında yaygın olmasından dolayı Twitter olarak ifade edilmesi tercih edilmiştir.

advanced search” uygulaması kullanılarak proje isminden türetilen anahtar kelimelerle, hesap bilgisi ve tarih aralığı (projenin gerçekleştirildiği yıl) kriterleri belirlenerek filtrelenmiş bir aramayla elde edilmiştir. Facebook paylaşımları da benzer şekilde hesap içerisinde filtrelenmiş bir aramayla elde edilmiştir. Bu veriler “erişilebilirlik ve hibrit kamusal alan” tartışmalarına referansla değerlendirilmiştir.

Kapsayıcılık kategorisi ekseninde, projelerin niteliksel özellikleri, sanatçının çeşitli web sitesi ve sosyal medya paylaşımlarındaki ifadeleri ve sosyal medya hesaplarından yapılan geri bildirimler dikkate alınmıştır. Projelerin video ve görüntüleri incelenerek görsel ve işitsel olarak farklı sosyo-kültürel yapıdaki bireylere hitap etme potansiyeli incelenmiştir. Sosyal medya hesaplarındaki geri bildirimlerin hedef kitle bağlamında çeşitlilik durumuna bakılmıştır. Elde edilen veriler, kapsayıcılık temasıyla yürütülen kuramsal tartışmalarla birlikte yorumlanmıştır.

İlişkisel kategorisinde, projelerin içeriksel unsurları ve sanatçının proje kapsamındaki ifadeleri değerlendirilmiştir. Projelerin içeriksel unsurlarına dair bilgiler, Refik Anadol ve Refik Anadol Stüdyo web sitelerinden derlenmiştir. Projelerin görsel-işitsel unsurları, sanatçının kullandığı verilerin türü ve kapsamı incelenmiştir. Sanatçının proje hakkındaki ifadeleri için; sanatçının web sitesi, stüdyo web sitesi, sanatçının sosyal medya hesapları, sanatçının röportajları araştırılmıştır. Çalışmalardaki ilişkisel göstergeleri tespit edilerek, sistematize edilmiştir. Elde edilen veriler, hibrit kamusal alan ve ilişkisel konusunda kuramsal bölümde yürütülen sorgulamalar çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Deneyimin kişiselleşmesi kategorisinde, sanatçının projelerine yönelik sosyal medya paylaşımları, web sitesi bilgileri, projelere dair videolar incelenerek deneyimin kişiselleşmesi bağlamındaki durumlar değerlendirilmiştir. Deneyimin kişiselleşmesini açığa çıkaran koşul ve durumlar bu konudaki teorik çerçeveden yola çıkılarak yorumlanmıştır.

Son olarak kolektif duyumsama kategorisinde ise projelerin içeriksel, bağlamsal nitelikleri ve sanatçının görüşleri incelenmiştir. Projelerin bağlamsal nitelikleri için web sitesi verileri irdelenmiştir. Sanatçının görüşleri ise web sitesi, sosyal medya paylaşımları

ve verdiđi röportaj ya da katıldıđı programlardaki ifadelerden tespit edilmeye çalışılmıştır. Hibrit kamusal alanın kolektif duyumsama bağlamındaki rolü konuya ilişkin etik ve felsefi tartışmalarla (posthümanizm, çoğulculuk vb.) birlikte değerlendirilmiştir.

### **1.2.2. Araştırmanın Sınırlılıkları ve Araştırmada Karşılaşılan Güçlükler**

Araştırmada incelenen sanat projelerinin her birinin farklı ülkelerde ve farklı zamanlarda (özellikle de geçmiş tarihli olarak) gerçekleşmiş olması nedeniyle bu projeleri gerçek zamanlı deneyimlemek mümkün olmamıştır. Ancak araştırmada, çalışmanın görsel-ışitsel nitelikleriyle ilgili değerlendirmeler de yapılmaktadır. Bu değerlendirmelerin sanal ağ üzerindeki görünümünden yola çıkarak yapılması ve araştırmacının projelere yönelik gerçek zamanlı deneyiminin az olması bu çalışma kapsamında bir sınırlılık oluşturmaktadır. Diğer bir sınırlılık da projeleri gerçek zamanlı deneyimleyen kişilerin görüşlerine sosyal medya dolayımıyla ulaşmaktır. Bu nedenle, araştırmanın konuya ilişkin olarak görüşme (yarı yapılandırılmış, odak grup vb.), anket gibi tekniklerle izleyici görüşlerine odaklanan yeni araştırmalarla desteklenmesi önemlidir.

Sanatçının projelerinin sosyal medyadan yayılımı pek çok farklı hesaptan yapılmaktadır. Ancak bütün hesapların takibinin ve verilerin sistematize edilmesinin güçlüğü nedeniyle sosyal medya paylaşımlarında Refik Anadol ve Refik Anadol Stüdyosunun hesaplarından yapılan paylaşımlara odaklanılmıştır. Refikanadol.com ve refikanadolstudio.com sitelerinde yer alan Instagram, Twitter, Facebook linkleri doğrultusunda hesaplarda inceleme yapılmıştır. Bu sitelerde Instagram ve Twitter hesapları Refik Anadol'un hesabına yönlendirirken, Facebook refikanadolstudio hesabına yönlendirmektedir. Facebook'da Refik Anadol'un kişisel hesabından paylaşım olmadığı gözlenmiştir. Bu nedenle Instagram ve Twitter incelemelerinde Refik Anadol'un hesabı, Facebook incelemesinde ise Refik Anadol Studio'nun hesabı dikkate alınmıştır. Refik Anadol'un paylaşımlarının diğer izleyici hesaplarından yayılımının araştırma kapsamına alınmaması bir sınırlılık teşkil etmektedir.

## 2. BÖLÜM

### ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ

#### 2.1. KAMUSAL ALAN TARTIŞMALARI

##### 2.1.1. Kamusal Alan

Kamusal alan kavramsal çerçevesi üzerine uzlaşılması zor olmakla birlikte akademik, politik, toplumsal pek çok tartışmaya sıklıkla konu olan kavramlardan biridir. Kamusal alan kavramının tanımsal muğlaklığının temel nedenlerinden birisi “kamu” kavramının tarihsel süreç içerisinde farklı içerikler kazanmasıdır.

Sözlükte “amme, herkese ait, genele ait” gibi anlamlara gelse de “kamu” denilince iki farklı ve birbirine karşıt gibi görünen bakış açısının olduğu görülmektedir. Kavram, “kamu kurumları, kamu diplomasisi, kamulaştırma” gibi kavramlarla ilişkili olarak devlete ait olan, devletle ilişkili olan ve “kamuoyu, örgütlerin kamuları, kamusal alan” gibi kullanımlarda ortaya çıkan daha çok devletin dışında “halkla” ilişkili olan şekilde anlaşılabilir. Özbek’in de ifade ettiği gibi aslında kamu deyince akla devlet, devlet görevlileri, etkinlikleri ya da kurumları gelse de kamuoyunun halka ait fikir/oy olduğu, kamu hizmetinin yalnızca devlete hizmet anlamına gelmediği, kamu yararının da devlet kurumlarının yararı anlamına gelmediği bilinir. Yine de kamunun kim olduğuna, kapsamının ne olduğuna dair detaylıca düşünmeden kavramı devletle ilişkilendirmek yaygın bir durumdur. Ne var ki kamuyu devlet aygıtları ile ilişkili düşünmek ve halkı “özel alan”la ilişkilendirmek halkın teba olarak görüldüğü mutlakiyet dönemlerindeki kamu algısının ötesine geçememe riskini taşımaktadır (2004: 31). Özbek, bu nedenle kamusal alanın devletle ilişkili algılanma biçiminin önüne geçebilecek bir öneride bulunmakta ve devlet gücünün etki alanlarını ifade ederken “kamu erkinin/otoritesinin alanı” kavramını kullanmayı, kamusal alanı ise demokratik katılımın ve eleştirel diyalogların gerçekleştiği alanlar bağlamında kullanmayı gerekli görmektedir (2004: 33). Devletle ilişkili ve devletin dışında şeklindeki bu anlamlandırma karşıtlığının nedenlerine tarihsel bağlamda bakmak gerekmektedir.

Antik Yunan’da kamu, “özgür vatandaş” olarak tabir edilen bir sınıfa (köleler, yabancılar ve kadınlar bu sınıfa dahil değildir) ifade etmektedir. Orta Çağ’ da hükümdarın siyasalarına karşılık gelen kamu soylulukla ilişkili bir anlam kazanmıştır. 16.yy’da hükümdar ve hükümdarın çevresindeki devlet erki için kullanılmaya başlanmış ve sarayla eş anlamlı görülmüştür. Kavram, ticaret burjuvazisinin gelişmesinden sonra “devlet”le ilişkilendirilir hale gelmiştir. Kamu kavramının bugünkü anlamına yakın hale gelmesinde ise basındaki gelişmeler, gazeteciliğin İngiltere’de görece daha demokratik bir zeminde işlerlik kazanması ve Fransız devrimini ortaya çıkaran özgürlük ve demokrasi yönelimli aydınlanmacı görüşlerin etkisindeki “kamu gücü” oldukça belirleyici olmuştur. Özellikle basındaki gelişmelerle birlikte kamu kavramı, gazetelerin hedef kitlelerini tanımlayarak bugünkü anlamına yakın bir anlam kazanmıştır. Basına bağlı gelişmelerin kamu kavramında yarattığı değişimle beraber, siyasal olanın dışında edebi ve sanatsal kamulardan da bahsedilir olmuştur (Bektaş, 2000: 42-44). Basının yanı sıra 17.yy’da Avrupa’da ortaya çıkan ve politika dışında kültürel alanlarda da diyalogların gerçekleştirildiği salonlar ve kahveler, kamunun edebiyat ve sanatla ilişkisini güçlendirmiştir (Öztürk, 2005: 96-97). 19. yy’a gelindiğinde kapitalist ekonominin gelişmesiyle de ilişkili olarak “kamu” kavramı “halk, bir ülke içerisindeki herkes” anlamıyla kullanılmaya başlanmıştır. Habermas söz konusu gelişmeler ve kamunun herkesi kapsayıcı bir kavram olarak ortaya çıkmasında “mal ve haber dolaşımındaki ilişkilerin sürekliliğine” (2002: 80) büyük önem atfetmektedir. Ona göre bu süreklilik kesintisiz bir devlet etkinliğini gerekli kılmış ve kamu erki kendisine tabi olmayanların karşısında konum alan erişilebilir bir alan olarak pekişmiştir. Bu durumda kamu erkinin karşısında konum alan özel şahıslar, kamu erkinin muhatapları olan halk olarak gündeme gelmişlerdir (2002: 80).

Noelle-Neumann (1998: 85-86) kamuyu hukuki, siyasal ve sosyopsikolojik olmak üzere üç bağlamda ele almaktadır. Birincisi kamu yolları, kamu hukuku kavramlarında olduğu gibi herkese açıklığı vurgulayan hukuki bağlamıdır. Bu bağlamıyla kamunun herkesi ilgilendiren konular/sorunlar ile ilgili olması ve kanun uygulayıcılar üzerinde etkileri/güçleri olması yönüyle düşünüldüğü anlaşılmaktadır. Siyasal bağlamı ise herkese açıklık çerçevesinde hukuksal bağlamına yakın olmakla birlikte farklı bir anlam da içermektedir. Kamuoyu kavramı ekseninde düşünülürse, kamuoyundaki kamu yasalara,



kanunlara gerek olmadan bireylerin birbirleri üzerindeki etki gücünü ifade etmektedir. Bu yönüyle birey istemediği tutumlara yönlendirilebilir, yani manipülasyona açıktır. Sosyopsikolojik bağlamı ise kamunun insanın zayıflıkları ve çevresel yargı mercilerine olan bağımlılıkları ile ilişkisini ifade etmektedir. Bu bağlamıyla kamu, insanın toplum içerisinde tek başına olduğundan farklı olmasını gerektirecek çekincelere sahip olması ve bu nedenle de toplum içerisinde kontrol mekanizmalarının devrede olduğu bir bilinçlilik haliyle ilgilidir (Noelle-Neumann, 1998: 86-87). Farklılaşmalara rağmen kamuyu “bir konu/sorun ile ilgili olan herkes/halk” çerçevesinde düşünmek mümkündür.

Kamu kavramının bağlamındaki söz konusu çeşitlilikler kamusal alan kavramına da yansımaktadır. Bu bağlamda kamusal alanın kapsamını ve işlevini tanımlamak güçleşmektedir. Antik Yunan’da polis devletlerin örgütlenme biçimini ifade eden ve özel alanın dışında politik olan bir alana karşılık gelen kamusal alan kamu kavramı ekseninde bahsi geçen dönüşümlere paralel olarak farklı içerikler kazanmıştır. Ancak kamu kavramının bugünkü anlamına paralel olarak kamusal alan; gelişmiş bir düşünce, ifade, bilgiye erişme, tartışma, örgütlenme özgürlüğü ve ayırım yapmaksızın herkesi kapsayıcı ile öne çıkmaktadır. Bu bağlamda kamusal alan eşitlik, çokluk ve farklılık kavramları ekseninde düşünülmesi gereken bir kavramdır (Özbek, 2004: 32). Günümüzde kamusal alanın kapsamını ve sınırlarını belirlemenin güçlükleri açısından en öne çıkan tartışmalardan biri, kavramın “kamusal mekanlar” ve kamuoyu, kültür ve tecrübeyi/deneyimi içeren “kolektif birliktelikler” bağlamlarıyla iki anlam boyutunun olmasıdır (Özbek, 2004: 40). Birinci boyutu fikirlerin, ifadelerin, deneyimlerin üretildiği, paylaşıldığı, müzakere edildiği mekanları ifade ederken; diğer boyutu söz konusu kolektif paylaşım, müzakere ve deneyim süreçlerini meydana getiren ulusal ya da uluslararası kolektif kamuları ifade etmektedir.

Tiesdell ve Oc (1998) ise kamusal alanın arzu edilen niteliklerini üç başlık etrafında değerlendirmektedir: Siyasal/demokratik, sosyal ve simgesel. Kamusal alan politik temsil ve eylem için bir alan sağlaması ile öne çıkmaktadır ve bu siyasal/demokratik niteliği ile ilgilidir. Sosyal etkileşim için bir zemin oluşturması da sosyal boyutunu ifade etmektedir. Simgesel boyutu ise kamusal alanın fiziksel olmaktan ziyade sembolik olması, kolektif

birlikteliğe dayanması ile ilgilidir. Bu tartışmalara daha detaylı bir bakış geliştirebilmek için farklı düşünürlerin kamusal alan modellerine bakmak gerekmektedir.

Kamusal alana dair tartışmalarda Hannah Arendt (1994), Jürgen Habermas (2001, 2002, 2004), Richard Sennett (2013), Chantal Mouffe (2000, 2005, 2013), Nancy Fraser (2004), Oskar Negt ve Alexander Kluge (1993) gibi kuramcılarının yaklaşımları öne çıkmaktadır. Arendt (1994) kamusal alanı “açıklık, alenilik” ve “ortak yaşam dünyası” kavramlarıyla somutlaşan iki bağlamda ele almaktadır. Arendt’e göre duyularla algılanabilir olmak, yani açıklık gerçeğin kavranabilir olmasının ön koşuludur. Bu bağlamda duyulabilir, görülebilir olmak için kamusal mekanlara ihtiyaç vardır. Arendt kamusal alanın alenilik boyutunu şöyle ifade eder: “insanlara dünyanın gerçekliğini garanti eden başkalarının bulunuşu (bu gerçeğin) herkese görünmesidir; çünkü herkese görünen şeye varlık deriz ve bu görünümünden yoksun olan her ne varsa, sıkı sıkıya ve bilhassa bize ait ama gerçeklikten uzak, bir hayal gibidir; gelir ve geçer” (Arendt, 1998: 199). “Ortak yaşam dünyası” bağlamında kamusal alan ise insanları hem biraraya getiren hem de ayrı düşüren toplumsallık mekanlarıdır. Kamusal alan insanları biraraya getiren ya da ayıran çeşitli bağlantılılıklara işaret etmektedir. Bu anlamda zamanı ve mekânı aşan bir boyuta sahiptir. Arendt’e göre “ortak dünya, doğduğumuzda içine girdiğimiz, ölürken ardımızda bıraktığımız bir şeydir. Bizim yaşam süremizi hem geçmiş hem de gelecek olarak aşar; biz gelmeden de oradaydı, kısa bir ziyaretimizden sonra da orada olacak. Ona sadece birlikte yaşadıklarımızla değil, eskiden yaşanmış ve bizden sonra gelecek olanlarla da ortak olarak sahibizdir. Ama böyle bir ortak dünya nesiller boyunca yalnızca kamuda görüldüğü ölçüde varlığını sürdürebilir.” (1998: 55). Arendt’in bu sözleri kamusal alanın açıklık, alenilik boyutu ile ortak dünya boyutunun ilişkiseliliğin yanı sıra kamusal alanın süreklilik ve kalıcılıkla olan ilişkisini de göstermektedir. Bu süreklilik ve kalıcılık kamusal alanda “söz söyleme ve eylemde bulunma” özgürlüğü ile yakından ilişkilidir. Çünkü bu süreklilik ve kalıcılık söz söyleme ve eylemde bulunma özgürlüğü ile sağlanabilir ve özgürlüğün garanti altında tutulduğu bir toplumsallık söz söyleme ve eylemde bulunmayla inşa edilebilir (1961: 146, 148). Arendt bu durumu şöyle ifade eder: "Ne daha önce ne de daha sonra, insanlar eylemde buldukları sürece özgürdüler" (Arendt, 1961: 153). Bu tür bir özgürlük anlayışı müzakereye açık, söz ve edimle dahil olunan politik olarak güvence altına alınmış bir kamusal alanı gerekli kılmaktadır.

Dolayısıyla Arendt için polis yaşamında kimlik bulan kamusal alan fiziksel bir mekândan öte eylem ve konuşma aracılığıyla katılımcılar arasında ortaya çıkan bir birliktir ve bu birliğin açığa çıktığı her yer kamusal alan olabilir (1998: 198).

Arendt, kamusal alanın Antik Yunan'dan bu yana gelen geleneksel anlamını yitirmesini, politik duyarlılıkların kaybolmasını modern çağın önemli bir problemi olarak görmektedir. Çünkü farklılıklara olan empatik duyarlılığın kazanılmasında kamusal alanın politik niteliği büyük role sahiptir. Kamusal alanın farklılıklara empatik duyarlılığın artmasındaki rolünü şöyle ifade eder: “Kamusal alan olgusu, öznelarası gizemli, farklılıkları birbirine denkleştirmeden birleştirme gücü açısından beni daima ilgilendirmişti. Kamusal alanlarda, toplumsal bütünleşmenin yapılarını okumak mümkündür. Kamusal alanların düzeninde ilk önce, çürümenin anormal nitelikleri veya baskıcı bir toplumsallaşmanın çatlakları kendini gösterir. Modern toplum koşulları altında, özellikle de demokrasi kurumunun siyasi kamusalılığı, toplumun bütünleşmesi için semptomatik bir anlam kazanır” (Akt. Habermas, 2009: 25). Anlaşılacağı üzere Arendt kamusal alanı farklılıkların yapıcı bir etkileşim için olağan görüldüğü bir demokrasi anlayışı çerçevesinde düşünmektedir.

Kamusal alan konusundaki tartışmalarda adı geçen önemli düşünürlerden birisi de Benhabib'in (1992) söylemsel kamusal alan yaklaşımı çerçevesinde ifade ettiği Habermas'dır. Habermas da Arendt ile benzer bir noktadan hareketle kamusal alanı, kamuoyu oluşturabilecek bir potansiyel içeren ve toplumdaki yurttaşların özgürce katılım sağlayabildiği alanlar olarak tarif etmektedir (2004: 95). Habermas, “Kamusal alanın Yapısal Dönüşümü” başlıklı çalışmasında (2002); burjuva kamusal alanını ortaya çıkaran unsurları tartışmakta ve burjuva kamusal alanını demokratik toplumlar için bir model olarak ele almaktadır. Çünkü ona göre modern özneye özgürleşme imkânı sunan olgulardan biri burjuva kamusal alanının ortaya çıkması olmuştur. Burjuva kamusal alanı devlet erkinin dışındaki, politik olmayan biçimlerde ortaya çıkmıştır. Burjuva kamusal alanının mekanları kütüphane, tiyatro, kafe vb. yerler olmuştur. Bu anlamda burjuva kamusal alanının esas önemli özelliğinin entelektüel bir yapılanmaya karşılık gelmesi olduğu söylenebilir. Burjuvanın özgürleşerek sınıf hüviyeti kazanması, kendinde bir sosyallikten çıkarak, kendisi için bir sınıf haline gelmesi ekonomik yapısından ziyade

entelektüel-kültürel birikimleri ile ilgili olmuştur (Öğün, 1998: 58). Ancak bu entelektüel-kültürel birikimlerle, politik olmayan mekanlardaki etkileşimler, diyaloglar politik iradenin oluşmasında da etkili olmuştur. Bu nedenle Habermas burjuva kamusal alanına politik iradenin ortaya çıkmasındaki rolü bağlamında büyük önem atfetmektedir.

Habermas'ın kamusal alan anlayışının temelinde yurttaşların özgürce ve eşit koşullar altında tartışma olanağına sahip olmaları yer almaktadır. Habermas, kamusal alan düşüncesini yurttaşların tahakkümden bağımsız bir iletişim ortamının imkânı üzerine temellendirmiştir. Bireylerin kültürel, toplumsal ve politik her türlü mesele hakkında özgürce söz söyleyebildikleri ve tartışabildikleri bir kamusal alan formunun normatif çerçevesini oluşturmaya çalışmıştır. Yazara göre, özgür tartışma ortamı bireylerin yaşamlarını belirleyen olgular hakkında söz sahibi olabilmelerinin ve rasyonel politik iradenin oluşmasının önünü açan önemli bir unsurdur. Ancak Habermas (2002), 19.yy'da ortaya çıkan koşulların burjuva kamusal alanın mümkün kıldığı özgür tartışma ortamlarını yapısal bir dönüşüme uğrattığı ve kamusal alanın özgürlükten ziyade tahakküm üzerine kurulu bir yapısal form içerisinde yeniden formüle edildiği görüşündedir.

Habermas'ın kamusal alan düşüncesinde “iletişim” kavramının önemli olduğu görülmektedir. Yazar (2002); normatif eylem, stratejik eylem ve iletişimsel eylem olarak sınıflandırdığı eylem biçimlerinden iletişimsel eylem üzerinde önemle durmaktadır. Ona göre politik söz söyleme hakkını ifade eden iletişimsel eylem kamusal alanın temel yapı taşlarından birisidir. Çünkü Habermas için kamusal alanın en genel özelliği bireylerin biraraya gelip özgürce söz söyleme, politik görüşlerini ifade etme alanı olmasıdır. Bu anlamda Habermas'ın hem fiziksel hem de sembolik bir kamusal alana işaret ettiği söylenebilir. Kamusal alan, fiziksel olarak özgür düşüncenin ifade edildiği sokaklara, meydanlara vb. karşılık gelirken; sembolik olarak bireysel görüş ve kanaatlerin özgürce dolaşıma sokulabildiği alanları ifade etmektedir (Gökgür, 2008: 12).

Kamusal alan konusunda eserler vermiş olan yazarlardan birisi de Richard Sennett'dir. Sennett, Arendt ve Habermas'ın düşüncelerinden farklı olarak kamusal alan kavramına politik deneyimin ideal ve normatif düzeneği odağında değil de modern toplumsal yaşam

içerisindeki etkileşimler odağında bakmaktadır. Sennett'in (2013) kamusal alana ilişkin görüşlerinin merkezinde ise fiziksel bir mekân olarak kent yer almaktadır. Kamusal alanlar kent kültürünü yansıtan caddeler, sokaklar, meydanlardır. Demokratik bir kent kültüründe kamusal mekanlar yurttaşlık hislerinin, kamusal belleğin oluşmasında kilit role sahiptir. Çünkü kentler heterojen bir yapıda birlik, beraberlik ruhunu yansıtan, çokluğa dayalı bir toplumsallık algısıyla politik paylaşımlara alan açan bir niteliğe sahiptir (Gökgür, 2008: 42). Sennett, kamusal alan niteliği taşıyan bu türden kent yapısının 18.yy'da ortaya çıktığından bahsetmektedir. Habermas'ın burjuva kamusal alanı olarak bahsettiği tarihsel olguyu Sennett "kent" düzleminde değerlendirmektedir. Ona göre Kent, yalnızca soylulara değil toplumun diğer kesimlerinden insanlara da sosyal ve mekânsal örgütlenme bağlamında feodal ilişkilerden ve politik yapılanmalardan bağımsız fırsatlar sunması açısından önemlidir. Toplumun bütününe içeren bu örgütlenme biçimi, aile ya da arkadaşlık ilişkilerinden bağımsız olarak yeni değerler sistemi üretmektedir. Kentler büyüdükçe farklı toplumsal işlevler üzerine inşa edilmiş açık alanlar, kentsel mekanlar belirli bir elit sınıfın tekelinden çıkmış, toplumun diğer katmanlarına açık hale gelmiştir (akt. Aytaç, 2007: 207). Kahvehane, kitabevi, kulüp gibi kent yaşamında ortaya çıkan mekanlar, katılımcıların söyleşi, yazı ya da konuşma yoluyla kurduğu etkileşiminde açığa çıkan deneyimlerin politik kamusalığa evrilmesinde oynadığı rol açısından da oldukça önemlidir (Kömeçoğlu, 2005: 28-38). Taylor'un da bahsettiği gibi kamusal alan, devlet ya da politikanın ürünü olmadan, devletle ilişkili alanları etkileme, denetleme ve sınırlama gücüne sahiptir. Toplumun ortak problemlerine, ihtiyaçlarına çözüm aramayı mümkün kılan politik kurumlardan bağımsız bir müzakere alanıdır. Kamusal alanın rasyonel, refleksiyonel özellikleri siyasi güçlere rehberlik sunacak bir potansiyel içermektedir (Taylor, 2014: 227). Ancak Sennett'e göre (2013) 18.yy'ın büyük kentlerinde ortaya çıkan bu tür özelliklere sahip kamusal mekânların farklılıklarla etkileşim halinde olmayla ilişkili özgün nitelikleri, bireyselliğin öne çıktığı ve kamusal alanın özel yaşamın gerektirdiği ölçüde değer gördüğü modern toplumlarda giderek yok olmaktadır.

Sennett (2013: 36) kent yaşamındaki bu dönüşü kamusal ve özel alana yönelik yaşanan değişimlere bağlamaktadır. Sennett'e göre (2013) sanayi kapitalizminin gelişmesiyle bireyler arası farklılıkların hor görülmediği, bireysel değerlerin başkalarına dayatılmadığı

kamusal alan formu bu demokratik işlevini yitirmiştir. Yabancılarla teması olağan kılan kamusal yaşam zamanla riskli görülerek terk edilmeye başlanmıştır. Buna bağlı olarak kamusal yaşamın eğlenceye, oyuna, paylaşımına ve politik müzakereye dayalı nitelikleri de terk edilmiş ve bireyler özel yaşamlarını öncelikledikleri bir yalnızlık ve toplumsal sorunlara yönelik duyarsızlık içerisinde çekilmişlerdir. Bireyi özerk kılma çabaları diğer insanlara ya da toplumsallıkta ortaya çıkan değerlere yönelik bağlılığı utanç kaynağına dönüştürmüştür (2013: 109-110). Mahremiyet ideolojisinden beslenen bu durum, giderek artan şekilde iradeden bağımsız olarak duyguların açığa çıkmasından kaçınma ve pasifliği yaygınlaştırmaktadır (Sennett, 2013: 253).

Sennett, kamusal insanın çöküşüyle mahrem toplum yapısının yaygınlaşması arasındaki bu ilişkiye dikkat çekmektedir. Yazara göre (Sennett, 2013: 18, 285), mahrem toplumlarda toplumsal olgular dahi bireysel sorunlara dönüştüğü ölçüde değer ve anlam kazanmaktadır. Sennett bu durumu Antik Yunan'da ortaya çıkan birey figürü ile modern yaşam arasında keskin farkı ortaya koyarak açıklamaktadır. Antik çağdaki bireyler, kent yaşamı içerisindeki deneyimlerini politik ya da dinsel yaşantıya ilişkin kararlarda kullanabilirlerdi ancak modern yaşam içsel benlik ve kent yaşamına karşılık gelen kamusal yaşam arasında bir ayrım üzerine kuruludur (1999:14). Bu ayrım kamusal yaşamın içsel benliği de kuşatan bütünselliğini bozarak kozmopolit özneyi ortadan kaldırmaktadır. Oysa Sennett için kentin kamusal alan olarak konumu, yaşamı dengede tutma, eylemde bulunma, başkaları ile etkileşim halinde olma imkanları ile içsel yaşamın sınanma alanı olarak önemlidir. Birey, kent kamusal alanında yabancılarla ilişki kurarak karmaşık deneyimler edinebilir ve bireysel gelişim kapasitesini yükseltebilir (Sennett, 1999: 155).

Sennett bahsi geçen görüşlerini Riesman'ın iç-yönelimli ve öteki-yönelimli toplumlara ilişkin ayrıştırmasıyla birlikte açıklamaktadır. Riesman, Amerikan toplumları ve Batı Avrupa'da bireylerin içsel duygu durumlarına dayanan iç-yönelimliliğin yerini, başkalarının duygulanımlarına bağlı olan öteki-yönelimliliğin aldığından bahsetmektedir. Oysaki Sennett, bu sıranın tersine çevrilmesi gerektiğini düşünmektedir. Sennett'e göre Batı toplumları Riesman'ın iyi niyetli yaklaşımının aksine dış-yönelimlilikten iç-yönelimliliğe doğru geçmektedirler. Bu durumda kamu yaşamı ile özel yaşam arasındaki

karşıtlık belirginleşmektedir (Akt. Sennett, 2013: 18). Sennett bu durumu destekleyen iki olgudan bahsetmektedir: Narsisizm ve Türkçe'ye cemaat olarak çevrilen "gemeinschaft". Bu iki olgu bireyi güdülerine odaklamaya, toplumsal gerçekliğin psikolojik terimlerle ölçülmesine ve toplumsallığın yaratıcı niteliklerinden uzaklaşılmasına neden olmaktadır. Böylece birey medeniyetten uzaklaşır ve sahip olduğu yaratıcı potansiyellerini ifade etmekten yoksun kalmaktadır. Bu yoksunluğa yol açan mahrem toplumda birey sanat gibi yaratıcı güçlerden de mahrum kalmaktadır (2013: 339). Sennett bireyin kendiliklerini inşa etme ve ifşa etme süreciyle ilgili saplantıların psikolojik temelli olmaktan ziyade sosyalleşme sürecinde kazanılan yabancılarla ortak eylem yürütme deneyimleri doğrultusundaki sosyal sorunlarla ilgili olduğunda ısrarcıdır (Linke, 2011: 13). Bu nedenle de kamusal alanın çoğulculuğu mümkün kılan, çatışmanın meşru görüldüğü kolektif deneyimlere ilişkin rolü önemlidir.

Kamusal alandaki etkileşimlerde çatışmaya yaratıcı bir işlev yükleyen düşünürlerden birisi de Chantal Mouffe'dir. Mouffe, kamusal alan kavramının açıklık ve alenilik anlamında demokratik siyasete yaptığı atıfla ilgilenmektedir. Kamusal alanın politik niteliğini dikkate alan görüşler Mouffe'ye göre iki paradigmada ayrılmaktadır. Birincisi kamusal alanı rekabet halindeki güçler arasında bir uzlaşma alanı olarak görmektedir. Bu paradigmada çıkarların maksimize edilmesi güdüsü ön plandadır ve bireyler politik alanda araçsal yönelimler sergileyen rasyonel varlıklardır. Bu araçsal yaklaşıma karşıt olan ikinci paradigma ise politik olanla etik arasında ilişki kuran müzakereci bir yaklaşımı benimsemekte ve araçsal rasyonalitenin yerine iletişimsel rasyonaliteyi koymaktadır. Mouffe'ye göre her iki paradigma da kamusal alanı "uzlaşma" anlayışı içerisine hapsetmektedir (Mouffe, 2005: 154-155). Oysa yazar, kamusal alanın demokratik nitelik kazanması, politik olanın uzlaşmaz boyutuyla kabul edildiğinde mümkün gözükmektedir. Böylelikle kamusal alanda liberal söylemin kurmaya çalıştığı biz-onlar ikiliğine de karşıtlığın aşılması bağlamında bakılmaz ve biz-onlar ayrımı demokrasinin gerektirdiği çoğulculuğa uygun şekilde yeniden kurulabilir (Mouffe, 2005: 154-155; Mouffe, 2000: 15; Mouffe, 2013: 315, 318). Bu bağlamda Mouffe, "biz-onlar" yerine Henry Staten'nın literatüre kazandırdığı "kurucu dışarı" kavramını kullanmayı tercih etmektedir. Kavram, herhangi bir kimliğin kendisini ancak farklılığın olumlanması ile kurabileceği düşüncesine dayanmaktadır. Yani, şeyler ötekinin varlığında ve kabulünde bir kimlik

içerisinde var olabilirler (Mouffe, 2005: 154-155; Mouffe, 2013: 315). Bu durumda Mouffe'ye göre kamusal alan, farklılıkları uzlaştırmadan, olduğu gibi kabullenen bir anlayış üzerine inşa edilmelidir.

Mouffe gibi çatışmayı/mücadeleyi kamusal alanın önemli bir unsuru olarak gören ve çatışmanın kamusal alandaki yapıcı/yaratıcı yönünü öne çıkaran isimlerden birisi de Nancy Fraser'dır. Fraser'ın (2004) kamusal alana ilişkin yaklaşımının temelini ise, Habermas'ın burjuva kamusal alanı ile ilgili görüşlerine yöneltmiş olduğu eleştiriler oluşturmaktadır. Yazar, Habermas'ın kamusal alan anlayışının güncellenmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Çünkü ona göre, Habermas'ın işaret ettiği kamusal alan modern, özgül ve erkek yanlısı olmakla birlikte, statü farkının görmezden gelindiği, eşitlerarası bir müzakerenin mümkün olduğu; tek kapsayıcı bir kamusal alanın, çoklu kamulararası müzakereye tercih edilebilir olduğu; kamusal alandaki müzakerenin “ortak iyi” için sürdürülmesi gerektiği ve devlet ile sivil toplumun keskin sınırlarla ayrılmasının kamusal alanın işlevi için yararlı olacağı gibi bazı sorunlu varsayımlarla doludur (2004: 112). Fraser bu varsayımları çoğulculuğun sağlanması adına sorunlu bulmaktadır. Bu nedenle kamusal alanı çoklu kamuların çatışma/mücadele alanı olarak tasarlamaktadır.

Fraser öncelikle kamusal alanın erkek egemen olmasına ve kadınların kamusal alandan dışlandığına dair söylemlerin ideolojik olduğuna değinmekte ve Habermas'ın da kamusal alan yaklaşımında, söz konusu söylemlerle paralel şekilde, liberal, burjuva ve eril olmayan farklı kamuların varlığını ihmal ettiğini düşünmektedir (2004: 109-110). Yazara göre kamusal alanda sergilenen mücadelelerde karşı-kamuların müzakere süreçlerine olan etkisine duyarsız kalınmamalıdır. Yazarın kamusal alan düşüncesinde rekabet eden kamular dışlama pratiklerinin önüne geçecek bir unsur olarak önemlidir. Fraser, karşı-kamular anlayışıyla çoğulculuğu dinamik bir toplumsal mücadele fikriyle bütünleştirmekte ve kamusal alanı daha politik bir çerçevede tasarlamaktadır (Pangilinan, 2010: 192-193)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Fraser, karşı-kamular kavramı ekseninde öncelikle dışlama pratiklerine maruz kalan ezilmiş kamuları düşünmektedir. Kavramı bu yönüyle öne çıkarmak için “burjuva kamusal alanına” karşıt olarak konumlandırıldığı “madun karşı-kamular” ifadesini kullanmaktadır. Karşı-kamular ya da madun karşı-



Fraser kamusal alanı toplumsal eşitliği ve kültürel farklılığı birarada barındıran iki boyutlu bir adalet anlayışı içerisinde tasarlamakatadır (Fraser, 2003: 9). Eşitlik ve farklılık arasında yazara göre bir karşıtlık yoktur. Bu kavramlar yazarın kamusal alan yaklaşımında fark temelli politik bir anlayışın normatif sınırlarını ortaya koymak açısından önemlidir. Fraser, eşitlik ve farklılığın iç içe geçtiği bir kamusal alan fikrinin farklılıkların dışlanmadığı politik içerme koşullarını mümkün kılabileceği düşüncesindedir (Kinnunen, 2019: 105-106).

Fraser'ın karşı-kamular yaklaşımı ve işaret ettiği heterojen çoğulculuk anlayışı Oscar Negt ve Alexander Kluge'nin kamusal alan düşüncelerinde de görülmektedir. Negt ve Kluge de (1993, 2004, 2012) herkesi kapsayıcı bir kamusal alanın mümkün olmadığını ifade etmekte ve kapitalist ekonomi içerisinde burjuvaziye ait gibi görünse de kamusal alanın tek ve yekpare olamayacağını savunmaktadırlar. Yazarlara göre, burjuva kamusal alanı<sup>4</sup>, kamusal alanın tekil bir yapıda olduğu izlenimi vermektedir. Bu tekil yapının belirleyicisi ise "kullanım değeri" yani ekonomik süreçlerdir. Kamusal alan bütünü temsil ediyor gibi görünmesine karşın üretim süreçleri ve ailedeki toplumsallaşma koşullarının dışında kalmaktadır. Bu nedenle de toplumsal yaşamın çıkarlarıyla yeterince örtüşmediği için sermayenin çıkarları doğrultusunda belirlenmesi olağan hale gelmektedir (2004: 136).

Negt ve Kluge kamusal alanı burjuva kamusal alanı, karşıt kamusal alan ve proleter kamusal alan kavramları ile değerlendirmektedir (Negt ve Kluge, 2004: 133). Negt ve Kluge kapitalist ekonominin işbirliği ve kitlesel medyanın desteği ile egemen hale gelen burjuva kamusal alanının karşısında etkili bir mücadele sergileyebilecek bir karşıt kamusal alanın (counter public sphere) mümkün olup olmadığını sorguladıktan sonra

---

kamular kavramları Fraser'ın kamusal alan yaklaşımında birden çok kamusal alanın varlığına ve ezilen grupların hegemonik kamusal alandaki sessizliklerinin çözüldüğü alanlara işaret etmektedir (Kinnunen, 2019: 108, 115). Fraser'a göre madun karşı-kamular kadınlar, etnik azınlıklar, cinsiyetçi politikalar nedeniyle dışlanan azınlıklar gibi ezilen gruplardan oluşan alternatif kamulardır ve bu kamuların desteklenmesi hegemonik kamusal alandaki eşitsiz katılım koşullarını dengelemek açısından önemlidir. Karşıt kamuların ortaya çıkması daha önce tartışmaya açık olmayan ön kabullerin tartışılmasını mümkün kılacaktır. Bu durumda Fraser, madun karşı-kamuların artmasının söylemsel mücadele alanlarının da artması anlamında yararlı görmektedir (2004: 117-119).

<sup>4</sup> Yazarlar burjuva kavramının eskimiş olduğunu düşünmekle birlikte burjuvazinin ortaya çıkarmış olduğu meşruiyetin mevcut kamusal alan biçimlerini belirlediği ve bu belirlenime yönelik eleştirel bir bakışın zorunlu olduğu gerekçesiyle bu kavramı tercih ettiklerini belirtmektedirler (2004: 134).

proleter kamusal alan kavramına ulaşmışlardır (2004: 133). Burjuva kamusal alanının üretim süreçlerini dışarıda bırakması yazarları üretimsel kamusal alanlar (proleter kamusal alanlar) üzerinde düşünmeye yöneltmiştir. Bu bağlamda yazarlar, burjuva kamusal alanının dışında kalan, kapitalist ekonomi nedeniyle ezilen sınıfların oluşturabileceği kamusal alan potansiyellerine odaklanmaktadır. Onlara göre burjuva kamusal alanının dışında birçok karşıt kamusal alan potansiyeli vardır (1993, 2004, 2012). Bu durum, kamusal alanın toplumsal değişimlere ve imkanlara duyarlı olması ve değişime bağlı olarak yeniden şekillenebilme potansiyeli ile ilgilidir.

Kamusal alana ilişkin tartışmaların bir bölümü “kamusal alanın sonu”nun geldiğini ya da kamusal alanın değerinin azaldığını ilan eden (Sennet, 2010); topluluk ruhunun aşındığını vurgulayan (Putnam, 2000; Baudrillard, 2006) kötümser yaklaşımlardan oluşurken, bazıları (Brill, 1989; Clarke, 2004) kamusal alanın yeni formlarına ilişkin daha iyimser yaklaşımlar ortaya koymaktadırlar. Kötümser ya da iyimser bütün bu tartışmaların ortak noktasının “çoğulcu, demokratik ve katılımcı” bir toplumsallığın imkanları üzerine bir arayışı içermesi olduğu görülmektedir. Kamusal alanın hem fiziksel hem de sembolik anlamının bu arayış çerçevesinde sorunsallaştırıldığı anlaşılmaktadır. Bu çalışmanın odağında kamusal alanın fiziksel formu yer almasına karşın, çoğulculuğa, demokratik katılıma, eşitlik ve adalet düşüncesine yapılan tüm bu vurgular kamusal alanın fiziksel yapısındaki katılıma ilişkin olanakların artırılması bağlamında ufuk açıcudur.

### **2.1.2. Kamusalılık**

Kamusal alan ve kamusalılık kavramlarının zaman zaman birbirinin yerine kullanıldığı görülmektedir. Bu iki kavram arasında yakın bir ilişki olduğu açıktır. Ancak bu kavramlar arasındaki temel fark, ilerleyen bölümlerde tartışılacak olan kamusal alan ve sanat bağlantısını derinleştirmeye katkısından dolayı önemlidir. Bir önceki bölümde bahsi geçtiği üzere, kamusal alan sosyal ve politik oldukça geniş bir bağlamda tartışılmaktadır. Hangi bağlamıyla düşünülürse düşünülün kavramsal kökeni itibarıyla politiktir. Kamusalılık ise politik bağlamıyla sınırlamadan bakıldığında öncelikli olarak şeylerin, özellikle de mekanların açık, erişilebilir olmasına vurgu yapan bir kavramdır. Bu fark kavramlara etimolojik açıdan yaklaşıldığında daha da netleşecektir.

Kamusal alan İngilizce’de “public space” ya da “public sphere” şeklinde ifade edilmektedir. Kamusal alan ise “publicity”, “publicness” gibi kelimelere karşılık gelmektedir. Publicness kamusal alanın “aleniyet” içeriğini oldukça güçlü bir şekilde ifade ederken; publicity yine açıklık ve aleniyeti de kapsayan ancak tanıtım, reklam, ilan gibi kamusal alanın Türkçe’deki karşılığını aşan farklı anlamları da içermektedir. Publicity’nin kamuya açıklık, halka açıklık şeklinde ifade edilebilecek politik bağlamı public sphere kelimesiyle daha güçlü bir ilişki içerisinde görünmektedir. Türkçe’de kamusal alan ile kamusal alanın sık sık birbirlerinin yerine kullanılması da bu ilişkiyle, kamusal alanın anlam evrenindeki “aleniyet, açıklık” vurgusuyla ilgilidir. Dolayısıyla kamusal alan, kamusal alanın ortaya çıkmasındaki temel niteliklerden biridir.

Gündelik yaşamda nesnelerin (örneğin bir sanat eserinin), mekanların bazen de bilginin, ya da iletişimin kamusal alanından bahsedilmektedir. Ancak bir şeyin kamusal alan olması belirleyen koşullar nelerdir? Ne ölçüde açıklık, erişilebilirlik o şeyi kamusal alan olarak değerlendirmek için yeterlidir? Benn ve Gauss (1983), bu sorulardan hareketle kamusal alanın ne tür ölçütleri olabileceği üzerinde düşünmüşlerdir. Yazarlara göre (1983), kamusal alanın en temel ölçütleri erişilebilirlik, aktör ve fayda’dır. Erişilebilirlik, bir yere, mekâna, bilgiye ve kaynaklara erişim anlamına gelmektedir. Kamusal-özel ayrımında belirleyici olan kontrolü elinde bulunduranların kimler olduğudur. Yazarların aktör olarak ifade ettiği ölçüt, bu durumla ilgilidir. Fayda ölçütü ise, ele alınan konunun ne kadar kamusal alan ya da özel fayda sağladığına yöneliktir.

Kamusal alan ölçütlerine yönelik tartışmaların büyük bölümünün odağında mekanlar ve kentler yer almaktadır. Mekanların kamusal alanına dair ölçütlere de Benn ve Gauss’un yukarıda bahsi geçen çalışması öncülük etmekle birlikte, Van Melik, Van Aalst ve Van Weesep (2007), Nemeth ve Schmidt (2011), Varna ve Tiesdell (2010), Langstraat ve Van Melik (2013) gibi yazarların çalışmalarında mekanların kamusal alanına yönelik ölçütler geliştirilmeye çalışılmıştır. Van Melik, Van Aalst ve Van Weesep (2007) kamusal alanların “korku” ve “fantezi” odağında dönüştüğüne vurgu yapmaktadırlar. Kamusal alanların düzenlenmesinde güvenliği sağlayarak korkuyu azaltma ve eğlenceyi/ fanteziyi teşvik edecek temalı alanlar yaratma fikrinin öne çıktığını belirten yazarlar, bu düzenlemelerde güvenliğin ya da eğlencenin mi yoksa tüketim alışkanlıklarının mı

belirleyici olduğu konusuna odaklanmışlardır. Bu tartışma üzerine altı ölçüt belirlemişlerdir: Gözetleme (surveillance), gezinmenin kısıtlanması (restraints on loitering), düzenleme (regulation), etkinlikler (events), eğlenceli alışveriş (funshopping), kaldırım kafeleri. İlk üç ölçüt güvenli alan, diğer üç ölçüt ise temalı alan kategorilerine ilişkindir (2007: 34). Yazarlar bu ölçütlerden yola çıkarak özel sektörün sunduğu güvenlik ve eğlenceye dönük olanakların kamusal alan üzerindeki etkisini değerlendirmeye çalışmışlardır. Çalışmanın sonucunda özel sektörün müdahalesiyle artan güvenlik tedbirlerinin ve belirli kitleleri hedef alan eğlence ve tüketim olanaklarının o mekânın kullanıcı çeşitliliğini olumsuz etkilediğini ortaya koymuşlardır. Yazarlar güvenlik tedbirlerinin mekâna kimlerin girebileceği konusunda sınırlamalar koyarak, tesadüfi kullanımları engelleyeceğini ve mekân kullanımında homojen bir yapının ortaya çıkacağını ifade etmektedirler. Benzer şekilde tüm kentlilere değil de belirli sınıfları hedef alan, tüketim alışkanlıklarına göre düzenlenmiş etkinlik, eğlence ve alışveriş düzeneklerinin de mekânı kullanan kişi çeşitliliğini azaltacağı düşüncesindedirler (2007: 40).

Nemeth ve Schmidt (2011) de kamusal alan ölçütlerini özel sektörün baskın olmasının mekanların kamusal alanına etkisi temelinde oluşturmuşlardır. Yazarlar mülkiyet (ownership), yönetim (management) ve kullanıcı/kullanım (uses/users) olmak üzere üç temel ölçüt belirlemişlerdir. Yazarlara göre mülkiyetin ve yönetimin kamu sektöründe olması kamusal alanı artırırken, özel sektörde olması kullanım/kullanıcı çeşitliliğini azaltmaktadır. Çünkü özel sektörün denetimindeki kamusal alanlar güvenlik ve gözetim tedbirleri altında kamusal alanın azalmasına neden olmaktadır. Özel sektör kullanıcıların ilgisini çekebilecek mekanlar yaratmada oldukça başarılı olsa da bu kullanıcıların alanın uygun kullanımına göre belirli özellikteki kişiler/tüketicilerdir. Yazarlar, tasarıma ve güvenliğe yönelik artan önemin, mekanların sebepsiz uğrak yeri olmayla ilişkili konukseverlik niteliğini tehdit ettiği düşüncesindedirler (2011: 20).

Varna ve Tiesdell (2010) Nemeth ve Schmidt (2011)'in üç ölçütünden ve kamusal alana ilişkin literatürdeki farklı yaklaşımlardan yola çıkarak kamusal alan ölçütlerini geliştirmeyi hedeflemişler ve “yıldız modeli” olarak adlandırdıkları bir model kapsamında altı temel ölçüt belirlemişlerdir: Anlam (meaning), mülkiyet (ownership),

denetim (control), kentsellik (civility), fiziksel düzenleme (physical configuration), hareketlilik (animation). Bu ölçütlerin farklı mekanların kamusallığını değerlendirirken yol gösterici olabileceğini öne sürmüşlerdir. Mülkiyetin kamuda oluşu ve denetimin kamuya ait oluşu toplumun tüm üyelerinin mekân kullanımında eşit hakka sahip olduğu, evrensel olarak erişilebilirliği ve özgür kullanım hakkını göstermektedir. Kentsellik ve fiziksel düzenleme mekânın daha fazla kullanımı cezbedecek şekilde tasarımıyla ilgilidir. Bütün bu nitelikler hareketliliği de etkileyerek mekânı çeşitliliğe açık hale, daha kamusal hale getirmektedir. Yazarlara göre, bu ölçütler mekanların kamusallığının daha yüksek ya da daha düşük olduğuna ilişkin yargılar ortaya koymaya yardımcı olmaktadır (2010: 585-586). Yazarlar öne sürdükleri bu modeli niceliksel diyagramlar yoluyla kamusallığın sosyal dinamiklerini analiz etmek için tasarladıklarını ifade etmektedirler (2010: 593).

Langstraat ve Van Melik'in (2013) çalışmalarında ise kamusal mülkiyet (ownership), yönetim (management), erişilebilirlik (accessibility), kapsayıcılık (inclusiveness) ölçütleriyle değerlendirilmiş ve diğer yazarlardan farklı bir sonuca varmıştır. Yazarlar özel sektörün kamusal mekanlardaki giderek artan hakimiyetinin kamusal alanın sonunu getireceği iddialarını (Sorkin, 1992) söz konusu ölçütler aracılığıyla test etmektedirler. Yazarlar Britanya ve Hollanda'daki bazı kamusal mekanlar üzerinde yaptıkları incelemeler sonucunda kamusal alanın sonu iddialarının geçersiz olduğu sonucuna varmışlardır. Yazarlara göre özel sektörün denetimindeki kamusal mekanların sayısı artıyor olsa da kamusal alan hiçbir zaman tamamen yok olmayacaktır. Ayrıca özel mülkiyetin denetimindeki kamusal mekanlarda erişilebilirliğin ve kapsayıcılığın kamu denetimindekilere kıyasla azalacağı iddiaları da geçersizdir. Yazarlar mevcut durumun kamusal alanın tükenmesi şeklinde değil, rollerin, hakların ve sorumlulukların halka açık şekilde yeniden dağıtılması olarak yorumlanması gerektiği düşüncesindedirler (2013: 446-447).

Bahsi geçen yazarların özellikle mülkiyet üzerinde durdukları anlaşılmaktadır. Özel mülkiyet vatandaşlar olarak kentlilerin hak iddiasında bulunmasının önünde bir engel oluştursa da mülkiyetin kamuya ait olması da kamusallığın kusursuz işleyişini garanti altına almamaktadır. Çünkü kamuya ait mekanlarda da kimi zaman kamu düzenini sağlama gerekçesiyle kısıtlamalara gidilebilmekte ve mekânın erişilebilirlik ve

kapsayıcılık nitelikleri olumsuz etkilenebilmektedir (Mitchell, 2003: 228-229; Nemeth ve Schmidt, 2011: 20). Ayrıca kamuya ait mekanlar da devletin ideolojik yapısına bağlı kısıtlamalarla gündeme gelebilmektedir. Kamusal alanı somut mekanlar değil de kolektif birliktelikler bağlamında düşünürsek (örneğin kitle iletişim araçları) bu tür birliktelikleri mümkün kılan ortamların kamuya ait oluşu da benzer şekilde devletin ideolojik yapısına bağlı sınırlılıkları içerebilmektedir. Bu durum da heterojen bir kamusal alan niteliğine ters düşmektedir. Diğer yandan kamusal alan ölçütlerini ortaya koymaya çalışan bütün bu araştırmalar, kamusal alanın fiziksel nitelikleri açısından ele almaktadır. Kullanıcı çeşitliliği idealine dayanan bu yaklaşımlarda farklı kesimlerin nasıl bir arada olabileceği ve ne tür kullanım amaçlarının neye ve kime göre kabul edilebilir olduğu gibi sorular ihmal edilmektedir (Firidin Özgür, 2018: 118). Iveson'un "Publics and The City (2007)" başlıklı çalışması konuyu bu sorularla birlikte değerlendirmekte ve kamusal mekanlara iki tür bakış açısı olduğundan bahsetmektedir. Bunlardan birincisi, yukarıda bahsi geçen çalışmalarda olduğu gibi belirli bir fiziksel mekân/coğrafi konuma işaret eden topografik yaklaşımlardır. İkincisi ise, kamusal alanın ortaya çıkma koşullarını öne çıkaran ve kamusal alanın fiziksel mekanlar odağında değil de kamusal görünürlük kazanan eylemler odağında değerlendiren prosedürel yaklaşımlardır. İkinci tür yaklaşım bir önceki başlıkta detaylıca ele alınan kamusal alan kavramını temel alarak, mekanların kamusal alan olma potansiyellerini öne çıkarmaktadır. Bu bağlamda mekanlar yalnızca fiziksel bir form olarak değil, kamusal eylemliliğin ortaya çıktığı soyut mekanlar olarak da gündeme gelmektedir (2007: 3-4, 9-10).

Kamusal alanın ne tür ölçütler gerektirdiği sorunsalı farklı bağlamlarda da tartışılmaktadır. Örneğin, Müge Akkar Ercan "Kamusal Sanatın 'Kamusal Alan': Erişim, Aktör, Fayda Yaklaşımı (2013)" başlıklı çalışmasında sanatın kamusal alanını Benn ve Gaus'un (1983) ölçütleri çerçevesinde ele almaktadır. Yazara göre kentsel mekanlardaki sanatın mutlak kamusal olması ya da mutlak özel olması söz konusu olmasa da erişim, aktör ve fayda ölçütleri üzerinden sanatın kamusal alanının niteliksel olarak tanımlanması mümkündür (2013: 250). Bu bağlamda sanat eserine erişim sağlayan kişilerin çeşitliliği sanatın kamusal alanına ilişkin olumlu bir işarettir. Sanat eserinin fiziksel olarak erişilebilir olması duyma, koku, dokunma gibi duylara ne kadar açık olduğu ile ilgilidir (2013: 226-227). Akkar Ercan için sanatın kamusal alanına katkı sağlayan diğer nitelik ise "aktördür".

Sanatın iki tür aktörü vardır: Sanatçı ve kamu. Sanatın kamusalılığı da bu aktörlerin üretim, tasarım ve paylaşım süreçlerine ne kadar dahil olduğu ile ilgilidir. Kamusal sanatın üretim ve paylaşım süreçlerinde çoğulcu, katılımcı bir yaklaşımın sergilenmesi ve çeşitli aktörlerin iş birliğiyle sanatsal deneyim sürecinin tamamlanması sanatın kamusalılığını zenginleştirmektedir. Bu durum aktörlerin sanatı sahiplenip, aidiyet hissetmelerini de etkileyecektir (2013: 229-230). Sanatın kamusalılığını ortaya koyan diğer faktör ise “faydadır”. Yazara göre sanat kişisel çıkarların ötesinde toplumsal değerleri, kültürel unsurları dikkate alarak bir fayda ürettiğinde kamusalılığı da artmaktadır (2013: 231). Kamusalılığın sanatla ilişkisi daha sonraki bölümlerde detaylandırılacaktır.

Mekânın ya da sanatın kamusalılığını belli ölçütler çerçevesinde değerlendirmeye çalışan bu çalışmaların literatüre önemli katkılar sunduğu açıktır. Ancak kamusalılığın topografik ve prosedürel boyutları birarada düşünüldüğünde kamusalılığı bahsi geçen ölçütlerle sınırlamak doğru olmayacaktır. Çünkü kamusalılık farklı kültürel, sosyal ya da politik atmosferlerde farklı deneyimlerle gündeme gelebilmektedir.

### **2.1.3. Kamusal Alan İnşası**

Kamusal alan bir inşa sürecinde gelişimini sürdürmektedir. Agoralardan salon ve kahvelere; kafelerden kent meydanlarına farklı mekanlarda ve farklı deneyimlerle ortaya çıkabilen kamusal alan nüfusun giderek artması ve kitle iletişim araçlarının ortaya çıkmasıyla daha çeşitli görünümle de gündeme gelmeye başlamıştır. Radyo, televizyon, sinema gibi kitle iletişim araçlarının kamusal alan inşasındaki rolüne ilişkin tartışmalara bugün yeni medya ortamları da dahil olmuştur. Kamusal alanın sürekli olarak yeni olanaklarla gündeme gelmesinde kitlelerin değişim-dönüşüm yaratma potansiyeline yönelik algının yanı sıra teknolojik olanaklardaki artış ve sosyo-politik dönüşümler oldukça belirleyici olmuştur.

Kamusal alanın inşası kitlelerin toplumsal dönüşüm yaratma potansiyeli ile yakından ilişkilidir. Demokratik toplumlarda sosyal meselelere ilişkin kamuoyu oluşturmada kamusal alan inşasının önemli olması kitlelerin değişim yaratma gücüne olan inancı

yansıtmaktadır. Ancak kitlelerin rasyonel ve bağımsız bir bilinçle sosyal meselelere dahil olduğu ya da olabileceği iletişim ve sosyolojik çalışmalarda önemli bir sorgulama alanıdır. Bazı araştırmacılar kitlelere manipülasyona açık pasif bireyler topluluğu olarak yaklaşırken, bazıları kolektif eylemin gücünü ve önemini ortaya koyar ve kitleleri aktif özneler olarak düşünürler. Örneğin, Gustave Le Bon “Kitleler Psikoloji (1997)” başlıklı çalışmasında kitleleri rasyonel bir bilinçlilik halinde olmayan, belirli bir düşüncenin etkisi altında hipnotize olmuş bireyler topluluğu olarak tarif etmektedir. Le Bon’a göre bireyler kitle halindeyken tek başlarına olduklarından farklı bir hal almaktadırlar ve çoğu zaman bu hal onları rasyonel düşünme ve eylemde bulunma halinden alıkoymaktadır. Kalabalık ruh halinin vermiş olduğu güven onları başka bir düşünce ve duygu durumu içerisine sokmaktadır (1997: 23). Bu düşünce ve duygulara bilinçaltı mekanizmaları öncülük etmektedir. Böylece “kolektif bilinç içerisinde, bireylerin akli yetenekleri ve kişilikleri silinir. Aynı cinsten olmayan, aynı cinsten olanın içinde boğulur, kaybolur ve bilinçaltı özellikleri üstün duruma gelir” (Le Bon, 1997: 25). Yazar bu durumu bireyin “uygarlık merdiveninden birçok basamak aşağı inmesi” (1997: 28) olarak yorumlamaktadır. Le Bon’a göre (1997: 28) yalnız olduğunda ahlaklı/etik bir yönelim içerisinde olabilecekken kitle halinde bireyler “içgüdüleri ile hareket eden yaratıklara, vahşilere” dönüşürler. Kitlenin bu özelliği onu ilkel davranış biçimlerine, şiddete ve merhametsizliğe açık hale getirmektedir.

Kitleler hakkındaki bu düşüncelerinden hareketle Le Bon’un kamusal alanın ve kamuoyunun rasyonelitesine şüpheyle yaklaştığını göstermektedir. Bu düşünce, Harold Laswell’in (1948) anlayışında da olduğu gibi, iletişim süreçlerini tek yönlü bir sürece indirgemesi açısından problemlidir. Laswell ve Le Bon’un yaklaşımlarında birey iletilen mesajı olduğu gibi alan pasif özneler olarak tarif edilmektedir. Propaganda esasına dayalı bu anlayış, kitle ruhunu anlayabilmek açısından günümüz akademik literatüründe açıklayıcı görülmemektedir.

Le Bon’un kitle yaklaşımının daha yıkıcı örgütlenmeleri tarif ettiği anlaşılmaktadır. Bu durum kitlelerden duyulan korkunun da göstergesidir aynı zamanda. Gabriel Tarde’nin kamu anlayışına bakıldığında zamanla bu korkunun azaldığı söylenebilir. Tarde (1901) kitle konusunda Le Bon ile benzer görüşler ortaya koymakla birlikte, kitle/kalabalık ve



kamu kavramı arasında bir ayrıma gitmektedir. Bu ayrıma göre kitle anlık ve tek amaçlı heterojen topluluklardan/kalabalıklardan oluşmaktadır. Kamu ise, Tarde'ye göre fiziksel biraradalığı gerektirmeyen, geniş alanlara yayılabilen zihinsel, ruhsal ve iletişimsel bir bütünlüğü, birliği ifade etmektedir. Bu zihinsel, duygusal birlik, paylaşılan düşünce, anlayış, değer, inanç, duygu vb. düzeyde paylaşma biliçliliği ile ilgilidir (1901: 277). Yazar, söz konusu birliğin açığa çıkması için teknolojik imkanlara ve iletişim araçlarına ihtiyaç olduğundan ve gazetenin kamu inşası bağlamındaki işlevinin öneminden bahsetmektedir. Tarde'ye göre bu gibi araçlar olmaksızın kamunun varlığını sürdürmesi zor olacaktır (Clark, 1969: 52-53). Basın tarafından çerçevelenen, idealize edilen müşterek meseleler ya da ortak duygu, düşünce, değer, inanç vb. etrafında birleşen okuyucuların oluşturduğu zihinsel, soyut bir bağlılığa dayanan topluluktur kamu. Dolayısıyla Tarde'nin düşüncesinde basının ortaya çıkardığı kamu sorgulamaya, düşünmeye, tartışmaya, eleştirmeye dayalı rasyonel bireylerin oluşturduğu topluluktur (Katz, 2006: 267).

Basının kamu oluşumundaki etkin araç olarak ortaya çıkışı Fransız İhtilaline dayanmaktadır. Ancak ihtilal sürecinde basın Paris'in dışında çok işlerlik gösteremez. İhtilal sonrasında günlük gazetelerin daha farklı şehirlere de yayılması kamunun gittikçe geniş ve farklı biçimlerde ortaya çıkmasına aracılık etmiştir. Matbaayı destekleyen tren ve telgraf gibi teknolojik imkanlarla birlikte toplumun farklı kamulara ayrışmasına, farklı düşünsel yaklaşımlara sahip bireylerin etkileşime girerek çeşitli kamuları oluşturmasına katkı sağlamıştır. Böylece ekonomi, din, sanat, edebiyat, politika gibi çeşitli alanlarda farklı kamular gündeme gelmiştir. (Tarde, 1901: 279-284).

Tarde'ye göre kitle çağından kamu çağına geçilmiştir (1901: 281) ve bu geçişte medya önemli bir rol oynamıştır. Medyadan iletilen bilgi/mesaj aracılığıyla, bir mekan paylaşmadan, zihinsel etkileşime dayalı yeni kamular oluşmaya devam etmektedir (Teobald, 2005: 7). Tarde'ye göre "bir kamu; bir film, bir televizyon dizisi, bir kitap, bir konuşmacı, bir haber, bir sanat eseri, kültürel bir etkinlik aracılığıyla oluşturulabilir. Bu kamuların tam anlamıyla bir tutsaklığın geçici ürünü olduğu anlamına gelmez. Aksine kamular; romanlar, televizyon dizileri, radyo programları, bloglar ve konuşmacıların kontrolünü ele geçirebilirler" (Terranova, 2007: 140). Bütün bu düşüncelerinden

hareketle Tarde kamusal alanı da dört unsurla açıklamaktadır: Basın, konuşma, fikir ve eylem (Katz, 2000: 123; Katz, 2006: 267). Basın, müzakere için gündem oluşturur. Bireyler sohbet için kahvehanelerde, kulüplerde, salonlarda biraraya gelirler. Sohbetlerde açığa çıkan düşünceler, fikirler zihinsel süreçlerden geçirilerek kamuoyu oluşturulur ve bu kamuoyu doğrultusunda bireysel ya da kolektif bir eylemde bulunulur. Tarde için kamusal alan bu adımlardan oluşmaktadır (Katz, 2000: 123, Katz, 2006: 267-268).

Kamusal alan ve kamuoyunun rasyonalitesine şüpheyle yaklaşan düşünürlerden birisi de Walter Lippmann'dır. Lippmann "Kamuoyu" (1998) adlı çalışmasında kamuoyunun aktif öznelerin, bağımsız/özgür süreçlerde oluşturdukları kanaatlerden oluşmadığını ifade etmektedir. Lippmann'a göre toplumsal/kültürel olarak biçimlendirilmiş önyargılarla dolu olan bireyler çevreden aldıkları bilgileri seçici olarak algılamaktadırlar. Sınırlı bilgi işleme kapasitesine sahip olmasının sonucu olarak bireylerin düşüncelerini şekillendirmede "önyargılar/kalıpyargılar" oldukça belirleyicidir. Bu önyargılar bireyin seçimlerini, enformasyonu yorumlamasını ve eyleme dönüştürme süreçlerini etkilemektedir. Bu durum bireylerin verileri çoğunlukla rasyonel bir süzgeçten geçirmeden (düşünce tasarrufu içerisinde) daha önce edinilmiş önyargılarla uyumlu (beklentilerle uyuşan) şekilde zihninde işlemektedir. Lippmann söz konusu önyargılarla biçimlenen düşünmeyi "kafamızdaki resimler" ifadesi ile somutlaştırmaktadır. Edinilmiş diğer bilgiler, özellikle de kitle iletişim araçları insanların zihinlerindeki resimleri doldurmaya hizmet etmekte ve temelde düşünceyi önyargılar belirlemektedir (Lippmann, 1998: XXVİ, XXVİİ). Lippmann'a göre kişilerin kanaatleri önyargılardan ve "sahte bir çevre"de olduğu için kamuoyu yalnızca toplumun birey üzerindeki güçlü etkisini gösteren bir unsurdan öteye gidememektedir. Lippmann'ın bakış açısıyla kamusal alan formu olarak gündeme gelen kitle iletişim araçları yalnızca bireylerin önyargılarını oluşturan ya da pekiştiren bir işleve sahiptir.

Kamusal alan ve kamuoyu ile ilgili bir sorunsal da kitlesel kabul gören bir düşüncenin karşısında fikir beyan etmenin güçlüğü ile ilgilidir. Neumann'ın (1998) "suskunluk sarmalı" kuramı ile ifade ettiği durum bununla ilgilidir. Neumann'a göre (1998) kitle iletişim araçlarından yayılan bilgi genellikle egemen düşünce biçimleriyle uyumludur ve bu nedenle bireyler egemen görüşle çelişen fikirlerini beyan etme konusunda çekinceli

davranabilmektedirler. Çünkü farklı görüş ifade etmek o topluluk içerisinde dışlanma riski barındırmaktadır. Topluluktan dışlanma riskini göze alamama ve fikirlerini açıkça dile getirememesi hali de toplum içerisinde suskunluk sarmalını ortaya çıkarmaktadır. Böylelikle egemen görüşün olduğundan daha geniş bir kesim tarafından kabul gördüğü izlenimi doğmaktadır. Neumann'ın kitle iletişimini sosyo-psikolojik yaklaşımla ele alan McQuail ve Windahl'ın (1997) sapkın olarak dışlanma korkusunun genelleşmiş fikir iklimini gözlemleyerek hareket etmeye teşvik ettiği ve bireylerin fikirlerini açıklamak ya da gizlemek konusundaki eğilimlerinde bu fikir ikliminin belirleyici olduğu ile ilgili düşünceleriyle paralellikler içeren bu kuramın, demokratik bir kamusal alanın imkanlarına dair bir şüpheyi de ifade ettiği anlaşılmaktadır.

Sosyolojik bağlamda kamusal alana dair tartışmalardan bir bölümü de Frankfurt Okulu ve “kültür endüstrisi” yaklaşımı çerçevesinde ele alınabilir. Adorno, Horkheimer, Marcuse gibi Frankfurt Okulu'nun önde gelen temsilcileri, kültürel alanın bireylerin özgür yönelimleri doğrultusunda değil, kapitalist ekonomi, bu ekonomiye bağlı kültür üreticilerinin talep ve ihtiyaçları doğrultusunda belirlendiğini ifade etmişlerdir. Bu nedenle de kültürel alanı kitlelerin belirlediği iması taşıdığı gerekçesiyle “kitle kültürü” kavramının yerine “kültür endüstrisi” kavramını tercih etmişlerdir (Çelenk, 2005: 40-41). Adorno'ya göre kültür endüstrisi içerisinde bağımsız özneler değil tüketiciler vardır. “Tüketici, kültür endüstrisinin bizi inandırmak istediğinin tersine kral değildir; kültür endüstrisinin öznesi değil nesnesidir. Kültür endüstrisinin tipik kültürel varlıkları, artık aynı zamanda meta da değildir; sadece ama sadece metadırlar” (2005: 240-241-242). Ayrıca yazar, kültür endüstrisinin tüm yaşamı sıkı şekilde kuşattığından ve bu kuşatmadan kaçışın çok da mümkün olmadığından bahsetmektedir (2005: 245). Horkheimer'ın şu sözleri de Adorno'nun düşüncesini destekler niteliktedir: “İnsanın eşya üzerinde iktidar kurma isteği ne kadar yoğun olursa, eşyanın onun üzerindeki tahakkümü de o kadar ağır olmakta ve insan da gerçek bireysel özelliklerinden o kadar uzaklaşmakta, zihni giderek biçimsel akıl otomatına dönüşmektedir” (2005: 146). Marcuse ise “Tek boyutlu İnsan” (2002) başlıklı çalışmasında kapitalist ekonomi içerisinde sahte ihtiyaçlar aracılığıyla güdülenen mutlu bilinç uyumlanmanın aracına dönüşmüştür. Mutlu bilinç vicdanın sesini bastırmakta ve bireyler toplumsal meseleler üzerine sorumluluk almayı reddetmektedirler (2002: 83-84). Her üç düşünür de bireyselliğin tüketime endekli

olmasının bağımsız bir öznellik geliştirmenin önünde engel teşkil ettiğinden bahsetmektedirler. Bu düşüncelerden hareketle Frankfurt Okulu'nun bahsi geçen düşünürlerinin bağımsız bireyselliklerin inşa edilmesine ve araçsal aklın denetiminde olmayan bir kamusal alanın imkanına şüpheyile yaklaştıkları anlaşılmaktadır.

Sosyolojik olarak, kamusal alan ve kolektif bilince şüphe ile yaklaşan kuramcılardan birisi de Baudrillard'dır. Baudrillard'a göre postmodern dönemde gerçeklik tamamen yok olmuştur ve gerçekliğin olmadığı bir toplumsallık içerisinde tarih, kültür, din vb. konularda önemini kaybetmektedir. Kitleler sessiz çoğunluklara dönüşmekte; kendilerine yöneltilen çağrılar cevapsız, sonuçsuz bırakılmaktadır. Yazara göre "ne bir dışa vurum vardır ne de temsil edilme; yalnızca açıklanamaz ve açıklanamamış olan bir toplumsallaşmanın simülasyonu vardır" (2006: 26). Önceki bölümlerde Sennett'in kamusal alanın çöküşüne dair görüşleriyle benzer şekilde Baudrillard da kamusal alanın kayboluşunun kitlelerin sessizliğinde ifadesini bulduğunu kanaatindedir.

Lyotard ya da Fukuyama gibi düşünürler kitlelerin sessizliğini daha çok toplumsal sistemler ve ideolojik yaklaşımlara olan güvensizlikle ilişkilendirmektedirler. Lyotard "büyük anlatıların sonu"<sup>5</sup>; Fukuyama ise "tarihin sonu"<sup>6</sup> tabirleri ile kolektif eylemselliğin zayıflamasına ve dolayısıyla kamusal alan ve kamusal alanın anlam kaybına işaret etmektedirler. Postdemokrasi bağlamındaki çalışmaları ile öne çıkan Jacques Ranciere, Colin Crouch ve Sheldon Wolin gibi yazarlar ise, neoliberal politikaların bireyselleşme savunusunun bireyleri tüketici olma rolüne entegre ettiği; tüketmeye odaklı bireylerin de kolektif duyarlılıklar ve politik öznellikten uzaklaştığı düşüncesindedirler. Dolayısıyla kamusal alan ve kamusal alanın tüketime endeksli gündelik yaşamda anlam kaybına uğramaktadır. Colin Crouch (2016: 11-15) bu durumu politik alanı da işgal ettiğini düşündüğü gösteri kültürü ile açıklamakta ve politikanın, parlamenter sistemlerin görünüşte işliyor olmasına karşın gerçek politikanın kapalı kapılar ardında olduğundan

---

<sup>5</sup> Ayrıntılar için bkz. Lyotard, J. F. (1997). Postmodern Durum, Çev. Ahmet Çiğdem, Ankara: Vadi Yayınları.

<sup>6</sup> Ayrıntılar için bkz. Fukuyama, Francis (2005). "Tarihin Sonu mu?", Tarihin Sonu mu? içinde, Der. Mustafa Aydın, Ertan Özensel, Ankara: Vadi Yayınları.

bahsetmektedir. Dolayısıyla yazara göre bireylerin kamusal alanda söz söyleme ya da söylenmiş sözleri denetleme edimleri de anlamsız hale gelmektedir.

Bütün bu tartışmalar içerisinde kitle iletişim araçlarının önemli bir rolü vardır. Kamusal alanın fiziksel mekanların dışında da inşa edilmesinde kitle iletişim araçları etkili olmuştur. Dolayısıyla bahsi geçen tartışmalara kitle iletişim araçları da zorunlu olarak eklenmektedir. Kamusal alanın ister demokratik bir toplumsallık düşüncesi içerisinde inşa edildiği düşünölsün ister manipölatif olduđu düşünölsün, kitle iletişim araçları bu süreçte belirleyici bir unsur olmaktadır. Ayrıca, kitlelere ve kolektif bilince olan güvenin azaldığına kamusal alanın kolektif duyarlılıkla ilişkili bağlamının zayıfladığına dair görüşlerin akla yatkın gerekçeleri olsa da kamusal alan farklı biçimlerde varlığını sürdürmektedir. Bireylerin sosyal adaletsizlik, çevre kirliliğı, ayrımcılık gibi pek çok konuda kolektif bir tavır geliştirmeye yönelik ihtiyacının sürdüğü ve bu ihtiyacın arttıkça kamusal alanın farklı biçimlerde gündeme gelmeye devam ettiğı görölmektedir. Bu nedenle de kamusal alanın inşası, kamusal alan inşa etmeye katkı sağlayacak farklı olanaklar üzerine düşünmek giderek daha önemli hale gelmektedir. Günümüzde yeni medya teknolojileri ve çeşitli sanat platformları bu olanakların gündeme geldiğı popüler alanlardır. Yeni medya teknolojileri ve bazı sanat pratikleri; toplumsal sorunlar temelinde politik bir duyumsamaya dönüşmemiş olsa bile, katılıma, birlik-beraberlik duygusuna, “öteki” ile empatik iletişime, etik duyarlılıklara teşvik etme potansiyelleri ile, sağladığı düşönsel ve duygusal kazanımlarla politik duyumsamaya yönelmenin meşru bir zeminini sağlama imkanına sahiptirler. Aslında, bu niteliklerle gündeme gelen sanat pratiklerinin de belirli toplumsal sorunlara kanalize olmasa da politik olduğunu söylemek de yanlış olmayacaktır.

#### **2.1.4. Hibrit Kamusal Alan**

Yeni medyayı kamusal alan bağlamında önemli kılan özelliklerinin başında küresel ölçekli erişim imkânı yer almaktadır. Bu özelliğı yeni medyanın dünyanın her yerinden farklı kültürel ve demografik yapıda insana ulaşmayı, farklı düşünce ve duygular temelinde etkileşim kurmayı kolaylaştırması ile ilgilidir. Fiziksel mekanlarda olduđu gibi, yeni medya da kamusal alanın hem fiziksel hem de sembolik (kamuoyu oluşturma

bağlamındaki) boyutuyla değerlendirilebilir.<sup>7</sup> Bahsi geçen erişilebilirlik fiziksel koşullarıyla ilgilidir ve sembolik kamusal alan boyutunun da temelinde yer almaktadır.

Hibrit kamusal alan kavramı da kamusal alanın hem fiziksel hem sembolik yönüyle ilgilidir. Hibrit kamusal alan, en basit düzeyde fiziksel ve sanal alanın birleşimi olarak tanımlanabilir. Başka bir ifadeyle, hibrit kamusal alan fiziksel ve dijital mekânın üst üste binmesi ve melezleşmesi anlamına gelmektedir (Forlano, 2013: 2). Mekânın fiziksel niteliklerinin sanal ağlarla genişletilmesi sonucu hibrit kamusal alan formu ortaya çıkmaktadır (Tan, 2021: 210).

Hibrit kamusal alan kavramı “sibey uzay/alan” kavramına yönelik bazı eleştirilerin sonucunda ortaya çıkmıştır. Kökleri bilimkurgu literatürüne dayanan siber uzay/alan kavramı internet tabanlı faaliyetlerin doğasını ifade eden mekânsal bir metafor olarak kabul görmüştür. İnternetin doğası üzerine farklı argümanlar geliştirmeye çalışan akademisyenlerce de akademik ve hukuki literatüre taşınmıştır. Başlangıçta, kavramın gündelik hayatın mekânsal formundan tümüyle ayrı ve yeni bir mekânsal düzlemi ifade ettiği inancı bilim insanları arasında ikna edici bulunmuştur (Cohen, 2007: 210-211). Ancak günümüzde fiziksel ve sanal ayırımından ziyade, fiziksel ve sanalın birbirine bağımlı, ilişkisel ve etkileşimli olduğunu savunan görüşler öne çıkmaktadır (Forlano, 2013: 2, 3,4; Cohen, 2007: 211, Mul, 2010: 2).

Siber uzay, fiziksel mekânın sınırları içerisinde tanımlanan somutlaşmış, yüzyüze etkileşimin yerine bedensiz ve müphem bir dijital dünyada var olmaya dair ütopyik ya da distopik senaryolara önemli bir kaynak olmuştur. Kavram, gündelik hayatın mekâna bağımlı pratiklerinden bağımsız bir paralel evren vaadini taşımıştır (Van den Akker, 2018: 38-39; Cohen, 2007: 210-213). Ancak sibey uzay metaforu bilişsel olarak kısıtlı bir yapıda olan faillik ve mekansallığın doğasına dair yanıltıcı bir çerçeve sunmaktadır. Cohen’in ifadesiyle “insanların uzamsal olarak akıl yürüttüğünü söylemek, mekâna ya da mülkiyete bağlı olduğumuzu söylemek değil, sadece bedenli, yerleşik deneyimin filtresi aracılığıyla bedensiz iletişimi bile kavrayan bedenli, konumlanmış varlıklar olduğumuzu

---

<sup>7</sup> Bkz. Sayfa 14-17.

söylemektir.” (2007: 213). Siber uzay tanımlamalarının içerdiği mekânsallık anlayışı, varlığı akıl-beden düalizmi çerçevesinde yorumlayan bakış açılarında olduğu gibi, beden maddeselliğine yönelik yanılısama yaratmaktadır.

Diğer yandan siber uzayın mekânsal olarak tasarımı fiziki dünyanın bir uzantısı şeklindedir. Hatta siber uzaydaki faaliyetler Mul'un da (2010) ifade ettiği gibi, “gündelik yaşamın sömürgeleştirilmesi”ne neden olmaktadır. Mul'un örneğiyle, banka kartlarından yapılan ödemelerin hem fiziksel hem siber uzayın mekânında eyleme dönüşüyor olması bu sömürgeleştirmenin ifadesidir (2010: 2). Cep telefonlarıyla, bilgisayarlarla vb. etkileşim halinde olmadan bir mekân deneyimi düşünülemez hale gelmiştir.

Günümüzde teknolojinin gündelik hayatı kuşatma boyutu düşünülürse, siber uzay kavramı üzerine temellenen bir sanal alan-fiziksel alan ayırımından (dijital düalizmden)<sup>8</sup> bahsetmenin oldukça güç olduğu söylenebilir. Hibrit kamusal alan kavramı, fiziksel ve dijital dünyaları birbirinden ayrı ele alarak “dijital düalizmi” sürdüren siber uzay kavramının aksine “tuğlalar alemiyle baytlar aleminin ontolojik yakınsamasını ifade etmektedir” (Van den Akker, 2018: 37).

Hibrit kamusal alanı konu alan çalışmalarında Van den Akker (2018) ve Funda Tan (2022), görüşlerini Henri Lefebvre'nin sosyal mekân anlayışı üzerine temellendirmektedirler. Lefebvre mekânın, bir şeylerin toplamına, duyuşsal veri yığına, çeşitli içeriklerle paketlenmiş bir boşluğa ya da fiziksel maddeselliğe, fenomenlere dayatılan biçimsel bir forma indirgenemeyeceğinden bahsetmektedir (1991: 27). Başka bir ifadeyle yazar, mekânın yalnızca fiziksel olmadığını aynı zamanda sosyal bir yapı

---

<sup>8</sup> İlk kez 1984'de Eglash'ın “The Cybernetics of Cetacea” adlı çalışmasında ve daha sonra Mark Menga'nın sanat ve estetikte dijital düalizm konulu tezinde kullanılan bu kavram, Nathan Jurgenson'un “Dijital Dualizm ve Artırılmış Gerçeklik” başlıklı online bir makalesiyle kapsamı şekillenmiş ve popüler hale gelmiştir. Jurgenson bu çalışmasında dijitali ontolojik olarak fizikselden farklı ele almanın sonuçları üzerine tartışmaktadır. Dijital düalistlerin dijital dünyayı sanal, fiziksel dünyayı gerçek olarak konumlandırmalarının yanılısama içerdiğinden bahsetmektedir. Çünkü yazara göre dijital düalistler de gerçekliği fiziksel dünyayla eşleştirseler de dijital olanın da gerçekliği ihlal etmediğini, yalnızca yanıltıcı ve ayrı bir varoluşu sürdürdüğünü kabul etmektedirler (Loewen, 2022: 35). Başka bir ifadeyle dijital düalistler Davis'in vurguladığı gibi korktukları şeyi mitolojikleştirmektedirler. Sanal mitini, erişmek istedikleri gerçek için aracı kılmaktadırlar. Yani, sanal, “gerçekliğin” önemli yönlerini odaklamaya yardımcı olan gölge gerçeklik görevi görmektedir (Akt. Loewen, 2022: 36).

olduğunu ifade etmektedir. “The production of space” çalışmasında mekânın toplumsal ilişkiler, ekonomik sistemler ve politik güç ilişkilerinin iç içe geçtiği bir yapı içerisinde üretildiğini ifade eden Lefebvre, bu mekânsal üretimi üç katman üzerinden açıklamaktadır: Algılanan mekân (spatial practice), tasarlanan mekân (representations of space), ve yaşanan mekân (representational spaces) (1991: 35, 40). Algılanan mekân fiziksel nitelikleriyle tanımlanan mekâna; tasarlanan mekân üretim ilişkilerine bağlı olarak düzenlenen, bilgiye, işaretlere, kodlara bağlı mekân temsillerine; yaşanan mekân insanların sembolik değer ve anlamlarla deneyimlediği, kolektif bilinç ve hayallerin mekânsallaştığı yerlere karşılık gelmektedir. Yazar, yaşanan mekânın sembolik anlam üzerine kurulu yapısını sanatla da ilişkilendirmektedir. Çünkü sanat da bu mekânlara sembolik, kodlanmış bir temsil değeri katmaktadır (1991: 35). Lefebvre’ye göre bu üç katman birbiriyle iç içedir ve mekânın yeniden üretimine etki ederler. Yazar, yeniden üretim sürecinde modern kentlerin, Antik Yunan geleneğinin tarif ettiği türden bilginin, iletişimselliğin, sosyalleşmenin ve politik gücün kaynağı olan mekân olma özelliğinin parçalandığından bahsetmektedir.

Lefebvre’nin mekâna ilişkin bu yaklaşımlarından yola çıkan Tan (2022: 210), günümüz kentlerinin/mekânlarının daha fazla parçalanma sürecinde olduğunu ifade etmektedir. Modern kentin bilgileri ve görüntüleri sanal uzamda sürdürülüp, saklanabilmektedir. Gündelik yaşamın mekanları fiziksel ve dijitalin melezleri haline gelmektedir. Bu durum insanların gündelik yaşam deneyimlerini de dönüştürmektedir. Tan’ın da örneklendirdiği gibi (2022: 210), COVID-19 salgını sürecinde iş, eğitim, alışveriş gibi gündelik yaşama dair pek çok deneyim, fiziksel mekândan dijitale doğru genişlediği, farklı fiziksel alanların üstüste bindirildiği ortamlarda gerçekleştirilmiştir. Bu deneyimler dijital birlikteliklere dair olanaklar üzerine daha fazla düşünmeye, şehir planlaması alanında hizmet veren uzmanların kentleri daha teknolojik hale getirmenin yollarını aramalarına teşvik etmiştir. Bu bağlamda Tan (2022), daha yaratıcı ve katılımcı sosyal alanlar için dijitalin olanaklarından nasıl faydalanılabileceğine ve dijitalin, özgür, kapsayıcı, üretken, yaratıcı bir kamusal alan yaratmak için fiziksel mekanla nasıl birleşebileceğini sorunsallaştırmaktadır. Badel ve Lopez Baeza (2021) ise sanal ve fiziksel kamusal alanların birbiriyle ilişki kurmasını, geleneksel kamusal alanların dijitalle etkileşimini modern çağın gereklilikleri bağlamında neredeyse bir zorunluluk olarak görmektedir.



Prosedürel kamusal alan yaklaşımlarıyla paralel olarak şehircilik anlayışının şehir sakinlerinin ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda esnek olması dijitalleşme yönündeki gelişmelere uyum sağlamayı gerektirmektedir. Kamusal mekanlardaki sergilerin dijital platformlarda da yer alması, dijital oyunların mekânsal deneyimi içerecek şekilde formüle edilmesi, sokaklarda konumlanan veri heykelleri vb. bu tür uyum sağlama politikaları için örnek oluşturmaktadır (2021: 129-130).

Günümüzde somut mekanların neredeyse tamamı siber alanda temsil edilmektedir. Sosyal düzen içerisinde yerleşik bir kültür haline gelmiş sosyal medya uygulamaları da büyük oranda konum bilgilerini kullanmaktadır. Fiziksel mekanların yönetilmesinde dijital veriler belirleyici hale gelmiştir. “Ağ bağlantılı yerellik (net locality)” (Gordon ve de Souza e Silva, 2011), “neocoğrafya (neogeography)” (Graham, 2010; Turner, 2006), “kod alanı (code/space) ya da kod düzeni (codespaces)” (Kitchin and Dodge, 2014; Forlano, 2009) kavramlarıyla da ifade edilen bu durum fiziksel alanla dijital alanın ciddi bir ilişki halinde olduğunu göstermektedir. Bu ilişki gündelik yaşamdaki deneyimlerimizi dönüştürmektedir. Örneğin, siber alandaki mekâna ilişkin tercihler fiziksel mekân deneyiminde filtreleme, kategorize etme gibi sonuçlar doğurmaktadır. Filtreleme, fiziksel mekânın hangi özellikleriyle deneyimlenebileceğine ilişkin yönlendirici olmakta, bazı alanların daha görünür bazı alanların ise görünmez olmasına neden olmaktadır. Dijital görünürlük mekanların erişilebilirlik potansiyelini güçlendirmektedir. Hatta kimi zaman mekanların dijital varlıkları fiziksel varlıklarının önüne geçebilmektedir (Tan, 2022: 212).

Geçmişte geleneksel iletişim ortamları da fiziksel mekânın deneyimlenmesine yön verecek, insanların kendileri ve başkalarıyla ilgili kimlik yaratma süreçlerini etkileyecek bilgi kaynağı olarak kullanılmış olsa da bugün siber alandaki bilgi ve kullanıcı ölçeğindeki büyüklük karşılaştırılmaz boyuttadır. Yayın medyasına (geleneksel medyaya) daha önce erişimi olmayan insanlar, artık gündelik hayatlarının bir parçası olarak bunu yapabilmektedir. Dolayısıyla ağ bağlantılı medya aracılığıyla daha fazla kamusal katman ortaya çıkmakta ve insanların kamusal yaşamla olan ilişkileri dönüşmektedir (Baym ve Boyd, 2012: 321). İnsanlar akıllı telefonlar, sosyal medya araçları, bilgisayar ve farklı dijital araçlarla gündelik hayatlarının diğer unsurlarının yanı

sıra mekanlara erişimlerini geleneksel yollardan farklı şekilde yeniden yapılandırmaktadır (Kitchin and Dodge, 2014: 11-12). Bu araçlar fiziksel mekanla etkileşimli olarak kullanıldığında kamusal mekanları gerçek zamanlı deneyimlemenin niteliğini de dönüştürmektedir. Mekanlar hibritleşip, melezleşirken siber alanların özellikleri de gerçek mekanlara eklenmektedir. Günümüzde hibrit kamusal alan, kentlerin işlevselliğinin artırılması bağlamında giderek daha fazla dikkate alınmakta ve kentlerin dönüştürülmesi teşvik edilmektedir. Örneğin, Kiez Laboratuvarı yerel ihtiyaçları ve sivil toplum deneyimlerini dikkate alarak Berlin şehri özelinde fiziksel ve dijitali birleştiren yaratıcı bir dönüşümü hedefleyen bir yapılanmadır.

Tan (2022: 214-218), hibrit kamusal alanın fiziksel ve siber alanın etkileşim halinde olan doğasını 3 kategoride ele almaktadır: Filtreleme (Filtration), Yayılım (expansion) ve Ayrım/Kişiselleşme (detachment). Yazar filtreleme ile bireylerin dijitalle desteklenmiş kentsel deneyimini (edinilmiş bilgileri filtreleyerek) farklı açılardan çerçeveleme olanağına sahip olmasını ve böylece yaşadıkları deneyimin her birey için farklılaşmasını ifade etmektedir. Filtreleme en açık şekilde Google haritalar ve navigasyon uygulamaları bağlamında anlaşılır olmaktadır. İnsanlar mekanları bu araçların yönlendirmeleri doğrultusunda deneyimlemektedirler. Yazar, yayılım kavramıyla da kentsel deneyimin siber alana doğru genişlemesini, fiziksel deneyimin doğasını dönüştürmesini kastetmektedir. Hibrit bir kamusal alanda, etkinliklerin katılımcıları yalnızca fiziksel olarak mekânda bulunanlar değil, sanal olarak etkinliği deneyimleyenlerden de oluşmaktadır. Ayrıca sosyal medya kanallarından paylaşılan hashtagler, yorumlar, beğeniler, tartışmalar da mekânsal deneyimi siber alana doğru genişletmektedir. Bu genişleme giderek artmaktadır. Restoranların, marketlerin sosyal medya kanallarını aktif kullanması, hatta restoranların menülerinin QR kod uygulaması ile paylaşılması bu genişlemenin bazı örnekleridir. Bu durumlarda mekân deneyimi fiziksel ve sanal olanın birleşiminden oluşmaktadır. Tan, ayrım/kişiselleşme bağlamında ise bireylerin mobil cihazlar, sosyal medya ya da farklı türden araçlarla yaşadıkları fiziksel deneyimi daha kişisel hale getirmelerine vurgu yapmaktadır. Mobil cihazlar aracılığıyla insanlar hem buldukları fiziksel mekânı hem de başka bir bölgedeki fiziksel mekânı aynı anda deneyimleyebilmektedir. Bu durum mobil cihazlar olmadan yaşanan kentsel deneyimden

farklılaşmaktadır. Özetle insanlar modern kent mekanlarında filtrelenmiş, melezleşmiş, kişiselleşmiş bir kamusal alan deneyimi yaşamaktadırlar.

Hibrit kamusal alan çerçevesindeki tartışmalara temel oluşturan “melez mekansallık” vurgusu Foucault’un “heteretopya” (1997) kavramıyla da ilişkilendirilebilir. Nitekim, dijital alanları heteretopya bağlamında inceleyen ve “dijital heteretopyalar” olarak nitelendiren pek çok çalışma mevcuttur (Rymarczuk ve Derksen, 2014; Komalova, 2018; Avcı, 2022; Seyidov ve Akçay, 2021; Göker, 2017). Foucault heteretopya kavramıyla farklı türden bir mekân tasavvuru öne sürmektedir. Bu mekân tasavvurunu da ideal bir yere işaret eden ütopya kavramı ile ilişkili olarak ele almakta ve ayna metaforuyla somutlaştırmaktadır. Düşünüre göre, ayna gerçekte mevcut olmayan bir yerde olmasından dolayı ütopyadır. Ayna karşısındaki kişi, mevcut olmayan bir yerde kendisini görmektedir. Kişi kendisine olmadığı bir yerden bakmaktadır. Ayna aynı zamanda gerçeklikte bir mevcudiyeti olmasıyla heteretopyadır. Ayna gerçekliği ve gerçek dışını eş zamanlı olarak temsil etmektedir (1997: 352). Bu bağlamda bakıldığında dijital ile fizikselin melezleşmesini ifade eden hibrit kamusal alanların da heteretopik mekanlara dönüşme potansiyeli olduğu söylenebilir.

Heteretopik mekanların en temel özelliklerinden birisi gerçek ve gerçek dışını birarada imlemesinin yanı sıra birbiriyle ilişkisi olmayan mekanları üstüste koyma potansiyelidir (Foucault, 1997: 354). Foucault heteretopyaların bu niteliğini müze, mezarlık, huzurevi gibi mekanları örneklendirerek açıklamaktadır. Örneğin, Foucault’a göre mezarlık bir heterotopyadır çünkü, ziyaretçilerine ölüm ve yaşam arasında bir ara kesit sunar. Herkesin ölümden sonrası için ebediyen kalabileceği bir alan sunarken, yaşamsal mekânlardan uzakta olmasıyla ölüme yönelik bir karantina yanılması da yaratır. Mezarlık ölen kişi için ideal bir şehir/ütopya gibidir; ziyaretçiler için ise mezar taşı gibi sembolik unsurlarla ölen kişilerin hala bu dünyada bir varlığa sahip olduğu yanılması yaratır. Kısaca, mezarlık bir yandan ölümden sonrasına dair bir ütopya iken; bir yandan da kan bağının, gücün, zenginliğin temel oluşturduğu gerçek yaşamın bir parçasıdır. Müzeler ise zamanın heterotopyalarıdır. Onu heterotopya yapan, farklı zamanlardan farklı nesnelere bir araya getirerek, zamanın yıkıcılığından korunan bir alan olmasıdır. Müzeler sonlu bir mekânda sonsuz zamanı içerirler. Sürekli bir zaman birikiminin

gerçekleştiği müzeler, zamanın dışında bir yer yaratmalarıyla heterotopya özelliği kazanırlar (Foucault, 1997: 352-354; Sudradjat, 2012: 30-31). Heterotopyaların en mükemmel örneği ise gemidir (Heterotopya par excellence); çünkü yüzen bir uzay parçası, yersiz-yurtsuz bir mekândır; farklı limanlar, kültürler arasındaki boşlukta kendine has kurallara göre seyahat eder. Bir yandan gelişme ve kalkınmanın aracıyken, diğer yandan sınırları belirsiz hayal gücünün parçası olmuştur (Foucault, 1997: 356). Statik olmaya direnen bu araç, bu yönleriyle heterotopya özelliği kazanmaktadır. Foucault'un somutlaştırmaya çalıştığı mekân tasavvuru, hibrit kamusal alanların potansiyellerini anlamak açısından da ufuk açıcıdır.

Kamusal alanın fiziksel boyutunun yanı sıra demokratik bir kamusal alanın imkanlarını içerme potansiyeli bağlamında sembolik bir boyutunun da olduğundan önceki bölümlerde bahsedilmiştir. Siber alan/yeni medya teknolojileri de kamusal alanın sembolik potansiyeli açısından çeşitli tartışmalara konu olmaktadır. Bazı yazarlar siber alanın/yeni medyanın katılımcı kültür, bilgi erişimi, eşitlerarası iletişim, güçlü sivil toplum gibi özellikleriyle kamusal alan için önemli imkanlar barındırdığına dikkat çekerken (Castells, 2008; Jenkins, 2006; Timisi, 2003; Poster, 1997); bazıları için sosyal, ekonomik ve politik güç ilişkilerinin denetiminde olması, buna bağlı olarak gözetim politikalarına da hizmet etmesi, geniş bilgi kaynağına sahip olsa da erişim ve medya okuryazarlığı bağlamında eşitsizliğin söz konusu olması gibi gerekçelerle yeni medyanın kamusal alan potansiyeline şüpheyle yaklaşılabilir noktalar dikkat çekmektedirler (Fuchs, 2014; Papacharissi, 2002). Yeni medyaya kamusal alan bağlamında eleştirel yaklaşanların görüşleri oldukça rasyonel dayanaklara sahiptir ve iletişim araçlarının araçsallaştırılmasına yönelik farkındalığın yaygınlaşması için büyük önem taşımaktadır. Ancak yeni medya; yaygın etkisi, farklı disiplinler için kaynak sağlama niteliği ve özellikle de yapay zekâ, makine öğrenimi gibi uygulamalarla birlikte toplumların geleceğine ilişkin senaryolarda etkin bir konumda yer alması gibi özelliklerinden dolayı önemi küçümsenemeyecek bir araçtır. Dolayısıyla, yeni medyanın kamusal alan potansiyeli de dikkate değerdir. Tüm eleştirel yaklaşımları göz önünde bulundurmak, ancak yeni medyanın çoğulcu, eşitlikçi, demokratik, etkileşime açık bir kamusal alan düşüncesine ne tür bağlam ve koşullarda katkı sunabileceğinin imkanlarını aramaktan vazgeçmemek gerekmektedir.

Hibrit kamusal alan, kamusal alanın yukarıda bahsi geçen sembolik bağlamını da içeren bir kavramdır. Özellikle yapay zekâ uygulamalarının insan etkileşimlerine dahil olduğu dijital platformlarda “kamu” kavramının niteliğine dair bir belirsizlik ortaya çıkmaktadır. Bir kamusal alan formu olarak dijital platformlara katılım gösterenlerin bireylerden oluştuğu düşüncesi böylece geçersiz hale gelmekte ve bu tür platformlardaki kamunun kimlerden oluştuğunu tarif etmek güçleşmektedir. Semahat Ece Elbeyi (2018) “#Metoo'nun İdeolojik Robotları: Hibrit Kamusal Alan Teorisine Doğru” başlıklı tezinde bu konuya vurgu yapmaktadır. Elbeyi, bot hesaplar üzerinden yaptığı araştırmada, insan olmayan aktörlerin de kamusal diyaloglara dahil olduğu bu ortamlarda alışlagelmiş/geleneksel bir kamu kavramının dışına çıkıldığından bahsetmektedir. Yazar, bu kamunun hibritleşmiş bir kamu olduğunu iddia etmektedir. Forlano’ya göre de hibrit kamusal alanlar, insan ve insan olmayan aktörlerden (dijital aktörlerden) oluşan ağlar içeren yapılardır. Dijital aktörler ayrı faaliyet katmanları değil birbirine bağımlı ve dinamik ilişkiler ağı içerisinde kimlik bulmaktadırlar (2013: 3).

Heteretopya kavramı hibrit kamusal alanları fiziksel boyutuyla olduğu kadar sembolik boyutuyla da analiz etmeye katkı sağlamaktadır. Sembolik çerçevesiyle bakıldığında hibrit kamusal alan heteretopyaların farklılıkların inşasına yönelik bir alan olarak konumlandırılabilir yapıyla da ilişkili hale gelmektedir. Foucault heterotopyaların bir yandan izole olup, diğer yandan herkesçe erişilebilir olmasını sağlayan açma kapama sistemlerini barındırdığını ifade etmektedir. Tam anlamıyla halka açık, serbestçe girilip çıkılan mekanlar olmasa da belirli koşulların sağlanması ya da belirli davranışların yerine getirilmesiyle herkesin girip- çıkabileceği bir kamusal alanı da içermektedirler (Foucault, 1997: 355). Stavrides Foucault’tan hareketle, heterotopyaların, genelleştirilmiş disiplin düzeninin dışında kalan, farklılıkların toplumsal sınırlarını tarif ettiği ötekinin alanları olarak tanımlanabileceğine ve bir “anti-düzen”in doğuş alanları olarak da işlev görebileceğine vurgu yapmaktadır (2016: 151-152). Siteye (kurumsallaşmış düzene) alternatif arayışlarının alanı olması bağlamında heteretopya gelip geçiciliğe, durağanlığa, özdeşliğe imkân tanımamaktadır. Çünkü mekânın durağan hale gelmesi, yaşamın da kalıcı bir sisteme dönüşmesini ve özgürleştirici potansiyelini kaybetmesini beraberinde getirmektedir. Bu bakımdan Gilles Deleuze’nin bir özgürleşme biçimi olarak oluş kavramsallaştırmasında akışkanlığın, dönüşümün, farkın olumlanması gibi Foucault’un

heterotopya tanımlamasında da mekânın dönüşümlülüğü özgürleşme potansiyelinin koşuludur. Cohen bu bakış açısıyla tutarlı olarak, fiziki mekanla ilişkisel ele aldığı siberuzayı “farklılığın inşasına yönelik bir alan olarak, heterotopik toplumsal düzenlemenin gerçekleştirildiği bir alan olarak” konumlandırmaktadır (Cohen, 2007: 222). Bu bağlamda, Elbeyi’nin bot hesaplar üzerinden yaptığı araştırmada elde ettiği makine ve insan etkileşiminden oluşan bir kamu anlayışına doğru gidildiği sonucu, türlerarası ilişkiselliği de içerecek bir farklılık inşası olarak değerlendirilebilir. Hibrit kamusal alanı bu açıdan yorumlamak posthümanist bir anlayış içermektedir. Yapay zekanın gündelik hayatımızda etkisi arttıkça, makine-insan etkileşimine dair düşünme biçimlere de farklı boyutlar kazanmaya devam etmektedir. Bu bağlamda posthümanist yaklaşım bu etkileşimi insan merkezilik karşıtlığı çerçevesinde etik bir anlayış üzerinden yorumlamaktadır. Posthümanizm tartışmalarında öne çıkan Rosi Braidotti, Donna Haraway, Felix Guattari ve Gilles Deleuze gibi düşünürler insan, hayvan, doğa, makine vb. türler arasında hiyerarşi kuran, özcü bir özne düşüncesinin yerine; türlerarası eşitlik ilkesine dayanan özcülük karşıtı bir özne düşüncesini öne çıkarmaya çalışmışlardır. Braidotti’nin “İnsan Sonrası (Posthuman)” başlıklı kitabının temelinde insan merkeziliğe ve benmerkezliliğe karşı olma, yeryüzüne ait olan insan olmayanlar da dâhil diğer tüm ötekilerle bağlantılı olma düşüncesi yer almaktadır (2014: 61). Deleuze benzer bir yaklaşımı “oluş” etiğine yönelik yaklaşımlarında yansıtmaktadır. Yazar için oluş ötekiyle bir arada olmayı, özdeşleşme ya da taklit etme olmadan melez olmayı eş zamanlı içeren ilişkiselliğe dayalı bir sürece karşılık gelmektedir (Deleuze, 2007: 10, 84). Haraway ise “Siborg Manifestosu” (2006) adlı çalışmasında insan- makine yakınsamasının sembolü olan “siborg”u bir metafor olarak kullanarak posthümanist bir yaklaşım sergilemektedir. Ona göre biyolojik bir organizma olan insan ile mekanik bir yaratım olan robotun birleşmesinden meydana gelen siborg, organizma ve makine arasındaki sınırları bulanık hale getirerek hümanizmin düalist anlayışına meydan okumaktadır. Böyle bir özne tahayyülü, yalnızca insan-makine değil kadın-erkek, doğa-kültür, insan-hayvan gibi ikili karşıtlıkları da sorunsallaştırmaya imkân tanımaktadır (2006: 4-5). Haraway siborg metaforunu hümanizmin öne sürdüğü eril özne anlayışının yerine katılmış tanımlama ve sınıflandırmalardan bağımsız, bağlantısal ve özcülük karşıtı bir özne fikrini desteklemek için kullanmaktadır.

Posthümanist bu yaklaşımlardan hareketle, hibrit bir kamusal alan düşüncesini de insan olmayanların da dahil edildiği bir kamusal alan düşüncesini içerecek şekilde insan merkezilik karşıtlığı üzerinden konumlandırmak mümkündür. Böyle bir anlayış içerisinde insana, özcü ve hiyerarşik bir üstünlük atfedilerek değil, türlerarası eşitliği savunan bir düşünce zemininde, ilişkisel bir özne olarak yaklaşmaktadır.

Özetle, hibrit kamusal alan mekânsal bir form olarak, fiziksel ve siber alanın melez hale gelmesiyle mekân deneyimini siber alana doğru genişleterek, kamusal alanları erişilebilirlik, kapsayıcılık, deneyimin kişileşmesi, öznelerarası ilişkisellik gibi bağlamlarda farklı boyutlara taşımaktadır. Bu durumun da etkisiyle, hibrit kamusal alanlar, kamusal alanın sembolik bağlamı çerçevesinde, çoğulcu, demokratik, eşitlerarası diyalog/müzakere vb. üzerine kurulu bir kamusal alan düşüncesine katkı sağlayacak türden potansiyeller de içermektedir.

## **2.2. SANATIN TOPLUMSAL/SOSYAL FONKSİYONLARI**

İnsanlar neden sanat yapma ihtiyacı hissetmiştir sorusu oldukça eski olmakla birlikte hala güncel sanatsal tartışmalara eşlik eden sorulardan biridir. Mağara duvarı çizimlerinden yapay zekâ ve algoritmalarla yapılan sanata kadar ortak ya da farklı amaç ve işlevlerle gündeme gelen pek çok sanat tarzı ortaya çıkmıştır. Sanatsal faaliyetlerin ortaya çıkmasında etkisi olan bazı nedenler olağan üstü varlıklara öykünme, doğa ile etkileşim halinde olma, dini ritüelleri gerçekleştirme, farklı yer ve zamanda yaşayan insan topluluklarına bilgi aktarma, ruhsal olarak arınma ya da iyileşme/tedavi/terapi, toplumsal sorunlara dikkat çekme, zamanı aşan eserler aracılığıyla ölümsüz olma olarak ifade edilmektedir. Modern yaklaşımlarda ise sanatın amacının estetik mi, duyarlılık mı olduğu üzerine sorgulamalar mevcuttur. Bazı bakış açıları sanatı bir mesaj içermesine gerek olmaksızın saf estetikle ilişkilendirirken bazıları sanatın eğitici-öğretici, bilişsel farkındalığa katkı sağlayıcı boyutu üzerinde durmaktadır. Bu nedenlerin her biri için ortak ve bağlayıcı unsurun ise “iletişim” olduğu söylenebilir. Sanat hangi bağlamda yapılırsa yapılsın “iletişim”e dair bir unsur içermektedir.

### 2.2.1. İletişim ve Sosyalleşme

Sanatın ve estetiğin kökenlerine ilişkin literatürde Platon, Aristoteles, Plotinos, Kant, Bergson gibi filozof ve düşünürlerden sıkça bahsedilmektedir. Platon'un sanatı mimesis (taklit) olarak gördüğü ve maddeler evrenindeki güzelliğin/estetiğin güzellik ideasının yalnızca bir taklidi olduğunu ifade ettiği bilinmektedir (Özel, 2014: 87; Tunalı, 1996: 76). Platon'un sanatı taklit olarak görmesinde insanın doğayla etkileşim gereksinimi belirleyicidir. İnsan varlıkta kalma çabası içerisindeyken doğayla etkileşim kurmaya, bu etkileşimi kendi amaçları doğrultusunda manipüle etmeye çalışmaktadır. Sanatı taklit olarak düşünmenin ardında böylesi bir çabaya ilişkin anlayışı görmek mümkündür. Aristoteles de sanatı mimesis olarak görmüş ancak taklit meselesine Platon'dan farklı yaklaşmıştır. Aristoteles, taklidi idealar dünyasındaki güzelin bir kopyası olarak gerçek güzel karşısında hiyerarşik bir zayıflığa indirgememiştir. Ona göre, taklit insan doğasının ve eylemlerinin doğal bir unsurudur. İnsanlar sanat aracılığı ile taklit edilen nesnelere tanıdıkları zaman öğrenmeden kaynaklı bir haz duygusu açığa çıkmaktadır (Özel, 2014: 98; Tunalı, 1996: 98-99). Aristoteles, Poetika'da şiir sanatının öykünme ve öğrenmenin hazzı üzerine kurulu olduğundan bahsetmektedir. Bu durumda filozofun görüşlerinde sanat, bilgi aktarımı ve iletişim arasında bir ilişkinin kurulduğu söylenebilir. Yeni Platoncu olarak tarif edilen düşünce geleneğinin öncülerinden Plotinos ise, sanatın doğanın taklidi olarak küçümsenmesini doğru bulmamakta ve sanatın doğaya üstün olduğunu ifade etmektedir (Özel, 2014: 116; Tunalı, 1996: 125-126). Çünkü sanat yalnızca doğayı olduğu gibi yansıtmaz, doğadaki kusurları kapatabilir ve doğada olmayanı yansıtabilir. Bu durumda güzellik ideası sanat aracılığı ile görünür olmakta ve idealar dünyasına dair bilgi aktarımında sanata önemli bir işlev yüklenmektedir. Plotinos'un görüşleri de sanat ve iletişim arasındaki bağlantıyı güçlendirmektedir.

Rönesans sanatçıları da yeni-platonculuk gibi sanatı doğaya üstün görmüşler ve sanatsal ifadeyi idealleştirmeye çalışmışlardır. Rönesans sanatçıları sanatı duyularla algılanamayan dünyanın bilgisini aktaran bir araç olarak görmüşlerdir. İnsanın bir beden ve bir ruha sahip olduğu, bundan dolayı da tinsel dünya ve maddi dünya arasında bir konumu olduğu inancının güçlü olduğu bu dönemde sanat, fiziksel dünyanın ötesinin, tinsel dünyanın bilgisini, yaratıcının biçim veren gücünü aktarmanın bir yolu olmuştur



(Özel, 2014: 133, 136-138). Sanat salt gözleme dayalı bir etkinlik olmaktan çıkmış, düş ve düşünce gücünü de aktarır hale gelmiştir. Dolayısıyla bu düş ve düşüncenin başkalarına aktarımının bir parçası olarak iletişimin sanatı tanımlayan önemli bir unsur olduğu aşıkardır.

Başka bir bağlamda bakıldığında sanatın bir büyü ya da bilinmeyen dünyaların gizemini taşıyan tılsımlı bir araç olarak görüldüğü olmuştur. Ancak modern toplumlarda sanat daha çok toplumsal gerçekliği yansıtan, insanları bu gerçeklikler konusunda aydınlatan ve değişim için gerekli motivasyonu sağlayan bir araç olarak görülmektedir (Fischer, 2003: 15-16). Bu iki bakış açısı sanatı akıl-sezgi karşıtlığı çerçevesinde yorumlamaktadır. Oysa sanat bu iki boyut içerisine sıkıştırılmayacak kadar çok yönlüdür. Sanat kimi zaman ussal yönü, kimi zaman sezgisel yönü kimi zaman da hem ussal hem de sezgisel yönü ile öne çıkmaktadır. Fischer'a göre sanat büyüden yoksun olduğunda sanat olmaktan çıkar; sanat için aydınlatmak ve eyleme yöneltmek ne kadar gerekli ise büyü de o denli gereklidir. Sanatı "yabancılaştırma"<sup>9</sup> yoluyla toplumsal bilinç yaratmanın bir yolu olarak gören Brecht bile sanatın büyüleyici, coşku uyandıran yönünden tümüyle vazgeçmemiştir. Brecht sanatın icrasında ussal olarak düşüncelere sevk eden bir yöntem geliştirmekle birlikte sezgisel olarak da etkilemenin yollarını aramıştır. Bu açıdan Brecht'in sanat odağında ussal-sezgisel karşıtlığı kurmaktan çok vurguların önceliğini değiştirdiği söylenebilir. Sanat "bu şekilde, coşkusal imalı ya da tümüyle ussal inandırıcı bir iletişim aracı görevi olarak öne çıkabilir" (2003: 16). İster sezgisel ister ussal yönüyle

---

<sup>9</sup> Yabancılaştırma ya da yadırgatma etkisi olarak ifade edilen bu kavram, Brecht'in iki dünya savaşı arasında "epik tiyatro kuramı" çerçevesinde öne sürdüğü bir kavramdır. Brecht'in gerçekçi-doğalcı akıma tepki olarak ortaya koyduğu bu kavram, izleyicinin görünenin ardını sorgulaması ve bilinç düzeyini arttırması ile ilgilidir (Şener, 2003: 264). Düşünüğe göre, izleyici görünen gerçekliğin ardındaki dinamikleri ancak ona belirli bir mesafeden bakarsa görebilir. Brecht, dramatik tiyatronun izleyiciyi olay örgüsünün akışı içerisinde sınırladığı ve olay örgüsünün dışına çıkarak düşünmesini engelleyici unsurlar içerdiğini ifade etmektedir. Bu durum izleyicinin izlediği şeyi olduğu gibi kabullenmesini, sorgulayıcı bir gözle bakmasını engellemektedir. Eleştirel farkındalık için izleyicinin izlediği şeye yabancılaşması gerekmektedir. Yani olay örgüsünü içselleştirmeden bir gözlemci olarak eleştirel tavrını koruması gerekmektedir (Şener, 2003: 268). Althusser'e göre Brecht'in yabancılaştırma etkisi yaratma düşüncesinin amacı "insanların içinde yaşadıkları kendiliğinden ideolojinin bir eleştirisini yapmaktır (Althusser, Mimesis 6: 255-256; Althusser, Birikim 7: 49-50).

öne çıksın; her durumda sanat ötekiyle iletişimselliği gerektirmektedir. Etkileşim sanatın temel bir unsurudur.

Sanat, soyut ya da somut bir dil aracılığıyla anlam inşasında bulunmasıyla da iletişimsel sürece dahil olmaktadır. İzleyicinin, sanatın anlam üretimine dahil olarak sanat eserinin estetik değerine katkı sağladığı yaygın şekilde kabul görmektedir (Davies, 1991; Wollheim, 1980; Eco, 1989; Dewey, 1980). İzleyicinin eserin içeriği, sanatçının düşünsel arka planı, içinde yer aldığı toplumsal koşullar vb. ile sanatsal deneyimini ilişkilendirerek anlam üretimine dahil olması bir iletişim sürecini gerekli kılmaktadır. Ayrıca, izleyicinin izleme deneyimi sürecinde sanatçıyla bir tür diyalog kurduğu da söylenebilir. Sanat ve iletişim arasındaki ilişkiyi bu bağlamda ele alan Melissa Dolese, Aaron Kozbelt, ve Curtis Hardin (2014), sanat eserinin izlenme deneyiminde ortaya çıkan iletişimselliği ve anlam inşasını, diyalog/konuşma sürecini yöneten kurallar üzerinden anlamaya çalışmışlardır.

Yazarlar Grice'in öne sürdüğü iletişim ilkelerini sanata uyarlamışlardır. Grice (1975) iletişimin sağlıklı ve başarılı sürdürülmesinin iletişimin muhatapları arasında bir iş birliğini gerektirdiği ifade etmekte ve iş birliğini dört ilke (ilişki/relation, davranış/manner, nitelik/quality, nicelik/quantity) temelinde sistematize etmektedir (1975: 47). İlişki ilkesi muhatapların konuşmanın kendileriyle ilgili olup olmadığına yönelik beklentilerini ifade etmektedir. Davranış ilkesi diyalogda ne söylendiğinden ziyade nasıl söylendiğiyle ilgilidir. Nitelik ilkesi iletişim becerilerini nicelik ilkesi ise iletişim sürecinin bilgi miktarını ifade etmektedir. Dolese, Kozbelt ve Hardin (2014), sanat eserinin izlenme sürecini bu ilkeler çerçevesinde yorumlamaktadırlar. Yazarlar, sanat nesnesi izleyiciye kendisi ile ilgili olduğu düşüncesini uyandırdığında, açık ve anlaşılır bir dil içerdiğinde, etkili bir iletişim tarzına sahip olduğunda ve tatmin edici oranda bilgi aktardığında izleyicide olumlu duyguların açığa çıktığını, aksi durumlarda ise olumsuz duyguların ortaya çıktığını ifade etmektedirler. Elbette ki bu durumun sanat eğitimi almış kişiler ve almamış kişiler arasında farklılık gösterdiğini de eklemektedirler. Örneğin sanat eğitimi alan kişiler için kavramsal sanat anlaşılır ve tatmin edici olabilirken eğitim almamış kişiler için anlaşılmaz olabilmektedir. Anlaşılmaz ve iletişimin diğer unsurları bağlamında tatmin edici bulunmadığında kişiler sanatla etkileşim sürecinin dışına itilmiş hissetmektedirler. Dolese, Kozbelt ve Hardin bu doğrultuda sanatçının

niyetleriyle izleyici arasındaki ortak zeminin güçlendirilmesi ve sanat eğitiminin yaygınlaştırılması önerisinde bulunmaktadır.

Sanatın bir iletişim biçimi olarak ele alan pek çok çalışma söz konusudur. Örneğin; John Dewey (1980) estetik deneyimin gündelik yaşamın bir parçası olması, E. H. Gombrich (1972) görsel imgeyi ve sanatı dilin işleyiş prensipleri çerçevesinde değerlendiren, Ramachandran ve Hirstein (1999) ise estetik deneyime aracılık eden sinirsel mekanizmaları ve sanatçıların bilinçli ya da bilinçsiz beynin görsel ile ilgili bölümlerini uyarmak için kullandıkları iletişimsel yöntemler temelinde görüşler sunmuşlardır. Bütün bu görüşlerin ortak noktası sanatın bir iletişim biçimi olarak çevremizle kurduğumuz etkileşimi nasıl etkilediğini anlama çabasıdır. Sanat, kendisi bir iletişim biçimi olmanın yanı sıra, konumlandığı mekânın insanlar arası etkileşimi artırması yönüyle de iletişimin bir parçasıdır. Müzeler, kutsal yapıtlar, tarihi kentler vb. farklı insan topluluklarının etkileşimini mümkün hale getirmektedirler. Tarihi-sanatsal mekanlara, müzelere dünyanın birçok yerinden ziyaretçi gelmekte ve normal koşullarda karşılaşması çok da olası olmayan insanlar bu mekanlarda etkileşime geçme imkânı bulmaktadır. Sanatın karşılaşma mekanları olarak rolü, kültürlerarası diyaloglar bağlamında önemlidir.

### 2.2.2. İdeolojik Aygıt

Sanat, ideolojilerin taşıyıcısı olma işlevine de sahiptir. Sanatın etkileyici/büyüleyici dili, ideolojilerin aktarılması ve yayılmasında önemli bir araç olarak görülebilmektedir. Özellikle de ideolojik aktarımda baskının değil rıza üretiminin öne çıktığı modern zamanlar için sanat, vazgeçilmez bir kaynak haline gelmektedir. Sanatın ideolojik aktarımındaki rolünü ideoloji kavramının kökenleriyle birlikte sorgulamak gereklidir.

İdeoloji kavramının kökenine yönelik tartışmalarda Bacon'un "idol öğretisi" yaklaşımı bir dönüm noktasına işaret etmektedir. Bacon'a göre insan aklı doğanın yasalarını kavrama yetisine sahiptir ve insan bunu başardığında doğayı da kendi kontrolüne alabilir. Ancak aklın doğru bilgiye ulaşmasını engelleyen birtakım unsurlar da vardır. Bunlardan birisi, düşüncenin tarihsel bağlar yani tümdengelimsel tasarımlar içermesidir. Bir diğeri ise, insan aklının idollerle (put, önyargı ve boş inanç) güdümleniyor olmasıdır (Bacon,

2000: 40-41; Özbek, 1993: 64-65). Zihin idolleri olarak ifade ettiği önyargıların din ve aile gibi kurumlar aracılığıyla edinilen önyargılar olduğunu düşünen Bacon, bu önyargıların gerçekliği kavramayı güçleştirdiği düşüncesindedir (Torun, 2021: 108-109). Bacon'a göre tümdengelimsel tasarımlar ve zihin idolleri nedeniyle insan aklı tutukluk içerisindedir. Bu tutukluğun giderilmesi ise aklın gerçek bilgiyi kullanarak bu idollerden (önyargılardan) bağımsızlaşmasıyla mümkündür. Bacon için aklın doğru bilgiyi güvence altına almaya yönelmesi için "idol öğretisinin" devreye sokulması elzemdir (Özbek, 1993: 64-65; Torun, 2021: 109). İnsanın ve aklın merkezde olduğu bu anlayış Bacon'da "İnsan Krallığı" olarak karşılık bulur. Bu anlayış üzerine temellenen Aydınlanma düşüncesinde ideoloji, eğitim yoluyla hurafelerden arınma olarak anlaşılmıştır.

İdeoloji tartışmalarında öne çıkan isimlerden birisi de Marx'dır. Marx; hukuk, din, aile gibi kurumların yanı sıra sanatı da dahil ettiği ideoloji kavramını ekonomi odağında ele almıştır. İdeoloji öncelikle insanın "meta" ile ilişkisinde ortaya çıkmaktadır. Maddi dünyanın koşulları insanı kendisine ve emeğine yabancılaştırmakta ve insan zihninde metayı özneleştiren insanı ise nesneleştiren bir tersyüz olma haline neden olmaktadır. Marx'a göre ekonomik ilişkilerin güdümündeki egemen ideolojiden kaynaklanan bu tersyüz olma hali, zihinsel dönüştürme politikalarını değil, ideolojik oluşumlara yönelik yürütülecek devrimci ve pratik eleştiriyi gerekli kılmaktadır (Atılğan, 2001: 32-33). Marx'ın ideolojiyi gerçekliğin tersyüz oluşuyla ilişkilendirmesi bazı düşünürler tarafından (Dahm, 1980; Eagleton, 1996; Çelik, 2005) Marxist perspektifte ideoloji "yanlış bilinç" anlamına gelecek şekilde yorumlanmaktadır. Marxist ideoloji yaklaşımı çerçevesinde sanat da üretim ilişkileri tarafından belirlenmekte ve yanlış bilincin taşıyıcısı olabilmektedir.

Sanatı ideoloji kavramı ekseninde düşünürken başvurulması kaçınılmaz referanslardan birisi de Antonio Gramsci'dir. Gramsci her ne kadar Marx'ın odak noktası olan ideolojinin ekonomik yapı ile olan ilişkisini dikkate değer bulsa da; ideolojinin etik-politik yönüne ve üstyapının ideoloji üzerindeki belirleyici konumuna daha fazla vurgu yapmaktadır. Yazarın bu bağlamdaki görüşlerini "hegemonya" kavramı ekseninde şekillendirmektedir. Gramsci'nin "hegemonya" kavramı ideoloji kavramına yönelik tartışmaları farklı bir noktaya taşımıştır. Gramsci'ye göre herhangi bir toplumsal güç

varlığını ve meşruiyetini sürdürmek için bir ideolojiye gereksinim duymaktadır. Bu güçler (devletler de olabilir) bu ideolojileri hegemonyalarını pekiştirmek için kullanmaktadırlar. Bu anlamda hegemonya egemen grubun diğerleri üzerindeki “politik ve ideolojik yönetimi” (Portelli, 1982: 81, 84) şeklinde tanımlanabilir. Gramsci için hukuk, bilim, eğitim, medya ve sanat devletlerin hegemonik varlıklarını sürdürmelerini sağlayan üst yapı unsurlarıdır. Yazar ideolojiyi sanatta, hukukta, ekonomik etkinlikte, bireysel ve kolektif yaşamın bütün belirtilerinde kendini örtük olarak (implicite) gösteren bir dünya görüşü” (Gramsci, 1986: 15) olarak tanımlamaktadır. Bu ifadeden de anlaşıldığı üzere bilimden sanata kadar üst yapıyı oluşturan her kurum ideolojik aygıt olma niteliği taşımaktadır (Portelli, 1982: 15). Gramsci’ye göre bireylerin düşünüş biçimlerini şekillendiren en basit alanlarda, örneğin dilde dahi ideolojinin etkisi vardır. Bunlara ilişkin farkındalığın olduğu durumda ancak eleştiri aşamasına geçilebilir (1986: 13).

Hegemonya kavramının ideolojiye ilişkin tartışmalara yön veren en önemli boyutu, kavramın içeriğindeki “rıza” vurgusudur. Gramsci, iktidarın meşruiyetini iki şekilde sürdürdüğünden bahsetmektedir: Birincisi “zor” kullanarak, ikincisi ise “rıza” üreterek. Yazar, iktidarın zor kullanma ve rıza kazanma ile olan ilişkisini politik toplum ve sivil toplum ayrımı ile ifade etmektedir. Her iki nitelikte birlikte kazanılmış bir iktidar “zorlamayla güçlendirilmiş bir hegemonyaya” sahiptir. Ancak, ideolojik süreklilik ya da politik iktidarın devamlılığında bireylerin rızalarının kazanılmasının (sivil toplumun) gerekliliği giderek daha önem kazanmaktadır (1986: 14-15, 186). Gramsci’nin ifadesiyle “‘Düzenli’ toplumun (ister etik devlet olsun, ister sivil toplum) git gide daha önemli öğeleri kendilerini gösterdikçe, devlet-zorlama öğesinin gitgide tükeneceği söylenebilir” (1986: 186). “Hegemonik ideoloji, egemen değerleri kitle bilincine ekleyerek, o doğrultuda bilinç/rıza üretmeye çalışır” (Lull, 2001: 19). Rızanın kazanılmasında rol oynayan eğitim, din, aile, medya, sanat gibi kurumsal yapıları yazar, hegemonik aygıtlar olarak nitelendirmektedir. Modern toplumlarda iktidarlar “zor” kullanmaktan daha çok “rıza”ya odaklı politikalar geliştirmektedirler. Örneğin, Rojek (1995: 21-22) askeri alandaki güçten ziyade hegemonik gücün (bir anlamda rıza elde etmedeki başarısının) kapitalizmi ayakta tuttuğundan bahsetmektedir. Dolayısıyla diğer yapıların yanı sıra sanatın rıza üretimindeki rolü de giderek daha önemli hale gelmektedir.

Egemen sınıfın diğerleri üzerindeki egemenliğinde ideolojiye önemli bir rol atfeden diğer bir düşünür de Althusser'dir. Althusser toplumları üç yapıda ele almaktadır: Ekonomik, Siyasal ve İdeolojik Yapı (Kazancı, 2002: 68-69). Ekonomik yapı üretim ilişkilerini ifade ederken, siyasal yapı iktidar ve toplumsal ilişkiler arasındaki bağlantı ile ilgilidir. Althusser'in toplumsal yapıda en belirleyici olarak gördüğü ideolojik yapı ise hem ekonomik hem de siyasal yapının içerisine sinmiş olarak çoğu zaman örtük biçimde var olan ve bireylerin zihin yapılarına hükmeden düşünce, fikir ve tasarımlar sistemi olarak görülebilir. Althusser'in ideoloji yaklaşımında temel vurgu “farkedilemezlik”dir. Yazara göre ideoloji toplumsal yaşamın, kültürel unsurların her katmanına sinmiş, kültürel değerler, gelenek ve göreneklerle içiçe geçmiştir ve insanlar ideolojik bir yönlendirmeye tabi olduğunu farketmese de yaşamlarını egemen ideoloji çerçevesinde şekillendirmektedirler.

Althusser'e göre ideoloji toplumsal yapının sürekliliğini sağlamak için gereklidir ve sürekli “yeniden üretim” sürecine dahil edilmesi bu gereklilikten dolayıdır. Yeniden üretim sayesinde toplumsal sistem istikrarını ve dolayısıyla iktidar yapıları da sürekliliğini korumaktadır. İdeolojik yeniden üretim, ekonomi ve politika ile de işbirliği içerisinde üretim sistemlerine entegre olmuştur. Üretim sistemlerinin devamlılığı, toplumu biçimlendiren, insanların düşünsel yapılarını şekillendiren ideolojik sistemle mümkün hale gelmektedir (Althusser, 2006: 14, 44-45, 240; Althusser, 2003: 54-59). Marx'ın üretim sistemi üzerine görüşlerinden etkilenen Althusser, üretimin maddi koşullarının sağlanmasında önemli bir rolü olan emek gücünün üretim ilişkilerini devam ettirecek şekilde motive edilmesinin ideolojik üretimdeki belirleyiciliğinin altını çizmektedir. Çünkü emek gücünün sürekliliği üretim ilişkilerinin yeniden üretimi için olduğu kadar bu süreklilikleri garanti altında tutan ideolojik boyun eğmenin yeniden üretimi için de gereklidir. Tüm bu süreklilikler ise Althusser'in “devletin ideolojik aygıtları” olarak tarif ettiği kurumsal yapılar aracılığıyla sağlanmaktadır (Althusser, 2006: 14, 231, 126-128; Althusser, 2003: 42-43). İdeolojik aygıtların yeniden üretimdeki başarısı bireylere “özneler” olarak seslenmesi ile yakından ilişkilidir. Althusser'in ifadesiyle, “her ideoloji ancak bir özne yoluyla ve özneler için var olabilir” (2003: 99).

Althusser devletin iktidarını korumasını sağlayan iki tür aygıt olduğundan bahsetmektedir. Bunlardan birincisi devletin baskı aygıtları (DBA), diğeri ise devletin ideolojik aygıtlarıdır (DİA). Yazar DBA'ları hükümet, idare, polis, mahkeme ve hapisaneler şeklinde ifade ederken; DİA'ları din, eğitim, aile, hukuk, siyasal, sendikal, haberleşme (radyon, televizyon, basın gibi), ve kültürel (sanat, spor gibi) olarak sınıflandırmaktadır (Althusser, 2003: 55-58; Althusser, 2008: 11-14; Althusser, 2006: 126-128;). Anlaşıldığı üzere Althusser sanatı, sanatsal ifadeyi devletin ideolojik aygıtı olarak ele almaktadır. Yazara göre sanat, ideolojik yeniden üretimin araçlarından biri olma niteliği taşımaktadır.

Sanatın ideolojik boyutunu Frankfurt Okulu'nun önde gelen isimlerinden Theodor Adorno, kültür endüstrisi kapsamında ele almaktadır. Adorno'ya göre, bilim ve teknolojiye ilerlemelerle birlikte diğer tüketim nesnelere gibi sanatta metaya dönüşmüş ve aurasını kaybetmiştir. Tekniğin olanakları reklam ve sanat arasındaki farkı bulanıklaştırmış, sanat üretim süreçlerine dahil etmiş ve yanlış bilinci (ideoloji) arttıran fantazmagorik bir boyuta taşınmıştır. Kitle endüstrisi ya da kültür endüstrisi standardize edilmiş metalar aracılığıyla bireysellik vurgusu üzerinde sözde aura oluşturmaktadır. Ancak gerçekte metafetişizmi yoluyla sanatın aurası kaybolmakta ve sanat kültür endüstrisi içerisinde araçsallaşmaktadır (Adorno, 2018: 180-182; Adorno, 1991: 45; Jay, 1984: 122; Livingstone vd., 2018: 158-159; Vilar, 2011: 38). Adorno'ya göre "tüm sanatsal edimler ideolojiye doğru kendinden iteler" (Eagleton, 2010: 439).

Adorno'nun sanat yapıtının üretim süreçlerinde fetişleştirilmesine ilişkin görüşlerinde müzik önemli bir noktada yer almaktadır. Müziğin geleneksel örneklerinden farklı olarak bütünlükten uzak ve fragmanlar şeklinde, bölük pörçük şekilde üretildiğinden bahseden Adorno, bu durumu müziğin de diğer sanat biçimleri gibi fetişleştirilmesine dayandırmaktadır. Müzik estetik deneyim nesnesi olmaktan uzaklaşmış, Pazar tarafından şekillendirilen değişim değerine hapsedilmiştir. Bu fetişizmin bir boyutunu da "dinlemenin gerilemesi" oluşturmaktadır. Popüler müzik dinleyicinin iç tutarlılığını geliştirmekten çok statükonun kader olduğu inancını pekiştiren, geçici "aynılık"lar üzerine programlanmıştır (Adorno, 1991: 29, 40, 46). Adorno müzikal beğenideki düşüş ve itaat mekanizmalarının işlerliği arasında bir bağlantı kurmaktadır. Düşünüğe göre,

müzik kitleleri ideolojik bir perspektifte yönlendirmenin aracı haline gelmiştir. Müzik beğenisi, aşinalık oluşturma ile eş görülmekte ve ticari ilişkiler içerisinde tanıdık bir tını oluşturma, akılda kalma amaçları tarafından yönlendirilmektedir. Oysaki kişisel zevkin bu tür bir müzik içerisinde yeri yoktur (1991: 29-30).

Estetik Teori (Aesthetic Theory) başlıklı çalışmasında yazar, sanatı dört temel konu çerçevesinde ele almaktadır: Sanattaki mimetik (taklit) boyut, de-estetizasyon ve modernleşme ilişkisi, estetik deneyim ve teori ile olan bağlantısı, hakikat içeren sanat ve özerklik ilişkisi (Adorno, 2002). Sanattaki mimetik (taklit) boyut konusu, Adorno'ya göre sanatın hem toplumsal gerçekliğin taklidi hem de bu toplumsal gerçekliği aşan doğanın gerçekliğinin taklidini içermesi ile ilgilidir. Onun bu özelliği insanın doğa ile kurduğu bağı güçlendirmektedir (Adorno, 2002: 54; Jay, 1984: 54).

De-estetizasyon (estetiksizleştirme) kavramı Adorno'nun Estetik Teori çalışmasında önemli bir yere sahiptir. Adorno bu terimi öncelikli olarak, kültür endüstrisinin etkisiyle sanat ve kültürün estetikten arındırılma sürecini ifade etmek için kullanmaktadır. Yazara göre, kitle iletişim araçlarını, popüler eğlence biçimlerini içeren kültür endüstrisi, ticari hedefler doğrultusunda sanat ürünlerini de standardize etme, basitleştirme eğilimindedir. Kitlelerin kolayca tüketebilmesi için standardize edilmiş ve kişileri düşünsel olarak zorlamayan kültürel ürünler tercih edilmektedir. Gerçek estetik deneyimin derinliğinden uzak, değişim değerinin ilkelerine göre düzenlenen kültürel içerikler yaygın hale gelmiştir. Bu durum Adorno'nun da belirttiği gibi, sanatın sorgulama, eleştirme, dönüştürmeye yönelik işlevlerini azaltmaktadır. Adorno'ya göre

“kültür endüstrisi için estetik deneyimin yaşattığı ürperme fikri boş bir saçmalaktır; sanatın estetikten arındırılmasının en derin motivasyonu muhtemelen budur. Ben, hapishanenin ötesine en ufak bir bakış atmak için bile dikkatin dağılmasını değil, en üst düzeyde gerilimi gerektirir; istemsiz bir hareket olan ürpertiye, tesadüfen, gerilemeye dönüşmekten koruyan şey budur” (Adorno, 2002: 245).

De-estetizasyon Adorno'un bireyleri içinde yaşadıkları koşulları sorgulamaktan alıkoyan koşullara yönelik daha geniş çaplı kitle kültürü eleştirilerinin bir parçasını



oluşturmaktadır (Adorno, 2002: 16-17, 45). Ancak başka bir açıdan bakıldığında de-estetizasyon sanatsal derinlikten kopuşu değil, sanatsal açıdan ilerici bir yönelimi de ifade etmektedir. Tekniğin olanaklarıyla meta haline dönüşen sanatın özgürleşmesi modern estetik algısının tersyüz edildiği bir de-estetizasyon sürecini gerektirebilir. Adorno, Baudelaire ve Brecht'in çalışmalarından örneklerle de-estetizasyonun bu boyutuna da değinmiş (Adorno, 2002: 79) ve sanatla estetik arasındaki tarihsel ilişkiyi diyalektik biçimde ele almıştır. Jay de (1984: 157) Adorno'nun estetiksizleştirme kavramına ilişkin açıklamalarında kavramın bu boyutuna vurgu yapmaktadır. De-estetizasyon bu yönüyle, modernleşmenin yüklediği mitik, ritüleşmiş özelliklerinden bağımsızlaştıracak bir teknik olma potansiyeli taşımaktadır. Bu kavram, halesinden sıyrılan ancak üretici güçlerin denetimine girmeyen, metalaşmaya karşı direnç gösteren bir sanat pratiğini tarif etmektedir (Jay, 1984: 157).

Adorno modern estetiğe aykırı olarak düzenlenmiş estetik deneyimin teorisini zorunlu olarak içereceğinden bahsetmektedir. Birbirinin aynı ve tekrar eden kültür endüstrisi ürünleri bu tür bir estetik deneyim içermemektedir. Estetik deneyim, eleştirel felsefeyle içiçe olduğundan sorgulama gerektirmektedir. Dolayısıyla Adorno, sanatı eleştirel bir konum almanın yolu olarak görmekte ve sanatsal deneyimi, özelleştirilmiş olsa bile, mutlak tahakküm mekanizmalarına siper almanın en iyi yollarından biri olarak tarif etmektedir (Jay, 1984: 158; Eagleton, 2010: 435-436). Düşünür, sanat eserini ve estetizmi meta niteliğinden kaçma yönüyle birbirinden ayrı görmektedir (Adorno, 2018: 177). Adorno için “sanat eserinin üretimi, nesnel dünyanın estetik formun ‘yasaları’ uyarınca özne tarafından temellük edilmesini gerektirir(mektedir). Bu şekilde ortaya konan imge, gerçeğe karşıt ol(makta) ve onun eleştirisi halini al(maktadır)” (Livingstone vd., 2018: 216). Adorno sanatı “gerçek dünyaya dair negatif bilgi” olarak değerlendirmektedir (Livingstone vd., 2018: 216).

Adorno'nun kültür endüstrisi ve sanat bağlamındaki görüşlerinde Walter Benjamin'nin “Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı” (1993) başlıklı çalışmasının etkisi büyüktür. Benjamin, bu çalışmasında öncelikle sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden üretilmesinin başlattığı “sanatın biricikliği” üzerinden yürütülen tartışmayı ele almaktadır. Benjamin, yeniden üretim sürecinin ve mülkiyet temelli

ilişkilerin sanatın biricikliğini tehdit ettiği görüşündedir. Biricikliğinin tartışmalı hale gelmesi sanatın hakikiliğine ilişkin de tartışmaları beraberinde getirmiştir. Her ne kadar elle icra edilen sanatın hakikiliği teknik aracılığıyla çoğaltılan üretim karşısında otoritesini korusa da; teknik aracılığıyla üretimin de diğerinden bağımsız bir niteliği vardır. Bu nitelik, insan gözünün sınırlarını aşan bir görüntü elde etme özelliği ile eser üretiminin farklı bir boyut kazanmasıyla ilgilidir. Benjamin, sanat eserini biricik ve sürekli, taklit olanı ise yinelenebilir ve geçici olarak görmektedir.

Benjamin'e göre (1993), yeniden üretimle birlikte sanat yapıtının tarihsel tanıklık özelliği de yitirilmiştir. Sanat yapıtının hakikiliğini oluşturan unsurlardan biri olan tarihsel tanıklığın yitirilmesi, yapıtın hakikiliğini tartışmalı kılan niteliklerden biridir. Diğer bir nitelik de sanatın özel atmosferinin yani aurasının kaybolmasıdır. Yeniden üretimle birlikte sanat geleneğın alanından çıkmış ve üretim ilişkilerinin ideolojik çerçevelemesi içerisinde metalaşmıştır.

Adorno ve Benjamin'in sanat üzerine görüşlerindeki temel farklardan birisi Benjamin'in daha çok fotoğraf ve film temelinde değerlendirmelerde bulunması, Adorno'nun ise müzik, film ve radyoya odaklanmasıdır. Benjamin izleyicilerin kitle sanatını algılama biçimleriyle Adorno ise kitle sanatının sunum biçimleriyle ilgilenmiştir. Benjamin kitle sanatında politik özgürleşmeye dair imkanlar ararken; Adorno kitle bilinci ile itaat arasındaki ilişkiyi ortaya koymaya, totaliterliğin tehdit ettiği birey olgusunu tartışmaya çalışmıştır. Benjamin yeniden üretime dayalı kitle sanatının yerini politik açıdan daha ilerici bir sanatın alabileceğine dair daha umutluyken; Adorno, kimi özerk sanatın özgürleşimci potansiyel taşımaya karşın teknoloji aracılığıyla sanatın kolaylıkla tahakküm aracına dönüşebileceğini sıklıkla vurgulayarak daha umutsuz bir bakış açısı ortaya koymuştur (Jay, 1984: 125-126).

Sanat ve ideoloji arasındaki ilişki üzerine tartışan düşünürlerden birisi de John Berger'dir. Berger "Görme Biçimleri" (Ways of Seeing) (1986) başlıklı çalışmasında sanatı sosyal, politik, kültürel bağlamıyla birlikte ele almakta ve izleyicinin sanatı algılayışında söz konusu kültürel donanım ve bağlamın etkili olduğundan bahsetmektedir. Berger, sanat eserleri ile izleyici arasındaki etkileşimde anlam üretim sürecini güç ilişkilerinin, sınıf

farklılıklarının, cinsiyet rollerinin vb. şekillendirdiği düşüncesindedir. Yazara göre, sanat belirli bir sınıfın bakış açısını yansıtmak şeklinde ideolojik olarak çerçeveselendirilmiştir. Yazar bu nedenle geleneksel müzecilik ve sanat tarihçiliğini eleştirmektedir. Sanatın yalnızca estetik olmadığı aynı zaman da ideoloji yüklü olduğunu vurgulayan Berger, sanat eserine eleştirel bakmanın gerekliliğini savunmaktadır.

Bahsi geçen bütün bu düşünürler, sanatın ideolojik boyutunu farklı perspektiflerden sunmaktadırlar. Bu tartışmalardan yola çıkarak, sanatın egemen ideolojinin taşıyıcısı olabileceği gibi, bu ideolojiye meydan okuyan pozisyonlar da alabileceği, direniş biçimine estetik yeni bir form kazandırabileceği söylenebilir. Her iki boyutuyla da sanat kamusal belleği şekillendirme ve kamusal alan inşasında önemli bir işleve sahiptir.

### 2.2.3. Kültürel Sermaye

Kültür en geniş anlamda “bir grup insanın yaşam biçimi” olarak tanımlanmaktadır. Edward B. Tylor’a göre kültür “bilgiyi, inancı, sanatı, ahlakı, hukuku, gelenekleri ve insanın toplumun bir üyesi olarak edindiği diğer yetenek ve alışkanlıkları içeren karmaşık bir bütün”dür (Taylor, 1871: 1). Clifford Geertz "The Interpretation of Cultures" başlıklı çalışmasında kültürü, Max Weber'in “insan kendisinin ördüğü anlam ağlarında asılı duran bir hayvandır” ifadesinden yola çıkarak insanın asılı durduğu bu karmaşık anlam ağı olarak yorumlamaktadır. Geertz için kültür semiyotiktir ve sembollerle, anlam üretimiyle ilgilidir (1973: 5). Kültür alanında çalışmalarda önemli bir yeri olan Raymond Williams da kültürü yalnızca "belirli bir toplumda yaşayan insanların ortak yaşam tarzları" olarak tanımlamayı yeterli görmemiş ve kavramı sanat, felsefe, edebiyat, dilden gazeteciliğe, moda ve reklamcılığa kadar bütün imgesel pratikler, gündelik yaşam, alışkanlıklar ve inançlar gibi unsurları içeren geniş ve karmaşık bir yapıda ele almıştır (1981: 11). T.S. Eliot ise “basitçe yaşamı yaşanmaya değer kılan şey. Diğer halkların ve diğer kuşakların, soyu tükenmiş bir uygarlığın kalıntıları ve etkisi üzerinde düşünürken, o uygarlığın var olmasının gerekli olduğunu söylemelerini haklı çıkaran şey” olarak ifade ederek yukarıdaki tüm tanımları da kuşatan bir yaklaşım sergilemiştir (1948: 100).

Tüm bu tanımlarda gerek dolaylı gerekse doğrudan ifade edildiği üzere sanat kültürü oluşturan önemli unsurlardan biridir. Topulukların varoluşlarını şekillendiren kurumsal yapılardan biridir sanat. Sanat duygusal ifade ve estetik tatmin için yapılan bir dizi insan faaliyeti şeklinde ifade edilecek olunursa kavramın kültür tanımıyla içiçe geçtiği anlaşılmaktadır. Bu anlamda sanat kültürün ifade biçimi olarak da düşünülebilir. Kültür dokusu içerisinde iletişim, din ve ahlak öğretisi, tarihi kayıt ve belgeleme, kanun ve düzenin korunması, ekonomi vb. alanlarda sanatın önemli bir rolü vardır (Gyegwe vd., 2016: 32). Müziğin, şiirin, romanın aynı zamanda iletişim aracı olması, kilise ya da camilerin manevi duygu durumunu güçlendirecek türden tasarımlarla donatılması, sanatsal ürünlerin ülkelerarası ticaret piyasasında yer alması gibi olgular sanatın bahsi geçen rollerini örneklendirmektedir.

Kültürün diğer bir anlamı da bireysel kimliklerle ilişkilidir. En klişe tabirle “kültürlü bir insan olmak” ifadesinde karşılık bulan bu anlamı, bireylerin sahip olduğu bilgi, beceri ve deneyim birikimini ifade etmektedir ve sanat kültürün bu anlamıyla da yakından ilişkilidir. Sanatsal faaliyetlere yönelik beceri düzeyi ya da bilgi birikimi bireyin kültürel sermayesi olarak sosyal statüsünü belirleyen faktörlerden biridir. Kültürel sermaye kavramı Pierre Bourdieu’nun çalışmalarında öne çıkmaktadır.

Bourdieu (1986: 243) sosyal teoride dört sermaye türü olduğunu ileri sürmüştür: Ekonomik sermaye, kültürel sermaye ve sosyal sermaye. Ekonomik sermaye para ve mülkiyetle; sosyal sermaye belirli koşullar altında ekonomik sermayeye dönüştürülebilen ve soyluluk unvanı biçiminde kurumsallaştırılabilen, sosyal yükümlülükler ve aile, arkadaşlık, sosyal çevre gibi bağlantılarla, kültürel sermaye ise belirli koşullar altında ekonomik sermayeye dönüştürülebilen eğitim, bilgi, beceri ve çeşitli kültürel göstergelerle ilgilidir. Yazara göre, kültürel sermaye eğitim, dil, zevkler ve estetik tercihler gibi öğeleri içerir ve sosyal statüyü belirlemede önemli bir etkidir. Kültürel sermaye aynı zamanda tanınma ve prestijle ilgili olduğundan sembolik sermaye olarak işlev görmeye yatkındır. Farklı kaynaklarda bu nedenle Bourdieu’nun sermaye türleri “sembolik sermaye” de dahil edilerek dört kategoride ele alınmaktadır (Köse, 2004: 52; Meder ve Çeğin, 2011: 246).

Bourdieu (1986: 244-248), kültürel sermaye kavramını üç formda ele almaktadır: Somutlaşmış/benimsenmiş haldeki kültürel sermaye (the embodied state), nesnelleşmiş/objektifiye edilmiş kültürel sermaye (the objectified state) ve kurumsallaşmış kültürel sermaye (the institutionalized state). Somutlaşmış/benimsenmiş haldeki kültürel sermaye insanların eğitim ve sosyalizasyon süreçlerinde kazandıkları bilgi, beceri ve eğitimi ifade etmektedir. Kültürel sermaye bireyler için yaşam boyu biriken bir şeydir; devredilip, satılamaz. Nesnelleşmiş/Objektifiye edilmiş kültürel sermaye, sanat eserleri, bilimsel aletler ve kitaplar gibi maddi nesnelere somutlaşan kültürel sermayeyi ifade etmektedir. Bu sermaye türü, sahip olunabilen ve erişilebilen kültürel mallar aracılığıyla belirlenmekte ve değerini takdir etme yetisine sahip insanlar arasında transfer yapılabilmektedir. Son olarak kurumsallaşmış kültürel sermaye eğitim sisteminin tanıdığı ve belgelerle tescillenebilen kültürel sermaye türüdür. Bu sermaye bireylerin eğitimi olduğunun ve belirli bir bilgi düzeyine sahip olduğunun resmi olarak kabul edildiğini göstermektedir. İnsanların sahip olduğu bilgi ve becerileri daha ölçülebilir objektif bir değere dönüştürmektedir.

Kültürel sermaye bağlamında da sanatın etkin bir role sahip olduğu Bourdieu'nun sermayeye ilişkin kavramsal açıklamalarından da anlaşılmaktadır. Sanatsal bilgi, beceri ve deneyimler kültürel sermayeye katkı sunarak bireylerin sosyal statülerine de katkı sağlamaktadır.

#### **2.2.4. Kamusal Alan İnşası**

Kamusal alan inşasındaki rolü, sanatın toplumsal/sosyal fonksiyonları arasında önemli bir yere sahiptir. Bu noktada kamusal alanı iki bağlamda düşünmek gereklidir: Burjuva kamusal alanı ve karşı-kamusallıklar. Burjuva kamusal alanının ortaya çıkışında, Habermas'ın "Kamusallığın Yapısal Dönüşümü"nde ele aldığı ve daha önceki bölümlerde de değinildiği üzere, sanat önemli bir işleve sahiptir. Sanat, burjuva kamusal alanı için olduğu kadar karşı-kamusallıklar için de işlevsel bir araçtır.

Sanat, kamusal meselelere yönelik farklı seslerin müzakere edilebildiği bir platform sağlayabilmektedir. Sanatın evrensel dili kamusal diyalog için barışçıl bir imkân

taşımaktadır. Sanatın bu yönü iktidara yönelik söylemlerin üretilip yayılmasına hizmet eden sanat pratiklerinin karşısına karşıt-kamusallıkların söz söyleme alanı bulabildiği sanat pratikleriyle çıkmayı da kapsamaktadır. Bazı sanat türlerinin karşıt-kamusallığın eylem biçimi olarak gündeme geldiği bilinmektedir. Örneğin, grafiti karşıt-kamusallığın dili olmak ve farklı toplumsal sorunlara ilişkin diyalog başlatmak amacıyla gündeme gelmiş sanat türlerinden biridir. Berlin duvarına yazılan grafitilerin soğuk savaş döneminin sosyal ve politik atmosferine yönelik yansıtmış olduğu tartışma ortamı bu durumun sıkça belirtilen örneklerindedir.

Sanatın kamusal alan inşası rolünün öne çıkmasında, grafiti ve benzeri sanat pratiklerine ilham veren Dada hareketinin/akımının (Dadaizm) önemli bir rolü vardır. Endüstrileşmenin ve I. Dünya Savaşının sebep olduğu yıkımlara karşıt bir hareket olarak ortaya çıkan Dada hareketi (Geçen, 2020: 142; Erdem, 2019: 128; Sürmeli, 2012: 338), protest tavırlarında ekonomik ilişkilerin burjuva sınıfının çıkarları üzerine kurulu olmasını ve sermaye-emek çatışmasını hedef almıştır (Erdem, 2019: 128). Söz konusu ekonomik ilişkiler üzerine temellenen sanatsal ve estetik değerlere de meydan okumuştur. I Dünya Savaşı'nda tarafsızlığını ilan eden İsviçre, farklı coğrafyalardan sanatçıların toplanmak için tercih ettiği yer olmuştur. 1916'da Zürih'te gerçekleşen "Kabare Voltaire", dada hareketini ortaya çıkaran bir buluşmaya zemin hazırlamıştır (Erdem, 2019: 128; Sürmeli, 2012: 338). Marcel Duchamp başta olmak üzere Francis Picabia, Hugo Ball, Tristan Tzara, Hans Arp, Kurt Schwitters, Man Ray, Raoul Haousmann ve Hannah Höch gibi sanatçılar Dada hareketinde yer almışlardır.

Dada hareketinde yer alan sanatçılar, geleneksel sanat anlayışını sert bir üslupla eleştirmiş ve klasik estetik algıya ilişkin değerlerin yıkılması gerektiğini ileri sürmüşlerdir. Bu nedenle estetik kalıpları, kuralları, teknikleri reddedip, estetiksizleştirme üzerine temellenen yeni sanatsal üretim deneyimleri ortaya koymaya çalışmışlardır. Hazır kullanım nesnelerini, kullanım değeri bağlamından çıkarıp farklı bir bağlama taşımak bu deneyimlerden biridir. Böylece klasik estetik algısının dışında düşünülen pek çok hazır nesne sanatın nesnesine dönüşebilir hale gelmiştir (Geçen, 2020: 143; Erdem, 2019: 128; Sürmeli, 2012: 344). Dada hareketinin en tanınmış sanatçılarından Duchamp'ın "Pisuar-Çeşme" isimli çalışması bahsi geçen dönüşümün en dikkat çekici örneklerindedir.

Dada hareketinin sıradışı sanat deneyimleri ortaya koymalarındaki temel amaç, izleyici açısından gündelik yaşamın olağan akışında kısa devre etkisi yaratarak ya da Brechtien bir ifadeyle “yabancılaşma etkisi” yaratarak, içinde yer aldığı toplumsal koşulları sorgulamaya teşvik etmektir (Geçen, 2020; Erdem, 2019: 128; Sürmeli, 2012: 338). Başka bir ifadeyle, savaş, adaletsizlik, insan hakları gibi pek çok konuda kamusal bir diyalog ortamının oluşmasına katkı sağlayacak düzeyde bireysel farkındalık sağlamaktır. Dada hareketi daha sonraki kavramsal ve soyut sanat pratiklerine de etki etmiştir. Sokak sanatlarında bu etki belirgin şekilde görülmektedir. Örneğin, Banksy’nin sokak sanatı da toplumsal, politik konuları sorgulamaya yönelten tarzıyla geniş kesimlerin dikkatini çekmiştir (Yıldırım, 2019). Kudüs’deki bir duvara çizdiği çiçek demeti fırlatan bir protestocunun resmedildiği “The Flower Thrower” adı verilen çalışması savaş karşıtlığının sembollerinden biri haline gelmiştir (Yıldırım, 2019: 176; Selvi ve Koca, 2016: 284). “Napalm Girl” isimli çalışmasında da Vietnam savaşındaki yıkımın göstergelerinden biri olarak popüler olan bir kız çocuğu fotoğrafını manipüle ederek kapitalizm eleştirisi içeren bir çalışma ortaya koymuştur. Sanatçının İsrail-Filistin arasındaki çatışmayı protesto etmek amacıyla İsrail’in Filistin sınırında inşa ettiği güvenlik duvarına çizdiği “Tatil Enstantaneleri” isimli resimler de savaş karşıtlığı üzerine kamuoyu yaratan önemli çalışmaları arasındadır (Selvi ve Koca, 2016: 286; Özen ve Eken, 2017: 503-504).

Sanatçının yalnızca sokak sanatı çerçevesinde yaptığı eserlerde değil, farklı sanat türlerine yönelik yaptığı çalışmalarda da kamusal meselere ilgi çekmek öncelikli amaçlardan biridir. Örneğin; “Show Me the Monet” adlı eserinde de empresyonist bir sanatçının (Claude Monet) Bridge Over a Pond of Water Lillies (1899) isimli eserini yeniden yorumlamış ve görseldeki nehre alışveriş arabaları ile trafik konisi eklemiştir. Dada hareketiyle öne çıkan hazır nesnelerin bağlamı dışında kullanılması tekniğini hatırlatan bu çalışma ile Banksy, tüketim kültürüne yönelik bir eleştiri ortaya koymuştur (Yıldırım, 2019: 176-177). Bütün bu çalışmalarında Banksy, farklı toplumsal meselelere dikkat çekmiş ve bu meseleler hakkında kamusal müzakere koşullarının oluşmasına katkı sağlamıştır.

Banksy gibi insan hakları ve özgürlükler gibi toplumsal konular bağlamında farkındalık oluşturmaya çalışan sanatçılardan birisi de Ai Weiwei'dir. Sanatçı, sinema, fotoğraf, heykel, seramik gibi farklı sanat dallarında insan hakları kapsamındaki pek çok soruna dikkat çeken eserler üretmiştir. "İki Ayağa Bir Pabuç" adlı çalışmasında, bir çift ayakkabıyı arka kısmından sırt sırta pozisyonda birleşik halde sunmaktadır. Duchamp etkisi belirgin şekilde fark edilen bu eserle, içinde bulunduğu politik atmosferi eleştirmektedir (Avcı ve Uslu, 2019: 23). "Coca Cola" çalışmasında da Han Hanedanı döneminden antika görünümlü bir seramik üzerine yerleştirdiği coca cola logosuyla kapitalizm ve tüketim odaklı bir sorgulamayı temel aldığı söylenebilir (Avcı ve Uslu, 2019: 23-24; Tung, 2017: 57). Benzer şekilde "Renkli vazolar" isimli seramik çalışmalarıyla da sanatçı, Çin ekonomisinin standardizasyona dayalı yapısına eleştiri yöneltmektedir. Sanatçının ilgi uyandıran çalışmalarından biri de "He Xie (Nehir Yengeci)" isimli eseridir. 2008'de meydana gelen depremde ölenlerin anısına yaptığı bu eserde, malzeme olarak formunu dönüştürerek işlediği inşaat demirlerini kullanmıştır (Avcı ve Uslu, 2019: 25-26).

Ai Weiwei'nin eserleriyle dikkat çekmeye çalıştığı ve kamuoyu oluşturmaya katkı sağlamaya çalıştığı konulardan birisi de mülteci sorunudur. Mültecilerin yaşadığı sorunları dile getirerek farkındalık yaratmaya çaba gösteren sanatçı, eserleriyle ezilen toplulukların sesi olmaktadır. Sanatçının Muğla'nın Bodrum ilçesinde kıyıya vuran Alan Kurdi'nin cesedini içeren ve medyanın uzun süre ilgi odağı olmuş fotoğrafı yeniden üretim sürecinden geçirerek yorumladığı ve kamuoyunun dikkatini ülkeler arasında geçiş yapmaya çalışırken ölen insanlara çekmeye çalıştığı fotoğraf çalışması konuya ilişkin önemli çalışmalarından biridir. Sanatçı Alan bebek imajını seramik çalışmalarında da kullanmış ve etki alanını daha geniş kesimlere taşımaya çalışmıştır (Uyar ve Aktuğ, 2020: 794). Ai Weiwei'nin yanı sıra Barthelemy Togo, Allan Sekula ve Banksy gibi sanatçıların da mülteci sorunlarını gündeme getiren farklı sanat türlerinden eserleri mevcuttur. Sanatın kamusal alan inşasında oynadığı role ilişkin sanatçı ve sanat eserlerine verilebilecek örnekler daha da arttırılabilir. Bütün bu örnekler, sanatın kamusal diyalog ortamının oluşması ya da gelişmesindeki önemini ortaya koymaktadır.



### 2.3. KAMUSAL SANAT, KAMUSAL ALANDA SANAT

Kamusallık ve kamusal alan kavramları arasında “aleniyet” temelinde şekillenen bir ayırım olduğundan daha önceki bölümlerde bahsedilmişti. Benzer bir ayırım kamusal sanat ve kamusal alanda sanat kavramları arasında da söz konusudur. Kimi zaman iç içe geçse ve birbirinin yerine kullanılsa da imledikleri temel noktalar bağlamında farklılaşmaktadırlar.

#### 2.3.1. Kamusal Sanat

Kamusal sanat ifadesi kamusallığın ölçütleri arasında bahsi geçen “mülkiyet” ve “erişilebilirlik” ölçütlerini merkeze almakta ve sanatın kamuya ait olması/herkesin erişimine açık olması durumuna gönderme yapmaktadır. Sanatın kamuya (herkese) ait olması durumu kimileri için kamusal mekanları gerekli kılarken kimileri için mekândan bağımsız olarak kamuya açıklığı ifade etmektedir. Örneğin; Worth (2003: 50) kamusal sanatı “sanat ve tasarım ürünlerinin, kamusal bir mekân içerisinde kamuların erişimine açık olarak sunulması” olarak tarif etmektedir. Akkar Ercan (2013) da sanatın kamusallığına ilişkin daha önce bahsi geçen çalışmasında kentleri ve açık alanları temel almaktadır. Yazara göre mekân kamusallık açısından belirleyici olmakla birlikte, sanatın kentsel mekanlarda sergileniyor olması kamusallığını garantileyen bir unsur değildir. Kamusallık, kamuyla etkileşim ve toplumsal fayda gibi farklı unsurları da gerekli kılmaktadır.

Philips’e göre (1999: 4) ise kamusal sanatın kamusallığı mekâna, teknik malzemeye ya da sürece bağlı değildir. Uzun süren bir çabanın sonucunda tasarlanmış ve kamuya açılmış da olabilir, hızlı bir kararla halkın onayına sunulmuş da olabilir. Geçici ya da kalıcı olabilir. Kamusal kavramı ne kadar geniş bağlantılar içerisinde yorumlanırsa kamusal sanat da o kadar farklı bağlam ve biçimlerde gündeme gelebilir. Bu durumda galeri, müze ve bazı özel alanlar da kamusal sanatın mekanları haline gelebilir. Her üç yazarın da kamusal sanata yönelik bakış açılarının odağında sanatın herkesin erişimine açık olması durumu vardır. Özellikle de Philips (1999: 97) meydan, sokak, park gibi herkese açık mekanların yanı sıra okul, kütüphane, kamu binaları, sinema, tiyatro, müze

vb. özel sektör ya da kamuya ait kapalı alanların da kamusal sanata yer verebileceğinden bahsederek, kamusalılığı geniş kitlelere ulaşmakla eş gördüğünü ifade etmektedir.

Erişilebilirlik bağlamında bakılırsa kamusal sanatı daha erişilebilir, dolayısıyla kamusal kılan unsur yalnızca fiziksel mekânın erişilebilirliği ile ilgili değildir. O fiziksel mekânda yer alan sanat eserinin görme, duyma, koklama gibi duyuların erişimine açık olmasıyla da ilgilidir (Akkar Ercan, 2013: 226-227). Bazı eserlerin koruma amaçlı cam mekanlarda tutuluyor olması sanatın kamusalılığına dair tartışmaların bir boyutunu oluşturmaktadır.

Politik bağlamıyla düşünülürse, kamusal sanat “katılım” ve “diyalog” odağında bir anlamsal çerçeveye oturmaktadır. Kamusal sanat, insanların kendilerini ifade edebilmeleri, müzakere ortamı yaratabilmeleri için kamusal alanlar yaratmaktadır. Bu bağlamıyla kamusal sanat ve kamusal alanda sanat aynı şeyi ifade eder hale gelmektedir.

### **2.3.2. Kamusal Alanda Sanat**

Kamusal alanda sanat kavramı, kamusalılığın “mekân” ve “erişilebilirlik” boyutunu önceleyen bir kavramdır. Sanat nesnesinin herkesin/kamunun erişimine açık olan bir mekânda/alanda olmasıyla ilgilidir. Kavramdaki bu vurgu, kamusalılığın herkese açık olan mekânda daha fazla olacağı düşüncesini ön plana çıkarmaktadır. Bu kavramla, herkese açık olmayan müze, galeri gibi mekanların sanatı yalnızca ayrıcalıklı grupların deneyimlemesine izin vermesi (Roberts, 1998; Miles, 1997) sorgulanır. Kamusal alanda sanat, sanatın herkesin deneyimlemesine açık olması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Böylece sanat, gündelik yaşamın bir parçası haline gelecek, bulunduğu alan ve sahip olduğu izleyici kitlesi ile etkileşim halinde olacak ve insanların yaşamları üzerinde etki edecektir (Roberts, 1998). Bu bağlamda kamusal alanda sanat doğası gereği politiktir denilebilir.

Kamusal alanda sanat ifadesinin politik bağlamında dadaistlerin kapalı kapılar ardında yapılan sergilere yönelik tepkisi belirgin bir role sahiptir. Bu tepkiye destek veren sanatçılar, müze ve galerilerin sanat alanındaki işlevini sorgulamış ve “beyaz kutu” olarak tabir ettikleri bu kapalı mekanlardan çıkmak gerektiğini savunmuşlardır. Böylece çoğulcu

bir estetik temsiliyet anlayışını temel alan kamusal sanat ortaya çıkmıştır (Gürdere Akdur, 2016: 57-58). Geleneksel sanat anlayışına itirazla başlayan bu katılım sorunsalı, sanatsal faaliyetler kapsamında giderek daha dikkate alınır bir unsur haline gelmiş ve farklı sanat pratiklerine de nüfuz etmiştir.

Kamusal alanda sanat ve kamusal sanat kavramları öncelikli ifade ettikleri sanat pratikleri bağlamında da farklılaşmaktadır. Kamusal alanda sanat denildiğinde açık alanlarda sergilenebilen heykel, grafiti, sokak sanatı, sokak tiyatrosu, gösteri gibi alanlar öne çıkarken; kamusal sanat denildiğinde ise kamunun erişimine açık olan mekanlarda gerçekleştirilen tiyatro, sinema, dans, müzik gibi sanat pratikleri de dahil edilmektedir. Öncelikli imledikleri unsurlardaki farklılıklara karşın bu iki kavram “herkese açıklık” temelindeki politik bağlamlarıyla eş anlamlı hale gelmektedir.

İster kamusal alanda sanat ister kamusal sanat olarak ifade edilsin, sanat ve kamusallık arasındaki ilişkiye dair tartışmalarının odağında “katılım” sorunsalı yer almaktadır (Gürdere Akdur, 2016: 57). Katılım, geleneksel bakış açısıyla sanat eserine herkesin erişebiliyor olmasıyla ilgilidir. Bu anlayışta eserin park, sokak, meydan, müze vb. kamusal mekanlarda sergilenmesi önem arz etmektedir. Ancak günümüzde sanatın kamusalının sadece erişilebilirlikle açıklanamadığı aşıkardır. Sanatın kamusalılığı ile ilgili olarak son dönemlerde öne çıkan düşünce Akkar Ercan’ın “aktör” ölçütüyle öne sürdüğü gibi yalnızca tüketim değil üretim sürecinde de katılım çeşitliğinin sanatı daha kamusal, çoğulcu hale getirdiğine yöneliktir (2013: 229-230). Bourriaud (2005: 11) bu katılım meselesini “ilişkisel estetik” kavramı ile ifade etmektedir. Yazar, 90’larda öne çıkan sanat pratiklerinin belirleyici özelliğinin izleyici-eser ve sanatçı arasındaki ilişkisellik olduğunu belirtmektedir. Dijitalleşme ve sanal ortamlar kamusal alana ilişkin yeni açılımlar getirdiği gibi kamusal sanatın kapsamına ilişkin de yeni bakış açıları kazandırmış ve ilişkiselliği daha da öne çıkarmıştır. Dolayısıyla, kamusal sanatın kamusalılığı erişilebilirlik dışında farklı faktörlerle de ilişkili hale gelmiştir.

### 2.3.3. Tarihsel Süreçte Sanat ve Kamusal Alan: Karşılaşma Mekanları ve Estetik Deneyim

Sanat ve kamusal alan arasındaki ilişki estetik deneyim bağlamında akışkan bir zeminde gelişme göstermiştir. Tarihsel süreç içerisinde sanatsal üslup ve içeriğe, sanatta biçim ve tekniklere yönelik süregelen değişimler sanatın anlamını, estetik yönelimleri, işlevsellik ve aidiyet bağlamında taşıdığı değerleri ve sanatın izleyiciyle buluşma mekanlarını da değiştirmiştir. Örneğin eski çağlarda sanata temel oluşturan kutsal değerler sonraki dönemlerde sorgulanan ve hatta yargılanan bir boyutta ele alınmıştır. Değişimlere paralel olarak sanatsal üretime ve sergilemeye ilişkin süreçlerde olduğu gibi estetik deneyimin anlamı ve kaynağı da değişim göstermiştir.

#### 2.3.3.1. Antik Dönem Sanatı ve Klasik Sanatta Karşılaşma Mekânları ve Estetik Deneyim

Sanatın anlamı, sanatsal biçim ve üslup, sanatın sergileme mekanları tarihsel süreç içerisinde değişim göstermiştir. Örneğin, Antik Mısır döneminde sanat anlayışına bakılacak olursa, sanatın manevi değerleri simgelediği ve zanaattan farksız olduğu anlaşılmaktadır. Mısır medeniyetinin kutsal kabul ettiği değerleri ölümsüz kılmak için üretilen sanat eserlerinde estetik deneyim ya da düşünsel bir yönelim değil manevi tatmin amaçlanmaktadır (Sarı, 2018: 133-134). Dönemin heykel ya da mimari eserleri kamusal alanda yer almalarına karşın kamusal alanın “mülkiyet” ölçütü ekseninde değerlendirilirse kamuya ait değildir. Tanrının gücünü, kudretini temsil eden ve ona ait olan eselerdir. Dönemin sosyo-politik atmosferi açısından da bu oldukça olağandır çünkü bu dönemde modern anlamda bir kamu ya da kamusal alandan bahsetmek mümkün değildir.

Antik Mısır ve benzeri uygarlıklarda sanatsal üslup “özgünlük” gerektirmiyordu (Gombrich, 1980: 39). Geçmişten gelen manevi değerlere maddi bir boyut kazandırıp, ölümsüz hale getirmesi için sanatta bazı standartlaştırılmış kurallar söz konusuydu. Bu nedenle o dönem için sanatçının üslubundan ziyade bütün bir medeniyetin sanatsal üslubundan bahsetmek gerekmektedir. Sanatçının rolü tam da bu nedenle zanaatkardan

öteye geçmiyordu (Sarı, 2018: 135-136). Sanatçının motivasyonunda belirleyici olan ise estetik deneyimden ziyade kutsal bir görevi yerine getirme sorumluluğuydu.

Rönesans döneminde de sanatsal üretim zanaat olmaktan çok uzaklaşmamıştır (Shiner, 2013: 73). Bu dönem, sanatta hala kutsal temaların öne çıktığı ancak üslup olarak sanatçıların özgürleşmeye başladığı bir dönem olmuştur. Bu dönemde sanatçılar kendi üslubuyla üretim yapmaya, kendi ifade tarzını oluşturmaya, özgün bir tavır geliştirmeye başlamışlardır (Sarı, 2018: 136). Heykel sanatının yanı sıra resim sanatı dönemin popüler sanat pratikleri arasında yerini almış ve bu sanat pratiklerinin mekanları ise daha çok üst sınıfa mensup insanların erişimine açık mekanlar olmuştur. Başka bir ifadeyle kamunun sanata erişimi sınırlıdır. Dolayısıyla sanat kamusal alanda zayıf bir varlık alanı bulmaktadır.

Aydınlanma olarak tabir edilen dönem, dönemin entelektüel ve felsefi yönelimlerini yansıtması bağlamında sanatta bir dönüm noktasına karşılık gelmektedir. Dogmatizmin yerine akılcılık ve hümanizmin benimsendiği bu dönemde sanatçılar da aydınlanmanın temel değerleri olan insan aklının üstünlüğü, bireysel özgürlük, bilimsel ilerleme ve insan merkezilik odağında üretimler gerçekleştirmeye başlamışlardır. Böylece sanat insan benliğini yansıtan ve güzel sanatlar kavramıyla ifadesini bulan özerk bir alan haline gelmiştir. Sanatçı da zanaatkardan tamamen ayrılmıştır. Shiner bu durumu şöyle ifade etmektedir:

Eski sistemde bir zanaatçı/sanatçıda olması gerektiği düşünülen ideal nitelikler dehayla kuralı, esinle hüneri, yenilikle taklidi ve özgürlükle de hizmeti birleştirirken XVIII. yüzyılın akışı içerisinde bu nitelikler tamamen birbirinden ayrılıyordu. Bu bağlamda, esin, hayal gücü, özgürlük ve deha gibi bütün “şiiirsel” vasıflar sanatçıya atfedilirken, beceri, kurallar, taklit ve hizmet gibi bütün “mekanik” vasıflar zanaatçıya düşüyordu (Shiner, 2013: 160).

Aydınlanmanın sanat alanına etki etmesiyle, dinin ve dini otoritelerin sanat üzerindeki egemenlikleri son bulmuştur. Eleştirelliğin hâkim olduğu bu yeni atmosfer sanatta dehanın, ince zevklerin, şiiirseliğin yüceltilmesine neden olmuştur. Ancak bu durum sanatı yüksek kültürün egemen olduğu bir yapı içerisine sokmuştur (Sarı, 2018: 139). Dolayısıyla sanat burjuva zevklerini yansıtarak belirli bir sınıfı hedef alır hale gelmiştir.

Bu bağlamda, kamusal çerçevesinde öne çıkan erişilebilirlik, çoğulculuk gibi nitelikler sanata dair tartışmaların gündeminde olmamıştır.

Kamusal alanda sanat düşüncesi dönemin sosyo-politik bağlamında dikkate değer bir nitelik olarak görülmesi de üslup ve biçimde öne çıkan şiirsellikle estetik deneyim sanatsal üretim ve tüketim sürecinin önemli bir unsuru olmuştur. Estetik deneyimde ortaya çıkan hazzın kaynağı bu dönemde sanat eserinin kendisidir (Sarı, 2018). Başka bir ifadeyle, estetik arayış, öznen nesneye yönelmiştir. Kutsal, tanrısal olandan nesneye yönelmiştir. Daha sonraki dönemlerde estetik deneyimde hazzın kaynağı nesnede değil sanat nesnesi-sanatçı ve izleyen arasındaki etkileşime kayacaktır (Bourriaud, 2005; Alp, 2016; Dilmaç, 2019; Önkol, 2019).

#### 2.3.3.2. Modern Sanatta Karşılaşma Mekanları ve Estetik Deneyim

Modern dönemde sanat katı kurallara bağlı olmayan, sanatçının farklı ve özgün bir tarz arayışında olduğu, eski sanat pratiklerinin devamı niteliğindeki tarzların taklit olarak görülüp değersizleştirildiği bir yapı içerisinde var olmuştur (Laletaş, 2020: 2256). Bunun temel nedeni bilim ve teknolojiye gelişmelerin sağladığı yeni olanaklar ve bireye, öznelliğe ve özgünlüğe yapılan vurgudur. Bu durum sanatçının, sanat eserinin işlevini ve eserin alımlanış biçimini değiştirmiştir. Dolayısıyla sanatla yaşam arasındaki ilişki de değişmiştir (Sarı, 2018: 142-143). Sanat, her türlü ahlaki, kültürel normdan bağımsız ve sınırsız deneyim olanakları içeren bir alan olarak görülmeye başlanmıştır; yeni tarzlar ve üsluplar denenmiştir (Bell, 1978: 1171-1172). Bu gelişmeler sanatta demokratikleşme düşünce ve çabalarına da olumlu etki etmiştir.

Sanatta artış gösteren tarz çeşitliliği, sanatın toplumsal işlevlerinde de çeşitlenmeye neden olmuştur. Düşünsel ifade biçimi olarak da kullanılan sanat pratiklerinin seyirciyle buluşması için de yeni yollara başvurulmuştur. Sokaklar, kaldırımlar, yollar, duvarlar, farklı özel ya da kamu binaları gibi pek çok alan sanatsal faaliyetlerin sergilenme alanları olarak sanatta mekân çeşitliliğini arttırmıştır. Mekân çeşitliliğindeki artış sadece yeni tarz arayışının değil, düşüncelerin, fikirlerin paylaşılmasının aracı olma niteliği olan sanatın farklı kamuların erişimine açılması yönündeki kaygıların artmasıyla da ilgilidir.

Modern sanata geçişte önemli aşamalardan biri empresyonist sanattır. Işık ve renk kullanımında getirdiği yeniliklerin yanı sıra sanat icrası için atölyeler yerine açık havayı tercih eden sanatçılarıyla kavramsal sanata doğru geçişte önemli bir adım olmuştur empresyonizm (Dede, 2018; Ayaydın, 2015). Özellikle fotoğraf makinesinin icadıyla kopyalamanın sanatsal bir değer olmadığı düşünceleri yaygınlaştığı için empresyonist sanatçılar yeni biçim ve içerikler üzerinde çalışmışlardır. Büyük oranda kentleşme ve kentleşmenin getirdiği sorunları temel alan empresyonist çalışmalarda kafe, tren istasyonu, nehir kıyıları, caddeler ve diğer kamusal alanlar konu edilmiştir (Dede, 2018; Ayaydın, 2015). Bu çalışmalarda estetik deneyimin odağı sanat nesnesinden düşünce/fikir/kavrama doğru değişim göstermeye başlamıştır.

### 2.3.3.3. Kavramsal Sanat, Karşılaşma Mekanları ve Deneyim Olarak İletişim

Modern dönemde sanat alanında ortaya çıkan en belirgin değişim, katı biçimci anlayışa bağlılığın kalmaması ve eserin estetik değerinin nesnellikten kopuşu olmuştur. Sanatçılar yeni biçim arayışına girdikleri gibi sanatsal deneyimde sanat nesnesini değil, estetik deneyimin zihinde uyandıracığı fikri, kavramı temel almaya başlamışlardır (Sarı, 2018: 144; Laletaş, 2020: 2255-2256; Koca, 2017: 97-98; Yılmaz, 2005: 285). Başka bir ifadeyle klasik dönemde öznenen nesneye yönelen estetik arayışın yerini nesnesine bağlı kalmayan estetik deneyim almıştır. Bunun anlamı estetik deneyimde daha karmaşık ve sabit olmayan çoğul algıların söz konusu olmasıdır. Böylece deneyim beğeniye önceler hale gelmiştir. Dolayısıyla da sanatsal deneyimde özne-nesne (obje-suje) ayrımı müphem bir boyuta taşınmıştır. Shusterman (2008) bu durumu estetik ve deneyim kavramlarının kökenlerindeki muğlaklıklar çerçevesinde ifade etmektedir. Yazar, 18.yy'ın ortalarına doğru estetik kavramının muğlaklığından kaynaklanan şüphelerin yükseldiğinden bahsetmektedir.<sup>10</sup> Shusterman'a göre bu şüphelerde estetiğin aslında hem sanat eserlerine yani nesneye hem de eserlere yönelik bir algılama bir biçimi, bir biliş tarzına karşılık geldiğini ifade edilmektedir. Yazar, benzer bir kavramsal muğlaklığı deneyim kavramı için de belirtmektedir. Deneyim kavramı da estetik gibi hem deneyimin nesnesini (neyin deneyimlendiğini) hem de o nesnenin bir özne tarafından deneyimlenme biçimini ("nasıl"

<sup>10</sup> Estetik kavramının muğlaklığına ilişkin benzer bir analizi Malcolm Budd (2008: 17-18), estetik beğeni, estetik yargı, estetik değer gibi kavramlar üzerinden yürütmektedir.

deneyimlendiğini) ifade edebilmektedir (2008: 79-80). Shusterman'ın kavramsal analizinden estetik deneyimde nesnenin ifade ettiğinden fazlasının arandığı anlaşılmaktadır. Bu tartışmaların kaynağında estetik algının nesneye bağımlı olmasına yönelik eleştirel tutum yer almaktadır.

Estetik deneyimin nesneden bağımsızlaşarak, kavram ve düşüncenin/fikirlerin sanatsal deneyim sürecinde merkezi bir konuma gelmesiyle ortaya çıkan yeni sanat pratikleri “kavramsal sanat” olarak ifade edilmektedir (Laletaş, 2020: 2256; Koca, 2017: 97; Sağlam, 2015: 430; Küçüköner, 2023: 4939; Kılıç, 2017: 512; Artan Oskay, 2018: 804). Kavramsal sanat; sanatın ne olduğu, neyi ifade etmesi gerektiği, hangi teknikleri kullanması gerektiği, nasıl seyirciyle buluşturulması gerektiği gibi pek çok soru çerçevesinde sorgulayıcı bir tutumla gündeme gelmektedir. Bu yönüyle sanat ve felsefe içiçe geçmektedir.

1960’larda popüler olmaya başlayan kavramsal sanat ifadesinin bu popülerliğinde Sol LeWitt, Joseph Kosuth ve Lawrence Weiner gibi sanatçıların önemli bir etkisi olduğu bilinmektedir. Özellikle de LeWitt ve Kosuth’un kavramsal sanat terimini kullanarak yayımladıkları makale kavramın ve sanat pratiğinin yaygınlaşmasına öncülük etmiştir. Bu sanatçılardan daha önce 1910 yılında Apollinaire adlı şairin kullandığı “kavram resim (peinture conceptuelle)” teriminin de her ne kadar farklı bir bağlamda dile getirilmiş olsa da kavramsal sanatın felsefesine oldukça yakın bir anlam içerdiği anlaşılmaktadır. Şair varlığın görüldüğünden daha öte; görme, tatma, dokunma gibi duyularla algılananın ötesinde olduğunu ve dolayısıyla resmin de görünenin ötesinde, zihinde beliren bir düşünceyle varlık bulduğunu ifade etmektedir. Şairin kübizmin felsefesine işaret ederek ortaya koyduğu bu yaklaşım düşünceyi, zihni ve duyumu öne çıkarması bağlamında kavramsal sanatla paralellik içerisindedir (Yılmaz, 2005: 285).

Kavramsal sanatın öncülerinden biri olarak pek çok kaynakta Duckamp’a ve Dadaizme işaret edilmektedir (Yılmaz, 2005: 284; Sağlam, 2015: 429; Kılıç, 2017: 513; Artan Oskay, 2018: 805). Önceki bölümlerde de bahsi geçtiği üzere Dada hareketi, klasik sanat ve estetik anlayışına itirazlarında, klasik sanatsal bakış açısıyla yeni bir şeyin ortaya koyulmasının mümkün olmadığı düşüncesini temel almıştır. Duckamp klasik anlayıştaki



sanat nesnesinin yüceliği, biricikliği vurgusuna karşı çıkmış ve hazır kullanım nesnelerinin hatta bir pisuarın bile sanat nesnesine dönüşebileceğini göstermiştir. Kavramsal sanatta dadaizmin yanı sıra düşünceyi formu/biçimi önceleyecek şekilde formüle eden kübizm, izlenimcilik, pop art, performans sanatı ve soyut sanat gibi adlandırmalarla öne çıkan farklı sanat pratiklerinin de etkisi görülmektedir.

Her türlü malzemeyle ve çeşitli formlarda tasarlanabilen kavramsal sanatta klasik anlamda bir imgeden söz edilemez. İmgeden ziyade dil, anlatı, metin öne çıkmaktadır. Klasik sanatla savaşında yeni sentezler peşinde olan kavramsal sanat için dil ve anlatı bir çıkış yolu olmuştur (Artan Oskay, 2018: 804-805). Metin inşası üzerine kurulu olan kavramsal sanat, disiplinlerarası bir niteliğe sahiptir ve oluş halindedir. Standardize edilmiş kurallardan uzak olduğundan yeniden ve yeniden şekillenmeye yatkındır. İmgeden ve nesneden bağımsızlaşan felsefesiyle kavramsal sanatta klasik anlamda bir beğeniden bahsedilemez. Daha ziyade “deneyimden” bahsetmek gerekmektedir. Sanatsal deneyimde performans ve süreç öne çıkmaktadır.

Kavramsal sanat klasik sanata itirazında yalnızca üretim sürecini hedef almamaktadır. Sanat nasıl ki maddenin olanakları ile sınırlandırılmazsa, mekân da sınırlandırılmaz. Kavramsal sanatın öncüleri sanatı nesneden olduğu kadar mekânın sınırlayıcılığından da uzaklaştırmak istemişlerdir. Bu nedenle sanatın müzeler, sergi salonları, sanat galerileri gibi mekanlara sıkıştırılmasına karşı çıkmışlardır (Gürdere Akdur, 2016: 57-58). Sanatı halkın arasına indirmek için halka açık mekanları kullanmayı yaygınlaştırmışlardır. Günümüzün teknolojik imkanları doğrultusunda bu anlayış sanal ortamları da kapsayacak şekilde genişlemiştir.

Kavramsal sanatta, deneyim izleyiciyle kurulan bir etkileşimi içermektedir. Sanat deneyimle ve etkileşimle kendisini göstermektedir. Hatta yeni yönelimler sanatsal performansa izleyiciyi de dahil etme yönündedir (Küpeli, 2020: 41; Ruşen, 2022: 189-190, Kılıçoğlu ve Kahraman, 2022: 747-748). Böylece izleyici de sanatsal performansın bir parçasına dönüşmekte ve sanatsal süreçte özne-nesne muğlaklığı daha radikal bir boyuta taşınmaktadır (Zebracki ve Luger, 2019: 6). Biçer Olgun ve Olgun’un (2020) çağdaş sanata ilişkin Barthes’ın “yazarın ölümü” düşüncesine referansla sanatsal alımla

sürecinde de öznenin yitirildiği yönündeki iddiaları kavramsal sanatın bu boyutu için de söylenebilir. Etkileşim sanatsal deneyimin kendisine dönüşmektedir. Bu durum en iyi açıklayan kavramlardan birisi “ilişkisel estetik” (Bourriaud, 2005) kavramıdır. Sanatsal performansın nasıl bir deneyime dönüşeceğini belirleyen şey; sanatçı, sanat eseri ve izleyici arasındaki dönüşümsel ilişkiselliğin içerisindeki sanat ve yaşam etkileşimidir (Bourriaud, 2005: 68-74). Sanat ve yaşam arasındaki etkileşimi güçlendiren böyle bir ilişkisellik, sanatın politize edilen yapısını eritme isteğiyle ve gündelik olanın estetize edilmesi yoluyla mevcut süreci tersine çevirme olarak da düşünülebilir (Huysen, 1981: 26).

Sanatsal üretim sürecinde izleyiciye de sorumluluk verilmesi, sanatsal eylemin niteliğini, işlevini, anlamını dönüşüme uğratmaktadır. Sanat performansı her izleyicide farklı bir deneyime karşılık gelmekte ve akışkan bir sanatsal deneyim süreci ortaya çıkmaktadır. İzleyicinin sanatsal performansa katılımını teşvik eden yaklaşımlar, sanat nesnesine yönelik epistemolojik algıları tersyüz ettiği için yeni ve muhalif sanat pratiklerinin de önü açılmaktadır (Bourriaud, 2005: 25-26).

#### **2.3.4. Hibrit Kamusal Alanlar ve Sanat**

Kamusal alanın siber alanla bütünleşerek hibritleşmesinin sanat alanında da etkileri söz konusudur. Aslında sanat ve hibrit kamusal alan arasında çift yönlü bir etkileşim söz konusudur. Bazı sanat pratikleri kamusal alanın hibritleşmesine katkı sunduğu gibi söz konusu hibritleşmenin sanatsal üretimi dönüştürdüğü de görülmektedir. Örneğin, sanatın geleneksel mekanları müzeler, galeriler, kamu binaları vb. internet siteleri, sosyal medya paylaşımları, dijital seslendirme teknolojileri vb. kullanarak sundukları deneyimi siber alana doğru genişletmektedirler. Gerek web sitelerinden gerçekleştirilen dijital sergiler, gerek mekân içerisindeki eserlerin yanına yerleştirilen ve izleyicinin eser hakkında detaylı bilgiye ulaşmasını sağlayan QR kodlar gerekse kulaklık aracılığıyla izleyiciye çeviri ya da bilgi vermek üzere sunulan seslendirme hizmeti mekânsal deneyimi dönüştürmektedir. Sanat izleyicisi, bu tür dijital etkileşimlerle birlikte sanat deneyimini hibrit bir alanda gerçekleştirmektedir.

Van den Akker, sanat ve hibrit kamusal alan arasındaki ilişkiyi ilgi çekici bir örnekle ifade etmektedir. Sanatçı, araştırmacı ve bilim adamlarından oluşan bir ekiple teknoloji ve toplum bağlamında kamuya açık araştırmalar yürüten bir yapılanma olan Waag, “Amsterdam RealTime” adında bir proje gerçekleştirmiştir. 2002 yılında gerçekleştirilen bu projede GPS ve GPRS teknolojileri sanatsal ve kültürel ürün olarak kullanılmıştır. İki ay boyunca GPS cihazıyla dolaşan Amsterdam vatandaşlarının güzergahları gerçek zamanlı olarak görselleştirilerek bazı haritalar oluşturulmuş ve bu haritalar kamuya açılmıştır. Van den Akker bu tür sanatsal üretimleri konum medya sanatı (locative media art) kavramıyla ifade etmektedir. Bu projede, katılımcıların kişisel haritalarıyla karşılaştıklarında mekâna ilişkin hikayelerinin neşe uyandıran taraflarını ve gözetime yönelik korkuları aynı anda yaşadığı tespit edilmiştir (2018: 94-95). Gündelik yaşam deneyimine eklemlenen, kentin görünmez taraflarını görselleştiren bu teknolojik deneyim mekânı hibrit bir alan olarak düşünmeye davet etmektedir. Ancak konum medya sanatçıları (locative media artists) kontrol/gözetim toplumunun avangartları olarak eleştirel mesafe eksikliği ile yargılayanlar da söz konusudur (Van den Akker, 2018: 99). Van den Akker’e göre konum medya sanatına yönelik kontrol/gözetim toplumunun avangardı şeklindeki bu tür çerçevelenmeler, daha en başından bu sanat pratiklerinin olanaklarına dair eleştirel tartışma ve teorik araştırma imkanlarını engellediği gibi bu medya sanatının hibrit mekânın estetikleştirilmesi yoluyla estetik avangardı (the aesthetic avant-garde) olma boyutunu göz ardı etmektedir (2018: 99, 120). Bu bağlamda konum medya sanatının kamusal alana dijitalin desteği ile yeni bir form verme potansiyeli dikkate değerdir.

Hibrit kamusal alan, erişilebilir bir toplumun gereklilikleri bağlamında imkanlar da içermektedir. Örneğin, görme engelliler dijital kanallardan edindikleri sesli betimleme aracılığıyla sinemada film izleyebilmektedirler. Sesli betimleme, filmde ses bandıyla aktarılan seslerin dışında kalan olay, hareket, jest, mimik gibi görsel unsurların, görme engelli bireylerin anlayabileceği şekilde hikâye edilmesinden oluşan betimlemelerdir (Walczak, 2017: 387-388). Görme engelli bireyler izlemek istedikleri filmin sesli betimlemesine dijital ortamlardan ulaşabilmekte ve sinemadaki filmle eş zamanlı olarak kulaklık aracılığıyla filmin betimlemesini de dinleyebilmektedir. Aynı uygulama tiyatro oyunları için de geçerlidir. Üstelik tiyatro oyunlarında oyun diline adapte edilen ve oyun

karakterlerinin birinin ağzından yapılan seslendirmenin daha verimli sonuçlar doğurduğuna yönelik araştırmalar da vardır (Udo vd., 2010: 139-156). Sesli betimleme yöntemi, görme engelli bireylerin film ya da tiyatro izleme sürecindeki mekân deneyimini siber alanın da eklenmesi ile dönüşüme uğramaktadır. Bu tür erişilebilirliği geliştirecek, mekanları hibrit hale getiren düzenlemeler sosyal ve kültürel etkileşim ortamları olan sinema ve tiyatro salonlarının kamusal alan olma özelliğini de arttırmaktadır.

Geleneksel kamusal sanatın bireylerin kentle ve o kentte yaşayanlarla olan mesafesini azalttığı bilinmektedir. Dijital sanat, insanların şehirle ve mekanlarla kurduğu bağı güçlendirmiştir (Liu, 2021: 5). Günümüzde hibrit kamusal alan formunu destekleyen sanat anlayışının yaygınlaşması, gündelik yaşamı sanatın içerisine eskiden olduğundan daha fazla dahil ederek sanat ve yaşam arasındaki etkileşimi daha da güçlü hale getirmektedir. Sanatın madde ile olan ilişkisini aşan bir etkileşimdir bu. Ranciere'ye göre şiir heterojen bir duyuşal bolluk içerisinde var olmaktadır. "Bir yandan, gelecek kolektif yaşam, sanat eserinin dirençli hacmi içinde kuşatılıyor, bir yandan da farklı bir ortak mekânın ana hatlarını çizen fani hareket içinde hayata geçiyor" (Ranciere, 2009: 34). Ranciere'nin şiir için ifade ettiği bu durum hibrit kamusal alanda sanat pratiklerinde daha da belirginleşmektedir. Sanat yaşamı kuşatırken, yaşam da sanat içerisinde çözünmektedir.

Hibrit kamusal alan güncel sanat formlarının izleyiciyi sanatsal üretim sürecine dahil eden katılım odaklı yaklaşımları ile birlikte düşünüldüğünde kamusal alanın temsil üzerine kurulu estetik anlayıştan uzaklaşma eğilimine güç verdiği anlaşılmaktadır. Temsil üzerine kurulu estetik anlayışta kamusal alan dikey/hiyerarşik bir mantığa göre düzenlenmektedir (Ranciere, 2004: 17). Ranciere'nin temsil rejimi olarak adlandırdığı bu estetik anlayış, "taklidi etik faydanın kısıtlamalarından kurtaran ve kendi imalat kuralları ve değerlendirme kriterleri ile normatif olarak özerk bir alanı izole eden, Aristoteles mirasının sanatsal bir sistem"ini (2004: XV) yansıtmaktadır. Temsil rejimi, kurgu, dil, temsil edilen özne, temsilin gerçekleştiği mekân bağlamında bir dizi hiyerarşi

içermektedir.<sup>11</sup> Hibrit kamusal alanda sanat, temsil sisteminin hiyerarşik mantığını tersine çevirmekte ve yatay bir etkileşim vaadi taşımaktadır. Örneğin, Van den Akker'in konum medya sanatı (locative media art) üzerinden verdiği örnekte herhangi bir kullanıcı kamusal alanın sosyal algısına katkıda bulunabilmektedir. Duyulur olanın, başka bir ifadeyle görünen ve söylenenin kamusal alandaki dağılımı yatay bir etkileşimselliğe dayanmaktadır (Van den Akker, 2018: 123-124). Van den Akker bu durumu "özdeşleşmenin estetik rejimi" olarak ifade etmekte ve günümüzde "temsil rejiminden ziyade özdeşleşmenin estetik rejimi"nden bahsetmek gerektiğini vurgulamaktadır (2018: 124).

Bütün bu yaklaşımlardan hareketle, hibrit kamusal alanın sanatsal üretim süreçlerine entegre olmasının sanatın kamusal alanına dair farklı açılımlar sağladığı anlaşılmaktadır. Erililebilirlik, katılım, eşitlerarası etkileşim gibi kamusal alanla ilgili unsurlar bağlamında sanat daha geniş olanaklarla birlikte gündeme gelmektedir.

## 2.4. ALGORİTMİK SANAT VE KAMUSAL ALAN

### 2.4.1. Algoritmik Sanat

Sanatsal hazzın kaynağının sanat nesnesinden deneyime geçmesi sürecinde kavramsal sanat pratiklerine eklemlenen yeni deneysel çalışmaların önemli katkıları vardır. Teknolojik gelişmeler bu deneysel çalışmalar için geniş olanaklar sağlamıştır. Özellikle yeni medya araçları ve yapay zekâ alanındaki gelişmeler izleyiciye sıra dışı deneyimler vaat eden sanat projeleri için zengin bir kaynak olmuştur. Generatif sanat (Al, 2019; Dorin vd., 2012; Galanter, 2012; Pearson, 2011), dijital sanat (Akpınar, 2022, Sağlamtimur, 2010; Bentkowska-Kafel vd., 2005; Paul, 2008), algoritmik sanat (Ceric, 2008; Joo, 2006, Daudrich, 2016) gibi isimlerle anılan algoritmalar, yapay zekâ ve makine öğrenmesi yoluyla yapılan sanat da bu tür teknolojik gelişmelerin sanatsal üretime entegre edilmesiyle ortaya çıkan sanat türlerinden birisidir. Literatürde bu sanat formu için dijital sanat tabiri yaygın olarak kullanılmaktadır. Ancak her şeyin dijitalleştiği bir çağda bu

<sup>11</sup> Ranciere'ye göre modern edebiyat temsili rejimin hiyerarşik mantığına meydan okuyacak potansiyellerle gündeme gelmiştir (2004: XV).

başlığın ayırt edici olmaması ve dijital sanat adıyla anılan sanat türlerinin oldukça kapsamlı olması nedeniyle bu çalışmada söz konusu sanat pratiği için dijital sanatın ya da generatif sanatın alt birimi olarak kabul gören (Daudrich, 2016: 37; Seo, 2021: 159) “algoritmik sanat” ifadesi tercih edilmiştir.

Algoritmik sanat; bilgisayarların belirli adımlar ve önceden tanımlı prosedürlerle, yani algoritmalarla işletildiği bir teknik aracılığıyla görsel sanat üretimiyle ilgilidir (Ceric, 2008). Başka bir ifadeyle algoritmik sanat; denklemler, formüller, mantıksal kurallar vb. matematiksel hesaplama protokollerinden (algoritmalar) güzel ve çarpıcı görüntüler elde etmeye yöneliktir (Joo, 2006: 1). Mario Klingemann, Edmond de Belamy bu sanat formunun önde gelen sanatçılarından. Bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerle paralel olarak makine öğrenimi ve yapay zekâ yazılımlarıyla üretilen sanat pratikleri bu sanat formu kapsamında popüler hale gelmiştir. Christopher Bauder, Cao Yuxi, Je Baak, Yoshiyuki Abe, Jeremie Bellot, Refik Anadol, Selçuk Artut, Burak Arıkan, Candaş Şişman, Orhan Cem Çetin, Beste İleri gibi sanatçılar ve Universal Everything, Nohlab, Ouchhh, Refik Anadol Studio gibi stüdyolar da bu tür sanat pratikleriyle dikkat çekmektedirler.

Bilgisayar aracılı sanat pratiklerinin kökenleri 1960'lara dayandırılmaktadır. Soğuk savaş döneminin Rusya ve ABD arasındaki rekabetçi ortamında gelişmeye başlayan bilgisayar sanat alanına da yenilikçi fikirlere kaynaklık etmeye başlamıştır. A. Michael Noll ve Béla Julesz gibi araştırmacılar bilgisayarı görsel deneyler yapmak için kullanmışlardır. Bilgisayarın bu tür potansiyellerinden etkilenen sanatçılar da bu teknolojiyi kendi sanatsal fikirlerini hayata geçirmek için kullanmaya başlamışlardır. Öncülerinden birinin sanatçı Vera Molnár'ın olduğu Groupe de Recherche d'Art Visual ve Max Bense'nin kurduğu Stuttgart Ekolü bu tür uygulamalarla yeni bir eğilimin önünü açmışlardır (Daudrich, 2016: 37-38; Klütsch, 2012: 66). Ayrıca A. Michael Noll ve Frieder Nake de bilgisayar grafiği alanında ilk deneysel çalışmalar yapanlardır. Noll'un bilgisayar destekli ürettiği bir bale bile vardır (Ceric, 2008: 80).

Bu sürecin ortaya çıkmasını yalnızca bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelere bağlamak eksik bir değerlendirme olacaktır. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerle eş zamanlı

olarak deneyimlenen kültürel dönüşümler de bu sürece etki etmiştir. Resim sanatında soyut geometriciliği savunan süprematistler, heykel sanatında geometrik kompozisyon yaklaşımını benimseyen konstrüktivistler, minimalist ya da kavramsal sanatın önde gelen sanatçıları da sanatsal pratiklerin gelişim çizgisini etkileyen kültürel atmosferde önemli rol oynamışlardır. Ayrıca Bauhaus Sanat okulunun sanatı, zanaatı, bilim ve teknolojiyi entegre etmeye dönük eğitim sistemleri de söz konusu gelişmelerde teşvik edici olmuştur (Klütsch, 2012: 81).

Bazı araştırmacılar algoritmik sanatın kökenlerini daha eskilere dayandırmakta ve algoritma, matematik, geometri temelinde icra edilen bazı geleneksel sanat pratiklerini de algoritmik sanat kapsamında değerlendirmektedir. Örneğin; Galanter (2003, 2016: 153), İslam medeniyetine özgü motiflerin simetri temelli algoritmalar aracılığıyla üretildiği üzerinden bu yaklaşımını ortaya koymaktadır. Weibel (2004) ise benzer bir yaklaşımı, önceden tanımlanan prosedürlere uyma bağlamında algortimaların geleneksel sanatlara eşlik eden klavuzlarda ve müzik notalarında hep var olduğuna dikkat çekerek ifade etmektedir. Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer, Pierro Dela, Francesca gibi Rönesans dönemi sanatçılarının da matematik ve geometriyi sanatlarının önemli bir unsuru haline getirdiği de bilinmektedir. Bu sanatçılar bedeninin anatomik orantısı, perspektif, optik ve renk gibi konularda matematiksel hesaplamalardan yararlanmış ve en ince ayrıntısına kadar planlanmış bir organizasyon temelinde sanatlarını icra etmişlerdir (Ceric, 2008: 77) Ancak günümüzde algoritma denildiğinde konunun bağlamı matematik, geometri gibi alanlarla ilgili değilse bilgisayar akla gelmektedir. Algoritmik sanat denildiğinde de bilgisayar ve yapay zekâ destekli sanatsal üretimler öne çıkmaktadır. Yine de bilgisayar destekli sanat pratiklerinin gelişiminde geleneksel sanatların algoritmalara bağlı sistematik yapısının da etkisi olduğu söylenebilir. Bilgisayarı sanatsal üretime dahil etme çabalarının öncülerinden Bense'nin motivasyonlarından biri de estetik alanda nesnel bir yaklaşım, sanat eserinin rasyonel olarak üretilmesine katkı sağlayacak bir yaklaşım geliştirmektir. Bense'nin (1971) "üretken estetik" kavramı bu yaklaşımı özetlemektedir.

Üretken estetik, bir dizi maddi öğeye uygulandığında estetik durumlar (hem dağılımlar hem de yapılandırmalar) üretmek için kasıtlı olarak kullanılabilen tüm işlemlerin, kuralların ve teoremlerin bir kombinasyonunu ifade eder. Üretken estetik, estetik durumların metodolojik

üretimini, bu süreci formülasyon yeteneğine sahip sınırlı sayıda farklı ve ayrı duruma bölerek mümkün kılan bir 'üretim estetiği'dir" (Bense, 1971: 57-58).

Bense üretken estetik ile formüle edilmiş kurallarla sanat üretimini savunmaktadır. Bense'ye göre, nasıl ki edebi eserde cümlelerin, kelimelerin yapı ve dizilişlerinin bir sistematiği varsa, müzikte nota diziliminin belirli bir matematiksel doğası varsa formüle edilmiş kurallara göre sanat üretimi nesnel bir estetik anlayışı ortaya koyabilir (1971: 58). Bilgisayar ve algoritmalar böyle bir kurallar ve formüller seti için uygun kombinasyonu sağlamaktadır. Mohr da Bense'nin bu yaklaşımından hareketle bilgisayar algoritmalarını küpün geometrik formu ve hesaplanabilir konfigürasyonu ile birlikte deneysel sanat çalışmalarında kullanmıştır (Kent, 2019).

Algoritmik sanatta sanatçının algoritmayı oluşturmak için gereken kod yazma yeteneğinin yanı sıra görsel kompozisyon için gereken sezgisel ve estetik becerilere sahip olması gerekmektedir. Bu beceriler sayesinde algoritmaların sanatta deneysellik potansiyelleri oldukça farklı, karmaşık ve çeşitli çıktılara dönüşebilmektedir (Ceric, 2008: 81). Sanatsal üretim kimi zaman algoritmaların işlediği belirli parametreleri sanatçının belirlediği yarı otomatik bir süreçte gerçekleştirilebileceği gibi kod yazımında ayrıntıların detaylı formülasyonu sağlanarak sanatsal üretim tamamen otomatik süreçlerde de gerçekleştirilmektedir. Sanatçının becerileri, sanat pratiği ister otomatik ister yarı otomatik süreçlerde gerçekleşsin, elde edilen eserin kavramsal çerçevesini etkileyecektir.

Algoritmik sanatın ne tür pratikleri kapsamaktadır? Daha önce belirtildiği gibi algoritmaların geleneksel sanat formlarında da yer almasından dolayı bu sanat türü oldukça eski sanat formlarıyla ilişkilendirilebilmektedir. Bu çalışmada algoritmik sanatın bilgisayar temelli üretimleri kapsadığı ifade edilmişti. Ancak bilgisayar destekli sanat pratikleri de oldukça çeşitlidir. Photoshop, Indesign, Illustrator gibi grafik tasarım uygulamaları da algoritmalar üzerine kuruludur. Üstelik çeşitli güncellemelerle birlikte yapay zekanın da entegre olduğu programlardır. Nevarki bu programlarda yapılan üretimi ifade etmek için kullanılan daha spesifik ve açıklayıcı bir tanımlama mevcuttur: Grafik Tasarımı. Dolayısıyla bu çalışmada algoritmik sanat ifadesi bu tür grafik tasarım çalışmalarını kapsamamaktadır.



Algoritmik sanat, sanatçının bir dizi matematiksel kural ve süreç tanımladığı ve sanatçının talimatları doğrultusunda algoritmaların bir eser ortaya çıkarmasıdır. Bazı prosedürlerin görsel bir ürün ortaya çıkarmak üzere formüle edilmesidir. Günümüzde bu türün popüler eserlerinde makine öğrenimi ve yapay zekâ teknolojisi birlikte kullanılmaktadır. Bu bağlamda soyut görseller, görsel enstelasyonlar, simülasyona dayalı üretimler gerçekleştirilebilmektedir. Refik Anadol'un *Makine Hatıraları* (2023), Golan Levin & Zachary Lieberman'ın *Footfalls* (2006), Ouchhh stüdyonun *AVA* (2017), Candaş Şişman'ın *Flux* (2010) adlı eserleri örnek olarak verilebilir.



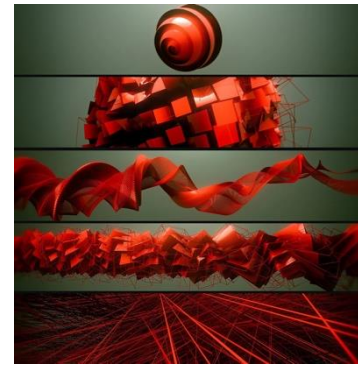
**Görsel 1:** *Machine Hallucinations — Sphere* (Refik Anadol, 2020)



**Görsel 2:** *Footfalls* (Golan Levin & Zachary Lieberman, 2006)



**Görsel 3:** *AVA* (Ouchhh Stüdyo, 2017)



**Görsel 4:** *Flux* (Candaş Şişman, 2010)

Bu sanat formunda bilgisayarda formüle edilen çeşitli veriler görsel unsurlara dönüştürülmektedir. Bir yandan hesaplamalara dayalı olarak prosedürlerin önceden belirlendiği bir süreçte diğer yandan da bu hesaplamaların biraraya gelme kombinasyonları çerçevesinde rastlantısallığın olduğu bir süreçte veriler görsellere dönüşmektedir. Bu türden makine ve insan etkileşimiyle gerçekleştirilen üretimler

sanatsal eylemin öznesini muğlaklaştırmaktadır. Sanatçının kim olduğu sorusuna verilecek yanıt müphem bir bağlamda şekillenmektedir. Nihai olarak eser makinenin mi sanatçının mı üretimidir? Her ne kadar makinenin seçebileceği olasılıklar sanatçı tarafından çerçevelenmiş olsa da hangi kombinasyonla ürünü sonuçlandıracağı makinenin rastlantısal tercihlerine kalmaktadır. Sanatçılar için makinenin insan beynini aşan potansiyellerinden yararlanmak bir yol arkadaşlığına dönüşmekte ve yaratıcı bir iş birliği olarak yorumlanmaktadır. Bu açıdan söz konusu durum Gilles Deleuze'ün “öznesiz yaratıcılık” kavramıyla birlikte değerlendirilebilir. Deleuze'e göre aktif bir düşünme eylemi rastlantısal olanı gerekli kılmaktadır. Çünkü rastlantısal olanla karşılaşmalar öngörülemez olanı düşünmeye kapı açabilir. Öznenin önceden deneyimlediklerinin ötesinde düşünmek beklenmedik karşılaşmalarla mümkün olabilmektedir (Karadağ, 2014: 52- 69). Dolayısıyla, makine-insan yakınsamasına dayalı bir sanat üretimi de düşünmeyi pasif temellerden çekip çıkaracak türden öznesiz yaratıcılık potansiyeli taşımaktadır.

Özne-nesne muğlaklığı sanatsal performasta izleyicinin katılımını temel alan yaklaşımlarla birlikte daha da belirginleşmektedir. Çünkü bu tür sanatsal üretimlerde, üretim sürecine izleyici de dahil olmakta ve sanatsal eylemin öznesi daha da müphem hale gelmektedir. Ancak sanatçı-sanat nesnesi ve izleyici arasındaki etkileşim “iletişimsel estetik” düşüncesinin somut bir örneği olarak dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu sanat formlarında sanatsal hazzın kaynağı bu etkileşimde, süreç deneyiminde saklıdır.

Algoritmik sanat pratiklerinin kavramsal sanatla olan ilişkisi de “öznesiz yaratıcılığı” farklı bir bağlamda düşünmeye izin vermektedir. Dijital sanatla üretilen ve kavramsal nitelikler taşıyan eserler, sanat eserini kavram/düşünce/fikir temelinde konumlandırmaktadır. Bu tür eserler için post-kavramsal tabiri de kullanılmaktadır (Fidan, 2023: 22). Bu çalışmalar diğer kavramsal sanat üretimlerinde olduğu gibi yorumlama sürecini açık bırakmaktadırlar. Dolayısıyla, Roland Barthes'ın (2013) “yazarın ölümü” düşüncesine paralel olarak anlam üretimi sanatçıdan bağımsız olarak gerçekleşmektedir. Barthes'a göre; yazı öznenin sürekli olarak kaybolduğu bir alanda varlık bulur. Yazı önceden tanımlı bir nesnesi olmadan, simgesel iletişimin belirli bir işlevsellik üzerine temellenmediği bir eylemde ortaya koyulduğunda, yazarın sesi

kaybolur. Bu durum Barthes için yazarın ölümü anlamına gelir (2013: 61-62). Yazarın sesinin kaybolduğu yerde yazı her okuyucuda yeniden inşa olmaktadır. Barthes'ın yazı için söylediği bu durumu pek çok çağdaş sanat türü için söylemek mümkün olduğu (Biçer Olgun ve Olgun, 2020) gibi algoritmik sanat bağlamında da düşünmek mümkündür. Sanat eseri her izleyicinin katkı sunduğu bir anlam üretim ağı içerisinde ifadesini bulmaktadır. Bu tür bir bakış açısı, sanatı sanatçının tek elinden kurtardığı gibi sanatçı ve izleyici arasındaki hiyerarşiyi de ortadan kaldırmaktadır. Anlamı üreten ve alımlayan arasında bir hiyerarşi olmaksızın anlam üretimi eşitlerarası bir zeminde gerçekleşmektedir.

#### **2.4.2. Algoritmik Sanatın Mekanla İlişkisi ve Hibrit Kamusal Alanla İlişkili Potansiyelleri**

Sanat ve mekân ilişkisi tarihsel süreç içerisinde değişkenlik göstermiştir. Sanatsal üretim yeni biçim ve içerikler kazandıkça mekânı dönüştürmüş ya da mekânın farklı kullanım stilleri sanatsal ifadeyi dönüştürmüştür. Bu bağlamda hem sanatın hem de mekânın üretimi birbiriyle etkileşim içerisinde gelişme göstermiştir. Antik dönemde sanat eserlerinin sergilenme ve depolanma mekânı tapınaklar olmuştur. Değer atfedilen sanat ürünleri bu tapınaklarda belirli ritüeller eşliğinde sergilenmiştir. Orta çağda tapınakların işlevini kilise ve manastırlar üstlenmiştir. Soylular tarafından koleksiyonları yapılan eserler, devlet yöneticilerinin kontrolü ile kilise ya da manastırlarda sergilenmiştir (Akpınar ve Arslan, 2023: 537-538). 16.yy'da aristokratların, zengin tüccarların, bilim adamı ya da araştırmacıların dünyanın farklı bölgelerinden gelen sanat ve zanaat nesnelerini biriktirmek, sınıflandırmak ve saklamak üzere yürüttükleri faaliyetlerle gündeme gelen 17. yy'da ise kapsamı genişleyerek krallar ve imparatorların kontrolüne geçen "nadire kabineleri", sanat ve mekân ilişkisini farklılaştırmıştır. Kültürel ürün koleksiyonlarıyla dolu kabinelerin niceliksel ve niteliksel hacmi iktidar göstergesi haline gelmiştir. 18. yy'da modernizm temelli dönüşümlere paralel olarak kraliyet koleksiyonları halka açık hale getirilmiş ve nadire kabineleri modern müzelere dönüşmüştür (Aydın, 2017:183-185).

Sanatın sergileme mekânı olarak salonlar, müzeler başlangıçta yalnızca eserleri izleyiciye sunmak için gerekli bir alan olmanın ötesinde bir anlam taşımamıştır. Dönemin popüler sanat ürünleri olan resimlerin mekanla ilişkisi sergi düzeneğinde belirleyici bir unsur olmamıştır. Resimlerin sergileme alanındaki konumu yalnızca ne kadar gözde olduğuna bağlı olarak belirlenmiştir. Resimlerin birbirini ne ölçüde etkilediği de dikkate alınan bir faktör olmamıştır (Lefebvre, 2020: 310; O’Doherty, 1986: 34, 39).

Müze ve galerilerin ortaya çıkmasında, özellikle soyut sanat çalışmalarında, eser ve seyirci arasındaki entelektüel etkileşimi kesintiye uğratacak faktörlerin ortadan kaldırılması düşüncesi belirleyici olmuştur. O’Doherty (1986) tarafından “beyaz küp” olarak tanımlanan bu mekanlar sanat eserinin sunumsal değerini öne çıkarmıştır. Ancak yazarın “beyaz küp” tanımlaması galerilerin sınırlayıcılığına bir eleştiri içermektedir. Yazara göre (1986: 9), sergi alanları sonsuzluk, ölümsüz güzellik önerileriyle bir illüzyon yaratmaktadır. Ancak gerçekte yüceltilen, belirli bir güç yapısının talepleri ve duyarlılıklarıdır. Beyaz küp o güç ilişkileri içerisinde bir buluşma mekânı olarak toplumsal çeşitliliği sansürlemektedir. Yazar, dadaistlerin sanatı kapalı kapılar ardından çıkarma arzusuyla benzer argümanları paylaşmaktadır. Dadaistler müze ve galerilerde kimlik bulan klasik sanat anlayışına karşı çıkmakla birlikte, mekânı sınırları aşan bir düzlemde tasarlamaya katkı sunmuşlardır.

Açık hava tercihleri ve izlenimlerini ortaya koyma çabaları, ışık, renk ve perspektif üzerinde çalışmaları ile resmin dışındaki mekânı daha hissedilir hale getiren emprestyonist sanatçıların yanı sıra (Ayaydın, 2015: 89) kübist ve dadaist sanat akımlarının mekân ve zaman olgusunu sanatın önemli bir parçası haline getirmede önemli rolleri vardır (Bayav, 2008: 40-41). Empresyonizm, kübizm, dadaizm gibi gelenekler çerçevesinde gelişen ve sanat tarihinde kırılma noktası oluşturan bakış açıları sergileme mekanının da dikkate alınmasında teşvik edici olmuştur. Modern sanat ürünlerinin sergileme mantığı bu gelişmeler üzerine ortaya çıkmıştır. Günümüzde mekânın sanatsal ifadeye katkı sağlayacak iletişimsel unsurları olduğu, sanatın kalitesini ve estetik değerini iyileştirecek potansiyeller içerdiği ve kamusal alanın işlevlerini güçlendirdiği genel olarak kabul görmektedir (Düzenli, Alpak ve Tarakçı Eren, 2017: 153).

Kavramsal sanat, performans sanatları ya da günümüzde giderek yaygınlaşan dijital sanatlar kapsamında sergileme mekanları yalnızca eserin seyri için uygun bir mekân olmaktan öte anlamlar ifade etmeye başlamıştır. Bu tür sanat pratiklerinin gelişmesiyle günümüzde mekanlar sanat eserinin bir parçası konumunda ele alınmaktadır (Akpınar ve Arslan, 2023: 539; Sağlam, 2020: 57).

Algoritmik sanat da mekânı sanat eserinin bir parçası olarak konumlandırma anlayışıyla öne çıkan sanat pratiklerindedir. Klasik sergileme mantığında galeri, müze vb. alanlar, sanat eserini “sanat” olarak düşünmeyi engelleyecek her türlü dışsal etkenden soyutlama üzerine organize edilmektedir. Sanat eseri dışında dışsal tüm unsurlar dikkat alanının dışına çekilmektedir. Algoritmik sanat, mekânı içerik haline getirerek gündelik yaşamı da sanatsal formla etkileşim içerisine sokmaktadır. Mekân sanatı değil sanat mekânı kendi yasaları içerisinde organize etmektedir.

El Lissitzky'nin “Proun Odası”, Kurt Schwitters'ın “Merzbau” (Merz Yapısı), Duchamp'ın “Mil Uzunlukta İp” gibi çalışmalar mekânı eserin kendisi haline getiren sanatsal üretimlerin ilk örneklerindedir (Akpınar ve Arslan, 2023: 539-540). Gordon Matta-Clark, Rachel Whiteread, Sarkis Zabunyan, Tokujin Yoshioka gibi sanatçılar da mekânı sanatsal ifadelerine eklemleyerek dikkat çekici eserler ortaya koymuşlardır. Simülasyon teknolojilerinin, makine öğreniminin ve yapay zekanın sanatsal üretimde giderek popülerleşmesi ile mekânın sanat haline geldiği örnekler daha karmaşık ve çeşitli yapılarda gündeme gelmeye başlamıştır. Deneyim ve iletişim olarak sanat anlayışının öne çıkarılması mekânı da deneyimin bir parçası olarak önemli kılmaktadır. Örneğin; üç boyutlu mekân tasarımlarıyla öne çıkan ve algoritmik sanat türünde bina dış cephe enstelasyonlarıyla da ilgi uyandıran sanatçılarından Peter Kogler'in eserlerinde mekânlar sanatsal ifadeye entegre edilmiş durumdadır. Projeksiyon aracılığıyla yansıtma ve giydirme yapılan “Beyaz Gece” (2004) adlı enstelasyonunda, mekânda sanal bir gerçeklik yaratan sanatçı çalışmasına ses, koku, dokunma gibi unsurları da dahil ederek mekânsal deneyimi çok boyutlu hale getirmiştir. Böylelikle mekân sanal bir gerçeklik deneyimi içerisinde farklı duyularla birlikte algılanır hale gelmektedir (Ferhat, 2016: 726). Kogler bu çalışmasında ve benzeri Kunsthaus Bregenz'deki enstelasyon çalışması (2000), “Connected with ...” (2019) adlı eseri gibi projelerinde gerçek ve sanal mimari arasındaki

sınırları bulanıklaştırmaktadır. Kogler yalnızca mekânı hibrit hale getirmekle kalmamakta, izleyici ve eser arasındaki mesafeyi de ortadan kaldırmaktadır (Sağlam, 2020: 61).

Kogler örneğinden de anlaşıldığı üzere algoritmik sanat, fiziksel ve dijital mekânı hibrileştirerek mekân deneyimini sanatın bir parçası haline getirmektedir. Bu mekanlarda fiziksel mekân da siber alan da hem var hem yoktur. Fiziksel mekânın sabitlik üzerine kurulu yapısı hareketli görüntülerle bozulmaktadır. Diğer yandan siber alan sınırsız uzam olma potansiyelini fiziksel mekânın izin verdiği ölçüde yansıtmaktadır. İzleyici hem fiziksel bir mekandadır hem de siber alanın yapay gerçekliği içerisinde. Mekân sanatın içerisinde çözüldüğü gibi sanat da mekânın içerisinde çözünmektedir. Bu yönüyle algoritmik sanatın hibrit mekanları Platon'un "khora" kavramını hatırlatmaktadır.

Platon'un Timaeus (2008) diyalogunda bahsettiği khora, maddi dünyaya ait ancak maddi dünyanın imgeleriyle doğrudan algılanması mümkün olmayan bir alana, bir boşluğa karşılık gelmektedir. Khora ne gerçek anlamda vardır ne de yoktur; idealar dünyası ile maddi dünya arasında bir yerdedir. İdealar dünyasındaki soyut gerçekliğin maddi dünya içerisinde bir varlık kazanabilmesi, bir karşılık bulabilmesi için yaratıcı işleve sahip bir alandır. Bu anlamda khora ne somut bir biçimsellik ne de soyut gerçekliğin ifadesi idealarla/değişmez formlarla açıklanamaz. Bu özelliği khorayı değişim ve dönüşüm içerisinde tutmaktadır. İdeaların maddi dünyada algılanabilirlik kazanabilmeleri için gerekli olan değişim ve dönüşüm khora<sup>12</sup> aracılığıyla mümkün olmaktadır. Khora gibi hibrit mekanlar da siber alanın soyut niteliklerini maddi dünyada görünür kılan ara mekanlardır. Mimarının katı sabitliği ve değişmezliği hibrit mekân tasarımlarında değişken, akışkan bir formda yeniden düzenlenmektedir.

---

<sup>12</sup> Khora kavramı Derrida'nın çalışmalarında da önemli bir işleve sahiptir. Derrida Platon'un bu kavramını metin ve anlam üzerine görüşlerini desteklemek için kullanmaktadır. Ne var ne yok, ne sembolik ne de sabit bir anlamsal içeriğe sahip olan khora, Derrida'nın yaklaşımında anlamın sabit olmadığı sürekli ertelenerek var olduğu düşüncesini yansıtan differance kavramıyla ilişkilidir. Derrida'ya göre khora anlamın ve varlığın sabit formlar içerisinde düşünülemeyeceği, sürekli olarak yeniden inşa edildiği, dolayısıyla tanımlanamayan ve değişim içerisinde olan bir yapıda kavranması gerektiği düşüncesini yansıtmaktadır (kaynak).

Algoritmik sanat aracılığıyla hibrit kamusal alanlar inşa edilmesinde teknolojik olanakların yeni sanatsal form ve teknik arayışlarına yön vermesinin olduğu kadar sanatın kamusalına ilişkin görüşlerin de payı vardır. Sanatın belirli sınıfların erişimiyle sınırlı tutulmaması, herkesi kapsayıcı nitelikte olması gerektiği düşünceleri algoritmik sanatın gelişimine etki etmektedir. Algoritmik sanat pratiklerinin kamusal alanı siber alana doğru genişletmesi, birbirinden bağımsız mekanlardaki insanları ortak bir sanat platformunda biraraya getirme imkanına sahiptir. Bu yönüyle hibrit kamusal alanın politik bağlamını da içermeye potansiyeline sahiptir. Örneğin, Ai Weiwei'nin bu yıl gerçekleştirdiği bir sanat etkinliği buna iyi bir örnektir. Sanatçı CIRCA ART ile iş birliği içerisinde gerçekleştirdiği "Ai vs AI" (2024) başlıklı projede, siyasi nedenlerle hapisanede yattığı 81 günü temsilen, 81 gün boyunca her gün yapay zekaya bir soru sormaktadır. Bu sorular 4 ayrı ülkede belirlenen kamusal mekanlardaki ekranlarda video olarak gösterilmektedir. Sorular aynı zamanda web (<https://circa.art/>) ortamında halka açıktır ve isteyen herkes sorulara yanıt verebilmektedir. Sorular insana, topluma, evrene dair düşünmeye sevk etmeye yöneliktir.<sup>13</sup> Bazıları da cevaplanması mümkün olmayacak niteliktedir. Sanatçının amacı cevap toplamaktan ziyade soru sormanın gerekliliğini hatırlatmaktır.

Ai Weiwei'nin bu sanat projesini ilginç kılan hibrit bir kamusal alan formunu mekânsal düzlemde oluşturmaya çalıştığı gibi kamusal bir diyalog oluşturma çabasıyla politik düzlemde de inşa etmeye çalışmasıdır. Bu diyalog ortamına yapay zekâ da dahil edilmiş ve insan olmayanlarında da kabul gördüğü hibrit bir kamusal alan<sup>14</sup> anlayışı devreye sokulmuştur. Her ne kadar sanatçının söylemlerinde bu sorular aracılığıyla insan olmanın soru sorma bağlamındaki ayrıcalıklı konumuna işaret edilse ve eşitlerarası bir diyalog amacı güdülmemiş olsa da diyalogun taraflarından birisi yapay zekadır. Yapay zekanın ve diğer katılımcıların cevapları aynı platformda yorumsuz olarak tartışmaya açılmaktadır.

---

<sup>13</sup> Sorulardan bazıları şunlardır: Dünyadaki tüm düşünce mahkumlarının kapsamlı bir listesini derleyebilir misin?; Aşk mı nefret mi hangisi daha uzun sürer?; Kapitalizmin sonu olacak mı?; Gerçek demokrasi mümkün mü?; Bitkilerin duyguları var mı?

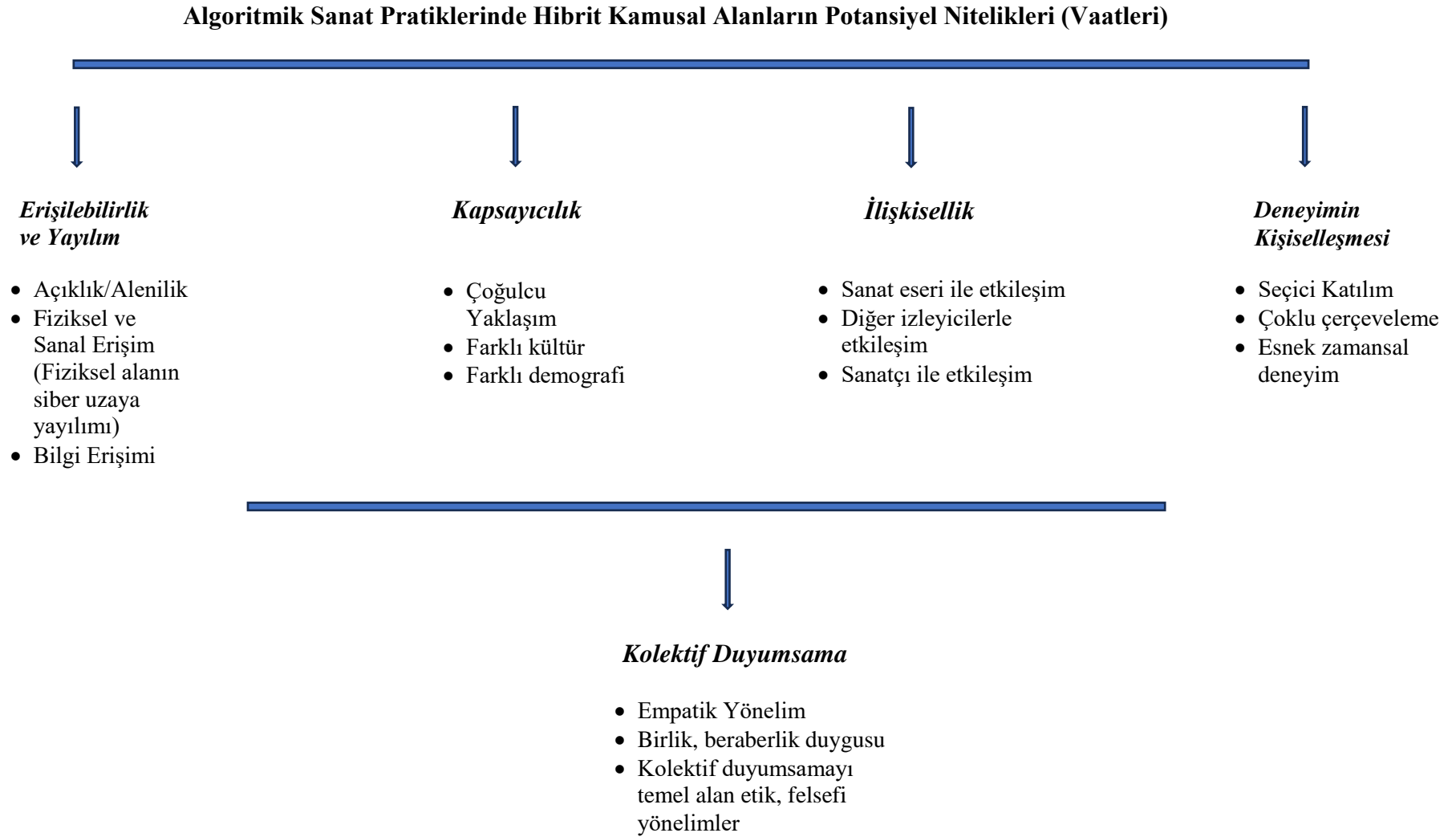
<sup>14</sup> Bkz. Forlano, 2013: 3.

### **2.4.3. Algoritmik Sanatın Hibrit Kamusal Alan Bağlamında Sahip Olduğu Niteliklerin Bir Modellemesi: Araştırmanın Bilişsel Haritası**

Algoritmik sanatın hibrit kamusal alanlar bağlamında sahip olduğu nitelikleri sistematize etmek, bu sanat formunun taşıdığı potansiyelleri daha iyi anlamayı sağlayacaktır. Ancak bu çalışmada, hibrit kamusal alanın politik bir diyalog zemini oluşturma potansiyelinden ziyade mekânsal kullanımının sanatsal ifadeyle birlikte ne tür potansiyeller içerdiğine odaklanılmaktadır. Bu çerçevede, Benn ve Gauss (1983), Van Melik, Van Aalst ve Van Weesep (2007), Nemeth ve Schmidt (2011), Varna ve Tiesdell (2010), Langstraat ve Van Melik (2013) gibi yazarların kamusallığa ilişkin belirlemeye çalıştıkları ölçütler; kamusallığı prosedürel olarak ele alan yaklaşımlar (Iveson, 2007), hibrit kamusal alan tartışmaları (Tan, 2021; Elbeyi, 2018) ve güncel sanat pratiklerinde öne çıkan “ilişkisel estetik” kavramının bağlamı dikkate alınarak, algoritmik sanat pratiklerinde hibrit kamusal alanların potansiyel niteliklerine dair bir model (şekil 1) geliştirilmeye çalışılmıştır. Hibrit kamusal alan algoritmik sanat formlarında 5 temel nitelikte gündeme gelmektedir: Erişilebilirlik ve yayılım, Kapsayıcılık, İlişkiselik, Deneyimin Kişiselleşmesi, Kolektif Duyumsama.



*Şekil 1: Algoritmik Sanat Pratiklerinde Hibrit Kamusal Alanların Potansiyel Nitelikleri (Vaatleri)*



### *Erişilebilirlik ve Yayılım*

Erişilebilirlik ve yayılım özelliği, sanat eserinin herkesin erişimine açık olması; sanat eserine erişim için fiziksel koşulların (kapalı mekân-açık mekân vb.-şehir merkezi vb.) uygun olması; sanat eseri hakkında, sanatçı, içerik, sergileme mekânı ve zamanı gibi bilgilerin kolay ulaşılabilir olması; fiziksel mekânın siber alana yayılımı gibi durumları içermektedir.

Algoritmik sanatta izleyici fiziksel ve dijital mekânı iç içe deneyimlemektedir. Bir yansıyan eseri deneyimlerken diğer yandan dijital bir veri setini, yani sanal alanı deneyimlemektedir. Arttırılmış bir gerçeklik içerisinde konumlanmaktadır. Hibrit mekân sanatsal deneyimin kendisi haline gelmektedir. Fiziksel mekânın dijital alanlara doğru genişlemesi, erişilebilirlik bağlamında yapıcı bir rol oynamaktadır. Hibrit kamusal alan farklı birey ve toplulukların zamandan ve mekândan bağımsız olarak sanatsal deneyim yaşamalarına olanak tanımaktadır. Dijital deneyim eserin sergileme zamanı ve mekânının dışında da eserle bir ilişki kurmayı kolaylaştırmaktadır. Örneğin Ouch stüdyosunun web sitesindeki projelere bakılacak olursa, eserlerin deneyimlendiği videolarla sanat alanları herkesin erişimine açık olarak sunulmaktadır. Ayrıca stüdyonun sosyal medya hesaplarından da deneyim sürecine ilişkin veriler güncel olarak paylaşılmaktadır.

Algoritmik sanatlar bağlamında hibrit kamusal alanın erişilebilirlik boyutunu arttıran unsurlardan birisi de sanatsal üretimin detaylarına ilişkin bilgi paylaşımının da dijital olarak genişletilmesidir. Örneğin, sergideki eserlerin bilgi panolarında dijital kodlar ya da web sitelerine yapılan yönlendirmelerle eserde kullanılan veriler hakkında ve eserin geçirdiği süreçler hakkında bilgi sunulabilmektedir. Böylelikle izleyicinin fiziksel deneyimi dijital ortamlardan edinilen bilgiler aracılığıyla, hibrit bir kamusal alanın katkısıyla dönüşmektedir. Sanatın olabildiğince fazla insana ulaşma potansiyeli taşınmasının, bireylerin/toplumların kültürel sermayelerinin zenginleşmesi ve kolektif belleğin olumlu duygu ve değerlerle şekillenmesi ve beslenmesi bağlamında önemli olduğu söylenebilir.

### ***Kapsayıcılık***

Kapsayıcılık özelliği, sanatın farklı kültürlerden, etnik kökenlerden, cinsiyetlerden, cinsel yönelimlerden, yaş gruplarından, sosyoekonomik statülerden ve engellilik durumlarından insanları kucaklaması anlamında kullanılmaktadır. Sanat eserinin çoğulcu bir yaklaşımı yansıtması olarak düşünülebilir.

Algoritmik sanat hibrit kamusal alan formu aracılığıyla çoğulcu bir yaklaşımı yansıtmaktadır. Çoğulculuk algoritmik sanat bağlamında farklı açılardan düşünülebilir. İlk olarak sunulan sanatsal ifade biçimi, sanatın içeriğine ilişkin entelektüel bir birikime sahip olmayanlar için de ilgi çekici olma potansiyeli içermektedir. Diğer yandan bu sanatsal ifadede görme duyusunun yanı sıra duyma ve dokunma gibi farklı duyulara yönelik unsurların da yer alması, farklı beğeni ölçütlerine hitap etme olasılığını genişletmektedir. Hibrit bir kamusal alan formuyla birlikte düşünüldüğünde algoritmik sanat, erişilebilirlik potansiyelleri ile doğru orantılı olarak ulusal ve kültürel sınırları aşma ve farklı kültürel yapıda insanlara ulaşma konusunda daha geniş fırsatlara sahip olmaktadır. Örneğin; Ouchhh stünyosunun “Ai Datamonolith” başlıklı projesinde tarihteki en eski yerleşim yerlerinden Göbekli Tepe’ye ait veriler görselleştirilerek dünyanın farklı yerlerinde kamusal mekanlarda sergilenmiştir. Tokyo, NewYork, Barselona, Londra, Las Vegas ve Dubai projenin sergilendiği farklı toplumsal, kültürel dinamikleri olan şehirlerdir. Bu kültürel çeşitliliğe dijital yayılım da eklenince bu sanatın kapsayıcılığı daha fazla hale gelmektedir.

Ancak kapsayıcılık açısından farklı potansiyeller taşımasına karşın bu potansiyellerin yeterli olmayabileceği de dikkate alınmalıdır. Eserler hakkında fikir sahibi olmama, anlam üretememe, özellikle de kavramsal sanat bağlamında değerlendirilebilecek algoritmik sanat pratikleri için kapsayıcılığı kısıtlayan bir unsur olabilmektedir. Yine de sanatın olabildiğince fazla insanı dahil etme potansiyelinin taşımasının bugün olmasa da gelecekte tanınıp, anlamlandırılabilme olasılığı açısından önemli olduğu söylenebilir.

### *İlişkiselik*

İlişkiselik özelliği, sanat eserinin deneyimlenmesi sürecinin, izleyicinin sanatçıyla, eserle ve diğer izleyicilerle etkileşime izin verecek niteliklere sahip olmasını ifade etmektedir. Başka bir ifadeyle ilişkiselik, sanat eserinin izleyicilerin fiziksel, zihinsel ya da duygusal bir bağ kurmasına izin verecek niteliklere sahip olması ile ilgilidir.

Hibrit kamusal alan algoritmik sanat özelinde sanat eseri, izleyici ve sanatçı arasındaki etkileşim olanağını arttırmaktadır. Fiziksel mekânda bir araya gelmemiş kişileri ortak bir sanat deneyimi etrafında birleştirebilmektedir. İzleyicinin sanatsal deneyimini inşa ederken farklı platformlardan beslenmesi de söz konusu etkileşimi güçlendirme potansiyeline sahiptir.

Sanatsal üretim alanının öne çıkan tartışmalarına bazıları “katılım” sorunsalı ile ilgilidir. Katılım da ilişkiseliliğin boyutlarından biridir. Algoritmik sanatın izleyici ile etkileşim sürecinde inşa olduğu örnekler söz konusudur. Örneğin izleyicinin bedensel hareketlerini ya da seçimlerini gerçek zamanlı olarak algılayarak görüntü ve/veya sesli değişim gösteren sanat eserleri olan interaktif enstelasyonlar izleyicinin katılımı üzerine kuruludur. Fiziksel görünümünün yanı sıra internet üzerinden de erişilebilen ve izleyicinin müdahaleleri ile şekillenen hibrit mekânda algoritmik sanat projeleri ve ai destekli video sanatları da katılımı temel alan sanatsal üretimlerdir.

İnteraktif algoritmik sanat projeleri bağlamında Scott Snibbe’nin *Gravilux* (1997), *Bubble Harp* (1997) gibi eserleri öne çıkan örneklerdir. İnteraktif sanatı farklı teknik ve araçlarla gerçekleştirmeye çalışan sanatçı, farklı zamanlarda ve ülkelerde sergilediği *Gravilux* projesinde, katılımcıların yıldız ekranına dokunarak yıldızları hareket ettirmelerini, farklı şekillerde yıldız kümeleri oluşturmalarını sağlamaktadır. Böylelikle katılımcılar sanatsal üretimin bir parçası haline gelmektedirler. *Bubble Harp* projesinde ise, katılımcıların Mouse hareketlerine bağlı olarak çokgenler oluşmakta ve devam eden hareketlerin oluşturduğu diğer çokgenlerle etkileşim halinde bir görüntü açığa çıkmaktadır. Her iki eser de aynı zamanda bir app uygulaması olarak da izleyiciye sunulmaktadır. Uygulamaya sahip olanlar telefonları aracılığıyla da sanatsal deneyimi edinmekte ve

sanatsal üretimin içerisine dahil olabilmektedirler. Bu örnekle hibrit bir kamusal alanın sanatın ilişkisellik boyutunu farklı bir noktaya taşıdığı görülmektedir. Bu App uygulamalarının günümüzde ücretli olması sanatın erişilebilirliği açısından sınırlandırıcı olsa da hibrit bir kamusal alan formu içerisinde algoritmik sanatın potansiyellerini anlamak açısından önemlidir.

Katılımcı olma söylemine samimiyet açısından şüpheyle yaklaşan yazarlar (Miessen 2011, Bishop 2012), bu söylemin neoliberal stratejilerin bir gereği olarak gündeme geldiği üzerinde durmaktadırlar. Yazarlara göre, katılımı öne çıkaran sanatlar gerçekte katılımcıları sömürmekte ve yaratıcılığı nesneleştirmektedirler. Bu sanat örneklerinde katılım neoliberal yönetimselliğin bir unsurudur çünkü sanat pratiğinin doğasına ilişkin bir uzlaşmayı esas almaktadır. Oysa katılım süreçleri uyumun yanı sıra çatışma ve muhalefeti de içermelidir. Bishop'a göre katılımcı sanat yalnızca Bourriaud'un ilişkiisel estetik yaklaşımında olduğu gibi bir uzlaşım/dostluk kültürüne dayanmamalı aynı zamanda sorgulayıcı bir muhalefeti de teşvik etmelidir. Algoritmik sanat projelerinin ilişkisellik potansiyelini bu bağlamda sorunsallaştırmak önemlidir. Ancak yine de bu sanat formunun ilişkiisel estetik ekseninde sahip olduğu potansiyel küçümsenmemelidir.

### ***Deneyimin Kişiselleşmesi***

Deneyimin kişiselleşmesi özelliği, fiziksel ve sanal kamusal alanların birlikte kullanılması, sanat eserinin izlenme sürecini farklı farklı çerçevelemeye izin vermesi, seçici izlemeyi mümkün kılması, etkinliği farklı zamanlarda deneyimlemeyi mümkün kılması gibi nedenlerle deneyimin kişiselleşmesine karşılık gelmektedir. Hibrit kamusal alanlar bağlamında algoritmik sanat da deneyimi kişiselleştirmeye katkı sağlamaktadır.

Sanat deneyimi sürecinde katılımcıların tepkilerine cevap veren dijital teknolojiler, kişiselleştirilmiş bilgi veya deneyimler sağlayan arttırılmış gerçeklik teknolojileri, sanatsal ifadenin gerçekleştiği kamusal alanı kişiselleştirilmiş deneyime açık hale getiren uygulamalar, ziyaretçilerin ihtiyaçlarına gerçek zamanlı olarak uyum sağlayan kamusal alanlar bu bağlamda değerlendirilebilir. Hibrit kamusal alanlarda bu tür kişiselleştirilmiş deneyimler, söz konusu sanatsal içeriği ve sanatın sergilendiği mekânı daha ilgi çekici ve

anlamalı hale getirebilmekte, bireylerin sanatla ve mekanla olan bağınyı güçlendirerek daha kapsayıcı bir deneyim ortaya koyma potansiyeli taşımaktadır.

Scott Snibbe'nin *Gravilux* (1997), *Bubble Harp* (1997) çalışmaları ilişkiselliğın yanı sıra kişiselleşmiş sanatsal deneyimin de örnekleridir. Bu eserlerde sanat deneyimi katılımcıların hareketlerine göre değışmekte ve kişiye özel hale gelmektedir. Bu örneklere Rafael Lozano-Hemmer'in *Cercania* eseri de eklenebilir. Bu eserde fiziksel etkileşim dijital teknoloji ile birleştirilerek kamusal alan deneyimi dönüştürülmektedir. Dijital teknolojilerle izleyicilerin eylemlerine yanıt veren bu çalışmada, ortamdaki hareketi ve sesi izleyen kameralar ve verileri işleyen yazılımlar kullanılmaktadır. Katılımcıların gölgeleri ve seslerini kaydeden sistem, her katılımcının birbiriyle teknoloji dolayımı etkileşimini sağlamaktadır. Bu eserde kişiselleşmiş deneyimler, kolektif veri ağı içerisinde kolektif deneyimle iç içe geçmekte, bireysel olanla kolektif olanın sınırları bulanıklaşmaktadır.

Deneyimin kişiselleşmesi interaktif sanat üretiminin birlikte deęerlendirilebileceęi iyi ve güncel bir örnek olarak Lozano-Hemmer'in *Shadow Tuner* (2023-2024) adlı çalışması oldukça ilgi çekici özelliklere sahiptir. Dünyanın dijital bir görüntüsünü sunan çalışmada ziyaretçilerin ışık kaynağı ile olan mesafesine baęlı olarak dünyanın görüntüsü değışmekte, gölgeler dünya üzerindeki farklı şehirleri etkilediğinde bu konumdaki yerel radyo istasyonlarını tetiklemekte ve çoksesli bir sanatsal ifade ortaya çıkmaktadır. Bu sanatsal ifade, sanatçının *Cercania* adlı çalışmasında olduęu gibi kişiselleşmiş bir deneyim sunmanın yanı sıra kolektifle bireysel olanı ilişkiyel hale getirmektedir. Bütün bu çalışmalar, hibrit kamusal alanların algoritmik sanat aracılıęıyla deneyimi kişiselleştirmesini örneklemektedir.

### ***Kolektif Duyumsama***

Kolektif duyumsama özellięi ise sanat eserinin başkalarına yönelik empatik bir duyarlılık geliştirmeye, birlik beraberlik duygusu geliştirmeye imkân tanıyan niteliklere sahip olması ya da posthümanist etik çerçevede olduęu gibi anti-hümanist (insan, hayvan,

teknoloji ve diğer varlıklar arası bağlantılılık fikrini; insanın varoluşsal olarak hiyerarşik üstünlüğünü reddeden bakış açısı) bir yaklaşım sergilemesi kapsamında düşünülebilir.

Bir önceki başlıkta örnek olarak bahsi geçen Lozano-Hemmer'in *Shadow Tuner* ve *Cercanía* çalışmalarında kolektif duyumsama sanatsal deneyimin oldukça belirleyici bir unsurudur. Her iki eserde de izleyicilerden elde edilen veriler dijital platform aracılığıyla etkileşime geçmektedir. Katılımcılar farklılıkları ve bireysellikleri ile birlikte kolektif bir duyumsamanın içerisine de çekilmektedirler. Sanatçı pek çok projesinde olduğu gibi bu çalışmalarında da kolektif bellek, çok seslilik gibi unsurları öne çıkararak kentsel homojenliğe eleştirel bir üslup getirmektedir. Sanatçının *Vectorial Elevation* (1999, 2002, 2003, 2004) projesi de bu tür üsluba sahip çalışmaları arasında dikkat çekici bir örnektir. Mexico City, Vitoria-Gasteiz, Lyon ve Dublin'de sırasıyla 1999, 2002, 2003 ve 2004 yıllarında gerçekleştirilen enstelasyon, online katılımcıların denetiminde "ışık heykelleri" oluşturmaya yöneliktir. Şehirlerin ilgili mekanlarındaki projektörler katılımcılar tarafından yönetilmiş ve dev boyutta ışık heykelleri gökyüzünü dönüştürmüştür. Katılımcıların tasarımları isimlerini ve ithaflarını içerecek şekilde düzenlenmeye de imkân tanımıştır. Ayrıca bunlar geniş bir ekranda da gösterilmiştir. Her altı saniyede değişen heykeller şehrin farklı bölgelerinde konumlandırılan kameralar aracılığıyla fotoğraflanmış ve web sayfasında erişime açılmıştır. Web sayfaları, enstelasyonların gerçekleştirildiği mekanların sanal bir modelini oluşturmaktadır. Sanatçının bu tasarımları mekânın hibrit tasarımı ve bu tasarımın kolektif duyumsamaya yönelik katkısını örneklemektedir. Lozano-Hemmer (1999), teknolojik donanımlarla, etkileşimli etkinliklerin mekanları dönüştürmesini "ilişkisel mimari (relational architecture)" olarak ifade etmektedir. Sanal ve ilişkisel mimari arasında ayırım yapan sanatçıya göre (1999: 53) farklılıklarına karşın her iki mimari de katılımcı merkezli, bilgisayar teknolojileri aracılığıyla üretilen, fiziksel mimariye kıyasla daha ekonomik, kalıcı ve kapsayıcıdır. Ayrıca her ikisinde de giderek oksimoron bir tabire dönüşen "mekâna özgü" kavramının yerini "ilişkiye özgü" kavramı almıştır. Lozano-Hemmer, "ilişkiye özgü" tabiriyle hibrit kamusal alanların gündeme geldiği mimarinin ve sanatın hem ilişkisel hem de kolektif duyumsamaya ilişkin yönünü kavramsallaştırmaktadır.

Hibrit kamusal alan bağlamında algoritmik sanat pratiklerinde kolektif duyumsamanın öne çıkarıldığı sanat projelerinden birisi de Mark Hansen ve Ben Rubin'in *Listening Post* (2002-2006) adlı çalışmalarıdır. Çalışma, canlı internet bağlantıları ile oluşturulmuş ses ve görüntü enstelasyonudur. Çalışmada, bazı sohbet odaları, forumlar ve online platformlardan gerçek zamanlı elde edilen metinler analiz edilerek büyük bir ekranda görselleştirilmektedir. Birçok küçük ekran verileri metin olarak göstermekte ve bir yazılım aracılığıyla bu metinler sese dönüştürülmektedir. Fiziksel mekanla online etkileşimin üst üste bindiği bu sanat deneyiminde kamusal ve özel olan arasındaki ayrımın yanı sıra dijital iletişim içerisinde insanın konumu sorunsallaştırılmaktadır.

Algoritmik sanat pratiklerinin hibrit bir kamusal alan bağlamında posthümanist yönelimleriyle de empatik duyarlılık ve kolektif duyumsamayı teşvik eden potansiyeller içermektedir. Örneğin; David Bowen'in *Tele-present Wind* adlı projesi ise daha farklı bir içerikle posthumanist yönelimi yansıtmaktadır. 2018'de gerçekleştirilen ve 2024'de Berlin'deki "The Dark Rooms Vertical" adlı bir sergide yer alan bilimsel-sanatsal projede, Bilbao'da kurulan yapay ortamla, Minnesota'daki dış mekân kurulumu rüzgâr hareketleri odağında etkileşime geçirilmektedir. Bu iki farklı coğrafyadaki iki farklı mekân sanal ağlar aracılığıyla aynı rüzgâr hareketlerini yaşamaktadırlar. Sensörlerin ilettiği rüzgâr hız ve yön bilgisi oldukça uzak mekanlarda gerçek zamanlı olarak taklit edilerek fiziksel koşulların bir simülasyonu yaratılmıştır. Mekanlarda konumlanan çubuklar rüzgârdan aynı şekilde etkilenmiş şekilde hareket etmektedirler. Böyle bir projede, web ağları üzerinden aktarılan gerçek zamanlı veriler aracılığıyla uzak bir mekandaki doğa olayı yerel, estetik bir deneyime dönüştürülmektedir. Bu durum fiziksel ve sanal alanlar arasında köprü kurduğu gibi insan ve doğa arasındaki ilişkiselliği teknoloji dolayısıyla pekiştirmeye çalışmaktadır.

Sanatçının WRO2011 National Museum'da sergilenen *Tele-Present Water* çalışması da benzer bir anlayışı yansıtmaktadır. Müzedeki kurulum uzak mesafedeki denizden suyun yoğunluğu, hareketi, dalgaların yönü gibi verileri güncel olarak almaktadır. Bu kurulum suyun verileri doğrultusunda ortaya çıkabilecek fiziksel etkileri simüle etmektedir. Simülasyon denizin o noktasında kaybolabilecek bir nesnenin aktivitesini de simüle etmiş olmaktadır. Böylelikle gözlemciler hibrit bir kamusal alan içerisinde farklı fiziksel



mekâna ait koşulları ve sanal ortamı birlikte deneyimleme olanağı elde etmektedir. Ayrıca sanatçının her iki projesi de posthümanist etikle uyumlu olarak doğa ile daha güçlü bir etkileşim potansiyelini de içermektedir.

Ai Weiwei'nin daha önce bahsi geçen CIRCA ART projesi düşünüldüğünde<sup>15</sup> algoritmik sanatın posthümanist etikle olduğu kadar çoğulculuğu temel alan farklı sosyal ya da politik anlayışlar için de bir yol olabileceği anlaşılmaktadır. Örneğin, Habermas'ın iletişimsel eylem kuramıyla, Bahtin'in karnavalesk<sup>16</sup> kavramıyla ifade ettiği gibi pek çok eşitler arası diyaloga dayalı düşünce geleneği, algoritmik sanat ve hibrit kamusal alan inşasıyla ilişkili olarak tartışılabilir.

---

<sup>15</sup> Bkz. Sayfa 86

<sup>16</sup> Bakhtin, "karnavalesk (carnavalesque)" kavramını edebiyat anlatıları temelinde ortaya koymuştur. Orta çağ karnavallarına göndermeyle kullandığı bu kavram yazara göre, geleneksel normları mizah ve ironiyle sorgulanır hale getirmeyi, hiyerarşik olmayan, çok sesli, heterojen bir diyalog ortamını ifade etmektedir (2001: 186).

### 3. BÖLÜM

## ARAŞTIRMA BULGULARI: REFİK ANADOL’UN PROJELERİ’NDE HİBRİT KAMUSAL ALANLARIN İNŞASI İÇİN SAHİP OLDUĞU POTANSİYEL NİTELİKLERİN ANALİZİ

### 3.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırmada, Refik Anadol’un sanat projeleri odağında hibrit kamusal alanların potansiyel özellikleri niteliksel bir araştırma deseni ile incelenmektedir. Bir olay, durum ya da olgunun doğasını anlamaya, içeriğindeki anlam örüntülerini çözümlmeye yönelik olması (Corbin ve Strauss, 1998: 10-11; Levitt ve diğerleri, 2017: 2-3) bağlamında niteliksel çözümlene yöntemi tercih edilmiştir. Niteliksel analiz kapsamında, gözlem, görüşme, içerik analizi gibi pek çok veri toplama yöntemi kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 39). Vaka çalışması olarak ele alınan bu araştırmada web tabanlı verilerin görünen ve görünmeyen anlamsal örüntülerini çözümlenebilmek amacıyla içeriksel bir analiz yürütülmüştür. Refik Anadol’un projeleri özelinde web tabanlı yazılı ve görsel (fotoğraf, video) materyaller doküman olarak ele alınmış ve bu dokümanlar içerik analizine tabi tutulmuştur.<sup>17</sup>

Bu çalışmada, sanatçının sanat projeleri, hibrit kamusal alana ilişkin kuramsal tartışmalardan yola çıkarak belirlenen temalar çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu temalar şunlardır: Erişilebilirlik ve yayılım, Kapsayıcılık, İlişkiselik, Deneyimin Kişiselleşmesi, Kolektif Duyumsama. Sanat projelerine ilişkin web siteleri, sosyal medya paylaşımları, sanatçının röportajları ya da çeşitli platformlardaki açıklamaları belirlenen kategoriler çerçevesinde sistematize edilerek, değerlendirilmiştir.

Refik Anadol’un projeleri arasından, sanatçıya ve stüdyosuna ait web sitesinde “public art” etiketiyle paylaşılanlar araştırmaya dahil edilmiştir. Sanatçının eserini kamusal olarak yansıtmamasının da önemli bir veri olduğu ve diğer projelerin kamusal alanının daha tartışmalı olabileceği gerekçesiyle “public art” şeklinde ilan edilmeyen eserler

---

<sup>17</sup> Yönteme dair detaylar için bkz. sayfa 8-10.

araştırmanın dışında tutulmuştur. Sanatçının yaklaşık 60 sanat projesi arasında 34 tanesinin “public art” etiketiyle sunulduğu tespit edilmiştir. Ayrıca projelerin hibrit kamusal alan bağlamında değerlendirilebilecek nitelikte olmasına dikkat edilmiştir. Eserlerin hibrit kamusal alanla olan ilişkisi, hibrit kamusal alan tanımlarında da belirtildiği üzere fiziksel ve sanal alanın üst üste binmesi, fiziksel alanın sanal alana doğru genişlemesi bağlamında değerlendirilmiştir. Bu sanat türü, kamusal erişime açık verileri görsellere dönüştürmesi ve dijital araçlarla fizikseli dönüştürmesi bağlamında hibrit bir alanda var olmaktadır. Diğer yandan sanal alanda sürdürülen deneyimin dijital yayılımı bu sanat pratiğinin hibrit kamusal alanda varlığını pekiştirmektedir.

Sanatçının “public art” etiketi olan 34 projesi de bu kritere uygun olduğundan hepsi çalışmaya dahil edilmiştir. Projeler, teknik bağlamdaki farklılıkları esas alınarak 3 kategoride ele alınmıştır: İç ve Dış Mimari Enstalasyonları, Veri Tabloları ve Heykelleri, Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri.

### 3.1.1. Refik Anadol’un Araştırmaya Dahil Edilen Sanat Projeleri

Araştırmaya dahil edilen projeler ve bu projelere ait kısa bilgiler aşağıda listelenmektedir (<https://refikanadol.com>; <https://refikanadolstudio.com>; Erişim Tarihi: 05.05.2024):

#### İç ve Dış Mimari Enstalasyonlar

Bu kategori kapsamındaki projelerinde sanatçı, bina içi ya da dışında farklı açılardan konumlandırılmış projeksiyonların yanı sıra makine öğrenimi, yapay zekâ gibi teknolojik donanımlar ve 3d video haritalama mantığına göre işleyen yazılımlar aracılığıyla mimariyi dönüştüren görsel-işitsel enstalasyonlar ortaya çıkarmaktadır (<https://refikanadol.com>; <https://refikanadolstudio.com>):

1. *Living Architecture - Casa Batlló (2022, 2023)*: Barcelona’daki Gaudi ile anılan Casa Batlló’nun dış cephesine gökyüzü hareketlerinden kaydedilen dijital verileri kullanarak hazırlanan bir enstalasyondur.

2. *Machine Hallucinations - Sphere (2023)*: Las Vegas'daki "The Sphere" adlı müzik ve eğlence arenasının dış cephesine saran yapay zeka destekli enstelasyondur.
3. *Machine Hallucinations - Nature Dreams (2021)*: Berlin'de König Galeri için tasarlanmış sergide, Doğa Düşleri adında dev bir veri heykeli, dört veri tablosundan oluşan Berlin Rüzgarları adlı seri, ST. AGNES kulesinde gerçek zamanlı çevresel verileri kullanan kamusal sanat projeksiyonu yer almıştır.
4. *WDCH Dreams (2019)- Ethereal (2014)*: Bu proje, *Ethereal* adıyla 2014'de tasarlanmış, daha sonra *WDCH Dreams* adıyla 2019'da uygulanmıştır. Los Angeles Filarmoni Orkestra'sı ile iş birliği sonucu hazırlanan, the LA Phil'in (orkestranın) dijital arşivlerinin görselleştirildiği hem dış mekân enstelasyonu hem de Ira Gershwin Galerisi'ndeki sergiden oluşmaktadır.
5. *Seoul Haemong (2019)*: Seul Haemong için DDP ve Seul Şehri ile iş birliği ile gerçekleştirilen bu sanat projesinde, Zaha Hadid Architects'in DDP Binası tuval olarak kullanılmış ve şehirde yaşayan vatandaşların hikayelerinden oluşan 11 milyon kamuya açık veri görselleştirilmiştir.
6. *Cirrostratus (2017/2018)*: Bu çalışmada ilk bilgisayar programlamacılar tarafından kullanılan delikli kartlardan esinlenilmiştir. Dijital ve fizikselin kesiştiği bir kamu sanatıdır. DS Real Estate Group Kamusal Yerlerde Sanat Programı ile yapılmıştır.
7. *Semaphore (2013)*: Amsterdam'daki Sterncenter'ın dış mimarisi için tasarlanmış hareket halindeki geometrik formlardan oluşan, 3 boyutlu video haritalama ile oluşturulmuş görsel-işitsel enstelasyondur.
8. *Augmented Structures V1.0 (2011)*: Refik Anadol ve Alper Derinboğaz iş birliği ile gerçekleştirilen, Yapı Kredi Kültür Sanat tarafından desteklenen bu projede, İstiklal caddesinde Yapı Kredi Kültür Sanat Merkezinin dış cephesine yapılmış bir veri enstelasyonudur.
9. *Quadrangle (2010)*: Zeche Zollverein Essen'deki SANAA küpünü, geometrik formlar aracılığıyla mimari olarak dönüştüren, değiştiren bir enstelasyondur. (<https://quadrature.co/work/quadrangle/>; Erişim Tarihi: 05.05.2024)
10. *Quadrature (2009)*: Sanatçının Alican Aktürk ile iş birliği ile gerçekleştirdiği bu çalışma, santralistanbul Sanat ve Kültür Merkezi'nin İstanbul'daki binasının dış cephesine yapılan ve mimariyi (büyütüp, küçültüp, parçalayarak) dönüştüren görsel-

işitsel performans projesidir. (<https://blog.refikanadol.com/works/quadrature/>;  
Erişim Tarihi: 05.05.2024)

### Veri Tabloları ve Heykelleri

Bu kategoride sanatçının verileri görsellere dönüştürerek çeşitli boyutlarda LED ekran aracılığıyla sunduğu projeler ele alınmaktadır (<https://refikanadol.com>;  
<https://refikanadolstudio.com>; Erişim Tarihi: 05.05.2024):

1. *Echoes of the Earth-Living Archive (2024)*: Mercan resifleri ve yağmur ormanlarının görsel verileriyle hazırlanan dijital enstalasyonlardır. Bu enstalasyonlar Londra'da ve Davos Kongre Merkezinde sergilenmiştir.
2. *Sense of Healing - AI Data Sculpture (2022)*: İtalya'nın Capri ve Fransa'nın St. Tropez şehrinde gerçekleştirilen nörolojik verilerden oluşan yapay zekâ veri heykelidir.
3. *Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi (2022)*: İtalya'nın Florensa şehrinde Palazzo Strozzi'nin tarihi binasında, gerçekleştirilen Rönesans resim arşivlerinden oluşan yapay zeka veri heykelidir.
4. *Machine Hallucinations - Coral Dreams (2021)*: Art Basel Miami 2021 için Aorist Art ve Faena Hotel Miami Beach iş birliğiyle tasarlanan ve Miami Beach'te sergilenen, halka açık sosyal medya platformlarından toplanan 35.742.772 mercan görselinden oluşan veri heykelidir.
5. *Machine Hallucinations - Nature Dreams (2021)*<sup>18</sup>: Berlin'de König Galeri için tasarlanmış sergide, Doğa Düşleri adında dev bir veri heykeli, dört veri tablosundan oluşan Berlin Rüzgarları adlı seri, ST. AGNES kulesinde gerçek zamanlı çevresel verileri kullanan kamusal sanat projeksiyonu yer almıştır.
6. *Machine Memoirs - Space (2021)*: İstanbul'da Pilevneli Galeri'de sergilenen NASA JPL ile işbirliği sonucu elde edilen uzay teleskoplarının kaydettiği verilerle oluşturulmuş bir yapay zeka veri tabloları, heykelleri ve sonsuzluk odası içeren bir koleksiyondur.

---

<sup>18</sup> Bu projede hem dış cephe enstelasyonu hem de veri heykelleri yer aldığı için her iki kategoride de ele alınmıştır.

7. *Future of the City (2020)*: Yakın gelecekteki bir şehir teması odağında tasarlanmış bu proje, New York şehrinin manzaralarından oluşturulmuş bir enstelasyondur.
8. *Quantum Memories (2020)*: Google AI Kuantum Üstünlüğü deneyleri, makine öğrenimi ve olasılık estetiği çerçevesinde oluşturulan bir projedir. Melbourne’de kamuya sunulmuştur.
9. *Virtual Applique (2020)*: Virtual Applique, Sosyal medya fotoğraflarından renk desenlerini yakalayan bir algoritma aracılığıyla modanın geleceği düşünülerek tasarlanmış Los Angeles’daki Beverly Center’da hayata geçirilmiş bir veri heykelidir.
10. *Latent Being (2020, 2019)*: Berlin Kraftwerk’de gerçekleştirilen bu projede, Berlin’le ilgili görsel ve işitsel anılar veri heykeline dönüştürülmüştür. Şehir, mimari ve ziyaretçilerin yön verdiği şehir yaşamı makine öğrenimi aracılığıyla görsel enstelasyonu oluşturan verilerin bir parçasını oluşturmaktadır.
11. *Dataland (2019)*: Las Vegas’daki LINQ Otel’de sergilenen 3 boyutlu LED heykeller ve sürükleyici izleyici etkileşim bölgeleri dahil olmak üzere çeşitli tuvalerde sergilenen veri heykellerini içeren bir projedir.
12. *Latent History (2019)*: Bu çalışma, Stockholm’ün 150 yıllık fotoğraf arşivinden oluşan, makine öğrenimi yoluyla fotografik anıların görselleştirildiği bir enstelasyondur. Çağdaş fotoğraf sergileriyle tanınan Fotografiska müzesinde kamuya sunulmuştur.
13. *Interconnected CLT (2018)*: Charlotte Douglas Uluslararası Havalimanı’ndaki (CLT) kamuya sunulan bu çalışma, küresel, bölgesel hava trafiği verileri, uçuş bilgileri, bagaj sistemleri, havaalanı içi taşımacılık gibi verilerin görselleştirilerek oluşturulduğu dijital sanattır.
14. *Curious Case of Catalhoyuk (2018, 2017)*: Konya’daki Çatalhöyük kazı arşivinden 2,8 milyon veri kaydını içeren, ANAMED iş birliği ile tasarlanan bir yapay zeka destekli medya enstelasyonudur.
15. *Melting Memories (2018, 2017)*: “Hatırlama” vizyonu odağında şekillenen bu projede, California Üniversitesi’ndeki Neuroscape Laboratuvarı’nın nörolojik araştırma verileri, beyin dalgalarındaki değişkenliği ölçen EEG (elektroensefalogram) verileri vb. görsel bir enstelasyona dönüştürülmektedir. Ortaya çıkan veri heykelleri Pilevneli Galeri’de kamuya açılmıştır.

16. *Wind of Boston: Data Paintings (2017)*: Bu çalışmada Boston ve çevresindeki rüzgâr verileri görselleştirilmiştir. Logan Havalimanından toplanan rüzgâr hızı, yönü, sıcaklığı gibi günlük veriler analiz edilip görselleştirilerek veri heykeli oluşturulmuştur.
17. *Convergence LA (2017)*: Bu çalışma, Los Angeles şehir merkezindeki Metropolis Towers'ın dış cephesinde konumlandırılmış bir enstalasyondur. Enstalasyon, Los Angeles şehir yaşamına ait, halka açık astronomik, trafik, iklim, sosyal medya gönderileri gibi verilerin görselleştirilmesinden oluşmaktadır. Narduli Studio iş birliği ile Los Angeles Şehri Toplumsal Yeniden Geliştirme Ajansı desteği ile yapılmıştır.
18. *Virtual Depictions: San Francisco (2015)*: Proje, Kilroy Realty Corporation / John Kilroy ve iş birliğiyle 350 Mission'un lobisinde yer alan medya duvarı için hazırlanmıştır. Çevreden aldığı eş zamanlı verilerin görselleştirilmesinden oluşan bir sanat projesidir.

### Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri

Bu kategorideki projeler, verilerin makine öğrenimi, yapay zeka ve çeşitli algoritmalarla yararlanılarak, projeksiyonlar aracılığıyla bir mekanın üç boyutlu olarak görselleştirilmesine yönelik çalışmaları kapsamaktadır (<https://refikanadol.com>; <https://refikanadolstudio.com>; Erişim Tarihi: 05.05.2024):

1. *Echoes of the Earth-Living Archive (2024)*<sup>19</sup>: Mercan resifleri ve yağmur ormanlarının görsel verileriyle hazırlanan dijital enstalasyonlardır. Bu enstalasyonlar Londra'da ve Davos Kongre Merkezinde sergilenmiştir.
2. *Machine Memoirs - Space (2021)*<sup>20</sup>: İstanbul'da Pilevneli Galeri'de sergilenen NASA JPL ile işbirliği sonucu elde edilen uzay teleskoplarının kaydettiği verilerle oluşturulmuş bir yapay zeka veri tabloları, heykelleri ve sonsuzluk odası içeren bir koleksiyondur.

<sup>19</sup> Bu projede hem veri heykeli hem sonsuzluk odası bulunduğu için her iki kategoride de ele alınmıştır.

<sup>20</sup> Bu projede hem veri heykeli hem sonsuzluk odası bulunduğu için her iki kategoride de ele alınmıştır.

3. *Infinity Room: Nature Dreams (2020)*: Los Angeles’da gerçekleştirilen bu çalışma, makine öğrenimi aracılığıyla mekânı üç boyutlu dönüştüren enstalasyonlardan birisidir.
4. *Infinite Space (2019)*: Infinity Space koleksiyonundan oluşan bir sergi. Koleksiyonda, Archive Dreaming, Melting Memories, Infinity Room, Wind Data Paintings, Pladis:Data Universe, Machine Memoirs, Machine Hallucinations yer almıştır.
5. *Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017)*: Bu proje, Avrupa Birliği Kültür Programı'nın desteğiyle Sanatın Kullanımları Final Sergisi kapsamında San Francisco’da kamuya sunulmuştur. Projede, SALT Araştırma koleksiyonları içerisinde 1.700.000 belge görselleştirilerek dijital bir enstalasyona dönüştürülmüştür.
6. *Virtual Archive (2017)*: Sanal Arşiv, SALT Araştırma arşiv koleksiyonlarından 1.700.000 belgeden oluşmaktadır. Üç boyutlu donanımdan oluşan çalışmada kullanıcılar sanal gerçeklik aparatıyla görselleştirilen arşiv arasında gezinebilmektedir. Bu çalışma sanatçını *Archive Dreaming* projesinin bir uzantısı olarak gerçekleştirilmiştir.
7. *Infinity Room (2015)*: Zorlu Holding, Zorlu Performans Sanatları ve Artnivo'nun iş birliği ile düzenlenen ve 14. İstanbul Bienal’i etkinlikleri kapsamındaki “40 Metre 4 Duvar 8 Küp” adlı sergide yer alan bu çalışma, izleyicinin fiziksel benlik farkındalığını dönüştürmeyi amaçlayan, düz sinema projeksiyon perdesini üç boyutlu kinetik ve arkitektonik bir görselleştirmeye çevirmeye çalışan bir sanat projesidir.
8. *Liminal Room (2015)*: Zorlu Holding, Zorlu Performans Sanatları ve Artnivo'nun desteğiyle yürütülen bu projede, sonsuzluk odası enstalasyonu temel alınmış ve geleneksel düz sinema projeksiyon perdesini üç boyutlu bir görselleştirmeye dönüştürmek hedeflenmiştir. Enstalasyon, İstanbul Bienali’nde sergilenmiştir.



Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde proje isimleri, Tablo 1’de sistematize edilmiş olan kısaltmalarla ifade edilmektedir. Kısa olan proje isimleri ise olduğu gibi kullanılmaktadır.

**Tablo 1:** Proje İsimleri Kısaltmaları

<b>İç ve Dış Mimari Enstelasyonlar</b>			
<b>Proje Adı</b>	<b>Kısaltma</b>	<b>Proje Adı</b>	<b>Kısaltma</b>
<i>Living Architecture - Casa Batlló (2022, 2023)</i>	<i>LA: Casa B.</i>	<i>Machine Hallucinations - Sphere (2023):</i>	<i>MH: Sphere</i>
<i>Machine Hallucinations - Nature Dreams (2021):</i>	<i>MH:Nature D.</i>	<i>WDCH Dreams (2019)-Ethereal (2014):</i>	<i>WDCH D.</i>
<i>Seoul Haemong (2019):</i>	<i>Seoul H.</i>	<i>Cirrostratus (2017/2018):</i>	<i>Cirrostratus</i>
<i>Semaphore (2013):</i>	<i>Semaphore</i>	<i>Augmented Structures VI.0 (2011):</i>	<i>Augmented S.</i>
<i>Quadrangle (2010):</i>	<i>Quadrangle</i>	<i>Quadrature (2009):</i>	<i>Quadrature</i>
<b>Veri Tabloları ve Heykelleri</b>			
<b>Proje Adı</b>	<b>Kısaltma</b>	<b>Proje Adı</b>	<b>Kısaltma</b>
<i>Echoes of the Earth-Living Archive (2024):</i>	<i>EOEL Archive</i>	<i>Sense of Healing - AI Data Sculpture (2022):</i>	<i>Sense of Healing</i>
<i>Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi (2022):</i>	<i>Renaissance D.</i>	<i>Machine Hallucinations - Coral Dreams (2021):</i>	<i>MH: Coral D.</i>
<i>Machine Hallucinations - Nature Dreams (2021):</i>	<i>MH:Nature D.</i>	<i>Machine Memoirs - Space (2021):</i>	<i>M.M: Space</i>
<i>Future of the City (2020):</i>	<i>FOC</i>	<i>Quantum Memories (2020):</i>	<i>Quantum M.</i>
<i>Virtual Applique (2020):</i>	<i>Virtual A.</i>	<i>Latent Being (2020, 2019):</i>	<i>Latent B.</i>
<i>Dataland (2019):</i>	<i>Dataland</i>	<i>Latent History (2019):</i>	<i>Latent H.</i>
<i>Interconnected CLT (2018):</i>	<i>I.CLT</i>	<i>Curious Case of Catalhoyuk (2018, 2017):</i>	<i>Catalhoyuk</i>
<i>Melting Memories (2018, 2017):</i>	<i>Melting M.</i>	<i>Wind of Boston: Data Paintings (2017):</i>	<i>Wind of Boston</i>
<i>Convergence LA (2017):</i>	<i>C.LA</i>	<i>Virtual Depictions: San Francisco (2015)</i>	<i>Virtual Depictions</i>
<b>Sonsuzluk Odaları ve Sanal Gerçeklik Deneyimleri</b>			
<b>Proje Adı</b>	<b>Kısaltma</b>	<b>Proje Adı</b>	<b>Kısaltma</b>
<i>Echoes of the Earth-Living Archive (2024)</i>	<i>EOEL Archive</i>	<i>Machine Memoirs - Space (2021)</i>	<i>Machine M.</i>
<i>Infinity Room: Nature Dreams (2020)</i>	<i>Infinity R./ND</i>	<i>Infinite Space (2019)</i>	<i>Infinite S.</i>
<i>Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017)</i>	<i>Archive D.</i>	<i>Virtual Archive (2017)</i>	<i>Virtual A.</i>
<i>Infinity Room (2015)</i>	<i>Infinity R.</i>	<i>Liminal Room (2015)</i>	<i>Liminal R.</i>

### 3.1.2. Veri Toplamak için Yararlanılan Kaynaklar

Araştırmaya dahil edilen eserlerle ilgili olarak ve araştırma kategorileri çerçevesinde online her türlü bilgiye ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda başta Refik Anadol'un kişisel ve stüdyo web siteleri olmak üzere, Anadol'un projeleri hakkındaki bilgilerin, görsellerin ve videoların Youtube, Instagram, Facebook ve Twitter paylaşımları incelenmiştir. Ayrıca sanatçı ve projelerine ilişkin haberler ve röportajlardan da yararlanılmıştır. İncelenen kaynakların ayrıntılı listesi EK-1'de verilmiştir.

### 3.1.3. Araştırma Kategorileri ve Araştırma Soruları

Araştırma, "Algoritmik Sanat Pratiklerinde Hibrit Kamusal Alanların Potansiyel Nitelikleri (Vaatleri)" başlığı altında tartışılmış olan beş kategori çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Kategoriler ve bu kategorilerle ilişkili araştırma soruları aşağıda yer almaktadır.

#### 1. Erişilebilirlik ve Yayılım:

- a. Sanat eseri herkesin erişimine açık mı? Eğer erişime açıksa, erişime açık olduğunun göstergeleri nelerdir?
- b. Sanat eserinin siber alana yayılımı mevcut mu? Siber alandaki görünürlüğü hangi kanallarla ve nasıl gerçekleşmektedir?
- c. Sanat eserine yönelik bilgi erişimi nasıl tasarlanmıştır?

#### 2. Kapsayıcılık:

- a. Sanat eseri, içerik olarak farklı kültürlerden, etnik kökenlerden, cinsiyetlerden, cinsel yönelimlerden, yaş gruplarından, sosyoekonomik statülerden vb. kişileri kapsıyor mu? Bunun göstergeleri nelerdir?
- b. Sanat eseri, hedef kitle açısından çoğulcu bir yaklaşım sergiliyor mu? Bunun göstergeleri nelerdir?

3. *İlişkiselik:*

- a. Sanat eserinin deneyimlenme süreci izleyicinin sanatçıyla, eserle ve diğer izleyicilerle etkileşime izin verecek niteliklere sahip mi? Sahipse bu nitelikler nelerdir?
- b. Sanat eserinin izleyicinin eserle/sanatçıyla/diğer izleyicilerle fiziksel, zihinsel ya da duygusal bağ kurmasına imkân veren özellikleri nelerdir?

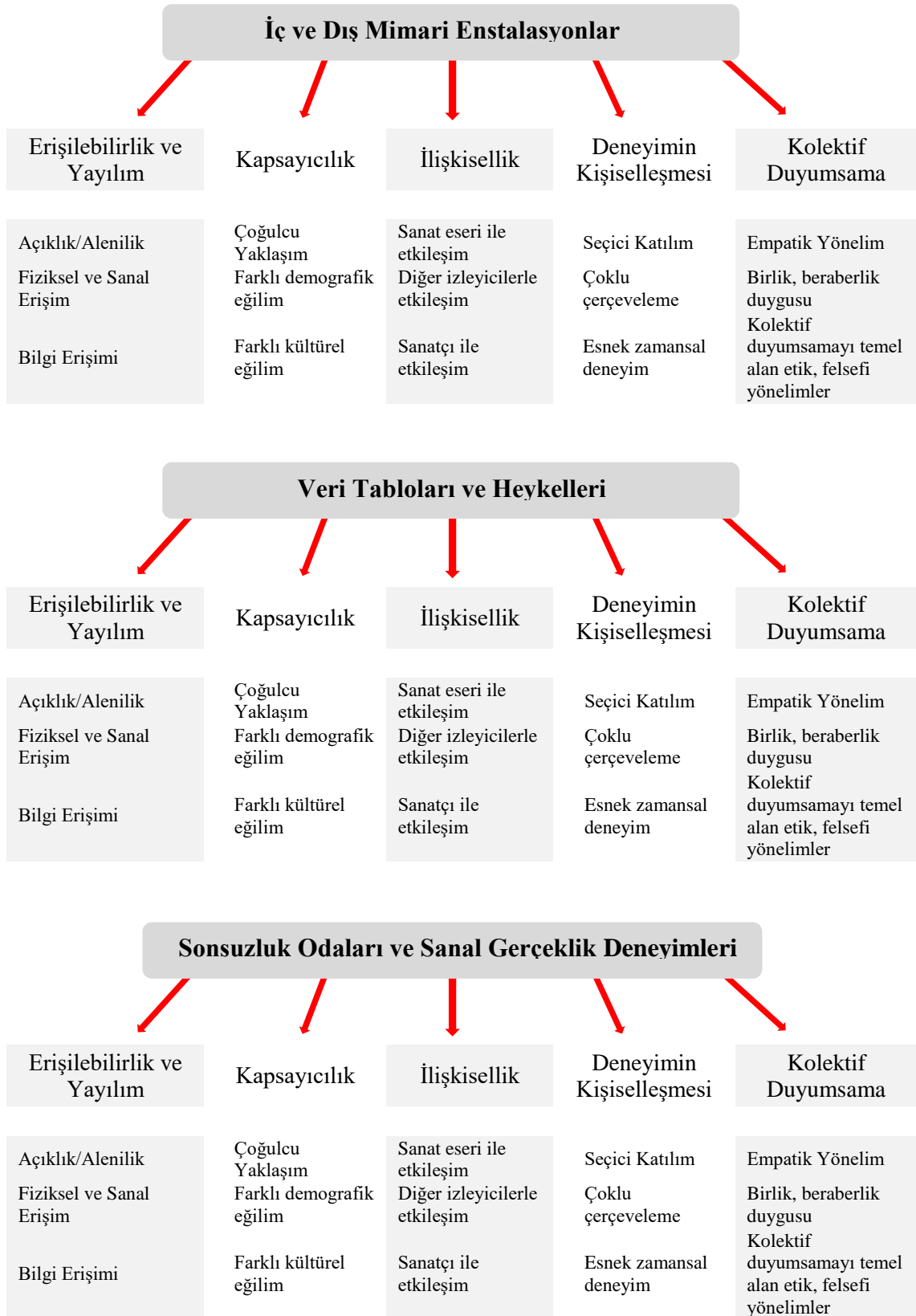
4. *Deneyimin Kişiselleşmesi:*

- a. Sanat eserinin deneyimi kişiselleştiren boyutları var mı? Bunlar neler ve deneyimi nasıl etkileyebilir?

5. *Kolektif Duyumsama:*

- a. Sanat eserinin ötekine yönelen empatik yönelimi teşvik eden boyutları var mı? Varsa bunlar nelerdir?
- b. Sanat eserinin birlik, beraberlik duygusu geliştirmeye teşvik eden boyutları var mı? Varsa nelerdir?
- c. Sanat eserinin kolektif duyumsamaya yönelik düşünsel/felsefi/etik göndermeleri var mı? (Posthümanist etik, gelecek tahayyülleri vb.)

Tablo 2: Araştırmanın Yol Haritası



### 3.2. ARAŞTIRMANIN BULGULARI

Bu bölümde, Refik Anadol'un araştırmaya dahil edilen ve üç kategoride (İç ve Dış Cephe Mimari Enstelasyonları, Veri Tabloları/Heykelleri, Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri) sınıflandırılan 34 projesine yönelik web sitesi, Instagram, Twitter ve Youtube verileri ilgili kategoriler odağında sistematize edilmiştir. Ayrıca sanatçının görüşlerine yer veren web sitesi verileri, çeşitli platformlardaki konuyla ilgili haber ve röportajlardan da yararlanılmıştır.

Öncelikle incelenen 34 projenin hepsi de dijital teknolojilerin ve sanal alanların fiziksel alana entegre edildiği kamusal mekanlarda gerçekleşmektedir. Çalışmanın devam eden kısmında bu hibrit kamusal alanlar ekseninde Refik Anadol'un projelerinin kamusalılığı yukarıda belirtilmiş olan beş kategori odağında detaylandırılmaktadır.

#### 3.2.1. Erişilebilirlik ve Yayılım

Erişilebilirlik ve yayılım bağlamında, projelerin hibrit kamusal alan çerçevesindeki özellikleri; fiziksel erişim, sanat projesinin görüntü ve ses olarak dijital erişimi, sanat projesinin içeriği hakkındaki bilgiler "erişim" kapsamında değerlendirilmiştir. Bu kapsamda projelerin web sitesi, Youtube, Instagram, Twitter, Facebook kanallarından erişime açılma durumu incelenmiştir.

##### 3.2.1.1. İç ve Dış Mimari Enstalasyonlar:

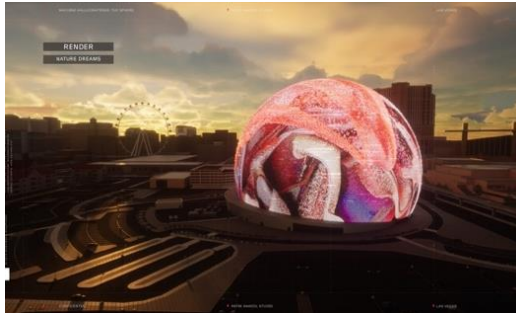
İncelenen 34 projenin 10 tanesi iç ve dış mimari enstalasyonlardan oluşmaktadır. Bu projelere ilişkin fiziki erişilebilirlik ve dijital yayılım bağlamındaki bulgular aşağıdadır.

### 1. Fiziki Erişilebilirlik:

Bu kategorideki projelerin hepsinin de büyük şehirlerin merkezi ve halka açık noktalarında gerçekleştiği görülmektedir.

**Tablo 3:** İç ve Dış Mimari Enstalasyonların Konum Bilgileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

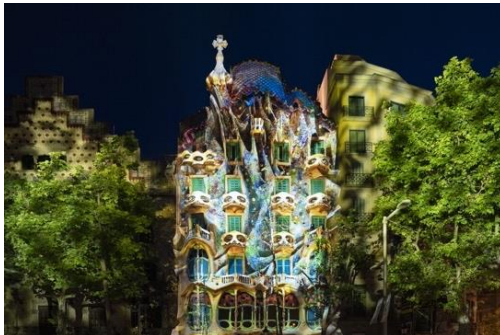
Proje Adı	Yer	Konum
Living Architecture: Casa Batlló	Barcelona, İspanya	Casa Batlló Binası
Machine Hallucinations-Sphere	Las Vegas, ABD	The Sphere Binası
Machine Hallucinations-Nature Dreams	Berlin, Almanya	König G., St. Agnes Kulesi
WDCH Dreams-Ethereal	Los Angeles, ABD	Walt Disney Konser Salonu
Seoul Haemong	Seoul, Kore	Dongdaemun Design Plaza
Augmented Structures V1.0	İstanbul, Türkiye	Yapı Kredi Kültür S.M.
Semaphore	Amsterdam, Hollanda	Stern-Center Alışveriş M.
Cirrostratus	Los Angeles, ABD	C3 Building
Quadrangle	Essen, Almanya	SANAA Kübü
Quadrature	İstanbul, Türkiye	Santralistanbul



**Görsel 5:** Machine Hallucinations — Sphere  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 6:** Machine Hallucinations-Nature Dreams St. Agnes Kulesi  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 7:** Living Architecture: Casa Batlló  
(Barcelona- Casa Batlló,  
<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 8:** Living Architecture: Casa Batlló (New York - Rockefeller Plaza;  
<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)

Projelerden en güncel üç tanesinden örnek vermek gerekirse; *MH: Sphere* projesinde (Görsel 5) mekân olarak Las Vegas'ın doğusunda halka açık bir arena olan The Sphere kullanılmıştır. Dış cephe enstelasyonu olduğundan dolayı katılım için herhangi bir ücret ya da prosedür gerekmemiştir. Farklı zamanlarda tekrarı gerçekleştirilen *LA: Casa B.* projesi (Görsel 7, 8), aynı zaman dilimi içerisinde Barcelona ve New York'da gerçekleştirilmiştir. Proje; Barcelona'da şehrin ünlü tarihi binalarından *Casa Batlló'nun* mimarisi üzerinde uygulanmış, New York'ta da tanınmış alışveriş merkezlerinden *Rockefeller Plaza*'da herkesin erişimine açık olarak sunulmuştur. Benzer şekilde *MH:Nature D.* projesinde (Görsel 6) Berlin'de König Galerisinin St. Agnes Kulesinin dış cephesine enstalasyon yapılmıştır.<sup>21</sup>

## 2. Dijital Yayılım:

İç ve dış enstalasyonlarda sanatçı dijital veriyi kullanarak mekanları dönüştürmektedir. İcra edilen sanatın kendisi dijitali, sanalı fiziksel alana entegre ederek hibrit bir mekân tasarımı ortaya koyduğu gibi; sanatsal deneyim de hibrit bir kamusal alanda sürmektedir. Bunun en temel göstergesi, sanatsal etkinliğe dair videoların ve fotoğrafların web sayfası, Instagram, Facebook, Twitter, Youtube gibi kanallardan halka açılmasıdır. Böylece fiziksel alandaki deneyim dijitale doğru genişlerken hibrit bir kamusal alan deneyimi potansiyeli ortaya çıkmaktadır.

### a. Web Sayfası Paylaşımları

Refik Anadol'un iç ve dış enstalasyonları kategorisindeki çalışmalarından *MH: Nature D.* projesi kapsamındaki ST. AGNES kulesi üzerinde yaptığı enstalasyon ve *Cirrostratus* ve *Quadrangle* projeleri kapsamındaki çalışmaları dışındaki diğer 7 çalışmanın, videoları sanatçının web sitesinde tam zamanlı şekilde ve farklı açılardan görüntülerle yayınlanmaktadır. Çalışmaların pek çoğu stüdyo web sitesinde de yayınlanmaktadır.

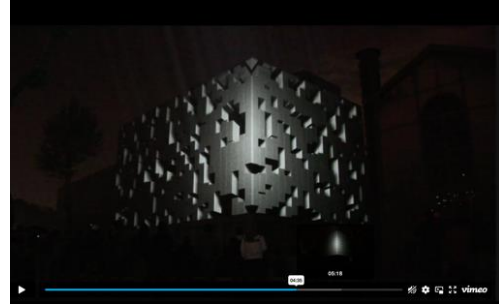
---

<sup>21</sup> Ayrıntılar için: <https://refikanadol.com>

Videosu olmayan söz konusu çalışmaları da dahil tüm çalışmalarının görselleri de web sitesinde yer almaktadır.<sup>22</sup>



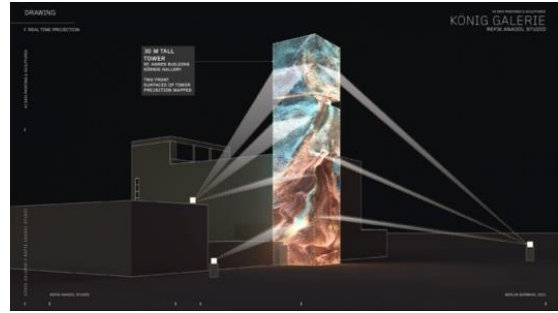
**Görsel 9:** *Seoul Haemong* (2019) projesinin videosunun 03:14. dakikasından bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 10:** *Quadrature* (2019) projesinin videosunun 04:35. dakikasından bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/quadrature/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 11:** *WDCH Dreams* (2019) projesinin videosunun 04:03. dakikasından bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 12:** *Machine Hallucinations-Nature Dreams* (2021) projesi ST. AGNES kulesinin fotoğrafı (<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)

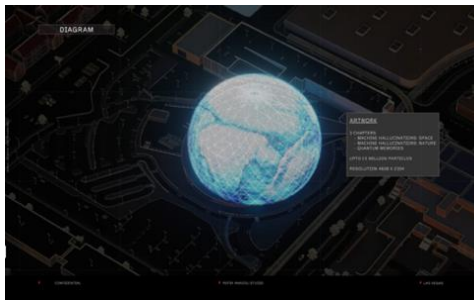
Görsel 9’da Seoul H. projesinin web sitesinde yayımlanan videosundan bir görüntü yer almaktadır. Videoda projenin gerçekleştirildiği binanın farklı açılardan görüntüleri, uzak ve yakın çekim detayları, etrafındaki izleyici kitlesini de dahil eden çekimleri ve müzik yer almaktadır. Ayrıca web sitesinde projeye ait çok sayıda yüksek çözünürlüklü fotoğrafa da yer verilmektedir. Görsel 10’da Quarature projesinin videosundan bir görüntü yer almaktadır. Bu videoda da binanın tüm cephesinin görüldüğü bir açıdan etkinliğin tamamı yer almaktadır. Bir önceki örnekle benzer şekilde, projenin yüksek çözünürlüklü görselleri de web sitesinde paylaşılmaktadır. Görsel 11’de de WDCH D.

<sup>22</sup> <http://refikanadol.com>; <http://refikanadolstudio.com>

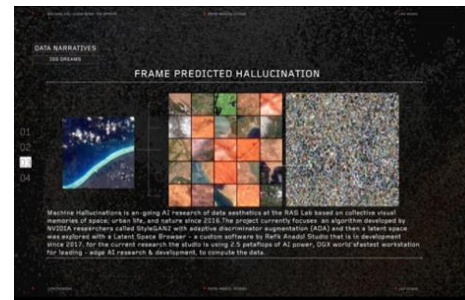


projesinin videosundan bir görüntü yer almaktadır. Bu video kamusal mekânı geniş açıdan gösteren bir dron çekimiyle başlamakta, projeye ait bilgiler de alt yazı olarak kullanılmaktadır. Mimarının farklı açılardan, izleyicilerle birlikte ve uzak-yakın çekim görüntülerin yanı sıra projede kullanılan müzikle birlikte sunumu, kamusal mekânın detaylarına dair bir kavrayışa olanak tanımaktadır. Görsel 12 ise farklı türde çalışmalarının bir arada olduğu MH: Nature D. projesinin dış cephe enstalasyonu ile ilgili bölümü olan ST. Agnes kulesinin simüle edilmiş bir görüntüsü yer almaktadır. Gerçek bir görüntü olmasa da kulenin bulunduğu mekânın birebir simüle edilmiş hali olması, mekânsal tasarıma dair fikir vermektedir. Bütün bu video ve görüntüler kamusal alanın deneyiminin bir benzerinin sanal uzamda sürdürülmesi olarak görülebilir. Böylece hibrit bir kamusalık inşa edileceği gibi erişilebilirlik imkanları da arttırılmaktadır.

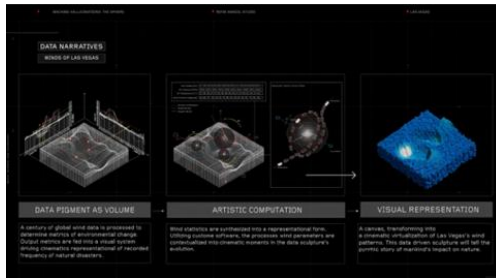
Hibrit kamusal deneyimi daha farklı bir noktaya taşınan unsurlardan birisi çalışmanın ortaya çıkma süreci ile ilgili detaylar, kullanılan veriler hakkında bilgiler, çalışmanın adımları, bu adımlara ilişkin görsellerin de web sitesinde paylaşılmasıdır. Bu veriler sanatsal deneyimin bir parçası olarak kamusal erişime açık tutulmaktadır. Hatta kullanılan algoritmalar da kişisel ve stüdyo web sitesinde paylaşılmaktadır. Söz konusu paylaşımlar, fiziksel ve sanal alanı birlikte deneyimleyen kişiler açısından edinilen sanal deneyimdeki hazzı etkileme potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla, bu sanat formunda sanatsal deneyim fiziksel kamusal alanı aşarak sanal uzamda olgunlaşma potansiyeli ile birlikte gündeme gelmektedir.



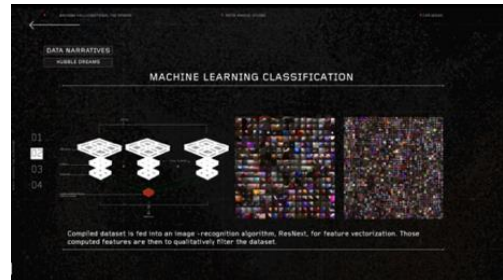
**Görsel 13:** Machine Hallucinations – Sphere / Diagram;  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 14:** Machine Hallucinations – Sphere / Data Narratives, ISS Dreams;  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 15:** Machine Hallucinations – Sphere / Data Narrative, Winds of Las Vegas;  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)



**Görsel 16:** Machine Hallucinations – Sphere / Data Narrative, Hubble Dreams;  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/>; Erişim Tarihi: 01.05.2024)

Yukarıda bu kategorideki güncel çalışmalarından biri olan *MH: Sphere* çalışmasına yönelik verilerden görüntüler yer almaktadır. Görsel 13’de bu çalışmanın harita üzerinde bir diagramı gösterilmekte ve bu diagramla çalışmanın değişim, gelişim süreci grafiksel olarak ifade edilmektedir. Görsel 14’de çalışmanın RAS laboratuvarlarında, uzay, kentsel yaşam ve doğaya ilişkin kolektif görsellere ve veri estetiğine dayalı bir yapay zekâ araştırmasını konu aldığından bahsedilmekte ve bu projede NDIDIA araştırmacıları tarafından geliştirilmiş (ADA) ile AtyleGAN2 adlı algoritmaların, Latent Space Tarayıcı ve DGX yapay zekâ yazılımının kullanıldığı gibi bilgiler verilmektedir. Görsel 15 ve Görsel 16’da bir dizi veri anlatısı verisinden birer bölüm yer almaktadır. Görsel 15’de şehrin bir asırlık rüzgâr verilerinin ölçümlenmesini ve bu ölçümlerin doğal afetlerin kayıtlı sıklığının sinematik temsili yönündeki bir sistemle beslendiği grafiksel ve yazılı olarak ifade edilmektedir. Las Vegas’ın rüzgâr desenlerinin temsili olarak sentezlenmesiyle sinematik bir anlatı kurulduğu ifade edilmektedir. Görsel 16’da ise verilerin görüntü tanıma algoritması olan ResNext’le beslendiği ve böylece veri kümelerinin niteliksel olarak sınıflandırıldığı ifade edilmektedir. Sanatçı bu veri görselleştirilmesiyle insanın doğa üzerindeki etkisine dair bir öykü kurgulamaktadır. Bu bilgiler, dijital bir kamusal alan deneyimi ile fiziksel kamusal alan deneyimini kaynaştıran ve estetik deneyimi dönüştüren bir potansiyel içermekle birlikte çalışmaların önemli bir parçası olan verilere erişilebilirliği sağlayarak çalışmanın erişilebilirlik potansiyeline de katkı sağlamaktadır. Özellikle de erişilebilirlik, çalışmaların görsel-işitsel niteliklerine fiziksel olarak ulaşmakla sınırlı tutulmayıp çalışmanın bağlamsal, entelektüel unsurlarını kavramaya ilişkin ipuçlarına erişimle de ilişkilendirildiğinde, bilgilere erişim, erişilebilirlik kapsamında önemli bir unsur haline gelmektedir.

*b. Youtube Paylaşımları*

Sanatçının bu kategorideki çalışmalarından *MH: Nature D.* projesinin dış cephe enstalasyonu ile ilgili kısmı olan ST. AGNES kulesi üzerine yaptığı enstalasyon ve *Cirrostratus* ile *Quadrangle* projeleri dışındaki tüm çalışmalarının farklı Youtube kanallarında videoları yer almaktadır. Çalışmaların Youtube paylaşımlarına dair 06.05.2024 tarihinde elde edilen veriler Tablo 4’de listelenmiştir.

**Tablo 4:** İç ve Dış Mimari Enstalasyon Kategorisi Youtube Görüntülenme Oranları  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

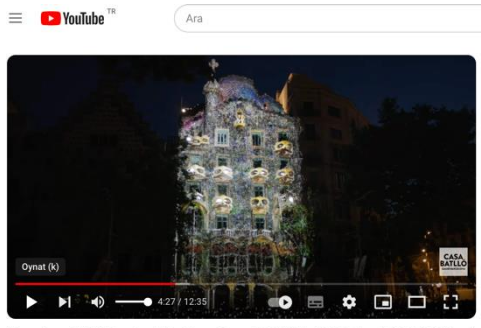
Proje Adı	En Fazla İzlenme Alan Video Linki	Görüntüleme Oranı (06.05.2024)
Machine Hallucinations-Sphere	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wah0qnxdjG4&amp;t=39s">https://www.youtube.com/watch?v=wah0qnxdjG4&amp;t=39s</a>	2.273
Living Architecture: Casa Batlló	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oOsAexs6Bl4&amp;t=120s">https://www.youtube.com/watch?v=oOsAexs6Bl4&amp;t=120s</a>	56.921
WDCH Dreams	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=FKfCrChDWpY">https://www.youtube.com/watch?v=FKfCrChDWpY</a>	74.492
Seoul Haemong	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-jWuCrwa5GQ">https://www.youtube.com/watch?v=-jWuCrwa5GQ</a>	1.021
Augmented Structures V1.0	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIEStDk">https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIEStDk</a>	13.213
Semaphore	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y71fybHWrbM">https://www.youtube.com/watch?v=Y71fybHWrbM</a>	1.319
Quadrature	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UE08VSNhctU">https://www.youtube.com/watch?v=UE08VSNhctU</a>	2.690

Tablo 4’de görüntülenme oranları yer alan projelerden en fazla (74.492) görüntülenmiş olan *WDCH D.*’in videosu (Görsel 18), Los Angeles Flarmoni Orkestrasının hem kendi web sitesinde<sup>23</sup> hem de Youtube kanalında yayınlanmıştır. Bu video, etkinliğin tamamının full hd olarak çekilmiş versiyonudur. Kamusal alanda gerçekleşen bu etkinlik full hd görüntülerle dijital alanda sürdürülmektedir. Görüntüleme oranı (56.921) olarak ikinci sırada yer alan *LA: Casa B.* projesinde enstalasyonun sunulma süreci Casa Batlló tarafından hem kendi web sitesinde hem Youtube kanalında yayınlanmıştır (Görsel 17).<sup>24</sup> Videoda, etkinlik geri sayımın başladığı andan sonuna kadar görüntülenmektedir. Bu projenin New York Rockefeller Plaza’daki sunumu da etkinliğin gerçekleştiği tarihlerde

<sup>23</sup> [https://www.laphil.com/visit/when-youre-here/wdchdreams?utm\\_source=video&utm\\_medium=youtube&utm\\_campaign=wdchdreams](https://www.laphil.com/visit/when-youre-here/wdchdreams?utm_source=video&utm_medium=youtube&utm_campaign=wdchdreams)

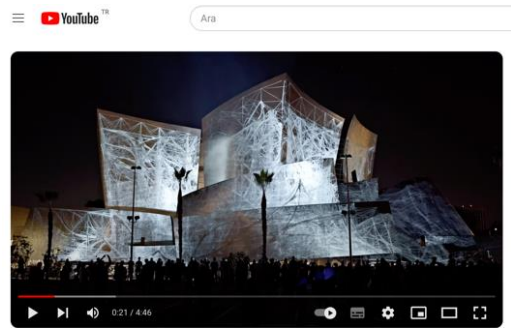
<sup>24</sup> Bkz. <https://www.youtube.com/@casabatllo>

Casa Batllo Youtube kanalında<sup>25</sup> ve bir izleyici tarafından yayınlanmıştır.<sup>26</sup> Casa Batlló'nun web sitesinde enstelasyonun videosu etkinlik tarihinden itibaren yayınlanmaya devam etmektedir. Enstalasyon, farklı açılardan çekilmiş videolarla farklı Youtube kanallarından da yayınlanmıştır. Benzer şekilde *Augmented S.* projesinin tüm etkinliği içeren Youtube videosu da örnek olarak gösterilebilir (Görsel 19).<sup>27</sup> Örneklendirilen projelere ilişkin video görüntüleri ve diğer görseller kamusal alan deneyimini siber alanda da sürdürmeye katkı sağlamakta ve çalışmaların erişilebilirlik potansiyelini güçlendirmektedir.



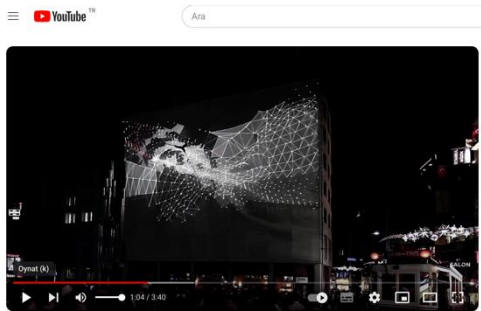
Mapping 4K "Living Architecture: Casa Batlló" by Refik Anadol (Full Video)

**Görsel 17:** *Living Architecture: Casa Batlló* (2023);  
(<https://www.youtube.com/watch?v=oOsAexs6Bl4&t=120s>; Erişim Tarihi: 06.05.2024)



Refik Anadol, WDCH Dreams, 2018

**Görsel 18:** *WDCH Dreams* (2019);  
(<https://www.youtube.com/watch?v=FKfCrChDWpY> ; Erişim Tarihi: 06.05.2024)



Augmented Structures v1.0 - Acoustic Formations | Istiklal Street

**Görsel 19:** *Augmented Structures V1.0* (2011);  
(<https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIEStDk> ; Erişim Tarihi: 06.05.2024)



**Görsel 20:** *Quadreture* (2009);  
(<https://www.youtube.com/watch?v=UE08VSNhctU>; Erişim Tarihi: 06.05.2024)

<sup>25</sup> <https://www.youtube.com/shorts/w5UehNd9aRI>

<sup>26</sup> Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=f8p6V2eFcFs>

<sup>27</sup> Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIEStDk>; Erişim Tarihi: 06.05.2024

c. Instagram Paylaşımları

Sanatçının bu kategorideki eserlerinden 7 tanesinin Instagram paylaşımlarının mevcut olduğu, *Cirrostratus*, *Quadrangle*, *Quadrature* projeleri kapsamında ise Instagram paylaşımlarının olmadığı tespit edilmiştir. Bu durumun adı geçen çalışmaların sanatçının daha erken dönem çalışmaları olmasından kaynaklandığı tahmin edilmektedir. Sanatçı, Refik Anadol Stüdyoyu 2014 yılında kurmuştur.<sup>28</sup> O nedenle 2014 yılı sonrası daha kurumsal bir çerçevede çalışmaya başlamasının bu durumda etkisi olduğu, dolayısıyla özellikle son 5 çalışmada sosyal medyanın daha etkin kullanılmasının anlamlı olduğu düşünülmektedir. Bu projelere yönelik Refik Anadol'un Instagram hesabındaki etkinlik yılına ait gönderi ve beğeni durumları (06 Mayıs 2024 tarihine kadar olan) Tablo 5'de listelenmiştir.

**Tablo 5:** İç ve Dış Mimari Enstalasyon Kategorisi Instagram Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı
Living Architecture- Casa Batlló	7 Mayıs 2022 (Barcelona)	1 (1 video, 3 foto)	23 Nisan 2022	33951
		1 (1 video)	30 Nisan 2022	27447
		1 (1 foto)	5 Mayıs 2022	38346
		1 (1 video)	6 Mayıs 2022	22692
	30 Nisan-13 Mayıs (New York)	1 (3 video, 2 foto)	8 Mayıs 2022	72719
		1 (1 video, 6 foto)	9 Temmuz 2022	61217
		1 (1 video)	31 Aralık 2022	50398
		1 (4 foto)	29 Nisan 2023	53623
	05 Mayıs 2023 (Barcelona)	1 (1 video)	16 Aralık 2023	170670
		1 (4 video, 3 foto)	6 Mayıs 2023	651520
Machine Hallucinations – Sphere	1 Eylül 2023 (4 Ay)	1 (1 video)	2 Eylül 2023	167049
		1 (1 video)	30 Aralık 2023	27024
		1 (1 video)	4 Kasım 2023	85548
Machine Hallucinations - Nature Dreams	06 Kasım 2021 / 17 Aralık 2021	1 (1 video, 8 foto)	25 Eylül 2021	17993
		1 (1 video)	23 Ekim 2021	35884
		1 (3 foto)	14 Aralık 2021	16782
		1 (3 video)	17 Aralık 2021	23674
WDCH Dreams	27 Eylül 2019	1 (1 video, 4 foto)	27 Şubat 2020	14074
		1 (2 video)	1 Ekim 2020	18972
Seoul Haemong	21 Eylül 2019	1 (1 video)	11 Aralık 2019	11682
		1 (1 video)	17 Aralık 2019	6377
		1 (1 video)	19 Aralık 2019	5207
		1 (1 video)	21 Aralık 2019	12200
Semaphore	30 Eylül 2013	1 (1 foto)	30 Eylül 2013	119
		1 (1 foto)	28 Eylül 2013	96
	20 Eylül 2011	1 (1 foto)	13 Eylül 2011	24

<sup>28</sup> <https://refikanadolstudio.com/studio/>; Erişim Tarihi: 06.05.2024

Augmented Structures V1.0	1 (1 foto)	13 Eylül 2011	28
	1 (1 foto)	15 Eylül 2011	39
	1 (1 foto)	15 Eylül 2011	21
	1 (1 foto)	15 Eylül 2011	39
	1 (1 foto)	17 Eylül 2011	37
	1 (1 foto)	17 Eylül 2011	32
	1 (1 foto)	18 Eylül 2011	56
	1 (1 foto)	21 Eylül 2011	43
	1 (1 foto)	5 Ekim 2011	-
	1 (1 foto)	8 Ekim 2011	-

Tablo 5’deki verilerden konu bağlamında öne çıkan durum, projelerin büyük bölümünde etkinlik tarihine yakın tarihlerde paylaşılan gönderilerin daha çok beğeni almasıdır. Örneğin, LA: Casa B. çalışmasında en fazla beğeni sayısını (651520) alan gönderi 5 Mayıs 2023’deki etkinlik gününden bir gün sonra, yani 6 Mayıs 2023’de paylaşılmış olan etkinlik videosunun yer aldığı gönderidir (Görsel 22). Aynı proje 2022 yılında da hayata geçirilmiştir. 7 Mayıs 2022 tarihindeki etkinlikle ilgili olarak 2022 yılı boyunca paylaşılan gönderilerden en fazla beğeni (72719) 8 Mayıs 2022’de paylaşılan gönderi almıştır (Görsel 21). Bu durum fiziksel alandaki deneyimin sanal alana etki etmesi ve aralarındaki etkileşimin bir göstergesi olarak düşünülebilir.



**Görsel 21:** Living Architecture-Casa Batlló  
([https://www.instagram.com/p/CdTPJr6jd6K/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CdTPJr6jd6K/?img_index=1); 8 Mayıs 2022 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 06.05.2024)



**Görsel 22:** Living Architecture-Casa Batlló  
([https://www.instagram.com/p/Cr5wQw5tcIV/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/Cr5wQw5tcIV/?img_index=1); 6 Mayıs 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 06.05.2024)

Tablo 5’deki verilerde dikkat çeken bir diğer unsur da gönderilerin büyük bölümünde video paylaşılmasıdır. Özellikle yakın tarihli projelerde video gönderiminin giderek arttığı görülmektedir. Etkinlikten önceki gönderilerde bile mekânın simülasyonu

üzerinden bir paylaşım yapılmaktadır. Bir anlamda fiziksel mekandaki deneyimi önceleyen bir sanal deneyim söz konusudur. Bu durumun fiziksel mekandaki deneyime etki etme potansiyeli taşıdığı söylenebilir. Simüle edilmiş mekânı dijital bir platformda deneyimleyen kişi etkinlik mekanına gittiğinde tüm davranış biçimine yön veren bir beklentinin deneyim sürecini yönlendirmesi olasıdır. Ayrıca görüntü ve sesin birlikte paylaşımı sanatsal deneyimi fiziksel mekandakine daha yakın kılmaktadır. Dolayısıyla fiziksel ve sanal kamusal alanlar arasındaki etkileşim daha güçlü hale gelmektedir. Söz konusu paylaşımlar hibrit kamusal alan deneyiminin yanı sıra erişilebilirlik bağlamında da önem taşımaktadır.

#### d. Twitter Paylaşımları

Sanatçının iç ve dış mimari enstalasyonları arasında *Cirrostratus*, *Quadrangle*, *Quadrature* projeleri kapsamında Twitter paylaşımının olmadığı; mevcut paylaşımların *LA: Casa B.*, *MH: Sphere*, *MH:Nature D.*, *WDCH D. (2019)*, *Seoul H.*, *Semaphore (2013)*, *Augmented S.* projeleri bağlamında olduğu tespit edilmiştir. Tablo 6'da 07.05.2024 tarihinde elde edilen veriler doğrultusunda projelerin, gerçekleştirildiği yıla ait Twitter paylaşımlarının durumu yer almaktadır.

**Tablo 6:** İç ve Dış Mimari Enstelasyon Kategorisi Twitter Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı
Living Architecture-Casa Batlló	7 Mayıs 2022 (Barcelona)	1 (1 foto)	11 Nisan 2022	381
		3 (1 video, 2 foto)	22 Nisan 2022	V: 1B, F: 520,
		2 (1 foto, 1 video)	28 Nisan 2022	F: 240, V: 226
		1 (1 video)	30 Nisan 2022	219
		1 (1 foto)	3 Mayıs 2022	1B
		2 (1 foto, 1 video)	5 Mayıs 2022	V: 274, F: 79
		2 (1 foto, 1 video)	6 Mayıs 2022	V: 226, F: 63
		1 (1 video)	9 Mayıs 2022	193
		1 (1 video)	10 Mayıs 2022	418
		1 (1 foto)	16 Mayıs 2022	286
		1 (1 video)	9 Temmuz 2022	300
		2 (1 foto, 1 video)	23 Ekim 2022	F: 404, V: 79
		2 (2 foto)	21 Ocak 2023	F1: 196, F2: 1
		1 (1 video)	23 Nisan 2023	83
		2 (2 foto)	29 Nisan 2023	F1: 189, F2: 188
		2 (2 video, 1 video)	5 Mayıs 2023	V1:201, V2:479
		1 (1 foto)	6 Mayıs 2023	201
		1 (1 video)	16 Aralık 2023	534
		1 (1 video)	31 Ağustos	2B
		1 (1 foto)	2 Eylül 2023	1B

Machine Hallucinations – Sphere	1 Eylül 2023 (4 ay)	1 (1 video)	6 Eylül 2023	518
		1 (1 video)	9 Eylül 2023	412
		1 (1 video)	24 Eylül 2023	307
		1 (1 video)	2 Ekim 2023	6B
		1 (1 video)	3 Ekim 2023	531
Machine Hallucinations - Nature Dreams	06 Kasım 2021 / 17 Aralık 2021	1 (1 video)	13 Şubat 2021	210
		1 (1 video)	12 Mart 2021	198
		1 (1 video)	22 Nisan 2021	196
		2 (1 video, 4 foto)	5 Haziran 2021	V: 520, F: 50
		2 (1 video, 2 foto)	3 Temmuz 2021	V: 912, F: 59
		1 (1 video)	23 Ekim 2021	1B
		1 (1 video)	30 Ekim 2021	350
		1 (2 foto)	31 Ekim 2021	236
		1 (2 foto)	5 Kasım 2021	323
		1 (1 video)	6 Kasım 2021	958
		1 (1 video)	11 Aralık 2021	151
		2 (2 video)	12 Aralık 2021	V1: 267, V2: 105
		1 (1 video)	15 Aralık 2021	1B
		2 (2 video)	17 Aralık 2021	V1: 190, V2: 38
		1 (1 foto)	20 Aralık 2021	181
1 (1 video)	21 Aralık 2021	103		
1 (12 foto)	23 Aralık 2021	437		
WDCH Dreams	27 Eylül 2019	1 (4 foto)	20 Temmuz	107
		1 (1 video)	27 Şubat 2020	144
Seoul Haemong	21 Eylül 2019	1 (1 video)	11 Aralık 2019	208
		1 (1 video)	15 Aralık 2019	101
		1 (1 video)	17 Aralık 2019	133
		1 (1 video)	19 Aralık 2019	191
		1 (1 video)	21 Aralık 2019	241
Semaphore	30 Eylül 2013	1 (1 video)	10 Eylül 2013	3
		1 (Instagram linki)	28 Eylül 2013	3
		1 (Instagram linki)	30 Eylül 2013	3
Augmented Structures V1.0	20 Eylül 2011	2 (Instagram linki)	13 Eylül 2011	-
		1 (Instagram linki)	15 Eylül 2011	-
		1 (Instagram linki)	17 Eylül 2011	-
		1 (Instagram linki)	18 Eylül 2011	-
		1 (Instagram linki)	21 Eylül 2011	-
		1 (Instagram linki)	23 Eylül 2011	-
		1 (Instagram linki)	5 Ekim 2011	-
		1 (Instagram linki)	8 Ekim 2011	-

Tablo 6'daki verilerden anlaşılacağı üzere gönderilerin neredeyse tamamı video içermekte ya da video içeren Instagram linkine bağlanmaktadır. Görsel, işitsel unsurların olduğu bu videolar, etkinlik öncesinde, sırasında ve sonrasında kamusal mekân deneyimini dönüştürme potansiyeli içermektedir. Ancak bazı projelere özellikle 2020 öncesi projelerin paylaşımlarına yönelik beğeni sayısının azlığı çalışmaların erişilebilirliği bağlamında olumsuz bir nitelik taşımaktadır.



Tablo 6'nın verilerinden yola çıkarak Refik Anadol'un son çalışmalarında daha fazla videonun erişime açıldığı anlaşılmaktadır. Bu durum, fiziksel mekânın dijitaldeki temsiliyet gücünü arttıran bir unsur olarak değerlendirilebilir.

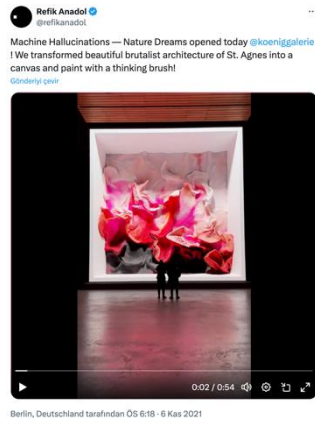
Etkinlikle aynı zaman diliminde, farklı sosyal medya platformlarından paylaşılan videolar, çalışmaların hibrit kamusal alan bağlamındaki niteliklerini güçlendiren bir unsurdur. Örneğin; *LA: Casa B.* projesinin New York'daki sunumuna ilişkin olarak, etkinliğin başladığı 30 Nisan 2022 tarihinde hem Instagram hem de Twitter aracılığıyla etkinlik videosu paylaşılmıştır. Etkinliğin devam ettiği 5 ve 6 Mayıs 2022 tarihlerinde de her iki platformdan video paylaşımı yapılmıştır. Benzer şekilde *MH: Sphere* projesinde de etkinliğin 2. gününde, 2 Eylül 2023 tarihinde Instagram ve Twitterdan etkinlik videosu ve görüntüsü dolaşıma sokulmuştur. *MH: Nature D.* projesinde ise etkinliğin son günü, 7 Aralık 2021 tarihinde her iki platformdan videolar paylaşılmıştır. Bütün bu video ve görsel paylaşımları kamusal alan deneyimine hibrit bir kamusal alan deneyimi kazandırma potansiyelinin yanı sıra çalışmaların erişilebilirlik özelliğini artırma özelliği taşımaktadır.



**Görsel 23:** *Living Architecture-Casa Batlló*  
(<https://twitter.com/refikanadol/status/1645792604179791878>; 11 Nisan 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024)



**Görsel 24:** *Machine Hallucinations – Sphere*  
(<https://twitter.com/refikanadol/status/1700435295202669007>; 9 Eylül 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024)



**Görsel 25:** *Machine Hallucinations - Nature Dreams*  
(<https://twitter.com/refikanadol/status/1457004480361373700>; 6 Kasım 2021 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024)



**Görsel 26:** *WDCH Dreams*  
(<https://twitter.com/refikanadol/status/1152464952529002496>; 20 Temmuz 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024)

Yukarıda projelerin Twitter paylaşımlarından bazı görüntüler yer almaktadır. Örneğin; Görsel 24’de *MH: Sphere* projesi kapsamında etkinlik sürecinde (9 Eylül 2023) paylaşılan bir gönderiden görüntü yer almaktadır. Bu gönderide paylaşılan video etkinliğin gerçekleştiği kamusal alanı yansıtmamanın yanı sıra, etkinlikle doğrudan ilişkili olmayan bir müzik kullanımı ile sanal deneyimi fiziksel deneyimden farklılaştıracak bir unsur içermektedir. Etkinliğin fiziksel görüntüleri üzerine kurgulanmış bu müzik, fiziksel kamusal alan deneyimine sahip olan kişilerin deneyimini de dönüştürme potansiyeli taşımaktadır. Bu durumda sanal uzamda yayılım, sanatsal deneyime etki eden unsurları çeşitlendirme ve fiziksel kamusal alan deneyimini dönüştürme potansiyeli içermektedir.

#### a. Facebook Paylaşımları

Instagram ve Twitter paylaşımlarıyla tutarlı şekilde *Cirrostratus*, *Semaphore*, *Augmented S.*, *Quadrangle*, *Quadrature* projelerinin etkinlik bilgisinin yer aldığı birkaç yazı dışında Facebookta yer almadığı görülmüştür. Bu kategorideki diğer beş projenin Facebook paylaşımları vardır. Projelerin Refik Anadol Stüdyo’nun Facebook sayfasındaki paylaşım durumlarına yönelik 07.05.2024 tarihinde elde edilen veriler Tablo 7’de verilmiştir.

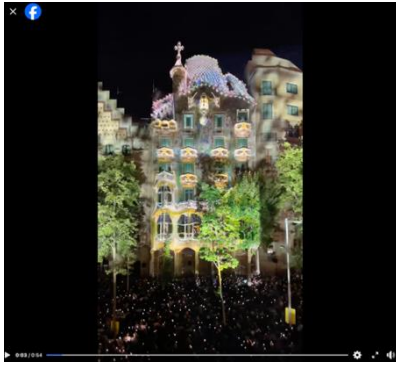
**Tablo 7:** İç ve Dış Mimari Enstelasyon Kategorisi Facebook Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı
Living Architecture-Casa Batlló	7 Mayıs 2022 30 Nisan-13 Mayıs	1 (2 video, 2 foto)	6 Mayıs 2023	165
		1 (1 video)	23 Nisan 2022	209
Machine Hallucinations – Sphere	1 Eylül 2023	2 (2 video)	3 Eylül 2023	V1: 150, V2: 4B
		1 (1 video)	4 Kasım 2023	183
Machine Hallucinations - Nature Dreams	06 Kasım 2021 / 17 Aralık 2021	1 (1 video)	5 Temmuz 2021	535
		1 (1 video)	5 Kasım 2021	310
		1 (1 video)	5 Haziran 2021	173
WDCH Dreams	27 Eylül 2019	1 (1 foto)	10 Ocak 2019	20
		1 (1 foto, 1 video link)	13 Ocak 2019	56
		1 (1 video)	21 Ocak 2019	14
		1 (1 video)	28 Ocak 2019	22
		1 (1 video)	12 Nisan 2019	24
		1 (4 foto)	20 Temmuz	110
Seoul Haemong	21 Eylül 2019	1 (1 video)	17 Aralık 2019	109
		1 (1 video)	21 Aralık 2019	104
		1 (2 video, 1 foto)	31 Aralık 2019	32

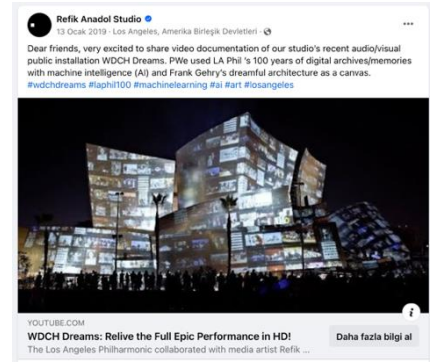
Tablo 7’deki veriler stüdyonun sadece kendi paylaşımlarına aittir. Bu paylaşımlardakiler ve benzeri pek çok video farklı Facebook hesaplarından da Refik Anadol Stüdyo etiketiyle paylaşılmıştır.<sup>29</sup> Benzer videoların farklı hesaplardan dolaşımında olması erişilebilirlik bağlamında önemli bir veri olmasına karşın araştırmamızın sınırlılıkları açısından bu paylaşımlar çalışmaya dahil edilmemiştir.

Bu paylaşımlarda Instagram ve Twitterda olduğu gibi etkinliğin videosuna yer verilerek fiziksel kamusal alanın benzeri sanal olarak da sunulmuştur. Paylaşımların video olması sanatsal deneyimin görsel boyutunun yanı sıra ses boyutunu da içermesi bağlamında önemlidir. Böylece kamusal alan deneyimi çoklu duylara hitap edecek şekilde sanal alana taşınmaktadır. Ancak bu çalışmalara ilişkin beğeni sayısının azlığı erişilebilirlik bağlamında olumsuz bir izlenim vermektedir.

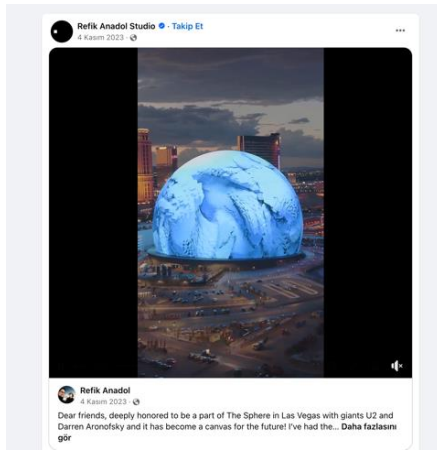
<sup>29</sup> Bkz. [https://www.facebook.com/profile/100044386811069/search/?q=Living%20Architecture&locale=tr\\_TR](https://www.facebook.com/profile/100044386811069/search/?q=Living%20Architecture&locale=tr_TR);  
Erişim Tarihi: 06.05.2024



**Görsel 27:** Living Architecture-Casa Batlló  
(<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10229828347676685&set=pcb.10229828356196898>; 6 Mayıs 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.04.2024)



**Görsel 28:** WDCCH Dreams  
(<https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0BgHyjZkygSZmg8pARKkCRxREz4hoCnV7vLmZMQ83dc6t8p6fXn1qWMVJnBeGbFQI>; 13 Ocak 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.04.2024)



**Görsel 29:** Machine Hallucinations – Sphere  
(<https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid02kFJLdtWYFq67SexuLQPNPh8inJHvtVJoPazPUgkTG2hh7CzfRv4BpJamu6Ajw15Kl>; 4 Kasım 2023 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024)



**Görsel 30:** Seoul Haemong  
(<https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0SiSmNqS3oKreREmajcDRubremN7eN7gicuYo8P6sfVoatVez1CixQSk6KjS8WuyI>; 31 Aralık 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 07.05.2024)

Yukarıda projelere ait bazı Facebook paylaşımları yer almaktadır. Örneğin Görsel 27’de LA: Casa B. projesinin etkinlik tarihinden bir gün önceye (6 Mayıs 2023) ait video içeren bir görüntüsü yer almaktadır. Bu gönderide kamusal alanı farklı açılardan resmeden iki video ve birkaç fotoğraf bulunmaktadır. İzleyicilerin varlığı, etkinlik sürecine ait müziğin ses kalitesi ve video sonunda izleyicilerin verdiği coşkulu tepki mekân atmosferini sanal uzamda hissetmeye yardımcı olmaktadır. Bu tür paylaşımlar, fiziksel kamusal alan deneyimini sanal uzama da taşımakta ve hibrit bir kamusal alan deneyimine imkân tanımaktadır. Ayrıca çalışmaların daha fazla izleyici kitlesi tarafından fiziksel deneyime benzeyen bir nitelikte deneyimlenmesini mümkün kılmaktadır.

### 3.2.1.2. Veri Tabloları ve Heykelleri:

Sanatçının araştırma kapsamında ele alınan 34 projesinden 18 tanesi veri tabloları ve heykellerini içermektedir. MH: *Nature D.* projesi hem veri heykeli hem de mimari enstelasyon içerdiği için her iki kategoride de değerlendirmeye alınmıştır. Bu projelere yönelik fiziki erişilebilirlik ve dijital yayılım bağlamındaki bulgular aşağıdadır:

#### 1. Fiziki Erişilebilirlik:

Bu kategorideki projelerin de NewYork, Londra, İstanbul gibi büyük şehirlerde ve kamusal sergileme mekanlarında ya da şirketlerin uluslararası etkinliklerinde gerçekleştirildiği görülmektedir. Projelerin konum bilgileri Tablo 8’de listelenmektedir.

**Tablo 8:** Veri Tabloları ve Heykelleri Konum Bilgileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Yer	Konum
Echoes of the Earth-Living Archive	Londra, İngiltere	Davos Congress Center ve Serpentine Galeri
Sense of Healing - AI Data Sculpture	St. Tropez, Fransa Capri, İtalya	Aurora Enstitüsü UNICEF Charity Summer Gala
Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi	Floransa, İtalya	Palazzo Strozzi
Machine Hallucinations - Coral Dreams	Miami, ABD	Faena Beach
Machine Hallucinations - Nature Dreams	St. Agnes, Berlin	König Gallery
Machine Memoirs - Space	İstanbul	Pilevneli Gallery
Future of the City	Las Vegas, ABD	Intel Ces 2020 Etkinliği
Quantum Memories	Melbourne, AU	National Gallery of Victoria (NGV)
Virtual Applique	Las Vegas, ABD	Beverly Center
Latent Being	Berlin, Almanya	Kraftwerk Etkinlik Mekânı
Dataland	Las Vegas, ABD	The LINQ Hotel
Latent History	Stockholm, İsveç	Fotografiska
Interconnected CLT	North Carolina	Charlotte Douglas International Airport
Curious Case of Catalhoyuk	İstanbul	Anamed
Melting Memories	İstanbul	Pilevneli Gallery
Wind of Boston: Data Paintings	Boston, ABD	100 Northern Avenue-Fan Pier
Convergence LA	Las Vegas, ABD	Metropolis Towers
Virtual Depictions	San Francisco, ABD	350 Mission

Tablo 8’de görüldüğü gibi Serpentine, König, Pilevneli, NGV gibi galeriler, Linq Otel, Intel gibi büyük kuruluşların iş birliğiyle gerçekleştirilen bu projeler, kamusal erişime açık olarak sunulmuştur.

## 2. Dijital Yayılım

### a. Web Sayfası

Refik Anadol’un veri tabloları ve heykelleri kategorisindeki çalışmalarından *EOEL Archive*, *FOC*, *Virtual A.*, *Latent B.*, *Dataland* projeleri kapsamındaki çalışmaları dışındaki diğer 13 çalışmanın, videoları web sitesinde veri tablolarındaki görüntülerin yakın çekim detayları ve farklı açılardan görüntülerle birlikte yayınlanmaktadır. Videosu olmayan söz konusu çalışmaları da dahil tüm çalışmalarının çok sayıda yüksek çözünürlüklü görselleri de web sitesinde yer almaktadır.<sup>30</sup> Video ve görsel erişilebilirliği kamusal deneyimin sanal alanda sürdürülmesi bağlamında en önemli unsurdur. Örnek olarak bu kategorideki en güncel çalışmalarından *Sense of Healing* ve *Renaissance D.* projelerinden video görselleri aşağıda paylaşılmıştır.

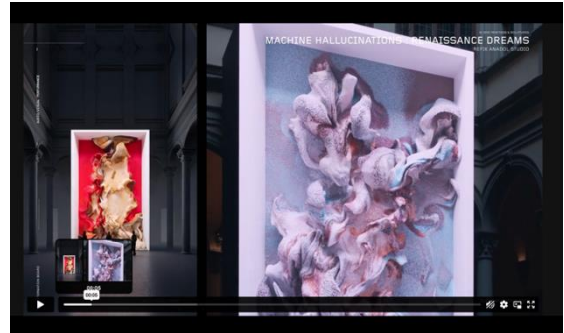
Görsel 31’de *Sense of Healing* projesinin web sitesinde yayınlanan videosundan bir görüntü yer almaktadır. Çalışmanın yer aldığı mekânı geniş açıdan gösteren bu video çekiminde projeye ait müziğe de yer verilmektedir. Görüntü ve ses kalitesi kamusal mekânın siber uzamdaki temsiliyetini daha nitelikli hale getirmektedir. Görüntüde bir izleyicinin olması çalışmayı siber alanda deneyimleyenlerin fiziksel alanda deneyimleyenlerle bir duygudaşlığa girmesini sağlayabilecek bir gösterge olarak düşünülebilir. Görsel 32’de görüntüsü yer alan *Renaissance D.* projesinin videosunda ise, veri heykelinin yakın çekim ve uzak çekim görüntüsü aynı ekranda kurgulanmış halde sunulmaktadır. Videoda, kamera açısı zaman zaman değişmekte ve mekân, farklı açılardan görüntülenmektedir. Görüntüde yer alan izleyici profili bir önceki örnekte olduğu gibi fiziksel deneyimle siber deneyim arasında bir duygudaşlığı pekiştirmektedir. Söz konusu videoların deneyimi nitelikli kılma yönündeki özellikleri çalışmanın hibrit

<sup>30</sup> <http://refikanadol.com>; <http://refikanadolstudio.com>; Erişim Tarihi: 08.05.2024

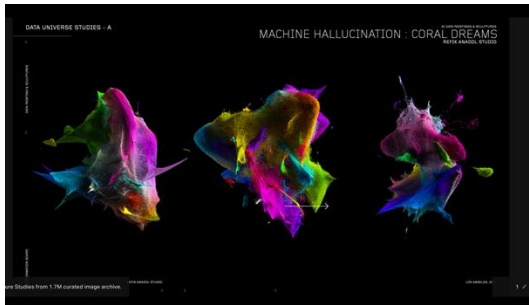
kamusal alan bağlamındaki niteliklerini etkilediği gibi erişilebilirlik potansiyelini de artırma imkânı içermektedir.



**Görsel 31:** *Sense of Healing - AI Data Sculpture* Videosunun 00.05. dakikadan bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/sense-of-healing-ai-data-sculpture/>; Erişim Tarihi: 08.05.2024)



**Görsel 32:** *Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi* Videosunun 00.05. dakikadan bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/renaissance-dreams-palazzo-strozzi/>; Erişim Tarihi: 08.05.2024)



**Görsel 33:** *Machine Hallucinations - Coral Dreams – Veri Evreni Çalışmaları* (<https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 08.05.2024)



**Görsel 34:** *Machine Hallucinations - Coral Dreams – Veri Koleksiyonu* (<https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 08.05.2024)

İç ve Dış mimari enstelasyonlar kategorisinde olduğu gibi veri tabloları ve heykelleri kategorisindeki çalışmalarında da kullanılan veriler ve çalışmanın içeriğine dair bilgiler sanatçının kişisel ve stüdyo web sitesinde yer almaktadır. Örneğin; *MH: Coral D.* projesine ait verilerin, anlatı evreni yapısına, veri koleksiyonu parçalarına vb. dair detaylar görsel ifadelerle birlikte web sitesinde yayınlanmaktadır (Görsel 33, Görsel 34).

Görsel 33'de Machine Hallucinations - Coral Dreams projesine ait veri heykelini oluşturan evrenin parçalarından bir bölüm yer almaktadır. Görsel 34'de ise veri heykelinin algoritmik dizaynında yer alan 1,742,772 imajdan kesitlerin olduğu veri

koleksiyonuna ait bir görüntü paylaşılmaktadır. Veriler, bir deneyim olarak ortaya koyulan sanat pratiğinin bir parçasıdır ve verilerin kamusal erişime açık olması bu sanat pratiğinin kamusalına ilişkin önemli bir göstergedir. Fiziksel kamusal alanda görsel olarak deneyimlenen çalışmanın, içeriğine dair detaylara web sitesinden ulaşılmasının fiziksel deneyime dair algıyı dönüştürme, kamusal deneyime hibrit bir nitelik kazandırma potansiyeli olduğu düşünülmektedir.

### b. Youtube Paylaşımları

Sanatçının bu kategorideki çalışmalarından *FOC*, *Virtual A.*, *C.LA* (2017) projeleri dışındaki tüm çalışmalarının farklı Youtube kanallarında videoları yer almaktadır. Bu kategorideki projelere ait 08.05.2024 tarihinde elde edilen Youtube verileri Tablo 9'da listelenmiştir.

**Tablo 9:** Veri Tabloları ve Heykelleri Projelerinin Youtube Görüntüleme Oranları  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	En Fazla İzlenme Alan Video Linki	Görüntüleme Oranı (08.05.2024)
Echoes of the Earth-Living Archive	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WssvH6A6xmI&amp;t=487s">https://www.youtube.com/watch?v=WssvH6A6xmI&amp;t=487s</a>	1.044
Sense of Healing - AI Data Sculpture	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=EipWaSUWLkc">https://www.youtube.com/watch?v=EipWaSUWLkc</a>	21.892
Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qo-QCVrDHLk">https://www.youtube.com/watch?v=qo-QCVrDHLk</a>	3719
Machine Hallucinations - Nature Dreams	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WnrcLyQBovk">https://www.youtube.com/watch?v=WnrcLyQBovk</a>	17.328
Machine Memoirs - Space	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIESDk">https://www.youtube.com/watch?v=kqbJTIESDk</a>	42.240
Quantum Memories	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oFsjVtmnbS0">https://www.youtube.com/watch?v=oFsjVtmnbS0</a>	66.377
Latent Being	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=pECTwcqVEF0">https://www.youtube.com/watch?v=pECTwcqVEF0</a>	3.215
Dataland	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vXa_SQ5ymLI">https://www.youtube.com/watch?v=vXa_SQ5ymLI</a>	309
Latent History	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WdLOM7HY9fk">https://www.youtube.com/watch?v=WdLOM7HY9fk</a>	76
Interconnected CLT	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=_PJ-HZxJMQU">https://www.youtube.com/watch?v=_PJ-HZxJMQU</a>	883
Curious Case of Catalhoyuk	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7FqxjqCo5rM">https://www.youtube.com/watch?v=7FqxjqCo5rM</a>	1.683



Melting Memories	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y865Nxa5sW4">https://www.youtube.com/watch?v=Y865Nxa5sW4</a>	25.329
Wind of Boston: Data Paintings	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WGYJRnfoNxxg">https://www.youtube.com/watch?v=WGYJRnfoNxxg</a>	1.044

Projelerin görüntü ve ses unsurlarının farklı dijital platformlarda yayılımı algoritmik sanatın hibrit bir kamusal alanda var olmasının göstergelerinden birisidir. Tablo 9'daki verilere göre videosu en çok görüntüleme alan proje *Quantum M.*'dir. Bu video çalışmanın görüntüleri, mekânın görüntülerinin yanı sıra sanatçının çalışmaya dair verdiği bilgileri içermektedir. Bu bağlamda çalışmanın görsel-işitsel niteliklerinin yanı sıra içeriksel boyutuna dair bilginin de erişilebilirliği söz konusudur. Görüntüleme sayısı yüksek olan videolardan birisi de *MM: Space* projesine aittir. Bu video, çalışmanın 1 dakikalık bir tanıtım videosudur ve 19 Mart 2021'de başlayıp, 26 Nisan 2021'e kadar devam eden etkinlikten bir süre önce 8 Mart 2021'de yayınlanmıştır. Etkinliği önceleyen ve etkinlik mekanına ilişkin görüntüler içeren bu videonun, izleyicinin algılarına etki ederek etkinliğe dair fiziksel kamusal alan deneyimini dönüştürme potansiyeli vardır. Bu projeye ait ikinci en fazla görüntüleme alan (4015) video da<sup>31</sup>, bir kişinin etkinlik deneyimini içeren ve çalışmalarının görüntülerine de yer veren 8 dakikalık bir videodur. Video etkinlik sürecinde 21 Mart 2021'de Youtube'a yüklenmiştir. Aynı anda hem fiziksel hem sanal alanda etkinlik deneyiminin sürdürüldüğü bu örnekte algoritmik sanat ve hibrit kamusal alan ilişkisi daha net anlaşılmaktadır. Görüntüleme oranları farklılaşsa da diğer projelerin de sanal yayılım göstermesi, hibrit kamusal alanın göstergeleri olarak kabul edilebilir.

### c. Instagram Paylaşımları

Sanatçının bu kategorideki eserlerinden Renaissance D., C. LA dışındaki 16 projesinin etkinlik yılı içerisinde Instagram paylaşımlarının mevcut olduğu tespit edilmiştir. Bu projelere yönelik Refik Anadol'un Instagram hesabındaki etkinlik yılına ait gönderi ve beğeni durumları (09-10 Mayıs 2024 tarihine kadar olan) Tablo 10'da listelenmiştir.

<sup>31</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=uLDhApCkZno>; Erişim Tarihi: 06.05.2024

**Tablo 10:** Veri Tabloları ve Heykelleri Kategorisi Instagram Verileri  
(Bu tablo arařtırmacı tarafından oluřturulmuřtur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı
Echoes of the Earth- Living Archive	16.02.2024- 07.04.2024	1 (1 video)	17 Şubat 2024	40884
		1 (2 video, 6 foto)	6 Nisan 2024	27138
		1 (1 video)	9 Mart 2024	20241
		1 (1 video)	27 Ocak 2024	23882
Sense of Healing - AI Data Sculpture	23.07.2022	1 (1 video)	23.07.2022	15876
		1 (1 video)	28.07.2022	27892
		1 (2 video)	31.07.2022	26629
Machine Hallucinations - Coral Dreams	29.11.2021 – 05.12.2021	1 (4 video, 6 foto)	27 Kasım 2021	28969
Machine Hallucinations - Nature Dreams	06.11.2021- 17.12.2021	1 (1 video)	13 Kasım 2021	7617
		1 (1 video, 9 foto)	25 Eylül 2021	17993
		1 (1 video)	23 Ekim 2021	274177
		1 (4 video)	5 Haziran 2021	27387
		1 (1 video)	3 Temmuz 2021	108949
		1 (3 video)	7 Ağustos 2021	25413
		1 (1 video, 9 foto)	25 Eylül 2021	17993
		1 (4 video)	30 Ekim 2021	28861
		1 (3 foto)	14 Aralık 2021	16781
1 (3 video)	17 Aralık 2021	23672		
Machine Memoirs - Space	19.03.2021 – 26.05.2021	1 (2 video, 8 foto)	10 Temmuz 2021	28531
		1 (2 video)	9 Haziran 2021	17624
		1 (4 video)	24 Nisan 2021	33102
		1 (1 video)	10 Nisan 2021	129120
		1 (2 video)	5 Nisan 2021	29171
		1 (4 video)	27 Mart 2021	43492
		1 (2 video, 2 foto)	18 Mart 2021	59364
		1 (1 video)	06 Mart 2021	31164
		1 (1 video)	27 Şubat 2021	36270
		1 (1 video)	06 Şubat 2021	20486
Future of the City	07.01.2020- 10.01.2020	1 (1 video)	7 Ocak 2020	4332
		1 (1 foto)	6 Ocak 2020	11224
		1 (2 video)	6 Ocak 2020	11465
		1 (2 video)	8 Ocak 2020	11464
Quantum Memories	19.12.2020	1 (1 video)	17 Aralık 2020	21254
		1 (3 video)	12 Aralık 2020	20175
		1 (3 video)	28 Aralık 2020	17908
		1 (3 video)	21 Kasım 2020	26449
		1 (8 foto)	19 Kasım 2020	14481
		1 (5 foto)	10 Ekim 2020	10778
Virtual Applique	02.11.2020	1 (2 video)	13 Nisan 2020	8116
Latent Being	23.11.2019- 05.01.2020	1 (1 video)	06 Ocak 2020	6592
		1 (2 foto)	9 Aralık 2019	7620
		1 (1 video)	26 Kasım 2019	11984
		1 (5 foto)	23 Kasım 2019	9377
		1 (1 video)	22 Kasım 2019	8197
		1 (1 video)	19 Kasım 2019	5299
		1 (1 video)	13 Kasım 2019	3217
Dataland	07.06.2019	1 (1 video)	11 Haziran 2019	8042
		1 (1 video)	9 Ekim 2019	14092
Latent History	08.07.2019- 31.08.2019	1 (1 video)	28 Haziran 2019	4519
		1 (1 video)	1 Temmuz 2019	12283

		1 (1 video)	5 Temmuz 2019	8615
Interconnected CLT	05.10.2018	1 (1 video)	27 Ekim 2018	6352
		1 (1 video)	31 Aralık 2018	6333
Curious Case of Catalhoyuk	14.11.2017-14.01.2018	1 (1 video)	21 Kasım 2017	1355
		1 (1 video)	16 Kasım 2017	1698
		1 (2 foto)	2 Kasım 2017	1832
Melting Memories	07.02.2017-10.03.2018	1 (1 video)	31 Aralık 2018	6332
		1 (1 video)	4 Kasım 2018	5278
		1 (1 video)	24 Ağustos 2018	8907
		1 (1 video)	11 Mayıs 2018	4357
		1 (1 video)	1 Mayıs 2018	5024
		1 (1 video)	23 Nisan 2018	5271
		1 (1 video)	10 Nisan 2018	6591
		1 (1 video)	16 Mart 2018	5206
		1 (1 video)	10 Mart 2018	8716
		1 (1 video)	8 Şubat 2017	6968
		1 (1 video)	7 Şubat 2018	2493
		1 (1 video)	23 Ocak 2018	2227
		1 (1 video)	16 Ocak 2018	2927
		1 (1 video)	13 Ocak 2018	2055
		1 (1 video)	5 Ekim 2017	872
		1 (1 video)	25 Eylül 2017	1520
		1 (1 video)	14 Eylül 2017	994
		1 (1 video)	11 Ağustos 2017	1212
		1 (1 video)	8 Ağustos 2017	1094
		1 (1 video)	18 Mayıs 2017	1215
1 (1 video)	13 Ocak 2017	518		
Wind of Boston: Data Paintings	01.01.2017	1 (1 foto)	31 Aralık 2016	485
		1 (1 video)	05 Temmuz 2017	1127

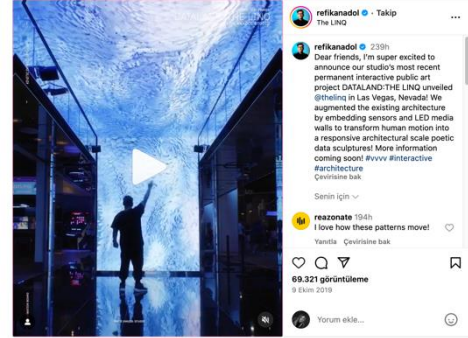
Tablo 10'daki verilerde görüldüğü gibi, Refik Anadol'un projelerinde özellikle video paylaşımı çoğunluktadır. Etkinlik döneminde yoğunlaşan bu paylaşımlar, dijitalin ve fizikselin üstüste binerek hibrit bir nitelik kazanan bu projelerin aynı zamanda hibrit bir kamusal alanda var olmasını desteklemektedir. Paylaşımlarda hem sanatçının eserinin tek başına görüntülediği videoların hem de eserin içinde yer aldığı mekanla birlikte görüntülerin olduğu videoların bulunduğu dikkat çekmektedir. Projelerin çoğunda eserlerin mekân içindeki görünümüne önem verildiği anlaşılmaktadır (Görsel 35, Görsel 36). Bu durum kamusal alan deneyimini dijitalde sürdürmek açısından belirleyici olmaktadır. Özellikle de mekânda yer alan izleyici, sanal deneyimi fiziksel deneyimle etkileşimli kılacak bir empati oluşturucu gösterge niteliğindedir (Görsel 35, Görsel 36).

Söz konusu hibrit kamusal alan deneyimi projeleri hem fiziksel hem dijital ortamda deneyimleyen kişilerin sosyal medya paylaşımlarında daha da netlik kazanmaktadır.

Örneğin, *EOEL Archive* projesine yönelik 17 Şubat 2024 tarihli paylaşımda<sup>32</sup> farklı hesaplardan etkinliği canlı izlediklerine dair yorumlar yer almaktadır. Yorumlardan fiziksel kamusal alan deneyiminin paylaşılan videolarla pekiştirildiği anlaşılmaktadır.



**Görsel 35: Future of the City**  
(<https://www.instagram.com/p/B7BrPt2lROA/>; 7 Ocak 2020 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024)



**Görsel 36: Dataland**  
(<https://www.instagram.com/p/B3YvRkXF-BC/>; 9 Ekim 2019 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024)

İç ve dış mimari enstalasyonlar kategorisindeki çalışmalara benzer şekilde, bu kategorideki çalışmaların dijital yayılımında da benzer tarih aralığında farklı platformlardan çalışmaların videolarına erişim sağlamanın mümkün olduğu görülmektedir. Örneğin, *EOLEL Archive* projesine ait video etkinlik süreci içerisinde 17 Şubat 2024 tarihinde hem Youtube<sup>33</sup> hem de Instagramda dolaşıma girmiştir. Bu durum çalışmanın aynı zaman diliminde hem fiziksel alandaki kişiler hem de sanal uzamdaki kişiler tarafından erişimini olanaklı hale getirmektedir.

#### d. Twitter Paylaşımları

Sanatçının sanatçının veri tabloları ve heykelleri arasında FOC, Virtual A., Dataland, Catalhoyuk, C. LA projeleri kapsamında Twitter paylaşımının olmadığı; bu kategorideki diğer 13 proje ile ilgili Twitter paylaşımının ise mevcut olduğu tespit edilmiştir. Tablo

<sup>32</sup> <https://www.instagram.com/refikanadol/reel/C3c5mQsORVW/>; Erişim Tarihi: 09.05.2024

<sup>33</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=WssvH6A6xmI&t=487s>; Erişim Tarihi:09.05.2024

11’de 10.05.2024 tarihinde elde edilen veriler doğrultusunda projelerin, gerçekleştirildiği yıla ait Twitter paylaşımlarının durumu yer almaktadır.

**Tablo 11:** Veri Tabloları ve Heykelleri Twitter Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

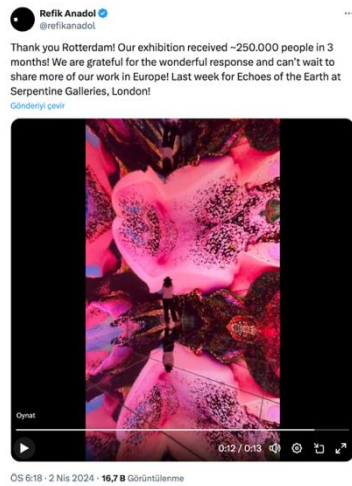
Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı
Echoes of the Earth-Living Archive	16.02.2024-07.04.2024	2 (1 video-3 foto)	6 Nisan 2024	V:36, F:29
		1 (1 video)	2 Nisan 2024	287
		1 (1 video)	8 Mart 2024	135
		1 (1 foto)	10 Şubat 2024	317
		1 (1 foto)	13 Şubat 2024	177
Sense of Healing - AI Data Sculpture	23.07.2022	1 (1 video)	23 Temmuz	524
		1 (1 video)	28 Temmuz	543
		1 (1 video)	31 Temmuz	441
		1 (1 foto)	15 Kasım 2022	367
		1 (1 foto)	30 Temmuz	223
		1 (1 foto)	21 Kasım 2022	227
		1 (1 foto)	24 Temmuz	305
Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi	18.05.2022-21.07.2022	2 (1 video-1 foto)	20 Ekim 2022	419
		1 (1 video)	1 Ağustos 2022	336
		1 (1 foto)	2 Temmuz 2022	185
		1 (2 foto)	30 Aralık 2022	120
		3 (1 video-1 video- 2 foto)	18 Mayıs 2022	V1:372, V2:104, F:56
		1 (1 video)	1 Haziran 2022	202
		1 (1 video)	17 Mayıs 2022	175
		1 (1 video)	22 Mayıs 2022	82
Machine Hallucinations - Coral Dreams	29.11.2021 – 05.12.2021	3 (2 video, 1 foto)	29 Mayıs 2021	V:238, 52, F: 68
		1 (1 video)	29 Kasım 2021	148
		1 (1 foto)	23 Aralık 2021	436
		1 (3 foto)	27 Kasım 2021	392
		1 (2 foto)	21 Aralık 2021	221
		1 (2 foto)	2 Aralık 2021	183
		1 (1 foto)	18 Aralık 2021	68
Machine Hallucinations - Nature Dreams	06.11.2021-17.12.2021	2 (1 video- 2 foto)	3 Temmuz 2021	V:912, F:59
		1 (1 video)	30 Ekim 2021	351
		1 (1 video)	15 Aralık 2021	1B
		1 (1 video)	31 Ekim 2021	1B
		1 (1 video)	23 Ekim 2021	1B
		2 (1 video-4 foto)	5 Haziran 2021	V:517, F:50
		2 (1 video-	12 Aralık 2021	V:268, V:105
		2 (1 video-2 foto)	6 Kasım 2021	V:958, F:67
		1 (1 video)	13 Şubat 2021	210
		1 (1 video)	22 Nisan 2021	196
		1 (1 video)	12 Mart 2021	198
		1 (1 foto)	23 Aralık 2021	436
		1 (1 video)	11 Aralık 2021	151
		1 (2 foto)	31 Ekim 2021	237
		1 (1 video)	21 Mart 2021	104
		2 (1 video-1	17 Aralık 2021	V:190, V:38
		1 (2 foto)	5 Kasım 2021	324
		1 (1 foto)	25 Ağustos	66
		1 (2 foto)	6 Haziran 2021	94
1 (1 foto)	20 Aralık 2021	181		

Machine Memoirs - Space	19.03.2021 – 26.05.2021	1 (1 video)	17 Mart 2021	670
		1 (1 video)	6 Mart 2021	633
		1 (1 video)	27 Şubat 2021	1B
		1 (3 foto)	28 Şubat 2021	37
		1 (1 video)	9 Ağustos 2021	806
		2 (1 video-1foto)	27 Mart 2021	V:560, F:160
		1 (2 foto)	26 Mart 2021	585
		1 (1 video)	9 Haziran 2021	307
		1 (1 foto)	7 Mart 2021	175
		1 (1 video)	4 Mart 2021	88
		1 (1 video)	24 Şubat 2021	113
Quantum Memories	19.12.2020	1 (1 video)	18 Aralık 2020	653
		2 (1 video-2 foto)	29 Aralık 2020	V:238, F:65
		2 (1 video- 3 foto)	11 Aralık 2020	V:270, F:70
		1 (1 video)	5 Aralık 2020	173
		1 (1 video)	24 Kasım 2020	276
		1 (1 video)	17 Kasım 2020	100
		1 (4 foto)	4 Aralık 2020	151
		1 (1 foto)	21 Aralık 2020	123
		1 (1 foto)	19 Kasım 2020	79
Latent Being	23.11.219- 05.01.2020	1 (1 video)	26 Kasım 2019	826
		1 (1 video)	22 Kasım 2019	546
		1 (1 video)	15 Nisan 2020	174
		1 (3 foto)	9 Aralık 2019	172
Latent History	08.07.2019- 31.08.2019	1 (1 video)	9 Temmuz 2019	709
		1 (1 video)	28 Haziran 2019	217
		2 (4 foto-4 foto)	27 Haziran 2019	F:54, F:13
		1 (3 foto)	20 Haziran 2019	46
Interconnected CLT	05.10.2018	1 (1 video)	24 Temmuz 2018	1B
		1 (2 foto)	9 Temmuz 2019	175
Melting Memories	07.02.2017- 10.03.2018	1 (1 video)	11 Ağustos 2017	131
		1 (1 video)	13 Ocak 2018	138
		1 (1 video)	25 Eylül 2017	113
		1 (1 video)	23 Ocak 2018	74
		1 (1 foto)	17 Aralık 2017	18
Wind of Boston: Data Paintings	01.01.2017	1 (1 video)	5 Temmuz 2017	92
		1 (1 video linki)	4 Ocak 2017	-

Tablo 11’den anlaşıldığı üzere, tweetlerin daha çok ses, görüntü ve mekân unsurlarını içeren videolardan oluşması (Görsel 37, Görsel 38) ve etkinlik dönemlerinde yoğunlaşan paylaşımlar fiziksel kamusal alanla dijital alan arasındaki etkileşimi güçlendirmektedir. Fiziksel kamusal alanlar dijital kanallardan yayılım göstererek hibrit bir nitelikte deneyim aktarımını sürdürmektedir.

Görsel 37’de *EOEL Archive* projesinin etkinliğin sürdüğü tarih içerisinde (2 Nisan 2024) paylaşılan videosundan bir görüntü yer almaktadır. Videoda etkinlik içerisindeki

enstalasyonlardan birine ait hareketli bir görüntü ve orijinal ses paylaşılmaktadır. 16 000'den fazla beğeni alan bu video aynı anda hem fiziksel hem sanal deneyimi mümkün kılmaktadır. Görsel 38'de ise *Sense of Healing* projesine ait 28 Temmuz 2022'de paylaşılan bir videodan bir görüntü yer almaktadır. Videonun görüntü ve ses kalitesi, dijital deneyimi fiziksele yaklaştıran unsurlardan biri olarak kabul edilebilir. Sanatçının pek çok çalışmasında olduğu gibi Bu iki örnekte de videolarda izleyicinin konumlandırılması, sanal izleyiciyle fiziksel mekandaki izleyici arasında duygudaşlık sağlayan bir unsur olarak görülmektedir. Pek çalışmada, çalışmanın gerçekleştirildiği kamusal mekâna ilişkin görüntü ve orijinal ses unsurlarının video aracılığıyla paylaşımı fiziksel ve dijitali kaynaştıran hibrit bir kamusal alanı ortaya çıkardığı gibi projelerin erişilebilirliğini de olumlu yönde etkileme potansiyeli taşımaktadır.



**Görsel 37:** *Echoes of the Earth-Living Archive*  
([https://twitter.com/search?q=\(from%3Arefikanadol\)%20until%3A2024-04-03%20since%3A2024-04-02&src=typed\\_query](https://twitter.com/search?q=(from%3Arefikanadol)%20until%3A2024-04-03%20since%3A2024-04-02&src=typed_query); 2 Nisan 2024 tarihli gönderi)



**Görsel 38:** *Sense of Healing - AI Data Sculpture*  
(<https://twitter.com/refikanadol/status/1552666071160819715>; 28 Temmuz 2022 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024)

#### e. Facebook Paylaşımları

Sanatçının veri tabloları ve heykelleri kategorisindeki *FOC*, *Virtual A.*, *C. LA (2017)* projelerinin dışındaki diğer 15 projenin Facebookta yer aldığı görülmüştür. Projelerin Refik Anadol Stüdyo'nun Facebook sayfasındaki paylaşım durumlarına yönelik

10.05.2024 tarihinde elde edilen veriler Tablo12’de verilmiştir.<sup>34</sup> Paylaşılan videoların hibrit kamusalılık bağlamında önemli olmasından dolayı Refik Anadol Stüdyo’nun paylaşmadığı ancak etiketlendiği 3 projeye ait paylaşım da çalışmada dikkate alınmıştır. Bu projeler *EOEL Archive*, *Sense of Healing*, *MH: Coral D.* adlı çalışmalardır. Bu paylaşımlar dışında da Refik Anadol Stüdyo etiketiyle paylaşılan pek çok video ya da görsel bulunmaktadır. Ancak araştırmanın sınırlılıkları gereği farklı hesaplardan yapılan diğer paylaşımlar çalışmaya dahil edilmemiştir.

**Tablo 12:** Veri Tabloları ve Heykelleri Facebook Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı
Echoes of the Earth-Living Archive	16.02.2024-07.04.2024	1 (3 video, 5 foto) <sup>35</sup>	03 Mart 2024	4
		1 (7 video, 3 foto) <sup>36</sup>	17 Mart 2024	2
		1 (1 haber)	22 Şubat 2024	70
		1 (1 foto)	23 Mart 2024	-
		1 (1 haber) <sup>37</sup>	15 Şubat 2024)	1
Sense of Healing - AI Data Sculpture <sup>38</sup>	23.07.2022	1 (1 video)	25.07.2022	4
Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi	18.05.2022-21.07.2022	1 (1 video, 4 foto)	10 Aralık 2022	137
		1 (2 foto)	30 Aralık 2022	162
Machine Hallucinations - Coral Dreams <sup>39</sup>	29.11.2021 – 05.12.2021	1 (1 video)	3 Aralık 2021	28969
Machine Hallucinations - Nature Dreams	06.11.2021-17.12.2021	1 (1 video)	5 Temmuz 2021	701
		1 (1 video)	5 Kasım 2021	897
		1 (1 video)	5 Haziran 2021	390
Machine Memoirs - Space	19.03.2021 – 26.05.2021	1 (1 video)	14 Haziran 2021	151
		1 (1 haber ve foto) <sup>40</sup>	12 Şubat 2021	9
		1 (3 foto) <sup>41</sup>	19 Mart 2021	1

<sup>34</sup> Refik Anadol’un çalışmaları için yalnızca stüdyo sayfası aktif olarak kullanılmaktadır. Kişisel ve stüdyo web sitesinde de sadece stüdyo Facebook hesabına yönlendirilmekte, kişisel hesabına yönlendirme yapılmamaktadır. Bu nedenle veriler sadece stüdyo hesabından elde edilmiştir.

<sup>35</sup> Paulo Bravo’nun Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

<sup>36</sup> Kris Krüg’ün Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı. Bu paylaşım farklı tarihte farklı hesaptan tekrar paylaşılmıştır.

<sup>37</sup> Mark G Westall’in Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

<sup>38</sup> Therme Art’ın paylaşımı

<sup>39</sup> Mountain Productions’ın paylaşımı

<sup>40</sup> Forward hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım

<sup>41</sup> 28014 hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım



		1 (1 foto) <sup>42</sup>	13 Aralık 2021	212
		1 (1 haber) <sup>43</sup>	30 Aralık 2021	2
		1 (1 haber) <sup>44</sup>	15 Aralık 2021	-
Quantum Memories	19.12.2020	1 (1 video)	18 Aralık 2020	10B
		1 (1 video)	25 Aralık 2020	328
		1 (1 video)	24 Aralık 2020	292
		1 (1 video)	22 Aralık 2020	255
Latent Being	23.11.2019- 05.01.2020	1 (8 foto)	22 Kasım 2019	195
		1 (1 video)	27 Kasım 2019	204
Dataland	07.06.2019	1 (1 video)	9 Ekim 2019	450
Latent History	08.07.2019- 31.08.2019	1 (1 video)	1 Temmuz 2019	360
		1 (1 video)	28 Haziran 2019	197
Interconnected CLT	05.10.2018	1 (1 video)	12 Ekim 2018	31
		1 (2 foto)	9 Temmuz 2018	67
		1 (1 video)	6 Ağustos 2018	272
		1 (1 video)	13 Temmuz 2018	606
Curious Case of Catalhoyuk	14.11.2017- 14.01.2018	1 (5 foto)	2 Kasım 2017	20
Melting Memories	07.02.2017- 10.03.2018	1 (1 video)	10 Ağustos 2017	178
		1 (3 foto)	17 Kasım 2017	21
		1 (1 video)	4 Ağustos 2018	139
		1 (1 video)	11 Nisan 2018	604
		1 (1 video)	7 Mayıs 2018	157
		1 (8 foto)	29 Nisan 2018	140
		1 (1 video)	23 Nisan 2018	518
		1 (1 video)	8 Şubat 2018	2,8B
		1 (1 video)	16 Nisan 2018	290
		1 (1 video)	1 Mayıs 2018	219
Wind of Boston: Data Paintings	01.01.2017	1 (1 video)	30 Ocak 2017	236

Facebook paylaşımlarında da videoların yaygın kullanımı, fiziksel kamusal alandaki deneyimin bir benzerinin dijitale taşınması bağlamında önemli bir unsurdur. Bu videolar görüntünün yanı sıra ses kurgusuyla da sanatsal deneyimi hibrit hale getirmektedir. Böylelikle, çoklu duylara seslenen bir hibrit kamusal alan deneyimi yaratılmaktadır.

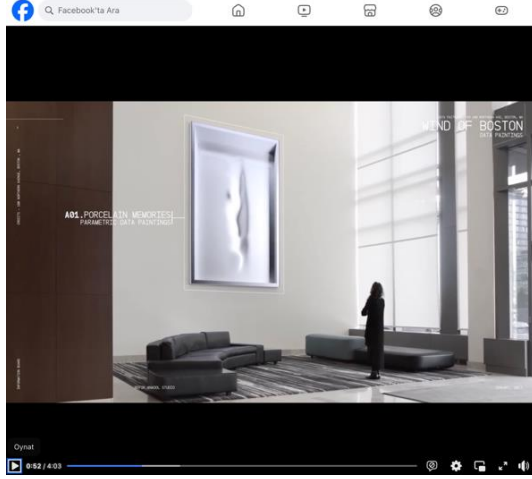
Instagram, Youtube ve Facebook paylaşımlarının yakın tarihler içerisinde dolaşıma girmesi de hibrit kamusal alan bağlamında önemli bir unsur olarak görülmektedir. Örneğin; Melting Memories projesinin gerçekleştirildiği süreç içerisinde, 8 Şubat 2018 tarihinde Facebook ve Instagramda aynı video yayınlanmıştır. Projede yer alan veri

<sup>42</sup> Coventry UK City of Culture 2021 hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım. Bu paylaşım pek çok hesaptan stüdyo etiketiyle yeniden paylaşılmıştır.

<sup>43</sup> Creation hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım

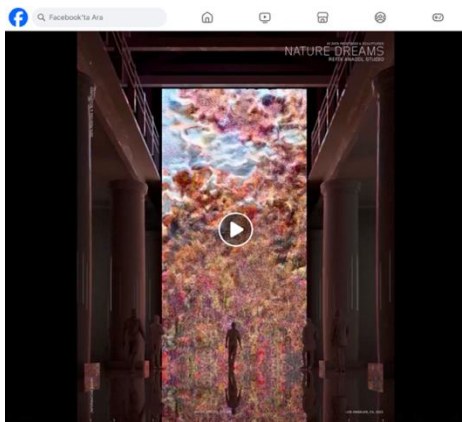
<sup>44</sup> AV Magazine'in Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

heykellerinin birisinin önünde onu izleyen bir kadının görüntülediği videoya orijinal ses de eklenmiştir.



**Görsel 39:** *Wind of Boston: Data Paintings*  
(<https://www.facebook.com/refikanadolstudio/videos/392907514395994>; 30 Ocak 2017 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2017)

Görsel 39’da *Wind of Boston* projesinin 30 Ocak 2017 tarihli bir Facebook paylaşımında yer alan videosundan bir görüntü paylaşılmaktadır. Bu video şehir görüntüsünde binanın dış mekanına doğru yaklaşan bir görüntüyle başlayıp, sonrasında iç mekâna geçiş yapmaktadır. Sonrasında veri heykellerinden birisinin önünde duran bir kadın görüntülenmekte ve videonun sonunda veri heykellerinin akışkan görüntüsü merkeze alınarak yakın çekimde çalışmalar gösterilmektedir. Çalışmaların farklı açılardan görüntülerine müzik de eşlik etmektedir. Bu video da fiziksel kamusal alan deneyiminin bir benzerinin sanal uzamda sürdürülmesinin örneklerinden birini oluşturmaktadır.



**Görsel 40:** *Machine Hallucinations - Nature Dreams*  
(<https://www.facebook.com/refikanadolstudio/posts/pfbid0teACec1zMmw1C8matSoQr26wuUsjE7eWqU1vpVB257AWoSy1Hv2JfnhidJEHUDyDl>; 5 Temmuz 2021 tarihli gönderi; Erişim Tarihi: 10.05.2024)

### 3.2.1.3. Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri

Sanatçının araştırma kapsamında ele alınan 34 projesinden 8 tanesi sonsuzluk odaları ya da sanal gerçeklik deneyimlerini içermektedir. *EOEL Archive (2024)* ve *M.M: Space* projesi hem veri heykeli hem de sonsuzluk odası içerdiği için her iki kategoride de değerlendirmeye alınmıştır. Bu projelere yönelik fiziki erişilebilirlik ve dijital yayılım bağlamındaki bulgular aşağıdadır:

#### 1. Fiziki Erişilebilirlik:

Bu kategorideki projelerin de New York, Londra, İstanbul gibi büyük şehirlerde ve kamusal sergileme mekanlarında, Serpentine, Pilevneli gibi ünlü galerilerde ya da şirketlerin uluslararası etkinliklerinde gerçekleştirildiği görülmektedir.

**Tablo 13:** Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Konum Bilgileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

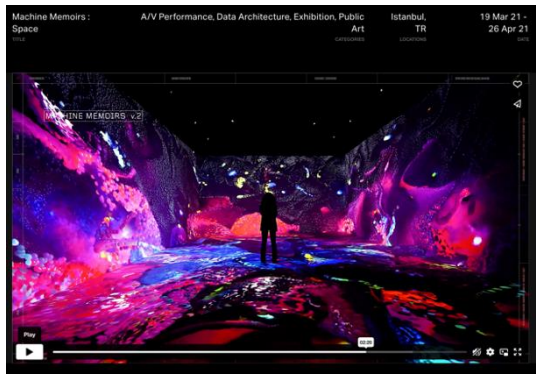
Proje Adı	Yer	Konum
Echoes of the Earth-Living Archive (2024)	Londra, İngiltere	Serpentine Galleries
Machine Memoirs - Space (2021)	İstanbul, Türkiye	Pilevneli Gallery
Infinity Room: Nature Dreams (2020)	Los Angeles, ABD	Media Slopes 2020
Infinite Space (2019)	Washington, DC FL	Artechouse
Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017)	İstanbul, Türkiye Linz, Avusturya	Salt Galata Ars Electronica Festival 2017
Virtual Archive (2017)	İstanbul, Türkiye	SALT Galata
Infinity Room (2015)	İstanbul, Türkiye (2015) Teksas, ABD (2017) Arizona, ABD (2018)	Zorlu Performans Sanatları Merkezi Austin Convention Center Scottsdale Museum of Contemporary Art
Liminal Room (2015)	İstanbul, Türkiye	Zorlu Performans Sanatları Merkezi

Tablo 13’de görüldüğü gibi Serpentine, Pilevneli gibi galeriler ve Ars Electronica, Zorlu gibi çeşitli kuruluşların iş birliğiyle gerçekleştirilen bu projeler, kamusal erişime açık olarak sunulmuştur.

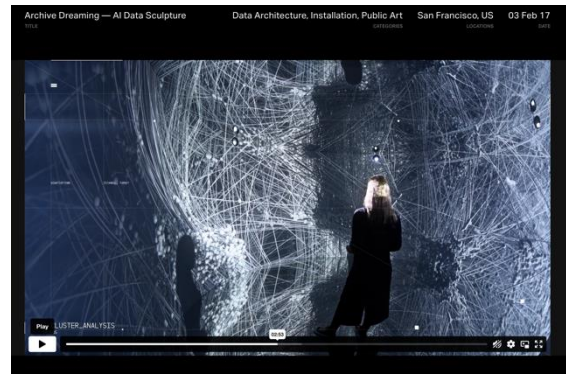
## 2. Dijital Yayılım

### a. Web Sayfası

Refik Anadol'un sonsuzluk odaları ve sanal gerçeklik deneyimleri kategorisindeki çalışmalarından *M.M: Space* (2021), *Archive D.*, *Infinity R.* projeleri kapsamındaki çalışmalarının videoları ve farklı açılardan görüntüleri; *EOEL Archive*, *Infinity R./ND*, *Infinity R.* ve *Archive D.* projesi kapsamında yer alan *Virtual A.* çalışmalarının ise yüksek çözünürlüklü görüntüleri web sitesinde yayınlanmaktadır.<sup>45</sup> Kamusal alanda sergilenen bu çalışmaların sanal uzama doğru genişleyen görünürlüğü söz konusu video ve görsellerle sağlanmaktadır. Böylece kamusal deneyim fiziksel alandan sanal uzama doğru yayılım göstermekte ve hibrit bir kamusal alan deneyimi söz konusu olmaktadır. Bu yayılım çalışmaların erişilebilirlik potansiyelini arttırmaktadır. Aşağıda bu kategorideki bazı projelere ait video ve fotoğraflardan görüntüler görsel paylaşılmıştır.



**Görsel 41:** *Machine Memoirs-Space* projesi videosunun 02.20. dakikasından bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024)



**Görsel 42:** *Archive Dreaming-AI Data Sculpture* projesi videosunun 02.53. dakikasından bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024)

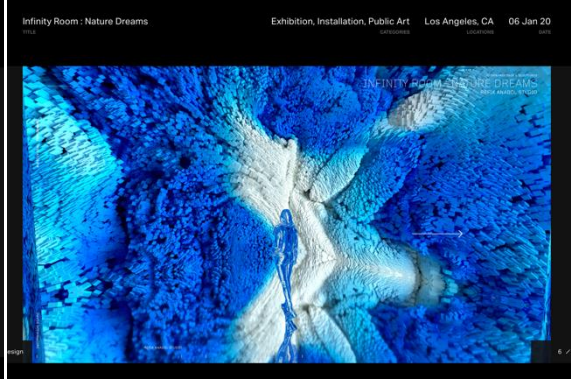
Görsel 41'de *M.M: Space* projesine ait videodaki sonsuzluk odası bölümünden bir görüntü yer almaktadır. Bu videoda projeye ait pek çok görüntünün yanı sıra farklı açılardan sonsuzluk odası görüntüsü sunulmaktadır. Görüntüler, sanal deneyim yaşayan kişileri videodaki kişiyle birlikte bu deneyimi gerçekleştirme yanılması yaratacak

<sup>45</sup> <http://refikanadol.com>; <http://refikanadolstudio.com>; Erişim Tarihi: 25.05.2024

etkidedir. Dolayısıyla fiziksel ve dijitali kaynaştırarak bir deneyim yaratma çabası hissedilmektedir.



**Görsel 43:** Infinity Room projesi videosunun 03.04. dakikasından bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/infinity-room/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024)



**Görsel 44:** Infinity Room: Nature Dreams projesinden bir görüntü (<https://refikanadol.com/works/infinity-room-nature-dreams/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024)



**Görsel 45:** Machine Memoirs-Space – Ai Data Painting (<https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024)



**Görsel 46:** Machine Memoirs-Space – Image Samples (<https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024)

Sanatçının diğer kategorilerdeki projelerinde olduğu gibi bu projelerinde de çalışmalarında kullanılan veriler, uygulamalar, süreçler hakkındaki bilgiler Refik Anadol ve Refik Anadol Stüdyo web sayfalarında paylaşılmaktadır. Örneğin; *M.M: Space* çalışmasında yapay zekâ sineması olarak tanımlanan sonsuzluk odasının, uzay araştırmalarının geleceğini geçmişle birlikte düşünmek gerektiği düşüncesiyle inşa edildiğinden bahsedilmektedir. Uzay bilimi ve sinema teknolojisinin kaynaştırıldığı vurgusu yapılan bu projede, StyleGAN2, NVIDIA DGX gibi uygulama ve yazılımlardan

yararlanıldığı ifade edilmektedir.<sup>46</sup> Ayrıca, veri kümelerinin sistematize edilip, görselleştirildiği “yapay zekâ veri boyama” (Görsel 45), “imaj örnekleri” (Görsel 46) gibi veriler de paylaşılmaktadır. Görsel 45’de Hubble, ISS ve MRO teleskopları tarafından çekilen milyonlarca uzay görüntüsünden yararlanarak ortaya çıkarılan yapay zekâ boyama heykellerinden bir bölüm yer almaktadır. Görsel 46’da ise yapay zekâ için imaj örnekleri oluşturan Hubble uzay teleskobundan elde edilmiş görüntülerinden bir bölüm yer almaktadır.

Bu sanat çalışmalarının temelinde yer alan veriler, sanatsal deneyimin bir parçasını oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu sanat formu için sanatsal deneyim fiziksel alandaki deneyimle tamamlanan bir süreç değildir. Sanal uzamda devam eden bir süreçtir. Fiziksel kamusal alandaki deneyim sanal alandan beslenmektedir ve sanal alanın bu deneyimi dönüştürme potansiyeli söz konusudur. Benzer şekilde fiziksel kamusal alan deneyiminin de sanal uzamdan edinilen deneyimi dönüştürme potansiyeli söz konusudur. Aslında bu sanat biçiminde deneyimin, hibrit kamusallıkla birlikte giderek olgunlaşması mümkündür.

#### *b. Youtube Paylaşımları*

Sanatçının “Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri” kategorisindeki çalışmalarından Infinity R./ND adlı çalışmasının dışındaki tüm çalışmalarının Youtube da videoları yer almaktadır. Bu çalışmalara ait videolardan en fazla görüntüleme alanların listesi Tablo 14’de listelenmiştir (25.05.2024 tarihli verileri içermektedir).

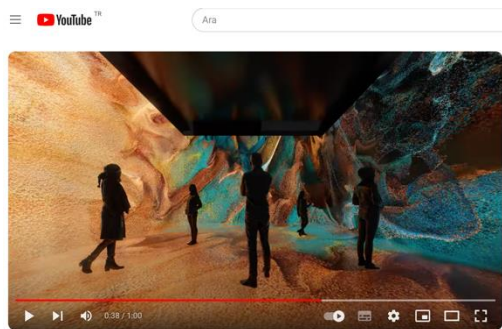
**Tablo 14:** Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Kategorisi Youtube Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	En Fazla İzlenme Alan Video Linki	Görüntüleme Oranı (25.05.2024)
Echoes of the Earth-Living Archive (2024)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WssvH6A6xmI&amp;t=487s">https://www.youtube.com/watch?v=WssvH6A6xmI&amp;t=487s</a>	1.088
Machine Memoirs - Space (2021)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZoWp9r1IIT4">https://www.youtube.com/watch?v=ZoWp9r1IIT4</a>	42.611
Infinity Room: Nature Dreams (2020)	-	-

<sup>46</sup> <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 25.05.2024

Infinite Space (2019)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=3u087_tttsg">https://www.youtube.com/watch?v=3u087_tttsg</a>	584
Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ULaUfe2oIMk">https://www.youtube.com/watch?v=ULaUfe2oIMk</a>	20.618
Virtual Archive (2017)	<a href="https://www.youtube.com/shorts/bnwZAbqEYmA">https://www.youtube.com/shorts/bnwZAbqEYmA</a>	120
Infinity Room (2015, 2017, 2018)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y4HDG3klSy8">https://www.youtube.com/watch?v=Y4HDG3klSy8</a>	21.209
Liminal Room (2015)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=A78RcL933s4">https://www.youtube.com/watch?v=A78RcL933s4</a>	518

Bu kategorideki çalışmalardan en fazla izlenme oranına sahip olan, *M.M: Space* projesinin 8 Mart 2021 tarihinde yayınlanmış olan teaser videosudur. Bu videoda çalışmanın kamusal mekânda nasıl deneyimleneceğine dair bir dakikalık görüntüler yer almaktadır (Görsel 47). Projenin hayata geçirilmesinden 11 gün önce yayınlanan bu video ile gerçek kamusal alan deneyiminin simüle edilmiş bir versiyonu deneyime sunulmaktadır. Bu durumda hibrit bir kamusal deneyimi imkânı ortaya çıktığı gibi, bu hibrit deneyimin erişilebilirliğe katkı sağladığı söylenebilir.



Refik Anadol "MACHINE MEMOIRS: SPACE" Teaser

**Görsel 47:** *Machine Memoirs-Space* – Videonun 0.38. dakikasından bir görüntü  
(<https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 26.05.2024)



Archive Dreaming by Refik Anadol

**Görsel 48:** *Archive Dreaming - AI Data Sculpture* – Videonun 0.57. dakikasından bir görüntü  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ULaUfe2oIMk>; Erişim Tarihi: 26.05.2024)

Youtube paylaşımları arasında ikinci en fazla görüntüleme alan video ise *Archive D.* projesine aittir. Bu video da bir kişinin proje deneyimi uzun bir süre boyunca gösterilmektedir (Görsel 48). Farklı açılardan görüntülerle ve yakın çekim detaylarla çalışmanın ayrıntılı bir gösterimi söz konusudur. Bu görüntülerle fiziksel deneyimin bir benzeri sanal uzamda sürdürülmektedir. Erişilebilirliğin yalnızca somut, fiziksel bir temasla ilgili olmadığı niteliksel detayları keşfetme olanağının da erişilebilirlik

kapsamında düşünölebileceđi dikkate alınırđa, bu tür detay içeren görüntülerin çalıřmaların eriřilebilirlik niteliđini güçlendirdiđi söylenebilir. Bu projenin benzer şekilde bir kiřinin deneyimi üzerine kurgulanan bařka bir videosu da projenin bařladıđı gün, 20 Nisan 2017’de yüklenmiřtir.<sup>47</sup> 3.434 görüntöleme alan bu video, fiziksel ve sanalın aynı anda deneyimlediđi bir kamusalılıđa katkı sađlayarak çalıřmalara iliřkin hibrit kamusal alan niteliđini daha da güçlendirmektedir.

### c. Instagram Paylařımları

Sanatçının ‘‘Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri’’ kategorisindeki bütün çalıřmalarının Instagram paylařımları mevcuttur. Bu kategorideki çalıřmaların gerçekleştirildiđi yıla ait Instagram paylařımlarına dair 26.05.2024 tarihli veriler Tablo 15’de yer almaktadır.

**Tablo 15:** Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Instagram Verileri  
(Bu tablo arařtırmacı tarafından oluřturulmuřtur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beđeni Sayısı (25.05.2024)
Echoes of the Earth-Living Archive	16 řubat 2024 07 Nisan 2024	1 (1 video)	17 řubat 2024	40.960
		1 (2 video, 6 foto)	6 Nisan 2024	26.954
		1 (1 video)	9 Mart 2024	20.268
		1 (1 video)	27 Ocak 2024	23.923
Machine Memoirs - Space	19 Mart 2021- 26 Nisan 2021	1 (2 video, 8 foto)	10 Temmuz 2021	28.520
		1 (2 video)	9 Haziran 2021	17.616
		1 (4 video)	24 Nisan 2021	33.095
		1 (1 video)	10 Nisan 2021	129.130
		1 (2 video)	5 Nisan 2021	29.161
		1 (4 video)	27 Mart 2021	43.475
		1 (2 video, 2 foto)	18 Mart 2021	59.343
		1 (1 video)	06 Mart 2021	31.154
		1 (1 video)	27 řubat 2021	36.260
		1 (1 video)	06 řubat 2021	20.480
Infinity Room: Nature Dreams	06 Haziran 2020	1 (8 foto)	21 Eylül 2020	8.756
		1 (4 video)	3 Mart 2020	12.430
Infinite Space	13 Ocak 2019-15 Eylül 2019	1 (1 video)	09 Ağustos 2019	7.591
		1 (1 video)	25 Haziran 2019	7.127
		1 (2 video)	18 Haziran 2019	9.991
		1 (1 video)	31 Mayıs 2019	7.269

<sup>47</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tW7Mq3-ME3U>; Eriřim Tarihi: 26.05.2024



Archive Dreaming - AI Data Sculpture	20 Nisan-11 Temmuz 2017 (İstanbul) 09 Eylül 2017 (Linz)	1 (1 video)	04 Aralık 2017	2.241
		1 (1 video)	24 Ağustos 2017	1.655
		1 (1 video)	06 Haziran 2017	1.327
		1 (1 video)	01 Haziran 2017	820
		1 (1 video)	30 Mayıs 2017	1.246
		1 (1 foto)	24 Mayıs 2017	621
		1 (1 video)	11 Mayıs 2017	1.210
		1 (1 video)	03 Mayıs 2017	845
		1 (1 foto)	23 Nisan 2017	983
		1 (1 foto)	14 Nisan 2017	624
Virtual Archive	11 Temmuz 2017	1 (1 video)	12 Aralık 2017	1.410
		1 (1 foto)	25 Ocak 2017	1.416
Infinity Room (2015, 2017, 2018)	05 Eylül 2015 (İstanbul) 10-19 Mart 2017 (Teksas) 26 Mart-30 Eylül 2018 (Arizona)	1 (1 foto)	17 Aralık 2015	278
		1 (1 foto)	19 Aralık 2015	265
		1 (1 foto)	21 Aralık 2015	492
		1 (1 foto)	22 Aralık 2015	273
		1 (1 video)	01 Mart 2017	517
		1 (1 video)	04 Ağustos 2017	929
		1 (1 video)	15 Ağustos 2017	1.632
		1 (1 video)	25 Temmuz 2017	1.311
		1 (1 video)	29 Kasım 2017	2.324
		1 (1 video)	1 Mart 2018	5.362
		1 (1 video)	20 Mart 2018	5.866
		1 (1 video)	09 Mayıs 2018	4.269
		1 (1 video)	30 Ağustos 2018	5.731
		1 (1 video)	31 Aralık 2018	6.330
Liminal Room (2015)	19 Kasım 2015	1 (1 foto)	25 Kasım 2015	256
		1 (1 video)	23 Kasım 2015	335
		1 (1 foto)	16 Kasım 2015	227
		1 (1 foto)	13 Kasım 2015	446
		1 (1 video)	10 Kasım 2015	316
		1 (1 foto)	31 Ekim 2015	413

Diğer kategorideki çalışmalarında olduğu gibi bu çalışmalarında da video paylaşımının yaygınlığı dikkat çekmektedir. Fiziksel alanın sanal uzamda varlık kazanması açısından hareketli görüntü önemli bir işleve sahiptir. Mekânın simüle edilmiş ya da gerçek görüntülerinin yansıtıldığı bu videolarla çalışmaların hibrit kamusal alanda var olması ve daha fazla kişi tarafından deneyimlenmesi sağlanmaktadır.

Çalışmaların büyük bölümünde projelerin gerçekleştirilme tarihleri içerisinde video paylaşımının gerçekleştirildiği dikkat çekmektedir. Örneğin; sanatçının en güncel projelerinden *EOEL Archive* çalışmasına ait dört Instagram paylaşımından üç tanesi proje ile eş zamanlı olarak 17 Şubat, 9 Mart ve 6 Nisan 2024 tarihlerinde paylaşılmıştır. Aynı zaman diliminde hem fiziksel hem sanal olarak deneyime açılan bu çalışma hibrit

kamusallığın güçlü olduğu örneklerden biridir. Ayrıca 17 Şubat'ta projenin Youtube paylaşımı da mevcuttur. Çalışmanın aynı tarihte farklı mecralardan erişime açılması da hibrit kamusallığı güçlendirdiği gibi çalışmanın erişilebilirlik özelliğine de katkı sağlamaktadır. Benzer şekilde *Archive D.* projesinin Instagram paylaşımlarının büyük bölümü projenin gösterime açık olduğu Nisan, Mayıs, Haziran ayları içerisinde yapılmıştır. Bu projeninde 20 Nisan 2021'de Youtube da yayınlanan videosu ve 23 Nisan ve sonrasında yayınlanan Instagram videolarının 23 Nisan'dan sonraki günlerde aynı zaman dilimi içerisinde erişilebilir olduğu da görülmektedir. Sanal uzamların ve fiziksel mekânın üstüste bindiği bu örnek, hibrit kamusal alan deneyimini mümkün kılma potansiyeli taşımaktadır.

#### d. Twitter Paylaşımları

Sanatçının bu kategoride ele alınan projelerinden Infinity R./ND, Infinite S. adlı projelerin Twitter paylaşımlarına rastlanmamıştır. Diğer projelerin ise Twitter da video ve fotoğraflarla yer aldığı görülmektedir. Infinite S. projesi ile ilgili Twitter paylaşımının olmayışı ve diğer sosyal medya platformlarındaki paylaşımların azlığının bu projenin daha eski çalışmalarından bir koleksiyon niteliği taşımasından dolayı olabileceği düşünülmektedir. Bu kategori kapsamındaki projelere yönelik, çalışmaların gerçekleştirildiği yıllara ait, 26.05.2024 tarihinde elde edilen Twitter verileri Tablo 16'da listelenmiştir.

**Tablo 16:** Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Twitter Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı (25.05.2024)
Echoes of the Earth-Living Archive	16 Şubat 2024 07 Nisan 2024	2 (1 video-3 foto)	6 Nisan 2024	V: 337 F: 29
		1 (1 video)	2 Nisan 2024	287
		1 (1 video)	8 Mart 2024	135
		1 (1 foto)	10 Şubat 2024	317
		1 (1 foto)	13 Şubat 2024	177
Machine Memoirs - Space	19 Mart 2021- 26 Nisan 2021	1 (1 video)	17 Mart 2021	670
		1 (1 video)	6 Mart 2021	634
		1 (1 video)	27 Şubat 2021	1B
		1 (3 foto)	28 Şubat 2021	37
		1 (1 video)	9 Ağustos 2021	805

		2 (1 video-1foto)	27 Mart 2021	V:561, F:160
		1 (2 foto)	26 Mart 2021	586
		1 (1 video)	9 Haziran 2021	307
		1 (1 foto)	7 Mart 2021	175
		1 (1 video)	4 Mart 2021	88
		1 (1 video)	24 Şubat 2021	113
		1 (1 video)	23 Şubat 2021	80
		1 (1 video)	26 Şubat 2021	36
Infinity Room: Nature Dreams	06 Haziran 2020	-	-	-
Infinite Space	13 Ocak 2019-15 Eylül 2019	-	-	-
Archive Dreaming - AI Data Sculpture	20 Nisan-11 Temmuz 2017 (İstanbul) 09 Eylül 2017 (Linz)	1 (1 video)	24 Ağustos 2017	148
		1 (1 video)	06 Haziran 2017	51
		1 (1 video)	28 Kasım 2017	75
		1 (1 video)	11 Mayıs 2017	53
		1 (1 video)	07 Eylül 2017	33
		1 (1 video)	30 Mayıs 2017	38
		1 (1 video)	08 Nisan 2017	98
		1 (1 foto)	06 Mayıs 2017	26
		1 (1 video)	23 Mayıs 2017	30
		1 (1 foto)	08 Eylül 2017	18
		1 (1 video linki)	14 Nisan 2017	18
		2 (2 video linki)	24 Mayıs 2017	7, 9
		1 (1 video linki)	25 Mayıs 2017	14
1 (1 video linki)	04 Temmuz 2017	1		
Virtual Archive	11 Temmuz 2017	1 (1 video)	13 Aralık 2017	52
		1 (4 foto)	25 Ocak 2018	28
Infinity Room (2015, 2017, 2018)	05 Eylül 2015 (İstanbul)	1 (1 video)	15 Kasım 2018	126
		1 (1 video)	04 Ağustos 2017	49
		1 (1 video)	25 Temmuz 2017	56
		1 (1 video)	15 Ağustos 2017	43
	10-19 Mart 2017 (Teksas)	1 (4 foto)	12 Mart 2017	41
		1 (3 foto)	09 Kasım 2018	147
		1 (1 video)	14 Mart 2017	18
	26 Mart-30 Eylül 2018 (Arizona)	1 (1 haber linki)	13 Mart 2017	5
		1 (Instagram linki)	19 Aralık 2015	2
		1 (Instagram linki)	22 Aralık 2015	4
		1 (Instagram linki)	22 Ekim 2015	-
Liminal Room (2015)	19 Kasım 2015	1 (Instagram linki)	17 Aralık 2015	-
		1 (Instagram linki)	13 Kasım 2015	-
		1 (Instagram linki)	16 Kasım 2015	-
		1 (Instagram linki)	23 Kasım 2015	1
		1 (Instagram linki)	25 Kasım 2015	-

Bu kategorideki çalışmaların Twitter paylaşımlarında da videoların yaygın kullanıldığı, ancak beğeni sayısının özellikle 2017 tarihi öncesi projelerde oldukça az olduğu görülmektedir. Beğeni sayısının azlığı erişilebilirlik bağlamında olumsuz bir izlenim

vermektedir. Ancak Instagram ve Twitter uygulamalarının işlevsel farklılıkları da bu durumda dikkate alınmalıdır. Instagram görsel paylaşımına daha uygun bir platformken, Twitter haber yayılımı ile öne çıkan bir platformdur.

Projelerin bazılarının Twitter ve Instagram paylaşımlarında ortaklaşan tarihler dikkat çekmektedir. Etkinlik sürecinde hem Twitter hem de Instagramdan paylaşımlar yer almaktadır. Örneğin; *M.M: Space* projesinin sergilenme süreci devam ediyorken, 27 Mart 2021 tarihinde Instagram ve Twitterdan video paylaşımları yapılmıştır. Ayrıca bu süreçte 8 Mart 2021’de yayınlanmış olan Youtube videosu da sanal uzamda erişime açık olmaya devam etmektedir. Doğrudan aynı tarihlerde yayınlanmasa da bazı projelerin videoları, belirli bir süreç içerisinde bakıldığında farklı platformlardan erişilebilir hale gelebilmektedir. Örneğin; *Infinity R.* projesinde etkinliği gerçekleştiği süreçte, 12 ve 14 Mart’da bir video ve dört fotoğraf paylaşılmıştır. Bu tarihlerde Instagramda 1 Mart’da yayınlanan bir video dolaşımdadır. Ayrıca bu projeye ait 14 Mart tarihinde yayınlanan kişisel deneyim, mekâna özgü görüntüler ve sanatçının düşüncelerine yer veren bir Youtube videosu da<sup>48</sup> mevcuttur. Dolayısıyla etkinlik sürecinde fiziksel kamusal alan sanal alana doğru genişlemekte ve erişilebilirlik bağlamında imkanlar da çeşitlenmektedir.

#### e. Facebook Paylaşımları

Sanatçının *Infinity Room: Nature Dreams* (2020) projesi dışındaki tüm projelerinin Facebook paylaşımları mevcuttur. Projelerin gerçekleştirildikleri yıl içerisindeki Twitter paylaşımlarına ilişkin 26 Mayıs 2024 tarihli elde edilen veriler Tablo 17’de listelenmiştir.

**Tablo 17:** Sonsuzluk Odaları ya da Sanal Gerçeklik Deneyimleri Facebook Verileri  
(Bu tablo araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.)

Proje Adı	Etkinlik Tarihi	Gönderi Sayısı	Gönderi Tarihi	Beğeni Sayısı (26.05.2024)
	16 Şubat 2024 07 Nisan 2024	1 (3 video, 5 foto) <sup>49</sup>	03 Mart 2024	4

<sup>48</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=jg-ky\\_6bEuI](https://www.youtube.com/watch?v=jg-ky_6bEuI) (Erişim Tarihi: 26.05.2024)

<sup>49</sup> Paulo Bravo’nun Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

Echoes of the Earth-Living Archive		1 (7 video, 3 foto) <sup>50</sup>	17 Mart 2024	2
		1 (1 haber)	22 Şubat 2024	70
		1 (1 foto) <sup>51</sup>	23 Mart 2024	-
		1 (1 haber) <sup>52</sup>	15 Şubat 2024)	1
Machine Memoirs - Space	19 Mart 2021- 26 Nisan 2021	1 (1 video)	14 Haziran 2021	151
		1 (1 haber ve foto) <sup>53</sup>	12 Şubat 2021	9
		1 (3 foto) <sup>54</sup>	19 Mart 2021	1
		1 (1 foto) <sup>55</sup>	13 Aralık 2021	212
		1 (1 haber) <sup>56</sup>	30 Aralık 2021	2
		1 (1 haber) <sup>57</sup>	15 Aralık 2021	-
Infinity Room: Nature Dreams	06 Haziran 2020	-	-	-
Infinite Space	13 Ocak 2019-15 Eylül 2019	1 (1 foto)	19 Temmuz 2019	54
		1 (video)	24 Ağustos 2019	22
		1 (1 foto)	12 Temmuz 2019	35
		1 (1 foto)	29 Mayıs 2019	44
		1 (1 video)	16 Haziran 2019	45
		1 (1 video)	31 Mayıs 2019	71
		1 (1 video)	17 Haziran 2019	39
		1 (1 video)	29 Haziran 2019	44
		1 (1 video)	10 Haziran 2019	66
Archive Dreaming - AI Data Sculpture	20 Nisan-11 Temmuz 2017 (İstanbul) 09 Eylül 2017 (Linz)	1 (1 video)	30 Mayıs 2017	1000
		1 (3 foto)	25 Nisan 2017	214
		1 (1 Duyuru)	21 Eylül 2017	360
		1 (1 Duyuru)	31 Aralık 2017	1,4B
Virtual Archive	11 Temmuz 2017	1 (1 Duyuru)	31 Aralık 2017	1,4B
Infinity Room (2015, 2017, 2018)	05 Eylül 2015 (İstanbul) 10-19 Mart 2017 (Teksas) 26 Mart-30 Eylül 2018 (Arizona)	1 (1 foto)	17 Aralık 2015	39
		1 (1 foto)	19 Aralık 2015	68
		1 (1 foto)	21 Aralık 2015	368
		1 (video)	29 Kasım 2017	125
		1 (video)	18 Eylül 2017	69
		1 (video)	06 Kasım 2017	67
		1 (1 foto)	30 Kasım 2017	54
		1 (9 foto)	12 Mart 2017	496
		1 (1 Duyuru)	31 Aralık 2017	1,4B
		1 (video)	11 Haziran 2018	233
		1 (3 foto)	09 Kasım 2018	122
		1 (video)	06 Mayıs 2018	113

<sup>50</sup> Kris Krüg'ün Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı. Bu paylaşım, farklı tarihte farklı bir hesaptan tekrar paylaşılmıştır.

<sup>51</sup> Judit Vicente'nin Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

<sup>52</sup> Mark G Westall'in Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

<sup>53</sup> Forward hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım

<sup>54</sup> 28014 hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım

<sup>55</sup> Coventry UK City of Culture 2021 hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım. Bu paylaşım pek çok hesaptan stüdyo etiketiyle yeniden paylaşılmıştır.

<sup>56</sup> Creation hesabından Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşım

<sup>57</sup> AV Magazine'in Refik Anadol Studio etiketiyle paylaşımı

Liminal Room (2015)	19 Kasım 2015	1 (1 foto)	03 Ocak 2016	100
------------------------	---------------	------------	--------------	-----

Bazı projelerin beğeni sayısının azlığı erişilebilirlik bağlamında olumsuz bir izlenim vermektedir. Yine de bu paylaşımlar diğer sosyal medya platformlarındaki paylaşımları desteklemesi açısından önemli görülmektedir. Örneğin, *Archive D.* projesinin gerçekleştirildiği süreç içerisinde 30 Mayıs 2017 tarihinde hem Twitterda hem Facebookta hem de Instagramda birer video paylaşıldığı görülmektedir. Benzer şekilde *Infinite S.* projesinde de etkinlik süreci içerisinde, 31 Mayıs 2019 tarihinde hem Instagramda hem de Facebookta birer video paylaşılmıştır. Ayrıca *EOEL Archive* projesinde etkinlik süreci içerisinde 3 Mart'ta Facebook, 8 Mart'ta Twitter ve 9 Mart'ta ise insatgramdan videolar dolaşıma girmiştir. Böylece etkinlik fiziksel kamusal alanda devam ederken sanal uzamda farklı tarihlerde dolaşıma giren görüntülerle, etkinliğin ilerleyen zamanlarında hibrit kamusal alan gündeme gelmektedir. Bu durum projelerin dijital yayılımını destekleyen ve hibrit kamusal alan deneyimi potansiyelini güçlendiren bir unsur olarak değerlendirilebilir.

### 3.2.2. Kapsayıcılık

Projelerin kapsayıcılık potansiyeli projelerin görsel-işitsel nitelikleri, sosyal medya hesaplarından yapılan geri bildirimler ve sanatçının çeşitli platformlardaki ifadeleri ekseninde ele alınmıştır. Kapsayıcılık bağlamındaki tartışmalarda sanatçının tüm projeleri birlikte ele alınmakla beraber örneklendirmelerde her kategoriden bir çalışmaya yer verilmektedir.

Projelerin kapsayıcılık yönüne etki eden faktörlerden birisi projelerin üretim sürecinde farklı dil, ırk ve kültürlerden insanların yer almasıdır. Refik Anadol'un kişisel ve stüdyo web sayfasında, stüdyonun çoğulcu bir sanat anlayışını benimsediğinin altını çizmek amacıyla çok dilli bir ekip oldukları şu ifadelerle vurgulanmaktadır:<sup>58</sup>

Refik Anadol Studio, üretimin her aşamasında kapsayıcılık ve eşitlik ilkelerini benimseyen, farklı profesyonel ve kişisel geçmişlere sahip tasarımcılar, mimarlar, veri bilimcileri ve

<sup>58</sup> <https://refikanadol.com/information/>; <https://refikanadolstudio.com/studio/>; Erişim Tarihi: 16.05.2024

araştırmacılarından oluşur. Stüdyo üyeleri 10 farklı ülkeden geliyor ve toplamda 15 dili akıcı bir şekilde konuşabiliyorlar. Studio'nun staj programı aynı zamanda çeşitli kişisel deneyimlere, değerlere ve dünya görüşlerine sahip gençlere mentorluk yapma konusunda güçlü bir kararlılık göstermektedir.

Refik Anadol stüdyodaki bu çok kültürlü atmosferin kapsayıcılığa etki edeceği düşüncesi, kültürel farklılıklara dayalı beğeni düzeylerinin sanatsal üretim sürecine dahil olması ile ilgilidir. Başka bir ifadeyle projelerin fikir ve yaratıcılık boyutunun çok kültürlü bir diyalog sürecinden geçmesi, kapsayıcılık açısından çeşitliliği sağlamada etkili olacaktır.



**Görsel 49:** Living Architecture: Casa Batlló (<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batlló/>; Erişim Tarihi: 16.05.2024)

Projelerin genel özellikleri açısından bakıldığında, sanatçının eserleri renk, biçim ve sunumsal olarak çok farklı kitleleri etkileyebilecek nitelikte olduğu düşünülmektedir. Çalışmaların içerik olarak kavramsal sanatlarla ilişkilendirilebilecek bir boyutu olmasına karşın, kavramsal sanat faaliyetlerinin pek çoğundan farklı olarak beğeni açısından entelektüel bir birikim gerektirmemektedir. Çalışmaların görselliği, içerik hakkında fikir sahibi olmayanların da beğenisini alabilecek özelliklere sahiptir. Renk çeşitliliği, akışkan görseller, büyük ekranlarda ve üç boyutlu sunum, müzik kullanımı gibi etkenler farklı beğeni düzeylerine hitap etmede belirleyicidir. Örneğin; iç ve dış mimari enstelasyonlar

kategorisinden *LA: Casa B.* projesinde, Casa Batlló'nun dış cephesini boydan boya kaplayan, binanın tarihi karakteristiğiyle uyumlu renk cümbüşü içerisinde bir enstalasyon hazırlanmıştır (Görsel 49). Bu görünüm sanatsal ifadenin üretime dayalı nitelikleri bağlamında bilgi sahibi olmayanların da ilgisini çekme potansiyeli taşımaktadır.

Veri tabloları ve heykelleri kategorisinden bir örnek olarak, Sense of Healing projesinde de, çalışmanın geometrik form, akışkan görüntü, renk değişkenliği ve dev ekranda sunum gibi nitelikleri, içerdiği karmaşık teknikleri ya da sanatçının üretim sürecine ilişkin felsefi yatkınlıkları bilinmese de ilgi uyandırabilecek potansiyel oluşturmaktadır (Görsel 50).



**Görsel 50:** *Sense of Healing - AI Data Sculpture (2022)*  
(<https://refikanadol.com/works/sense-of-healing-ai-data-sculpture/>;  
Erişim Tarihi: 16.05.2024)

Benzer şekilde sonsuzluk odası ya da sanal gerçeklik deneyimleri kategorisinden Archive D. projesinde de, izleyicinin tüm çevresini kuşatan akışkan görüntülerin, arşiv verilerini yönlendirme konusunda izleyiciyle kurulan etkileşimin, arşiv görüntülerinin oluşturduğu



gizem ve macera atmosferinin farklı beğeni düzeylerindeki bireyleri etkileme gücüne sahip olduğu düşünülmektedir (Görsel 51).



*Görsel 51: Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017);  
(<https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>; Erişim Tarihi: 16.05.2024)*

Ayrıca sanatçının projelerinin Kant estetiğinde önemli bir kavram olan “yüce” ile ilişkilendirildiği akademik çalışmalar (Denson, 2023; Stallabrass, 2021) bu projelerin kapsayıcılık potansiyeline de ışık tutmaktadır. Örneğin Denson’a göre (2023: 160) Anadol’un projeleri “yüceliğin değiştirilmiş bir estetiğini” çağrıştırmaktadır. Bilindiği üzere Kant yüce kavramını salt estetik hazla ilişkilendirdiği güzel kavramından ayrı bir bağlamda düşünmekte ve yücenin ortaya çıkardığı hazzın moral bir değer taşıdığını öne sürmektedir. Düşünürü göre yüce, ilk olarak doğanın büyüklüğü, ihtişamı, görkemi karşısındaki ezilmişlikle ilgilidir. Büyüklük ve görkemin yarattığı ürküntü duyular üstü bir saygınlığı ve mutluluğu açığa çıkarmaktadır (Arat, 2013: 81-82). Denson da Anadol’un çalışmalarında bireyi aşan, gözlemciyi yutmakla tehdit eden bir yücelik olduğunu düşünmektedir. Yazar, sanatçının çalışmalardaki görkemin zihinsel kapasite ve sınırları zorlayarak, bir yandan izleyiciyi küçük hissettiren diğer yandan bu küçüklüğün hayranlığa dönüştüğü bir estetik haz içerdiğini ifade etmektedir (2023: 160-161). Ayrıca Denson’a göre, sanatçının web sitesinde yer alan tek bir kişinin izleyici olarak konumlandırıldığı görseller de görkem duygusunu özdeşlik yoluyla online katılımcıya da

aktaracak bir yüceliği yansıtmaktadır (2023: 159). Benzer şekilde Stallabrass (2021: 86) da Anadol'un çalışmalarının düşsel vizyon yaratan dinamik bir yücelik taşıdığını ifade etmekte ve bu yüceliğin "bir Rönesans uzmanının sonsuz döngü halindeki ateşli rüyası izlenimi verdiğini" düşünmektedir. Anadol'un projelerine ilişkin yücelik vurgusu eserlerin kapsayıcılık potansiyelinin yüksek olduğu düşüncesini desteklemektedir.

Bu bağlamda daha net çıkarımlar için izleyicilerle yapılacak görüşmelere ihtiyaç duyulmasına karşın, izleyici görüşleri bu araştırmanın yöntemsel sınırlarını aşmaktadır. Ancak, sanatçının niyetleriyle ortaya çıkan sanatsal üretimi birlikte değerlendirmek çalışmaların kapsayıcılık boyutuna ilişkin fikir edinmeyi sağlayan faktörlerden birisidir. Refik Anadol pek çok farklı platformda, "herkes için sanat" ibaresini kullanmaktadır. Örneğin, sanatçı 5 Mayıs 2023'de *LA: Casa B.* projesi özelinde paylaştığı tweette şu ifadeleri kullanmaktadır: "Barselona'ya çok teşekkür ederim! Kamusal sanatın gerçek sevgisini ve gücünü birlikte hissettik ve Gaudí'nin dehasını onurlandırdık! Herkes, her yaş ve kültür için sanat! Teşekkürler ve yakında görüşürüz"<sup>59</sup> Benzer şekilde, sanatçının bir röportajda kendisine yöneltilen "çalışmalarınızı kamusal alanlarda yapma fikri nasıl oluştu" sorusuna verdiği cevapta şu sözlere yer vermektedir:

2016'dan sonra da yapay zekâyı kullanmaya başladım ve bir daha da yapay zekâsız projelere dönmedim. Bunun sebebi de sanatın her yaşa, her kesime ve her kültüre uygun olabilme ihtimalini arayışım. Benim için sanat sadece elitist bir şekilde bir grup için değil, herkes için olmalıdır. Bu da çok zor bir çalışma. O yüzden şu an kamusal alan dışında daha mantıklı bir çalışma alanı bulamıyorum.

Sanatçı Bager Akbay ve İlker Canıklıgil ile Flu Tv Youtube kanalında yaptığı bir sohbette de şu ifadeleri kullanmaktadır: "İkinci hayalim şuydu: Hiç kimseden iş almadan da kamusal alandaki veriyi, kamusal alandaki parayla, herkese, kamuya maaletfik mümkün müydü?"<sup>60</sup> Ayrıca sanatçının "Sanatın Dönüşümü" adlı mini bir belgeselde bu düşüncesini şu sözlerle somutlaştırdığı anlaşılmaktadır:<sup>61</sup>

Benim için sanat herkese, her yaşa, her kültüre hitap etmekle yükümlü olmalı... Çok zor bir iddia, farkındayım. Matematik gibi bir dil bulmak gibi bir şey bu. Ama bunu becerdiğiniziz

<sup>59</sup> <https://twitter.com/refikanadol/status/1654582203190325249>; Erişim Tarihi: 15.05.2024.

<sup>60</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=MkkyBIfe06c>; Erişim Tarihi: 15.05.2024.

<sup>61</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4j09jfe51-k>; Erişim Tarihi: 28.05.2024.

zaman da o işin deneyimlenmesi sırasında bir insanın hem aklına hem ruhuna dokunabilme şansınız var... İşin anlaşılması ve izleyiciye bir duyguyu verdiği için, ona karşı yeni bir duygu oluşturabilme ihtimali. Bu insanlığa faydalı olma hali gibi bir şey yaratıyor işlerde. Kimi için ilham, kimi için meditasyon, kimi için yeni sorular, kimi için derini yüzeye getirmek, kimi için sadece yüzeyde kalmak. Yani sadece estetik kaygıları olan bir insan belki sadece zihnine estetik olarak keyif veren bir şey de izleyebiliyor. Ya da bir yapay zekâ uzmanının, x milyonluk veri setini nasıl bir araya getirdiği... Yani her açıdan bir şey yakalayabiliyorsunuz.

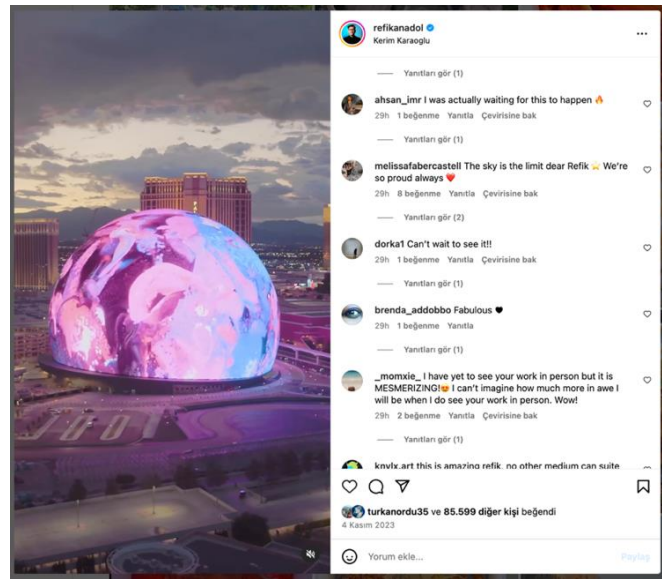
Prof.Dr. Fulya Bayraktar ile söyleşisinde de sanatçının benzer düşünceleri dile getirdiği görülmektedir:<sup>62</sup>

Bir kere büyük bir derdim var, yani çözemediğim hala ve deneyimlemeye devam ettiğim, anlamaya çalıştığım bir derdim var. Benim için sanat her yaş, herkes ve her kültüre hitap edebilmeli ve bu hayal tahmin edebilirsiniz ki çok ütöpik kalıyor. Yani matematik gibi bir dil icat etmek gerekiyor. Benim derdim aslında son özellikle altı yedi yılda işte akışkanlar dinamiği algoritmasıyla, gürültü algoritmasıyla, matematiksel bir ortak taban, kaygı bulmaya çalışıyorum. Zaten zorluk burada çıkıyor... Sanatın evrenselliği, sanatın herkese ulaşabilme ihtimali çok daha kıymetli, çok daha farklı, yeni ve daha faydalı hissettiriyor. İşte bu noktada, yapay zekayı, teknolojiyi, bilimi, ortak kaygıları almak bana anlamlı geliyor. Ama bu noktada tabi şey çok zor olabiliyor: yani bu alternatif bir dünya yaratma hissiyatı, duyguların içinde olması, o hissi bulmak aslında. O hisse giden bir yolculuk içindeyim...

Bu ifadeleri, sanatçının eser üretim motivasyonunda “kapsayıcılığı” öncelikleri arasında tuttuğunun göstergeleridir.

Kapsayıcılık bağlamında sanatçının projelerinin sosyal medya paylaşımlarından yapılan geri dönüşler de önemli veriler içermektedir. Instagram paylaşımlarına bakıldığında, farklı ülkelerden, farklı kültürel yapılarla sahip insanların çalışmalarına İngilizce, Türkçe ve farklı dillerde yorumlar yaptığı anlaşılmaktadır. Örneğin; *MH: Sphere* projesinin 4 Kasım 2023 tarihindeki Instagram paylaşımında farklı ülkelere insanların paylaşımları dikkat çekmektedir (Görsel 52). Bu paylaşım kapsamında, daha çok Arap ülkelerinde yaygın olan Ahsan, Ragħda gibi arapça kökenli isimlerden, Fulya, Gaye gibi Türk isimlerinden, Eric, Keehn gibi Amerika kökenli isimlerden vb. olumlu yorumlar yapılmıştır. Ayrıca yorum yapanların hesapları incelendiğinde, Türkiye’den, Amerika’nın farklı bölgelerinden, İtalya’dan, Kore’den, sanatçı, tasarımcı, şirket yöneticisi, pazarlama ve iletişim uzmanı gibi meslek gruplarından kişilerin paylaşımında bulunduğu görülmektedir.

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=aAt211TCwA8>; Erişim Tarihi: 28.05.2024.



**Görsel 52:** *Machine Hallucinations — Sphere (2023)*;  
(<https://www.instagram.com/p/CzOhVtmL3jh/>; Erişim Tarihi: 27.05.2024)

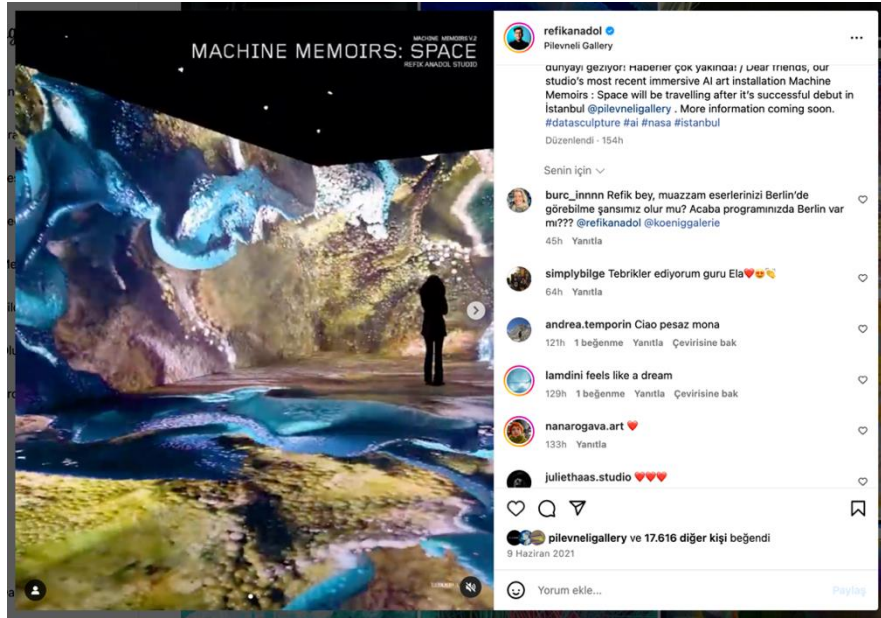


**Görsel 53:** *Machine Hallucinations - Nature Dreams (2021)*;  
(<https://www.instagram.com/refikanadol/reel/CVX0pjfFhu4/>; Erişim Tarihi: 27.05.2024)

Veri tabloları ve heykelleri kategorisinden bir örnek olarak, *MH: Nature D.* projesinin 23 Ekim 2021 tarihli Instagram paylaşımında<sup>63</sup> Brezilya, İsveç, Portekiz, Türkiye, Arap

<sup>63</sup> <https://www.instagram.com/refikanadol/reel/CVX0pjfFhu4/>; Erişim Tarihi: 27.05.2024

Ülkeleri, Rusya, Amerika'nın çeşitli bölgeleri gibi farklı yerlerden Portekizce, İspanyolca, İngilizce, Türkçe paylaşımlar görülmektedir (Görsel 53).



**Görsel 54:** Machine Memoirs - Space (2021); ([https://www.instagram.com/p/CP5ryYllu-s/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CP5ryYllu-s/?img_index=1); Erişim Tarihi: 28.05.2024)

Sonsuzluk odaları ve sanal gerçeklik deneyimleri kategorisi örneklerinden biri olan Machine Memoirs: Space projesinin 9 Haziran 2021 tarihli Instagram paylaşımında İspanyolca, İngilizce ve Türkçe yorumlar yapıldığı görülmektedir (Görsel 54). Bu yorumları paylaşan hesaplara bakıldığında farklı kültürlerden (Türkiye, Almanya, Amerika, Portekiz, İtalya) isimlerle karşılaşılmaktadır. Ayrıca bu isimlerin fotoğrafçı, girişimci, tasarımcı, müzisyen, sanat yönetmeni, psikolog, pazarlamacı gibi farklı mesleklere sahip kişiler olduğu anlaşılmaktadır. Bu durum söz konusu sanat pratiğine ilgi gösterenlerin çeşitliliği ve kapsayıcılık potansiyeli hakkında fikir vermektedir.

### 3.2.3. İlişkisellik

Sanatçının projelerinin ilişkisellik boyutu, projelerin içeriksel unsurları ve sanatçının farklı platformlardaki söylemleri odağında incelenmiştir. Projenin içeriksel nitelikleri her

kategoriden bir proje örneği ele alınarak ve bu projelerin içerik ve görsel olarak analiz edilmesiyle ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Projelerin ilişkisellik boyutu, sanat eseri ve izleyici arasındaki etkileşim bağlamında düşünüldüğünde iki unsur öne çıkmaktadır. Birincisi, projelerin içeriksel bağlamının verilerden yola çıkarak inşa edilmiş bir “kolektif hafıza” üzerine temellendirilmesidir. Bu durum izleyicilerarası ilişkiselliği öne çıkarmaktadır. Başka bir ifadeyle projelerde kullanılan verilerin herkesin erişimine açık olan, herkesin içinde yer aldığı ve etkilendiği ya da etkilediği çevresel koşullarla, örneğin uzay, hava koşulları, rüzgâr hareketleri, doğaya ilişkin arşivler ya da toplumsal bellekte yer eden kültürel, tarihi, sanatsal imgeler gibi temalarla ilgili dijital veriler olması, kolektif hafızanın görselleştirilmesi odağında bir ilişkiselliği imlemektedir. Bu çerçevede örnek olarak “İç ve Dış Mimari Enstalasyonlar” kategorisinden *WDCH D.*, “Veri Tabloları ve Heykelleri” kategorisinden *MH: Nature D.*, “Sonsuzluk Odaları ve Sanal Gerçeklik Deneyimleri” kategorisinden *Archive D.* projeleri detaylandırılacaktır.

İç ve dış mimari enstalasyonlar kategorisinden *WDCH D.* projesinde, 587.763 görüntü, 1.880 video, 1.483 meta veri dosyaları ve 17.773 ses dosyası kullanılmaktadır. Bütün bu dosyaların içeriğindeki veri kümeleri La Phil’in tarihi kayıtlarından başka bir deyişle anılarından oluşmaktadır. Ayrıca veri dosyaları, makine öğrenimi aracılığıyla anıları bütünsel hatırlama ve aralarında bağlantılar oluşturma kapasitesine sahip ağlar tarafından pek çok özellik temel alınarak kategorize edilmiş veri parçalarına bölünerek sanatsal ifadeye malzeme olmaktadır. Anadol’un web sayfasında bu çalışma, Walt Disney Konser Salonu’nun metaforik “bilincini” ortaya koymakta; görüntü ve ses olarak yeni bir biçim kazanan kurumsal hafızanın mimari ile sinerjik ilişkisini ifade etmektedir.<sup>64</sup> Söz konusu veriler konser salonunda bulunmuş izleyiciler, etkinliklerde görev almış çalışanlar, sahneye çıkmış sanatçı ve müzisyenler gibi pek çok alandan kişinin görsellerinden oluşmaktadır ve bu görseller Anadol’un çalışmasında bütünsel, estetik bir yapının temel yapı taşına dönüşmektedir. Bu görselleştirme insanların ve mimarının sezgisel olarak etkileşime girmesini sağlamaktadır (Anadol, 2020: 82). Mimariyle etkileşim pek çok

<sup>64</sup> <https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

kişiyi içeren anı parçalarıyla etkileşimi de beraberinde getirmekte ve mimarının tarihinden derlenen kolektif bir hafıza görselleştirilmektedir.



**Görsel 55:** *WDCH Dreams, Database Arshive;*  
(<https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)



**Görsel 56:** *WDCH Dreams, Database Arshive, Yakın Görüntü;*(<https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)

Görsel 55 ve Görsel 56’da projede kullanılan verilerden görüntüler yer almaktadır. Görsel 56, Görsel 55’in bir bölümünün yakından görüntüsüdür. Görüldüğü gibi mekânın tarihine dair bu görseller sanatsal bir kompozisyon dahilinde bir araya gelmektedir. Görselleştirilen çalışma pek çok kişinin mekân deneyimini etkileşime sokmaktadır. Bu sanat projesinin nitelisel olarak ilişkiselliği yansıtmasında hibrit kamusal alan inşasının

önemli bir rolü vardır. Web sitesinde paylaşılan veriler, yazılan açıklamalar, görseller ve videolar aracılığıyla söz konusu etkileşim anlaşılır ve hissedilir bir boyut kazanmaktadır. Eserde kullanılan arşivde olmayan izleyiciler için de bir topluluk, kitle olma psikolojisinin yansıtıldığı bir ilişkisellikten bahsedilebilir. Aslında sanatsal deneyim fiziksel mekânı aşarak sanal uzamda devam etmektedir.

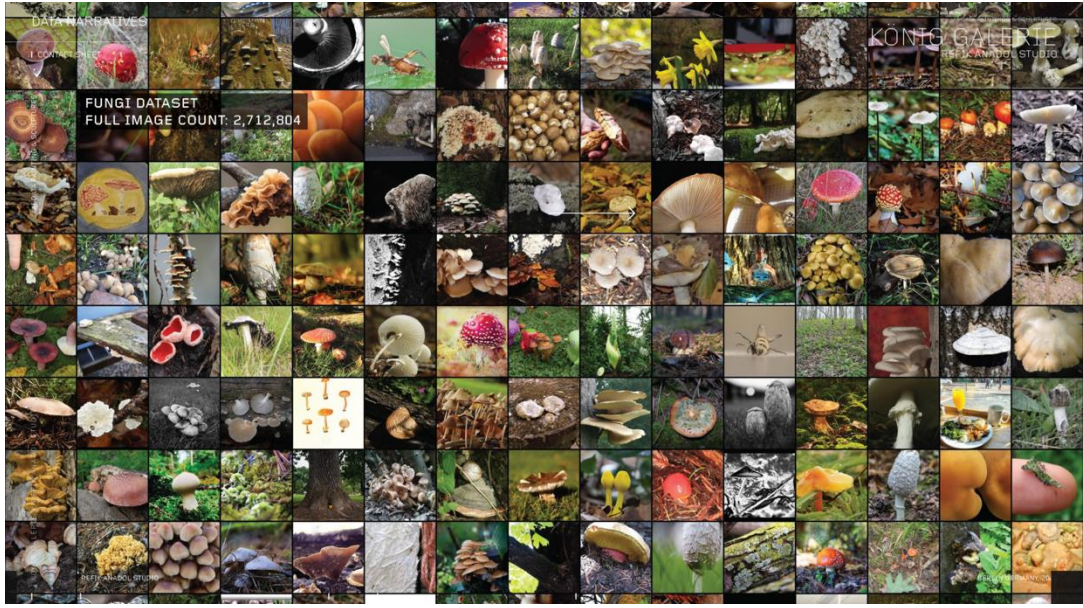
Anadol, WDCH D. projesinin fiziksel ve sanal kamusal alanının kesişiminde ortaya çıkardığı değeri şöyle ifade etmektedir: (Anadol, 2020: 82)

WDCH Dreams için kentsel alan, sosyal medya kültürü, teknolojisi ve sanal kamusal alanın kesişiminde önemli bir rol oynadı. Binlerce Los Angeles topluluğu üyesi ve ziyaretçisi performansa tanık olurken, toplanma alanı, fiziksel kentsel alanla sınırlı olmayan, özellikle sosyal medya ağlarının sanal alanıyla sınırlı bir yerin sosyal boyutuna dönüştü. Örneğin, Instagram'da #WDCHDreams hashtag'i kullanılarak paylaşılan binden fazla gönderi olduğunu düşünün.

Veri tabloları ve heykelleri kategorisinden *MH: Nature D.* projesinde de 30 milyondan fazla çiçek, ağaç, mantar, manzara, su kaynağı gibi doğa imajları kullanılmıştır. Dünya üzerinde yaşamış tüm insanları hatta gelecek nesilleri de ilgilendiren bir konu olarak doğaya dair bu imajlar doğanın, gizemi ve güzelliğini yansıtarak kolektif bir belleğe sanat yoluyla bir katkı sunmaya çalışmaktadır. Bu imajlarla yaratılan kompozisyon aracılığıyla ortaya çıkan ve izleyiciler arasında paylaşılması muhtemel duyuşal deneyimde ilişkisellik önemli bir unsurdur. Ayrıca, proje kapsamında üretilen St. Agnes kulesini çevreyen enstelasyonda gerçek zamanlı çevresel verilere yer verilmesi de kamusal mekâna özgü kolektif belleğe sanatsal bir form vermekte ve kent sakinlerini paylaştıkları çevre bağlamında ilişkişel hale getirmektedir.

Görsel 57 ve Görsel 58'de projede kullanılan veri setinden bir bölüm yer almaktadır. Görsel 58'deki görüntü, Görsel 57'deki veri seti görseline ait bir bölümün daha yakından görüntüsüdür. Tüm insanlığın ortak paydası olan doğa, sanatsal deneyimde ilişkiselliği sağlamaktadır. Web sitesinde paylaşılan görüntü ve veriler aracılığıyla bu ilişkiselliğin altı çizilmektedir. Dolayısıyla fiziksel deneyime eklemlenen dijital deneyim, sanat aracılığıyla kurulan ilişkisellikte pekiştirici bir rol oynamaktadır.





**Görsel 57:** *Machine Hallucinations-Nature Dreams, Veri Setinin Bir Bölümü;*  
 (<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)



**Görsel 58:** *Machine Hallucinations-Nature Dreams, Görsel 62'deki Veri Setinin Yakından Bir Bölümü;*  
 (<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)

Sonsuzluk odaları ve sanal gerçeklik deneyimleri kategorisinden *Archive D.* projesinde ise Salt Araştırma'nın arşiv koleksiyonunda yer alan 1 milyon 700 binden fazla belge görselleştirilmiştir. Kamuya açık bir mekân olan SALT Galata'nın 1. katında, kamuya

açık arşiv verileri ile gerçekleştirilen proje; tarih, kültür, kolektif hafıza temelinde bir ilişkiselliğe davet etmektedir. Bu durum sanatçının web sitesinde şöyle ifade edilmektedir: “... ana fikir, 21. yüzyıl müze algısında hafızayı, tarihi ve kültürü makine zekâsı merceğinden yeniden çerçeveleyecek mimari zekaya sahip sürükleyici bir enstalasyon yaratmaktır”.<sup>65</sup>



**Görsel 59:** Archive Dreaming-AI Data Sculpture, SALT Arşiv Dökümanlarından Bir Bölüm; (<https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)



**Görsel 60:** Archive Dreaming-AI Data Sculpture, SALT Arşiv Dökümanlarından Bir Bölüm; (<https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)

<sup>65</sup> <https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

Görsel 59 ve 60’da proje kapsamındaki arşiv verilerinden bir bölüm yer almaktadır. Web sitesindeki görseller ve veriler kültür, tarih ve kolektif hafıza bağlamında bir ilişkiselliği somutlaştırmaktadır. Diğer örnek projelerde olduğu gibi bu projede de “kolektif hafıza”ya sanat yoluyla katkı sunulmaya çalışılmaktadır.

Sanatçının söylemlerinde de kolektif hafızaya dayalı bu ilişkisellik sık sık yer almaktadır. Sanatçı stüdyo web sitesinde *MH: Renaissance D.* ve *LA: Casa B.* projelerine ait veriler arasında “bu makine halüsinasyonlu görüntüler, kolektif hafızayı, tarihin gizli katmanlarını ve başka türlü görülemeyecek olan bir şehrin bilincini temsil ediyor” ifadesine yer vermektedir (E- Data & ML Process bölümündeki veriler arasında).<sup>66</sup> *Latent B.* projesi kapsamında da “yapay zeka, kentsel tarih ve kolektif hafızanın yakınsaması üzerine bir meditasyon” ibaresini kullanmaktadır.<sup>67</sup> Benzer şekilde sanatçı, *Latent H.* projesi özelinde “geçtiğimiz 150 yılın fotografik hatıralarının keşfi yoluyla bu sergi, kolektif hafızayı, tarihin gizli katmanlarını ve başka türlü görülemeyecek bir şehir bilincini araştırmayı ve yeniden hayal etmeyi amaçlıyor” ifadesiyle kolektif hafızaya yönelik vurgusunu yinelemektedir.<sup>68</sup>

Tom Simonite’nin wired adlı web sitesindeki haberinde de Anadol’un kolektif hafızaya ilişkin görüşlerine yer verilmektedir. Anadol bu habere eklenen videoda, eserlerinde kullandığı yapay zekâ teknolojisine vurgu yapmakta ve çalışmasında kullandığı New York şehrinin yüzlerce görüntüsünden oluşan kompozisyonu bir tür kolektif hafıza olarak tanımlamaktadır.<sup>69</sup>

Haidee Chu’nun Mashable isimli web sitesindeki bir yazısında da Anadol "bir nevi kolektif anıların bütünü tarafından çevrelenmenin ne anlama geldiği hissine bir bakış” ortaya koymaya çalıştığından bahsetmektedir.<sup>70</sup> Benzer şekilde Eleanor Gibson’un dezeen sitesindeki haberinde sanatçı Machine Hallucination projesi özelinde “veri

<sup>66</sup> <https://refikanadolstudio.com/projects/renaissance-dreams-palazzo-strozzi/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024; <https://refikanadolstudio.com/projects/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

<sup>67</sup> <https://refikanadolstudio.com/projects/latentbeing/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

<sup>68</sup> <https://refikanadolstudio.com/projects/latent-history/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

<sup>69</sup> <https://www.wired.com/story/artist-refik-anadol-turns-data-art-help-ai/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

<sup>70</sup> <https://mashable.com/article/refik-anadol-artificial-intelligence-artist/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

toplamanın ve New York'un görünmez dünyayı, görünmez kültürel kolektif anılarını anlatmak için yapay zekayı kullanmanın oldukça büyüleyici bir yolu" ifadesini kullanmaktadır.<sup>71</sup>

Web sitesi ve haberlerin dışında röportaj ve çeşitli videolarda da sanatçının “kolektif hafıza” vurgusu oldukça fazladır. Örneğin, sanatçı Pelin Avcı ile bir söyleşisinde “eserlerinizde hatıra, veri, bilgi, arşiv, tarih ve hatta pigment kavramlarını, birbirinin yerini alabilecek şekilde kullandığınız göze çarpıyor. Uzay verilerini kullanırken bu kavramlar arasındaki benzerlikler ve geçişler size nasıl ilham verdi” sorusuna şöyle yanıt vermektedir:

Aslında tüm bu kavramları ve kelimeleri zihnimde ‘insanlığın mirası’ başlığı altında toplayabilirim. Tek başına veri ya da tek başına tarih anlatısı, ne yazık ki insanlık hakkında yeterince bilgi veremiyor. Elimizde yapay zekâdan makine öğrenimine, en son veri görselleştirme tekniklerinden sanatsal yaratıcılığa kadar bunca araç varken, bu mirası mümkün oldukça muhafaza etmek ve geleceğe taşımak hem bir sorumluluk hem de sınırsız bir hayal gücü tetikleyicisi. Asıl derdim, geçmişî geleceğe taşımak ve *Makine Hatıraları: Uzay*, geçmişle geleceğin iç içe geçtiği bir anlatıdan doğuyor.

Sanatçının bu sözlerinde dijital verinin fizikseli dönüştürmesinde insanlık mirasını koruma düşüncesi ve makinenin insanları tarih ve veriyle birbirine bağlama potansiyeli öne çıkmaktadır.

Benzer şekilde “Sanatın dönüşü” adlı videoda sanatçı pek çok mecradan iletmeye çalıştığı kolektif hafıza vurgusunu “veriden egoyu ayırdığımız zaman, elimizde kolektif hatıralar ve kolektif hafıza, kolektif rüyalar ve kolektif bir bilinç yaratma şansı var. İşte orası işin zorlu ama çözersek keyifli noktası gibi geliyor”<sup>72</sup> ifadesiyle tekrarlamaktadır.

Sanat eseri ve izleyici arasındaki etkileşim bağlamında ikinci önemli unsur, estetik deneyim sürecinde izleyicinin sanatsal performansa yön vermesi ile ilgilidir. Sanatçının bazı projelerinde izleyici bedensel varlığıyla, hareketleriyle ya da kişisel tercihleriyle çalışmanın akışını dönüştürebilmektedir. Söz konusu durumda mekânı/mimariyi

<sup>71</sup> <https://www.dezeen.com/2019/11/20/machine-hallucination-artechouse-refik-anadol-new-york/#>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

<sup>72</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4j09jfe51-k>; Erişim Tarihi: 12.07.2024

dönüştüren çalışmaları etkileyen izleyici hibrit mekân deneyimini eserle kurduğu etkileşimi kendisi yönlendirmektedir. Bu çerçevede özellikle dört çalışma dikkat çekmektedir: *Dataland*, *Archive D.*; *Quantum M.*; *Latent B.*.



**Görsel 61:** *Dataland/2019*  
([https://www.instagram.com/p/CEV5zYiF\\_Lw/](https://www.instagram.com/p/CEV5zYiF_Lw/);  
Erişim Tarihi: 29.05.2024)



**Görsel 62:** *Archive Dreaming — AI Data Sculpture/2017* (<https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>;  
Erişim Tarihi: 29.05.2024)



**Görsel 63:** *Quantum Memories/2020*;  
(<https://www.youtube.com/watch?v=oFsjVtmnbS0>;  
Erişim Tarihi: 29.05.2024)



**Görsel 64:** *Latent Being/2019*;  
(<https://refikanadolstudio.com/projects/latentbeing/>;  
Erişim Tarihi: 20.07.2024)

*Dataland* projesinde veri heykelinin önünden geçen insanların hareketleri ekrandaki görüntüleri dönüştürmektedir (Görsel 61). Estetik deneyim sürecinde kişiler ekrandaki akışkan görüntülere temel oluşturan veriyle, verileri işleyen makinayla ve içinde bulunduğu mekanla farklı bir etkileşime geçmektedir. Kişi mekânı dönüştürürken, mekân da kişiyi dönüştürmektedir. Bu etkileşim fiziksel ve dijitalin kaynaşmasının ortaya koyduğu deneyim biçiminden kaynaklanmaktadır.

*Archive D.* projesinde ise sonsuzluk odasını deneyimleyen kişi, tablet büyüklüğünde bir ekran yardımıyla etrafında akış halinde olan görüntülerin hareketini, arşiv verilerinin hangi öncelik sırasıyla odak noktasına geleceğini belirleyebilmektedir (Görsel 62). İzleyicinin tercihleri çalışmanın akışını değiştirdiği gibi mekânı da dönüştürmektedir.

*Quantum M.* projesinde izleyici ekran görüntüsünü bir konsol yardımıyla yönlendirebilmektedir. Görsel 63’de sanatçı konsolu kullanarak akış halindeki görüntülere müdahale etmektedir. Ayrıca projede, izleyicinin hareketlerinin gerçek zamanlı olarak takip edildiği ve eserin izleyicinin konumsal verilerine karşılık verdiği etkileşimli bir veri görselleştirme de söz konusudur.

*Latent B.* projesinde makine öğrenimine hem fiziksel mekân hem de ziyaretçilerin eylemleri dahil edilmiştir (Görsel 64). Ziyaretçiler veri kayıt cihazı ile gözlemlenerek veri ağının içerisine dahil edilmiştir. Çalışmaya Berlin şehrine ait ses kayıtları eklenmiştir. Anadol’a göre, projenin gerçekleştirildiği “Kraftwerk’i ziyaret edenlerin katkısı, sanat eserinin sürekliliği, zaman içinde sürekli gelişen anlatımı ve etkili insan- makine etkileşimleri geleceğin şekillenmesinde rol oynayabilir” (Anadol, 2022: 36). Her dört projede de sanatsal üretimde izleyicinin de rolü olduğu anlaşılmaktadır. İzleyici sanatsal deneyimini makine etkileşimiyle kendisi inşa etmektedir. Bu tür bir deneyim de fiziksel ve dijitalin kaynaştığı bir kamusal alan içerisinde gerçekleşmektedir.

Refik Anadol’un projelerinin hibrit kamusal alan bağlamındaki potansiyelini anlamak açısından sanatçının *MRI of the Earth* çalışması önemli veriler sunmaktadır. Sanatçının web sitesinde yer almadığı ve online platformla sınırlandırılmış bir çalışma olduğu için bu araştırmaya dahil edilmese de “ilişkiselik” bağlamında Google iş birliği ile gerçekleştirilen bu çalışmaya kısaca değinmek gerekmektedir. Google Art & Culture’da “İklim değişikliğini görselleştirebilir miyiz?” başlığı ile paylaşılan, herkesin erişimine açık bu çalışma, dünyanın iklim verilerinin görselleştirilmesinden oluşmaktadır. Bu çalışmada izleyici aktif bir rol almaktadır. Çalışmanın açılış ekranında “learn, remember, dream” ifadeleri yer almaktadır (Görsel 65) ve izleyicinin bu sekmelerden birini seçerek ilerlemesi gerekmektedir. İzleyici “learn” sekmesini tıkladığında ekranda çeşitli bölgeleri gösteren pencereler belirlemekte ve üzerine tıklanan pencereye göre o bölgenin iklim

verilerine dair görselleştirme ekrana gelmektedir (Görsel 66). İzleyicinin tercihleri doğrultusunda yıllara göre sıcaklık, deniz seviyesi, nüfus gibi verilere yönelik de görselleştirmelere ulaşılabilmektedir. Bu çalışma fiziksel kamusal alanlarda gerçekleştirilen diğer projelerle benzer algoritmik yöntemlerle üretilmesi açısından hibrit kamusal alan bağlamında da benzer potansiyellere dikkat çekmektedir.



**Görsel 65:** *MRI of the Earth*,  
(<https://artsexperiments.withgoogle.com/mri-of-the-earth/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)

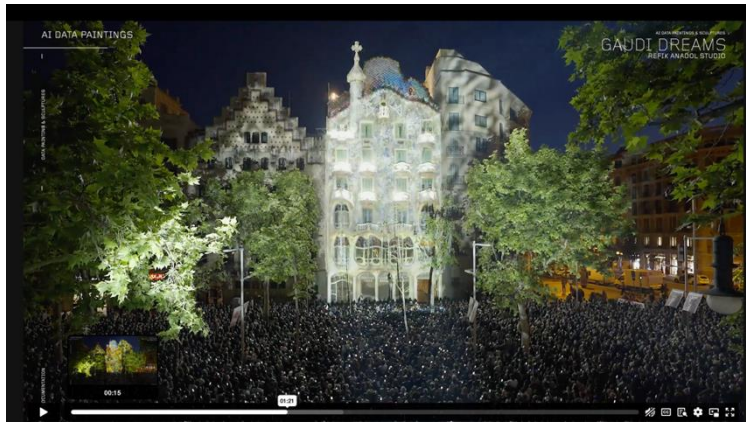


**Görsel 66:** *MRI of the Earth*,  
(<https://artsexperiments.withgoogle.com/mri-of-the-earth/>; Erişim Tarihi: 12.07.2024)

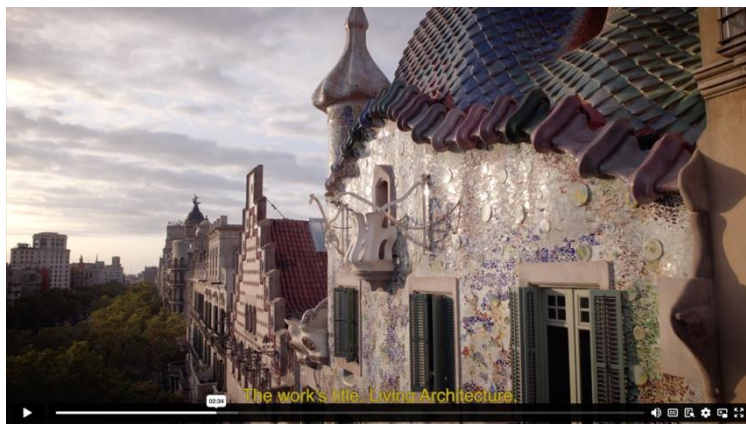
Tüm bu örnekler, algoritmik sanat ve ilişkiselliğe dayalı ifade biçimlerinin yanı sıra hibrit kamusal alan inşasının ilişkisellik durumuna olan katkısını ortaya koymaktadır. Anadol'un sanat projelerinde niteliksel/tematik ve deneyim sürecine yönelik olarak ilişkiselliğin öne çıkan bir unsur olduğu görülmektedir.

### 3.2.4. Deneyimin Kişiselleşmesi

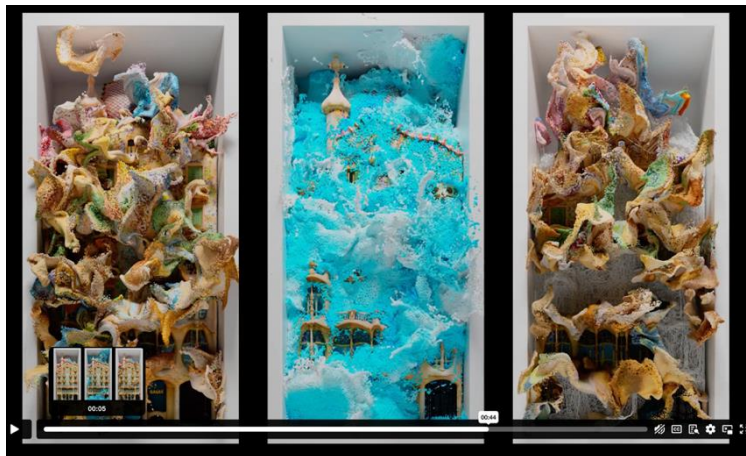
Sanatçının projelerinde sanatsal deneyimi kişiselleştiren unsurlar ve hibrit kamusal alanın bu durumdaki rolü her kategoriden örnek projelerle tartışılmaktadır. Deneyimin kişiselleşmesi ilişkisellik başlığı altında yürütülen tartışmalarla bağlantılıdır ve kişiselleme ve ilişkisellik olgusu zaman zaman içiçe geçmektedir. Bu nedenle kişiselleşme unsurları ilişkisellik tartışmaları ile birlikte ele alınmaktadır.



**Görsel 67:** Living Architecture: Casa Batlló, Videonun 02.34. dakikasından bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)



**Görsel 68:** Living Architecture: Casa Batlló, Videonun 01.21. dakikasından bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)

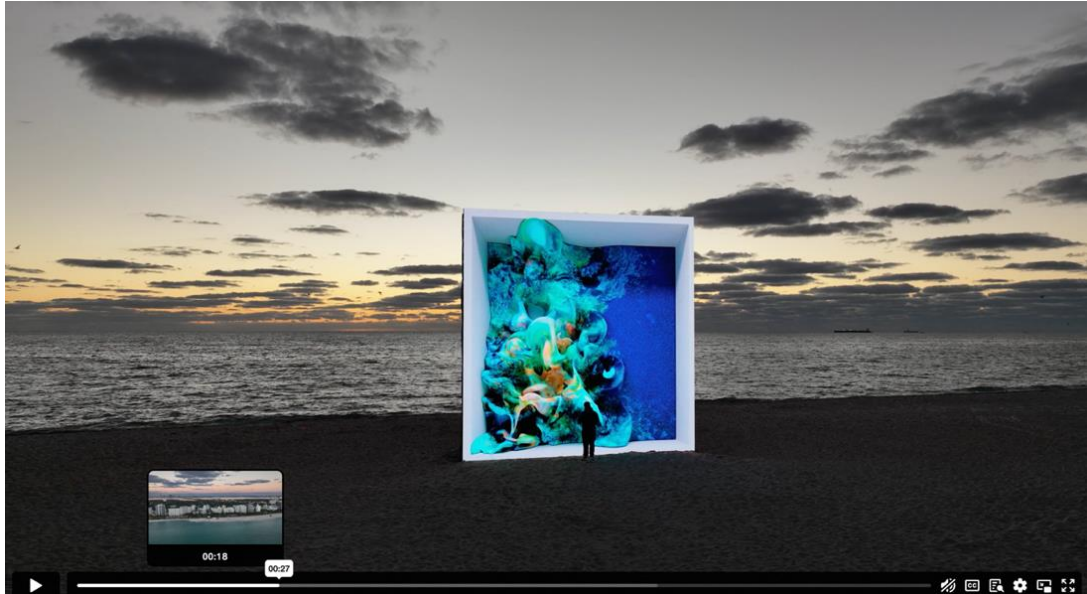


**Görsel 69:** Living Architecture: Casa Batlló, Videonun 00.44. dakikasından bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)

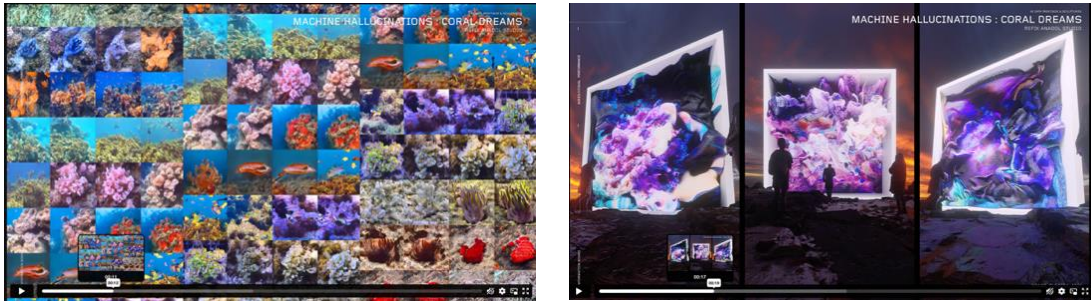
Anadol'un projeleri bağlamında deneyimin kişiselleşmesi hibrit kamusal alan inşasıyla yakından ilgilidir. Deneyimin kişiselleşmesinde en önemli unsurun sanatçının web sitesi paylaşımları olduğu söylenebilir. Fiziksel alandaki deneyimi farklı bir noktaya taşıyarak genişleten sanal deneyimde kişisel tercihler deneyimi her izleyici için farklı hale getirmektedir. İzleyici akış halindeki videonun herhangi bir noktasında durdurabilmekte, geri alabilmekte, videonun bir bölümünü ya da görselleri yakınlaştırıp uzaklaştırarak



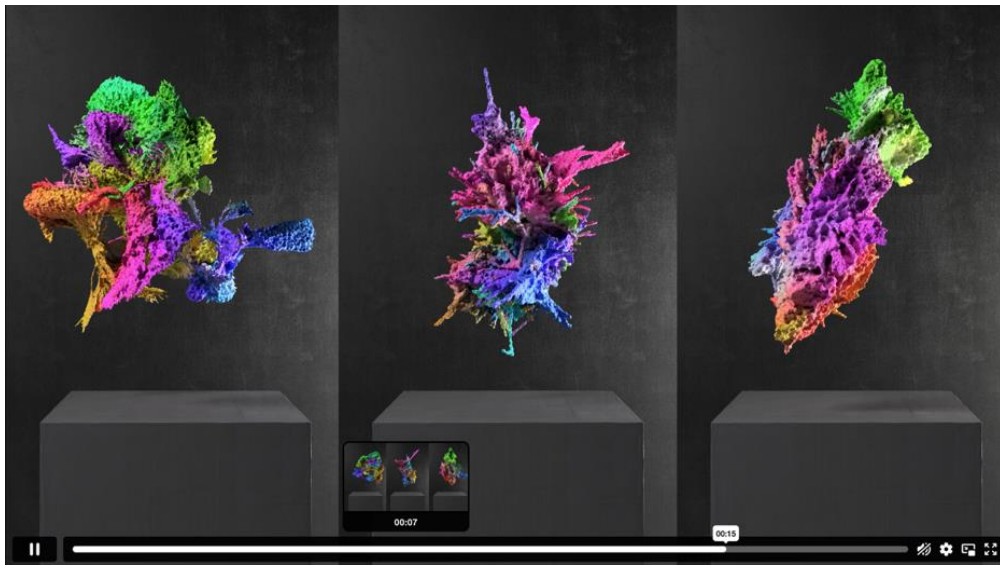
izleme deneyimini yönlendirebilmektedir. Videoların ya da görsellerin hangi sırayla, hangi noktalarına yoğunlaşarak deneyimlendiği izleyiciden izleyiciye değişiklik göstermektedir. Elbette fiziksel mekandaki deneyimin de algı düzeyinde kişiselleştiği söylenebilir ancak bu sanat formu ve hibrit kamusal alanla olan ilişkisi söz konusu kişiselliğe farklı bir boyut kazandırmaktadır. Örneğin, iç ve dış mimari enstelasyonlar kategorisinden *LA: Casa B.* projesine ait web sitesinde üç adet video yer almaktadır. Birisi etkinlik sürecinin gösterildiği (Görsel 67), diğeri Oscar Criado tarafından yönetmenliği yapılan sanatçının görüşlerinin ve etkinliğe yönelik bilgilerin yer aldığı (Görsel 68) belgesel tarzı, üçüncüsü de Casa Batlló'nun simüle edilmiş versiyonları üzerindeki enstelasyonlara dair görüntülerin yer aldığı (Görsel 69) videolardır. Videoların dışında sitede 23 adet yüksek çözünürlüklü görsel, veriler ve uygulama sürecine dair bilgilerin görselleştirildiği şema/grafik vb. yer almaktadır. Bütün bu görseller ve veriler arasında gezinmek pek çok kişisel tercihi ön plana çıkarmayı gerektirmektedir. Önce görsellere mi yoksa bilgilere mi dikkat yöneltilecek, videoların tamamı mı bir bölümü mü izlenecek, bazı bölümlerinde yakınlaştırma ya da uzaklaştırma yapılacak mı ya da video ve veriler arasında geri dönüşler mi yapılacak şeklinde tercihler söz konusu olabilmektedir. Bu tercihler izleyicinin projeye ilişkin deneyimini kişiselleştirmektedir.



**Görsel 70:** *Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 1- Videonun 00.27. dakikasından görüntü*  
(<https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)



**Görsel 71:** Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 2- Videonun 00.12 ve 00.19. dakikalarından birer görüntü; (<https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)



**Görsel 72:** Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 3- Videonun 00.15. dakikasından bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)



**Görsel 73:** Machine Hallucinations-Coral Dreams – Video 4- Videonun 00.11. dakikasından bir görüntü; (<https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)

Veri tabloları ve heykelleri kategorisinden *MH:Coral D.* projesi kapsamında sanatçının web sitesinde dört video, 41 yüksek çözünürlüklü ve farklı açılardan görsel yer almaktadır. Videolardan birisi etkinliğin yer aldığı şehir görüntüleri ile birlikte çalışmanın genel akışını görüntülemektedir (Görsel 70). İkinci videoda projede yer olan verilerden görüntülerin yanı sıra fiziksel mekânın simüle edilmiş üç versiyonu üzerinden enstelasyonlara yer verilmiştir (Görsel 71). Üçüncü videoda veri boyama ile ilgili bazı görselleştirmeler sunulurken (Görsel 72) dördüncüde ise makine halüsinasyonları çalışmalarının geçmiş versiyonlarından bölümler bir akış halinde sunulmaktadır (Görsel 73). Fiziksel alanda sunulanın sınırlarını genişleten bu sanal deneyim alanı, aynı zamanda kişiselleştirilmiş bir sürece de imkân tanımaktadır.

Söz konusu kişiselleştirilmiş deneyim sürecinde çalışmaların akışkanlık ve süreç içeren boyutu belirleyici olmaktadır. Çünkü söz konusu akışkanlık içerisinde kişiler eseri deneyimlemeye herhangi bir noktadan başlayıp deneyimi herhangi bir noktada kesintiye uğratabilmektedir. Oysa ki klasik anlamda resim, heykel gibi eserlerin deneyimlenmesinde sabitlik, herkesin deneyimlediği nesneyi realitede aynı yapmaktadır.

Anadol'un Türkiye Kültür Yolu Festivali (2024) kapsamında Türkiye'nin farklı şehirlerinde kamusal olarak sergilenen *MH: Coral D.* adlı eseri araştırmacı tarafından 12.06.2024 tarihinde Samsun Müzesi'nde deneyimlenmiştir. Bu eserin deneyimlenme sürecinde gözlemlenen kişiselleştirilmeye dair unsurların paylaşılmasında yarar görülmüştür. Kuramsal tartışmalarda belirtildiği gibi dijital telefonlar ve sosyal medya gibi dijital çağa özgü yeni teknolojiler insanların gündelik yaşamlarında mekân erişimlerini ve deneyimlerini yeniden yapılandırmaktadırlar (Kitchin and Dodge, 2014: 11-12). Fiziksel mekanlar bu teknolojilerle etkileşimli olarak deneyimlenebilmektedir. Bu etkileşimli deneyim sürecinde de kişiye özgü çerçeveler söz konusu olmaktadır.

Görsel 74 ve Görsel 75'de görüldüğü üzere, insanlar telefonlarında video veya fotoğraf kaydı almaya çalışırken mekâna dair çerçeveleme yapmaktadırlar. Herkes farklı açılardan ve eserin farklı zaman dilimini çerçeveleyerek kişiselleştirilmiş bir görüntü elde ettikleri gibi mekânı da kişiselleştirilmiş olarak deneyimlemektedirler. Eser akışkan bir görüntü olduğu için çerçeveleme her seferinde değişmektedir.



**Görsel 74:** Makine Halüsinasyonları: Mercan Rüyaları – Araştırmacı tarafından alınmış bir görüntü, 12.07.2024, Samsun Müzesi



**Görsel 75:** Makine Halüsinasyonları: Mercan Rüyaları – Araştırmacı tarafından alınmış bir görüntü, 12.07.2024, Samsun Müzesi

Sonsuzluk odaları ve sanal gerçeklik deneyimleri kategorisinden de bir örnek vermek gerekirse; *M.M: Space* projesi de bahsi geçen kişiselleştirilmiş deneyim süreçlerini içermektedir. Web sayfasında bu projenin sonsuzluk odası bölümünü içeren bir video ve 12 yüksek çözünürlüklü fotoğraf yer almaktadır. Ayrıca Machine Memoirs V2: AI Cinema olarak bu bölümle ilgili çeşitli bilgiler, şemalar, şekiller de yer almaktadır. Diğer projelerde olduğu gibi bu projenin sanal platformda deneyimlenmesi kişisel öncelikler doğrultusunda farklılaşmaktadır. İzleyicinin öncelik sırası esere dair zihinde oluşan kompozisyonu belirlemektedir. Dolayısıyla her izleyicide bu sanat deneyimi kişiselleşmiş bir boyut kazanmaktadır. Bu kategori kapsamındaki deneyim fiziksel mekânda da oldukça kişiselleşmiştir. Çünkü izleyici, etrafını üç boyutlu olarak saran akışkan görüntülerin tamamına aynı dikkat yoğunluğu ile odaklanamamaktadır. Dolayısıyla kişinin durduğu konum ve bakış güzergahı deneyimi kişiselleştirmektedir.

Görsel 76 ve 77’de sonsuzluk odasının farklı zaman dilimleri görüntülenmektedir. Fiziksel deneyim sürecinde hangi zaman aralığında odaya girmiş olduğu izleyicinin algıladığı kompozisyonda farklılık yaratacaktır. Kişiselleşmiş deneyim imkânı web sitesinde sunulan videoyu durdurma, görselleri büyütme gibi imkanlarla daha da arttırılmaktadır. Fiziksel olarak deneyimlenen bir çalışmayı sanal uzamda ya da sanal

uzamda deneyimlenen bir çalışması fiziksel uzamda deneyimleme imkânı da bu sanat deneyiminin kişiselleşme potansiyelini arttırmaktadır.



**Görsel 76:** *Machine Memoirs: Space*; (<https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)



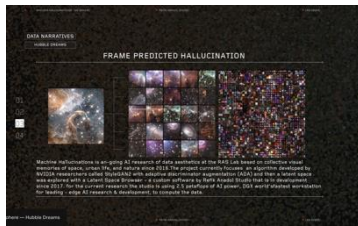
**Görsel 77:** *Machine Memoirs: Space*; (<https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>; Erişim Tarihi: 13.07.2024)

Deneyimin kişiselleşmesinin en dikkat çekici boyutu ise “ilişkiselik” tartışmaları içerisinde de değinilmiş olan izleyicinin enstalasyonun akışına yön verebilme durumudur.

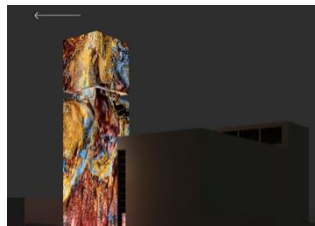
Bu durum daha önce de belirtildiği gibi *Dataland*, *Archive D.*, *Quantum M.*, *Latent B.* projelerinde öne çıkmaktadır. Görsel 61-62-63 ve 64’de fotoğrafları paylaşılan bu projelerde izleyicinin bedensel hareketleri ya da kendisine sunulan seçenekler arasında öncelikleri, deneyimlenen görselliği dönüştürmektedir. İzleyici gerek bir konsol yardımıyla görsellerin sunumundaki kompozisyonu dönüştürerek ya da bedensel hareketlerini gerçek zamanlı olarak takip eden yapay zekâ kuruluşları ile etkileşimli olarak kişiselleşmiş bir deneyim yaşamaktadır. Bu durum eserin niteliksel olarak da kişiselleştirildiği bir örnek olarak deneyimin kişiselleşmesinin önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. *MRI of the Earth* çalışmasında izleyicinin tercih sırasının deneyimi şekillendirmesi de benzer bir boyuta işaret etmektedir. İzleyici hangi pencereden ilerleyeceğini belirleyerek yaşadığı deneyimi kişiselleştirmektedir.

### 3.2.5. Kolektif Duyumsama

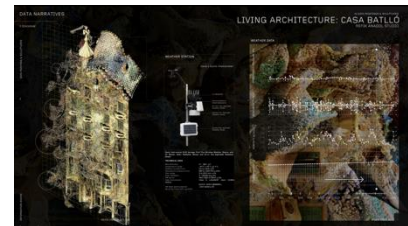
Çalışmada, projelerdeki empatik duyarlılık, birlik beraberlik duygusu ve posthümanist etik çerçeve gibi unsurlardan yola çıkarak projelerin kolektif duyumsamaya ilişkin potansiyelleri üzerine değerlendirme yapılmakta ve hibrit kamusal alan olgusunun bu durumu ne yönde etkilediği konuya ilişkin kuramsal tartışmalarla birlikte değerlendirilmektedir. Söz konusu değerlendirme her kategoriden eserlerle örneklendirilerek yapılmaktadır.



**Görsel 78:** *Machine Hallucinations-Sphere* – Veri görsellerinden bir bölüm;  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/>; Erişim Tarihi: 15.07.2024)



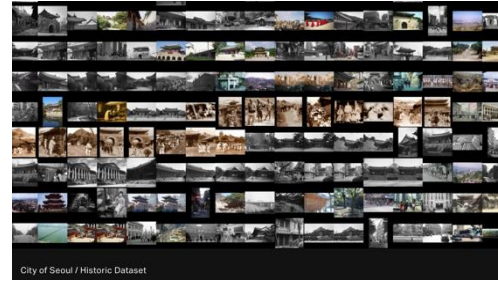
**Görsel 79:** *Machine Hallucinations-National Dream* – Simüle edilmiş görüntü  
(<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-national-dreams/>; Erişim Tarihi: 15.07.2024)



**Görsel 80:** *Living Architecture: Casa Batlló* – Hava durumuna ilişkin diyagram;  
(<https://refikanadol.com/works/living-architecture-casa-batllo/>; Erişim Tarihi: 15.07.2024)



**Görsel 81:** WDCD Dreams – Veri görsellerinden bir bölüm;  
(<https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>; Erişim Tarihi: 15.07.2024)



**Görsel 82:** Seoul Haemong – Seul şehrinin tarihi görüntülerinden bir bölüm;  
(<https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/>; Erişim Tarihi: 15.07.2024)

Kolektif duyumsama, öncelikle çalışmaların içeriksel bağlamıyla ilgili olarak öne çıkmaktadır. Örneğin, iç ve dış mimari enstalasyonlar kategorisinden *MH: Sphere* projesi uzay ve doğa görüntülerini içeren bir arşivden oluşturulmuştur (Görsel 78). *MH: National D.* projesi kapsamında ST. Agnes kulesinin dış cephe enstalasyonunda da güncel çevresel veriler kullanılmıştır (Görsel 79). *LA: Casa B.* projesinde dış cephe enstalasyonunda şehirden gerçek zamanlı iklim verileri toplanmıştır (Görsel 80). *WDCD D.* projesinde de Walt Disney Konser Salonu'nun arşiv görüntülerinden yararlanılmıştır (Görsel 81). *Seoul H.* projesinde ise hazırlanan enstalasyonun koreografisi, şehrin vatandaşlarının hikayeleri, kişisel görüntüleri ve belgelerinden oluşturulmuştur (Görsel 82). Bütün bu projelerde doğa, kültür, tarih ekseninde kolektif bir duyumsamaya davet olduğu söylenebilir.

Doğa temelindeki veri görselleştirmeler insanın doğa içerisindeki konumu, diğer varoluşlarla olan etkileşimi gibi bağlamlara işaret ederek izleyiciyi diğerleri (diğer insanlar ve doğadaki diğer her şey) ile olan varoluşsal bağlantısı üzerine düşünmeye davet etmektedir. Ayrıca iklim krizi gibi olgulara da dikkat çekilmeye çalışması insana yaşadığı dünyaya olan sorumluluğunu hatırlatma girişimi olarak değerlendirilmektedir. Sanatçının doğa verileri, hava durumu raporları gibi verileri kullandığı *MH: Nature D.*, *MH: Coral D.* gibi projeleri iklim değişikliğinin ortaya çıkardığı ve çıkaracağı sorunlara işaret etmektedir. Bütün bunların yanı sıra, insanın makine ile etkileşimi odağında insan olmanın ne demek olduğu ile ilgili sorular da sanatçının sanatsal ifadesinde önemli bir unsurdur. Farklı haber platformlarında sanatçının bu yönelimlerine dikkat çekilmektedir. Örneğin; Designboom adlı web sitesinde Refik Anadol ile ilgili bir haberde “sanatçının,

yapay zekanın bir varlık biçimi olarak insanlar tarafından desteklendiğini ve yönlendirildiğini; diğer zihinlerle- hem insan hem de yapay- ilişkilerimizin yapay zekadan ne anladığımıza bağlı olduğunu hatırlattığı” ifade edilmektedir.<sup>73</sup> Bu yorumda sanatçının insan ve insan olmayanlar arasında bir ilişkisellik olduğuna dair ön kabulünden bahsedilmektedir. Benzer şekilde Euro News adlı bir web sitesinde Rosie Frost’un bir haberinde şöyle ifade edilmektedir: “Anadol’un çalışmaları, verilerin kullanımını ve bilgi işlemin amansız büyümesinin insanlık üzerindeki zorluklarını araştırıyor. Dijital çağda insan olmanın ne anlama geldiğini özellikle yapay zekâ ve makine öğrenimi ile bağlantılı olarak ele alıyor”.<sup>74</sup> Bu yorumda da sanatçının makine-insan düalizmi çerçevesindeki varoluşsal tartışmaları yeni ve sanatsal bir dille gündeme getirdiği düşüncesi yer almaktadır. Sanatçının içerik bağlamındaki bu yönelimi posthümanist etik çerçeveye uyum içerisinde görünmektedir. Rosi Braidotti, Donna Haraway, Felix Guattari ve Gilles Deleuze gibi yazarların türlerarası eşitlik ilkesine dayanan görüşlerinden kuramsal bölümde bahsedilmişti. Yazarlar insan-makine, doğa-kültür gibi ikili düşünme biçimine dayanan türsel hiyerarşiye karşı çıkmaktadırlar. İnsanın doğanın bir parçası olarak doğa içerisindeki diğer türlerle ilişkisel olarak varlık bulduğu düşüncesini ortaya koymaktadırlar. Anadol’un çalışmalarında da bahsi geçen yazarların ortaya koyduğu posthümanist düşünce geleneğinin yansımaları görülmektedir. Sanatçının bu yaklaşımının inşasında hibrit kamusal alanının önemli bir rolü vardır. Çünkü fiziksel mekânda sunulan projelerin, etik-felsefî temelleri sanal uzamdaki uzantıları aracılığıyla daha kolay kavranabilmektedir. Etik yönelime dair kavrayışın artması demek izleyiciler arasında kolektif duyumsamanın da yaygınlaşması anlamında yorumlanabilir.

Anadol’un çalışmalarında kolektif duyumsamanın bir boyutu da kültür-tarih bağlamında inşa edilmeye çalışılmaktadır. Örneğin; sanatçının web sitesinde *Seoul H.* projesi kapsamında “bu anıların sentezlenmesi üzerine Seul’ün alternatif gerçeklikleri hayal edildi ve bu bireysel gerçekliklerin birbirine bağlılığına dayanan şehrin kolektif bilinci ortaya çıkarıldı” ifadesi yer almaktadır. Bu ifadedeki “bireysel gerçekliklerin birbirine bağlı olması” vurgusu, şehir yaşamı, kültürü ve tarihi ile ilgili paylaşılan değerleri de

<sup>73</sup> <https://www.designboom.com/art/refik-anadol-latent-being-kraftwerk-berlin-11-30-2019/>; Erişim Tarihi: 16.07.2024

<sup>74</sup> <https://www.euronews.com/green/2019/09/11/artist-refik-anadol-is-using-data-from-rolls-royce-to-create-led-art>; Erişim Tarihi: 16.07.2024



kapsamaktadır.<sup>75</sup> Dolayısıyla eserde, izleyici şehrin diğer sakinleriyle duygudaşlık temelinde bir etkileşime davet edilmektedir. Benzer şekilde NewYork şehrinin 3 milyondan fazla görüntüsü kullanılarak yapılan *Machine Hallucination* projesi de şehrin kültür ve tarihinin insanları birbirine bağlayan boyutuna işaret etmektedir. Projenin bu boyutu Ryan Waddoups tarafından yazılan bir haberde şöyle ifade edilmektedir: “Makine Halüstasyonu, Manhattan'ın kendine özgü bina kültürü ve tarihi içindeki anlar arasında farkında olmadan kurduğumuz bağlantılara ışık tutuyor.”<sup>76</sup>

Veri tabloları ve heykelleri kategorisinden örneklere bakıldığında da benzer bir yaklaşım görülmektedir. Örneğin; *MH: Coral D.* projesi için halka açık sosyal medya platformlarından yaklaşık 35.742.772 mercan görseli toplanmıştır. Web sitesinde projeye ilişkin bu bilgi şu ifadelerle birlikte paylaşılmaktadır:<sup>77</sup>

Makine-zihni, veri noktaları arasında kendi bağlantılarını kurmaya ve alternatif mercan şekilleri ve renkleri hakkında "halüsinasyon" görmeye başladıkça, veri evreni, akışkan dinamiğinin Anadol'un sanatsal yaratıcılığının ana ilham kaynağı haline geldiği gizli bir kozmosa doğru genişliyor. Dijital bir veri ekosistemi ile birçok canlı ekosisteme ev sahipliği yapan bir manzarayı birbirine bağlayan sanat eseri, koruma ve sürdürülebilirliğe odaklanıyor.

Bu ifadelerde doğal dünya ve dijital evren arasında bir analogi kurularak bir veri ekosistemi tabiri kullanılmaktadır. Bu metaforik ifade biçimi ve devamında gelen sürdürülebilirlik vurgusu çalışmaların çevre odağında kolektif duyumsamaya çağrı niteliği taşıdığını göstermektedir. Dolayısıyla sanatçının bu projesinin de posthümanist etik yaklaşımına uyumlu olduğu anlaşılmaktadır.

Boğaziçi Üniversitesi'nin Nâzım Hikmet Kültür ve Sanat Merkezi bünyesinde gerçekleştirdiği “Disiplinlerarası Karşılaşmalar” serisinin “İnsan Sonrası ve Sosyal Bilimler” başlıklı panelinde konuşmacılardan birisi olan Refik Anadol, bu panelde de çalışmalarının posthümanist bağlamdaki felsefi sorgulamalara davet niteliğindeki boyutlarına değinmektedir.<sup>78</sup> Sanatçı, konuşmasında insan-mekan ve makine arasındaki ilişkilerin önemli olduğundan, yapay zekanın potansiyellerini öğrenirken insanlığın

<sup>75</sup> <https://refikanadol.com/works/seoul-haemong/>; Erişim Tarihi: 17.07.2024

<sup>76</sup> <https://www.surfacemag.com/articles/artechouse-nyc-opening/>; 17.07.2024

<sup>77</sup> <https://refikanadol.com/works/coraldreams/>; Erişim Tarihi: 17.07.2024

<sup>78</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1tsWnsrZeZU>; Erişim Tarihi: 19.07.2024

geleceği konusundaki değer ve kaygıları da paylaşmak istediklerinden bahsetmektedir. Ayrıca Arşiv Rüyası projesinden örnekle makine öğreniminin gerçekliği ne denli muğlaklaştırdığını, insan ve makine arasındaki sınırların ne denli aşıldığını ifade etmektedir. Bununla birlikte sanatçının çalışmalarına yön veren “makine öğrenebiliyorsa, hayal de kurabilir mi”, “bir mekânın hafızası varsa, insana ait bilişsel yetenekler de mekâna aktarılabilir mi” soruları türlerarası hibritleşmeye yapılan göndermelerle posthümanist çerçevede sorgulamalara teşvik etmektedir.

Sanatçının 14. ve 17. yüzyıllar arasında üretilmiş sanatsal ve edebi eserlerin görsellerini içeren bir veri seti *Renaissance D.* projesinde de kültür-tarih ekseninde bir duyumsama yaratılma çabası sanatçının web sitesinde şöyle ifade edilmektedir: “Makinenin gizli Rönesans veri evreninde benzersiz, sürükleyici bir deneyim yaratan enstalasyon, sanat tarihinin ebedi izleriyle olan bağımızı yenilemenin tamamen yeni ve şiirsel bir yolunu sergiliyor”.<sup>79</sup>

Sonsuzluk odaları ve sanal gerçeklik deneyimleri kategorisindeki projelerde de kolektif duyumsamaya davet önemli bir unsurdur. Örneğin; *Archive D.* projesinde Salt’ın arşiv verileri tarihsel bağlantılarımıza vurgu yapılırken, *Machine Memoirs: Space* projesinde Nasa teleskoplarından elde edilen verilerle evrenin hiç ulaşamayacağımız yerleriyle olan bağlantılığımız hatırlatılmaktadır. *Archive Dreaming*, *Melting Memories*, *Bosphorus* gibi farklı çalışmaların bir koleksiyonundan oluşan *Infinity Space* projesi ise doğa verilerinden, insan beyninin sinir ağlarına, hava durumundan rüzgâr verilerine kadar farklı veri setlerini bir araya getirmektedir. Böylece insanlar doğa ve birbirleriyle olan farklı bağlantı noktalarına dikkat çekilmektedir. Ayrıca, daha önce bahsi geçen Boğaziçi Üniversitesi’nin “Disiplinlerarası Karşılaşmalar” panelinde sanatçı *Archive Dreaming* projesi özelinde “... kolektif hatıralara ve kolektif hafızamıza odaklanarak, kişisel verilerden öte insanlığa ait olduğunu düşündüğümüz, kültür, mekan, uzay ve doğa gibi içinde insan nesnesi barındırmayan ancak insan perspektifinden kolektif indirilmiş ya da

<sup>79</sup> <https://refikanadol.com/works/renaissance-dreams-palazzo-strozzi/>; Erişim Tarihi: 18.07.2024

kaydedilmiş belleklere bakmaya çalıştık” ifadesini kullanmakta ve eserin insanlar arasındaki bağlantılığa dikkat çekme potansiyelinden bahsetmektedir.<sup>80</sup>

Sanatçının sosyal medya paylaşımlarında da çalışmalarının kolektif duyumsama yaratma amacı dile getirilmektedir. Örneğin, sanatçı Türkiye Kültür Yolu Festivali kapsamında Adana’da sergilenen *MH: Coral D.* Projesine yönelik 20 Nisan 2024 tarihli Instagram paylaşımında şu ifadeye yer vermektedir: “Makine Halüsinasyonları: Mercan Rüyaları” eserimize gösterdiğiniz yoğun ilgi için çok teşekkür ederiz. Dünya Ekonomik Forumu’nda 2023 yılında sergilenen bu eseri oluşturmak için 100 milyondan fazla mercan görüntüsünü yapay zekâ ile kullandık ve okyanus ekosistemlerinin korunması gerekliliğine dikkat çekmeyi amaçladık.”<sup>81</sup> Bu eserle ilgili 27 Kasım 2021 tarihli bir Instagram gönderisinde de iklim değişikliğinin mercan ölümleri üzerindeki etkisine dikkat çekmeyi amaçladıklarından bahsedilmiştir.<sup>82</sup> Ekosistemi koruma amacı kolektif duyumsama bağlamında sanatçının çalışmalarında özellikle öne çıkmaktadır.

*Sense of Healing* projesi kapsamında 21 Kasım 2022 tarihinde paylaştığı bir Instagram gönderisinde de sanatçının kolektif duyumsamayı hedefleyen düşüncesi “...toplanan beyin iyileşme süreçlerini yansıtan veri setlerini yorumladık ve sanatla ruh sağlığını destekleyecek çok duyuşsal bir sanat eseri oluşturduk. Hayal gücünün gücüyle bu çalışmanın kolektif iyileşmemize destek olacağını umuyoruz” şeklinde ifade edilmektedir.<sup>83</sup> Benzer şekilde Anadol, 10 Mart 2024 tarihli bir tweette “yapay zekâ veri boyama yalnızca yeni bir tekniği değil aynı zamanda insan yaratıcılığı ile yapay zekâ arasında gelişen ilişki üzerine felsefi bir düşünceyi temsil ediyor ve izleyicileri yapay zekanın yalnızca gerçekliği taklit etmekle kalmayıp onun ötesini hayal etme potansiyelini düşünmeye davet ediyor” ifadesini paylaşmaktadır.<sup>84</sup> Refik Anadol Studio’nun etiketlendiği 16 Ekim 2023 tarihli bir Facebook paylaşımında da sanatçının çalışmaları “bizi fiziksel dünya, kolektif deneyimler, kamusal sanat, merkezi olmayan ağlar ve yapay zekanın yaratıcı potansiyeli ile olan ilişkimizi yeniden düşünmeye teşvik ediyor”

<sup>80</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1tsWnsrZeZU>; Erişim Tarihi: 19.07.2024

<sup>81</sup> [https://www.instagram.com/p/C5\\_NW2prXX/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C5_NW2prXX/?img_index=1); Erişim Tarihi: 19.07.2024

<sup>82</sup> [https://www.instagram.com/p/CWvJLEbJCgs/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CWvJLEbJCgs/?img_index=1); Erişim Tarihi: 19.07.2024

<sup>83</sup> <https://www.instagram.com/p/CIO3aMfOagN/>; Erişim Tarihi: 19.07.2024

<sup>84</sup> <https://twitter.com/refikanadol/status/1766827459087941779>; Erişim Tarihi: 19.07.2024

ifadesiyle takdir edilmektedir.<sup>85</sup> Bu ifadelerin makine-insan etkileşimi temelinde posthümanist felsefi söylemler odağındaki insanın, diğer tüm varoluşlarla ilişkisini düşünmeye davet ettiği söylenebilir.

Bütün bu açıklamalardan hareketle, projelerin kolektif duyumsama temelindeki hedefleri bağlamında dijital kamusal alanın destekleyici rolü önemlidir. Fiziksel ve dijitalin üstüste bindiği bir bağlantısallık içerisinde nitelikli hale gelen sanatsal deneyim sürecinde, hibrit kamusal alan inşası kolektif duyumsama yaratma potansiyelini arttırmaktadır. Eserlerin bu özelliği algoritmik sanatın sosyo-politik farkındalığı arttırmanın bir yolu olabileceğinin de göstergesidir. Krzysztof Wodiczko and Refik Anadol üzerine karşılaştırmalı bir araştırma yürüten Kang (2019) da Inter-Asia Cultural Studies 2019 Konferansında sunmuş olduğu çalışmasında, Anadol'un eserlerini oluşturan ekranların farklı empati dereceleri ve karşılaşma olasılıklarına izin veren somutlaşmış sesler arasında bir bağlantı noktaları/ilişkisel arayüzler olma, sosyo-politik farkındalığı, eylemselliği, etkileşimi arttırma, harekete geçirme potansiyelinden bahsetmektedir.

---

<sup>85</sup> <https://www.facebook.com/photo?fbid=898450818337608&set=a.618029306379762>; Erişim Tarihi: 19.07.2024

## SONUÇ

Bu arařtırmada, bilim ve teknoloji alanındaki geliřmelerin sanatsal ifade biçimlerine etki etmesiyle gündeme gelmiř olan algoritmik sanatın hibrit kamusal alan bağlamında ne tür olanaklara/potansiyellere sahip olduđu, Refik Anadol’un sanat projeleri özelinde sorgulanmıřtır. Arařtırma üç temel soru çerçevesinde gerçekleştirilmiřtir: Algoritmik sanat bağlamında hibrit kamusal alan ne demektir ve ne tür niteliklere sahiptir; algoritmik sanat kapsamında hibrit kamusal alan inřası ne tür potansiyeller içermektedir; Refik Anadol’un projelerinin hibrit kamusal alan inřası açısından potansiyel nitelikleri nelerdir? Nitel arařtırma deseni ve durum çalıřması kapsamında yürütölen bu çalıřmada, Anadol’un sanat projelerine yönelik içeriksel ve görsel analiz gerçekleştirilmiřtir.

“Algoritmik sanat bağlamında hibrit kamusal alan ne demektir ve ne tür niteliklere sahiptir” sorusunun cevabında literatür taraması belirleyici olmuřtur. Algoritmik sanatın ne olduđu, hibrit kamusal alanın geçmiř tartışmalarda hangi bağlamlarda ele alındığı arařtırılmıřtır. Bu arařtırma ile birlikte gündelik yaşamda giderek yaygın hale gelen hibrit kamusal alanların, algoritmik sanatın potansiyelleri açısından da belirleyici olduđu anlařılmıřtır. Söz konusu iliřkiyi deđerlendirmeye yardımcı olan literatürden yararlanılarak, arařtırmanın ikinci sorusu bağlamında, hibrit kamusal alan ve algoritmik sanat iliřkisinin karakteristik özellikleri belirlenmeye çalıřılmıřtır. Benn ve Gauss, Nemeth ve Schmidt, Varna ve Tiesdell, Langstraat ve Van Melik gibi yazarların ortaya koyduđu kamusallık ile ilgili ölçütler, kamusallığı prosedürel olarak ele alan yaklařımlar, hibrit kamusal alana iliřkin teorik çerçeve ve son dönemlerin sanat anlayıřlarında öne çıkan “iliřkisel estetik” kavramı söz konusu özelliklerin tespit edilmesinde belirleyici olmuřtur. Bu çerçevede arařtırmanın beř temel analiz kategorisi ortaya çıkmıřtır: Eriřilebilirlik ve yayılım, kapsayıcılık, iliřkisellik, deneyimin kişiselleřmesi ve kolektif duyumsama. Arařtırma kategorileri sistematize edilerek hibrit kamusal alanların algoritmik sanat bağlamındaki potansiyellerine dair bir model sunulmuřtur.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Bkz. Sayfa 88.

Araştırmanın üçüncü sorusu kapsamında ise öncelikle incelemeye alınacak projeler tespit edilmiştir. Refik Anadol'un projelerinden web sitesinde “public/kamusal” etiketiyle sunulanlar araştırmaya dahil edilmiştir. Projeler sistematik bir analiz için teknik ya da sunumsal farklılıkları esas alınarak sınıflandırılmıştır. İç ve dış mimari enstelasyonlar, veri tabloları ve heykelleri, sonsuzluk odaları ya da sanal gerçeklik deneyimleri şeklinde üç başlık altında projeler sınıflandırılmıştır. Kullanılan algoritmik teknik, yazılım, yapay zekâ ya da makine öğrenimi gibi konularda bu projeler ortaklaşan özelliklere sahip olsa da binayı çevrelemesi, bir ekrandan yansıtılması veya bir odayı üç boyutlu çevrelemesi gibi sunum biçimleri açısından ayrılmaktadırlar. Sınıflandırma da bu kapsamda yapılmıştır. Analiz kapsamında tüm projeler incelenmekle birlikte, analiz her kategoriden öne çıkan birkaç örnek üzerinden ifade edilmiştir.

Araştırma kategorilerinden “erişilebilirlik ve yayılım” kategorisinde, projelerin fiziksel olarak erişim potansiyeli, projelerin dijital erişimi, projelerin görüntü ve ses olarak dijital erişiminin niteliği, projelerin içeriğine yönelik bilgi erişimi değerlendirilmiştir. Bu çerçevede projelerin web sitesi, Facebook, Instagram, Twitter (X), Youtube platformlarında yer alma durumu incelenmiştir. Kapsayıcılık kategorisinde, projelerin farklı yaş, cinsiyet, dil, kültürden kişilere hitap etme potansiyeli incelenmiş ve bu bağlamda projelerin görsel-içeriksel nitelikleri, sosyal medya hesaplarının niteliği ve geri bildirimlerin içeriği, sanatçının çeşitli platformlardaki ifadeleri ele alınmıştır. İlişkisel kategorisi kapsamında, sanatçının ele alınan projelerinin, izleyiciyi eserle ve diğer izleyicilerle bağlantılı kılma potansiyeline ve sanatsal üretim sürecine izleyicinin de dahil olması durumlarına odaklanılmıştır. Bu doğrultuda, projelerin içeriksel unsurları ve sanatçının farklı platformlardaki söylemleri incelenmiştir. Deneyimin kişiselleşmesi kategorisinde ise sanatsal deneyimi kişiye özgü kılan unsurlar araştırılmış ve bu çerçevede projelerin içeriksel ve bağlamsal nitelikleri ele alınmıştır. Kolektif duyumsama kategorisinde ise projelerin empati, birlik-beraberlik duygusu geliştirme potansiyeli posthümanizm ya da çoğulculuk eksenindeki felsefi geleneklerle olan paralellikleri çerçevesinde incelenmiştir. Bütün bu incelemeler hibrit kamusal alan inşasının algoritmik sanatın bu potansiyellerindeki rolü ekseninde değerlendirilmiştir.

Anadol'un projeleri dijital verilerin fiziksel bir mekânda görselleştirilmesine dayanması anlamında fiziksel ve dijitali üst üste bindiren hibrit alanlardır. Verilerin kamusal olarak sanal uzamda erişilebilir olması eserlerin sergilendiği mekanları hibrit kamusal alanlar yapan önemli bir özelliktir. Bu hibrit kamusal alanların potansiyellerini detaylı olarak irdelemek amacıyla söz konusu beş kategoride (erişilebilirlik ve yayılım, kapsayıcılık, ilişkisellik, deneyimin kişiselleşmesi, kolektif duyumsama) değerlendirme yapılmıştır. Projelerin erişilebilirlik ve yayılım durumlarına bakıldığında, öncelikle tüm projelerin İstanbul, Paris, San Francisco gibi büyük şehirlerde kamuya açık, katılım için ücret ya da prosedür gerektirmeyen ve tanınmış mekanlarda gerçekleştirildiği görülmektedir. Özellikle iç ve dış mimari enstalasyon kategorisinde çalışmanın sokaktan geçenlerin büyük dikkat sarf etmesine gerek kalmaksızın fark edebileceği boyutta ve konumda olması erişilebilirliği olumlu yönde etkilemektedir. Örneğin; *Machine Hallucinations-Sphere* çalışması Las Vegas'ın doğusundaki bir arenanın dış cephesi kullanılmıştır.<sup>87</sup> Çalışmanın boyutu, binanın dikkat çekici dairesel şekli ve binanın bulunduğu meydanın görüşe açık konumu erişilebilirlik potansiyelini arttırmaktadır. Veri tabloları ve heykelleri ile sonsuzluk odaları ya da sanal gerçeklik deneyimleri kategorisindeki çalışmaların da ünlü galeri, müze, önemli kamu binaları ya da uluslararası şirketlerin bünyesindeki bina ya da mekanlarda gerçekleştirildiği görülmektedir. Fiziksel erişilebilirliğin daha kurumsal yapılar tarafından kontrol edilmesi anlamında bu durum olumlu bir izlenim vermektedir. Diğer yandan bu çalışmada erişilebilirlik, hibrit kamusal alanla ilişkisi bağlamında önemli olduğu için dijital yayılıma ilişkin veriler önemlidir. Bu bağlamda en belirleyici sonuçlar sanatçının tüm çalışmalarının sanatçının ve stüdyosunun web sitesinde ([refikanadol.com](http://refikanadol.com); [refikanadolstudio.com](http://refikanadolstudio.com)) detaylı olarak paylaşılması ile ilgilidir. Web sitesi paylaşımı basit bir tanıtım çalışmasından daha öte niteliklere sahiptir. Projelerin pek çoğunun tam zamanlı videoları, yüksek çözünürlüklü fotoğrafları, kullanılan verilere dair bilgiler, grafikler, şemalar sitede paylaşılmaktadır. Özellikle video paylaşımı, videonun görüntü ve müzik kalitesi, videoda izleyicilerin de varlığı gerçek mekandaki deneyimin bir benzerini sanal uzama taşımak ve/veya sanal uzamda fiziksel olarak edinilen deneyimi geliştirmek açısından oldukça önemli bir işleve sahiptir. Bu durum eserle ilişkili hem fiziksel hem sanal deneyimi mümkün kılarak hibrit bir kamusal

---

<sup>87</sup> Bkz. Sayfa 109, Görsel 5

alan deneyimi mümkün kıldığı gibi sanat eserinin erişilebilirlik potansiyelini de arttırmaktadır.

Dijital yayılım bağlamında “verilerin paylaşımı” önemli bir unsurdur. Çünkü bilgi ve veri görselleştirmeler sanatsal ifadenin bir parçasıdır ve veriye erişimle sanatsal deneyim geliştirilmektedir. Bir anlamda veri ve görsel paylaşımı, sanal deneyimi fiziksel deneyimin bir tekrarı olmaktan uzaklaştırmaktadır. Sanal deneyim bilgi ve veriler ile fiziksel deneyimi geliştirip, olgunlaştıran bir nitelik kazanmaktadır. Bu durumda sanatçının projelerini hem fiziksel hem sanal olarak deneyimleyenler açısından, sanal deneyimin fiziksel deneyimi (ya da fiziksel deneyimin sanal deneyimi) dönüştürme, geliştirme potansiyeli vardır. Hatta arzulanan sanatsal deneyimin fiziksel mekanla sınırlı olmadığı, sanal uzamda da devam ettiği; fiziksel deneyimin sanatsal ifade açısından tamamlanmamış olduğu da söylenebilir. Bu durum eserlerin hibrit kamusal alanla olan ilişkisini güçlendirdiği gibi erişilebilirlik potansiyelini de güçlendirmektedir.

Eserlerin web sitelerinin yanı sıra Youtube, Instagram, Twitter, Facebook gibi platformlardan yayılımı da hibrit kamusal alan inşasına katkı sağlamaktadır. Özellikle video paylaşımının tercih edilmesi fiziksel deneyimi sanal uzamda da sürdürme girişiminin önemli bir göstergesi olarak görülebilir. Gerek web sitesinde gerekse sosyal medyada paylaşılan videolar genellikle mekânı ve en az bir izleyiciyi göstermektedir. Tek bir izleyicinin arkadan, eseri izler şekilde görüntüsünün sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bu sunum şeklinin de sanal izleyicinin sanat deneyimini fiziksel ortamdakine benzer kılma çabası olarak düşünülebilir. Bu görüntü izleyicinin fiziksel olarak deneyimleyen kişi ile empatik bir yakınlık kurmasını kolaylaştırmaktadır.

Dijital yayılımın fizikseli aşıp, tamamlayan ya da geliştiren özelliği zamansal olarak da etkinliği aşması ile de ilgilidir. Fiziksel mekânda devam etmeyen deneyim sanal uzamda devam edebilmektedir. Bu durum da erişilebilirliği olumlu yönde etkilemektedir.

Pek çok etkinlik için tahmin edilebilir sıradan bir veri olmasına karşın, sosyal medya paylaşımlarının etkinlik tarihine yakın tarihlerde yaygınlaşması hibrit kamusal alan açısından önemlidir. Özellikle aynı tarihteki paylaşımlar hibrit bir mekânın, hibrit bir



kamusallık içerisinde deneyimlenmesi anlamına gelmektedir. Kamusal fiziksel bir mekandaki deneyim aynı anda pek çok farklı mekandaki kişiler tarafından deneyimlenebilmektedir.

Kapsayıcılık kategorisi kapsamında öncelikle Anadol'un çalışmalarının çok kültürlü bir ekibin entelektüel birikim süzgecinden geçmesi üzerinde durulmuştur. Anadol'un stüdyo ekibi farklı dil, ırk ve kültürden insanlardır. Ekibin heterojen yapısı çalışmaların niteliksel olarak kapsayıcılık potansiyelini arttırmaktadır. Sanatçı da çok dilli yapılarının çalışmalarına kattığı değeri farklı platformlarda dile getirmektedir.<sup>88</sup> Anadol'un projeleri ekseninde kapsayıcılığın bir diğer göstergesi çalışmaların niteliği ile ilgilidir. Çalışmaların renk, biçim, içerik, ses, sunumsal zenginlik gibi özellikleri herhangi bir entelektüel birikim gerektirmeden de ilgi uyandırabilecek niteliktedir. Renklerdeki çeşitlilik, akışkan görseller, üç boyutlu sunum, büyük ekranlarda aktarım, çalışmaları farklı beğeni düzeylerine hitap etme potansiyelini ortaya koymaktadır. Her ne kadar bu konu izleyici deneyimi üzerine bir araştırmayı da gerektirse de farklı akademik çalışmalardan yola çıkarak bu çıkarımlarda bulunmak mümkündür. Örneğin, Denson (2023) ve Stallabrass (2021)'un sanatçının eserlerini Kant estetiğiyle öne çıkan "yüce" kavramıyla ilişkilendirmesi söz konusu çıkarımı destekler niteliktedir. Her iki yazar da sanatçının eserlerinde Kant'ın yüce kavramıyla ifade ettiği türden düşünsel sınırları zorlayan bir görkem olduğunu ifade etmektedir.

Sanatçının Twitter, Instagram gibi sosyal medya platformlarında sıklıkla vurguladığı "herkes için sanat" düşüncesi de eserlerin üretim sürecinde kapsayıcılığın öncelikler arasında olduğunu göstermektedir. Ayrıca sosyal medya paylaşımlarındaki beğeniler, yorumlar incelendiğinde, sanatçının Türkiye, Amerika, Kore, İtalya, İspanya gibi pek çok ülkeden, kültürden, farklı cinsiyetlerden, mesleklerden takipçilerinin olduğu dikkat çekmektedir. Bu durum sanatçının projelerinin kapsayıcılık potansiyeline dair olumlu bir izlenim vermektedir. Söz konusu çeşitlilikte hibrit kamusal alan inşası önemli bir rol

---

<sup>88</sup> Bkz. Sayfa 149-150.

oyunmaktadır. Dijital platformlardan yayılımı eserin aynı anda farklı coğrafyalardan deneyimlenmesini kolaylaştırmaktadır.

Anadol'un eserlerinin, hibrit kamusal alan inşası ekseninde potansiyel niteliklerinden birisi de "ilişkisel"dir. İlişkisel, sanat eseri ve izleyici arasındaki etkileşime bağlı olarak iki biçimde öne çıkmaktadır. Birincisi eserlerin içeriksel olarak güçlü bir "kolektif hafıza/hatıra" vurgusu üzerine inşa edilmesi ile ilgilidir. Öncelikle eserlerde kullanılan verilerin herkesin erişimine açık olan ve herkesi etkileyen ya da herkesin etkilediği hava, rüzgâr, iklim gibi konular ile ilgili olması kolektiviteye ve ilişkiselliğe yapılan vurgunun belirleyici göstergesidir. Doğaya ilişkin verilerin görselleştirilirken, çok fazla verinin bir platformda akışkan bir kompozisyon oluşturması, teklik içerisinde çokluk<sup>89</sup> içeren bir ilişkiselliği yansıtmaktadır. Söz konusu ilişkisellik fiziksel deneyime dijital deneyim de eklenildiğinde daha anlaşılır ve hissedilebilir boyut kazanmaktadır. Web sitesinde ve diğer dijital platformlarda paylaşılan veriler, görseller, grafikler, açıklamalar bu ilişkiselliği somutlaştırmada önemli faktörlerdir. Projelerde ilişkiselliğin içeriksel olarak inşası yalnızca doğa ile ilgili değil kültür ve tarih ekseninde de gerçekleştirilmektedir. İzleyiciler paylaşılan tarihi ve kültürel hatıralar/anılar/hafıza ekseninde ilişki kılınmaktadır. Fiziksel olarak deneyimleyen kişiler de sanal uzamda deneyimleyen kişiler de kolektif değerler etrafında bir duygudaşlığa davet edilmektedir.

Sanat eseri ve izleyici arasındaki etkileşime bağlı olarak ortaya çıkan ilişkiselliğin ikinci boyutu ise sanatsal ifadenin inşa sürecine izleyicinin dahil olması ile ilgilidir. İzleyici bedensel hareketleri ya da seçenekler arasından yaptığı tercihleriyle sanatsal performansı yönlendirerek kendi deneyim sürecini şekillendirebilmektedir. *DataLand*, *Archive Dreaming*, *Quantum Memories*, *Latent Being* projelerinde öne çıkan bu ilişkisellik, eserin sergilendiği mimariyi dönüştürme potansiyeli de taşımaktadır. İzleyicinin kendi estetik deneyim sürecini belirlediği bu ilişkisellikte mekânın hibrit niteliği önemli bir rol oynamaktadır. İzleyicilerin hareketlerini izleyen teknoloji de tercih yapmalarını sağlayan sistem de dijital uzamı zorunlu kılmaktadır. Dolayısıyla, Anadolu'nun projelerinde

---

<sup>89</sup> Spinoza'nın evren yaklaşımına ya da Bergson, Deleuze gibi düşünürlerin heterojen bir yapıdaki çoklu bilinç hallerini ifade eden çokluk anlayışına bir göndermedir.

ilişkiselik, eserlerin tematik bağlamı ve deneyimin kişiselleştirilmesi ekseninde öne çıkmaktadır.

İlişkiseliliğin de göstergelerinden biri olan deneyimin kişiselleşmesi, özellikle sanatçının ve stüdyo web sayfası paylaşımları çerçevesinde dikkat çekici bir unsurdur. Web sayfası kişisel tercihlerin yön verdiği bir deneyim potansiyeline sahiptir. İzleyici web sitesindeki videoları durdurup ilerleterek ya da görselleri büyütüp küçülterek izleme deneyimini kişiselleştirebilmektedir. Çok sayıda görsel ve farklı video seçenekleri arasından izleyicinin öncelikli tercihleri ve dikkatini yoğunlaştırdığı noktalar da eserin kompozisyonuna ilişkin algıya kişisel bir boyut kazandırmaktadır. Eserin akışkan formu nedeniyle gerek fiziksel deneyim sürecinde gerekse sanal deneyim sürecinde izleyicinin çalışmanın hangi dakikasından itibaren deneyime başladığı da kompozisyona dair algıyı kişiselleştirmektedir. Ayrıca fiziksel mekânda izleyicilerin telefon, tablet gibi teknolojilerle eseri kaydetme yönelimlerinde eseri çerçevelemenin kişiselliğine bağlı olarak da kişiselleştirilmiş bir deneyim süreci söz konusu olmaktadır. Dolayısıyla, hibrit kamusal alan inşasının deneyimin kişiselleşmesinde belirleyici bir rolü olduğu söylenebilir.

Deneyimin kişiselleşmesinde ilişkisellelikle ilişkili olarak öne sürülen izleyicinin eserlere yön verme durumu önemli bir rol oynamaktadır. İzleyici *Dataland*, *Archive Dreaming-AI Data Sculpture*, *Quantum Memories*, *Latent Being* gibi çalışmalarda kumanda, konsol ya da tablet gibi teknolojilerle ya da izleyicinin izleyicinin bedensel hareketlerini algılayan teknolojilerle enstelasyondaki görüntülerin akışına yön verebilmektedir. Bu şekildeki eser-izleyici etkileşimi kişiselleştirilmiş bir deneyim de sunmaktadır.

Refik Anadol'un çalışmalarında hibrit kamusal alan inşasının potansiyel niteliklerinden birisi de "kolektif duyumsama"dır. Kolektif duyumsama öncelikle eserlerin nitelikleri bağlamında öne çıkmaktadır. Doğa, kültür ve tarih temelinde bütünsellik, duyarlılık çağrısı eserler açısından belirleyicidir. Doğaya ilişkin verilerin, iklim krizi gibi tüm insanlığı ilgilendiren problemlerin işlendiği projelerde insanın doğa ve diğer varoluşlar arasındaki konumunu düşünmeye teşvik edilmekte ve insanlara dünya içerisindeki sorumluluğunu hatırlatma girişiminde bulunmaktadır. Sanatçının çeşitli

platformlardaki sözlerinden de anlaşılabilir bu yönelim, evrendeki birlik, bütünlük içerisindeki çokluk anlayışına dayalı felsefi anlayışlarla; Rosi Braidotti, Donna Haraway, Felix Guattari ve Gilles Deleuze gibi yazarların türlerarası eşitlik ilkesine dayanan görüşlerle<sup>90</sup> uyum içerisindedir. Farklı bir bağlamda etik yönelim sanatçının eserlerindeki heterotopik niteliklerde görülmektedir. Kuramsal tartışmalarda da belirtildiği üzere, Foucault heterotopyayı durağanlığın, özdeşliğin, kalıcılığın olmadığı mekanlar olarak tarif etmektedir. Çünkü kalıcı bir sistemin özgürlük potansiyelinden bahsetmek güçtür. Kalıcılık sınırlayıcılıkla eş hale gelebilmektedir. Mekânın dönüşümlü olması ise özgürleştirici olanaklara açık olmakla ilişkilidir. Bu çerçevede Refik Anadol'un akışkanlık ve değişimi içeren projelerinin heterotopik nitelikler taşıdığı ve söz konusu özgürleştirici potansiyellerin posthümanist etik ilkelerle uyum içerisinde olduğunu söylemek mümkündür. Web sitesinden, sosyal medya platformlarından paylaşılan veriler, bilgiler, görsel videolar sanatçının projelerinin etik ve felsefi temellerini daha kavranabilir ve yayılabilir kılmaktadır. Bu anlamda hibrit kamusal alan inşası, projelerin kolektif duyumsama temelindeki niteliklerini güçlendirmektedir.

Sonuç olarak, gündelik yaşamın dinamiklerini köklü şekilde dönüştüren teknoloji sanatsal ifade biçimlerindeki yeni yönelimler için de önemli bir kaynak sağlamaktadır. Dijital verileri görselleştirilmesi ile gündeme gelen algoritmik sanatın da kamusal alanın ve dolayısıyla gündelik yaşamın dönüşümüne etki eden potansiyelleri Refik Anadol'un projeleri özelinde görülmektedir. Kamusal alanda sanatın, gündelik yaşamın estetikleştirilmesinde, sanatın demokratikleşmesinde önemli bir rolü olduğu bilinmektedir. Refik Anadol'un projelerinde hibrit kamusal alanın öne çıkması kamusal sanatın bu fonksiyonlarına katkı sağlaması bağlamında önemlidir. Hibrit kamusal alanların algoritmik sanat bağlamındaki potansiyelleri toplumsal, kültürel dönüşümlerin yönünü kavramak açısından da önemlidir. Gündelik yaşamların hibrit bir kamusal alan sürecinde sürdürülmesinin giderek yaygınlaşması Anadol'un çalışmaları özelinde de görülmektedir. Sanatsal üretim koşulları ve aktörlerindeki dönüşümlerin yanı sıra sanat ve iktidar ilişkisinin çözümlenmesi bağlamında sanatçının projeleri özelindeki çıkarımlar önemli veriler sağlamaktadır. Sanat eseri ve izleyici arasındaki hiyerarşinin giderek ortadan kalktığı yönelimler ve sanatsal ifadenin inşasında çoğulcu bir yaklaşımın giderek

---

<sup>90</sup> Bkz. 45-46.

yaygınlaşması açısından da sanatçının projeleri örnek oluşturmaktadır. Ne var ki konuyla ilgili izleyici görüşlerinin analiz edildiği araştırmalara ihtiyaç vardır. Bu nedenle konuya ilgi gösteren araştırmacılara projeleri deneyimleyenlerle hibrit kamusal bağlamında görüşmelerin yapıldığı çalışmalara yönelmeleri önerilmektedir. Yarı yapılandırılmış görüşme, odak grup görüşmesi, anket gibi veri toplama teknikleri ile yapılacak çalışmalar konuya ilişkin önemli katkılar sağlayabilir. Ayrıca, algoritmik sanat ve üretim süreçlerinin ekonomi-politik bağlamına odaklı yeni çalışmalar da konunun farklı boyutlarına ışık tutabilir.

## KAYNAKÇA

- Adorno, Theodor (1991). "On the Fetish Character in Music and Regression of Listening", *In The Culture Industry. Selected Essays on Mass Culture*, 29-60.
- Adorno, Theodor (2005). "Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünmek". *Kitle İletişim Kuramları*. Der. Erol Mutlu, Ankara: Ütopya Yayınevi: 240-249.
- Adorno, Theodor (2002). *Aesthetic Theory*, London: Continuum.
- Adorno, Theodor (2018). "Walter Benjamin'e Mektuplar", *Estetik ve Politika: Realizm-Modernizm Çatışması* içinde, Ernst Bloch, Geord Lukacs, Bertolot Brecht, Walter Benjamin, Theodor Adorno, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Akkar Ercan, Müge (2013). "Kamusal Sanatın Kamusalılığı: Erişim, Aktör ve Fayda Yaklaşımı", *İdeal Kent*, 10: 220-255.
- Akpınar, Alparslan (2022). "Sanat Yapıtında Gerçek Nesneden Uzaklaşma Sürecinde Teknolojinin Rolü ve Dijital Sanat Nesnesi", *Art Vision, Atatürk Üniversitesi Yayınları*, 28(48): 101-109.
- Akpınar, Alpaslan ve Arslan, Ebru (2023). "Mekânsallaşan Sanat ve Sanatta Alternatif Mekânlar", *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 86: 535-548.
- Al, Burçin (2019). "Generatif Sanat Kavramı ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık", *Tasarım Enformatiği*, 1(2): 78-91.
- Alp, K. Özlem (2016). "İlişkisel Estetik ve Kamusal Alan Bağlamında Sanatta Yeni Arayışlar", *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 16: 99-109.
- Althusser, Louis (2003), *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Althusser, Louis (2006). *Yeniden Üretim Üzerine*, Çev. A. Işık Ergüden, Alp Tümertekin İstanbul: İthaki Yayınları.
- Althusser, Louis (2008). *On Ideology*, London: Verso.
- Anadol, Refik (2020). "Synaesthetic Architecture: A Building Dreams", *Architectural Design*, 90(3): 76-85.
- Anadol, Refik (2022). "Space in the Mind of a Machine: Immersive Narratives". *Architectural Design*, 92 (3): 28-37.
- Arat, Necla (2013). "Kant Estetik'inde Güzel ve Yüce Değerleri". *Felsefe Arkivi*, 21: 69-83.

- Arendt, Hannah (1961). *Past and Future: Six Exercises in Political Thought*, New York: Viking Press.
- Arendt, Hannah (1994). *İnsanlık Durumu*. Çev. Bahadır Sina Şener, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arendt, Hannah (1998). *The Human Condition*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Artan Oskay, B. (2018). "1960 Sonrası Kavramsal Sanatının Günümüz Resim Sanatına Etkileri", *İdil Dergisi*, 7(47): 803-809.
- Atılğan, Gökhan (2001). "Marx'ta İdeoloji: Kapitalizmin Devrimci bir Eleştirisinin Olanağı", *Praksis*, 4: 11-34.
- Atkinson, Paul A. & Coffey, A. (2004). "Analysing Documentary Realities". In *Qualitative Research: Theory, Method And Practice*, Ed. D. Silverman, London: Sage: 56-75.
- Avcı, Seda (2022). "The Transformation of The Understanding of Self in the Metaverse Reality As a Heterotopia Place". *Etkileşim: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 10: 186-206, DOI: 10.32739/etkilesim.2022.5.10.175
- Avcı, Sevgi ve Uslu Menekşe (2019). "Ai Weiwei'nin Muhalif Sanatı", *Akdeniz Sanat Dergisi*, 13 (23): 19-29.
- Ayaydın, Abdullah (2015). "Empresyonizm (İzlenimcilik) Akımının Güncel Bakış Açısıyla Bazı Yönlerden İncelenmesi", *Sanat Eğitimi Dergisi (SED)*, 3/2: 83-97.
- Aydın, Seçkin (2017). "Orta Çağ Nadire Kabinelerinden 19. Yüzyıl Küresel Sergilerine Bir İktidar Biçimi Olarak Evrenin Sergilenmesi". *Sobider Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(11): 182-191. <https://doi.org/10.16990/SOBIDER.3379>
- Aytaç, Ömer (2007). "Kent Mekânlarının Sosyo-Kültürel Coğrafyası", *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2): 199-226.
- Baca, Murtha; Helmreich, Anne ve Gill, Melissa (2019). "Digital Art History", *Visual Resources*. 35 (1-2): 1-5.
- Bacon, Francis (2000). *The New Organon*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Badel, F. ve Lopez Baeza, J. (2021). "Digital public space for a digital society: a review of public spaces in the digital age". *ArtGRID-Journal of Architecture, Engineering & Fine Arts*, 3(2): 127-137.

- Bakhtin, Mihail, (2001), *Karnavaldan Romana (Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar)*, Çev. Cem Soydemir, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barthes, Roland (2013). *Yazarın Ölümü*. Dilin Çalışma Sesi (iç). Çev. Ayşe Ece vd. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Batista, Huoston Rodrigues ve Hagler, Juergen (2022). Humans and Machines: A Study of the Impacts of the Technological Advances in the Light of Generative Art Theory, *ISEA 2022 Conference*.
- Baudrillard, Jean (2006), *Sessiz Yığınların Gölgesinde*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Bayav, Deniz (2008). Batı Resminde Mekânın Ele Alınışındaki Değişimler, *Kübizmde Mekânın İrdelenmesi*. *Akdeniz Sanat*, 1(2): 35-43.
- Baym, Nancy K.; and Boyd, Danah (2012). “Socially mediated publicness: An introduction”. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 56 (3), 320-329.
- Bektaş, Arsev (2000). *Kamuoyu, İletişim ve Demokrasi*, İstanbul: Bağlam İletişim Dizisi.
- Bell, Daniel (1978). *Modernizm ve Kapitalizm, 1900-2000, Değişen Fikirler Antolojisi* Ed. Charles Harrison, Paul Wood, Çev. Sabri Gürses. İstanbul: Küre Yayınları.
- Benhabib, Seyla (1992) “Models of Public Space: Hannah Arendt, the Liberal Tradition, and Jürgen Habermas,” *Habermas and the Public Sphere*, Ed. Craig Calhoun, Cambridge.
- Benjamin, Walter (1993). “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı”, *Pasajlar içinde*, Çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Benn, Stanley I. & Gaus, G. F. (1983). *Public and Private in Social Life*, London: Croom Helm
- Bense, Max (1971). *The Projects of Generative Aesthetics*. In *Cybernetics, Art and Ideas*, Ed. J. Reichard, New York, Greenwich: Graphic Society Ltd., Studio Vista Limited: 57-60.
- Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T.; Gardiner, H. (2005). *Digital Art History* (1st ed.). Intellect Books Ltd. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/572731/digital-art-history-a-subject-in-transition-computers-and-the-history-of-art-series-volume-1-pdf> (Original work published 2005)



- Berger, John (1986). *Görme Biçimleri*, Çev. Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.
- Biçer Olgun, Hülya ve Olgun, Cem Koray (2020). “Çağdaş Sanat veya Öznesini Yitiren Sanat: Sanatçının Ölümü”, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36): 316-354, DOI: 10.14520/adyusbd.796203
- Bishop, Claire (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London and New York: Verso.
- Bourdieu, Pierre (1986). “The Forms of Capital”, *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, Ed. Richardson, J., Westport, CT: Greenwood, pp. 241–58.
- Bourriaud, Nicolas (2005). *İlişkisel Estetik*, Çev. Saadet Özen, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Bowen, Glenn A. (2009), "Document Analysis as a Qualitative Research Method", *Qualitative Research Journal*, 9 (2): 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>.
- Bowen, Tracey (2003). “Making Art In A Digital/Cyber Culture: Exploring The Dialectic Between The Manual Creator And The Digital Self”, *Digital Creativity*, 14(4): 219-227, DOI:10.1076/digc.14.4.219.27876
- Braidotti, Rosi (2014), *İnsan Sonrası*, Çev. Öznur Karakaş, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Brill, Michael (1989). Transformation, Nostalgia And Illusion In Public Life And Public Place, in *Public Places and Spaces*, Vol. 10 in Human Behavior and Environment series, Eds. I. Altman & E. Zube: 7–30.
- Budd, Malcolm (2008). "Aesthetic Essence”, *Aesthetic Experience*, Ed. R. Shusterman, A. Tomlin, New York: Routledge: 17-30.
- Castells, Manuel (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür/ Ağ Toplumunun Yükselişi*. Çev. E. Kılıç, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Ceric, Vlatko (2008). Algorithmic Art: Technology, Mathematics and Art. *Information Technology Interface Conference*, 75-82. 10.1109/ITI.2008.4588386.
- Cibangu, Sylvain K. (2012). Qualitative Research: The Toolkit of Theories in the Social Sciences. In *Theoretical and Methodological Approaches to Social Sciences and Knowledge Management*, Ed. Asunción López-Varela: 95–126.
- Clark, Terry N. (1969). *Gabriel Tarde on Communication and Social Influence: Selected Papers*, Chicago and London: University of Chicago Pres.

- Clarke, J. (2004). "Dissolving the public realm? The logics and limits of neo-liberalism", *Journal of Social Policy*, 33(1): 27–48.
- Cohen, Julie E. (2007). Cyberspace as/and space. *Columbia Law Review*, 107(1): 210-256.
- Corbin, Juliet ve Strauss, Anselm (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. London, New Delhi: SAGE Publications.
- Creswell, John W. (2007). *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches (2nd ed.)*. New Delhi, India: Sage.
- Crouch, Colin (2016), *Post-Demokrasi*, Çev. E. Zeybekoğlu Ankara: Dost Yayınevi.
- Çelenk, Sevilay (2005). *Televizyon Temsil Kültür*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Çelik, Nur Betül (2005). *İdeolojinin Soykütüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Dahm, Helmut (1980). "The Function and Efficacy of Ideology", *Studies in Soviet Thought*, 21 (2):109-118.
- Daudrich, Anna (2016). "Algorithmic Art and Its Art-Historical Relationships", *CITAR Journal*, 8 (1): 37-44.
- Davies, Stephen (1991). *Definitions of Art*, Ithaca and London: Cornell University Press.
- Dede, Bayram (2018). "Geleneksel Sanatın Yeniden Dizaynı Empresyonizm", *Ulakbilge*, 6/31: 1721-1730.
- Deleuze, Gilles (2007), *Kritik ve Klinik*, İnci Uysal (çev.), İstanbul: Norgunk.
- Denson, Shane (2023). "From Sublime Awe to Abject Cringe: On The Embodied Processing of AI Art". *Journal of Visual Culture*, 22 (2): 146-175.
- Denzin, N. K. ve Lincoln, Y. S. (2005). Introduction: The Discipline and Practice of Qualitative Research. In *Handbook of Qualitative Research (3rd Ed.)*, Eds. N. K. Denzin & Y. S. Lincoln, The SAGE: 1–32.
- Dewey, John (1980). *Art as Experience*: Perigee Book.
- Diamond, Sara (2019). "Parallel Processing: Public Art and New Media Art", In *A Companion to Curation*. Ed. Brad Buckley, John Conomos, John Wiley & Sons, Inc.
- Dilmaç, Sehran (2019). "İlişkisel Estetik Bağlamında Kamusal Alanda Sanat", *İDİL*, 62: 1253-1261.

- Dolese, Melissa J. J J, Aaron Kozbelt, and Curtis Hardin (2014). "Art as Communication: Employing Gricean Principles of Communication as a Model for Art Appreciation." *The International Journal of the Image*, 4 (3): 63-70. doi:10.18848/2154-8560/CGP/v04i03/44133.
- Dooley, Larry M. (2002). "Case Study Research and Theory Building". *Advances in Developing Human Resources*, 4 (3): 335-354.
- Dorin, Alan vd. (2012). "A Framework For Understanding Generative Art." *Digital Creativity*. DOI: 23. 10.1080/14626268.2012.709940.
- Düzenli, Tuğba; Alpak Elif Merve ve Tarakçı Eren Emine (2017). "The Significance Of Public Space Art in Landscape Architecture", *Yıldız Journal Of Art And Design*, 4 (2): 143-158.
- Eagleton, Terry (1996). *İdeoloji*. Çev. M. Özcan, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Eagleton, Terry (2010). *Estetigin İdeolojisi*, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Eco, Umberto (1989). *The Open Work*, Translated by Anna Cancogni, Cambridge: Harvard University Press.
- Eisenhardt, Kathleen M. (1989). "Building Theories From Case Study Research". *Academy of Management Review*, 14 (4): 532–550.
- Elbeyi, Ece Semahat (2018). "Ideological Bots Of #Metoo: Towards A Theory Of The Hybrid Public Sphere", İstanbul Bilgi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Eliot, Thomas Stearns (1948). *Christianity and Culture: The Idea of a Christian Society and Notes towards the Definition of Culture*, NewYork: A Harvest Book.
- Erdem, Serra (2019). "Geçmişten Günümüze Dada Hareketi ve Modern Tasarım Sanatına Etkisi", *STD*, Aralık: 127-141.
- Ferhat, Savaş (2016). "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik". *TRT Akademi Dergisi*, 1 (2): 724-746.
- Fernandes-Marcos, Adérito; Branco, Pedro ve Zagalo, Nelson (2009). "The Creation Process in Digital Art", *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*: 601-615. DOI:10.1007/978-0-387-89024-1\_27.
- Fidan, M. Emir (2023). "Yeni medya sanatında 'kavramsallık' üzerine bir inceleme". *Journal of Arts*. 6 (1): 19-24, DOI: 10.31566/arts.1971

- Firidin Özgür, Ebru (2018). “Kamusal Mekanların Toplumsal Boyutları Üzerine Değerlendirme”, *Tasarım + Kuram*, 26: 113-125.
- Fischer, Ernst (2003). *Sanatın Gerekliliği*, Çev. Cevat Çapan, İstanbul: Payel Yayınevi.
- Fiske, John (1996). *Introduction to Communication Studies*, Routledge: London.
- Forlano, Laura (2009). “WiFi geographies: When code meets place,” *Information Society*, 25 (5): 344–352. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/01972240903213076>.
- Forlano, Laura (2013). “Making Waves: Urban Technology And The Co-Production of Place”. *First Monday*, 18 (11): 135-150.
- Foucault, Michel (1997). “Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias”, *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*. Ed. Neil Leach, London, New York: Routledge: 350-356.
- Fraser, Nancy (2003). “Social Justice in the Age of Identity Politics: Redistribution, Recognition, and Participation”. In *Redistribution or Recognition?: A Political-Philosophical Exchange A political-philosophical exchange*. Ed. Nancy Fraser and Axel Honneth London and New York: Verso.
- Fraser, Nancy (2004). “Kamusal Alanı Yeniden Düşünmek”. *Kamusal Alan* içinde, Çev. Meral Özbek, Cemal Balcı, Meral Özbek (Ed.). İstanbul: Hil Yayınları: 103–132.
- Fuchs, Christian (2014). “Social media and the public sphere”. *tripleC*, 12 (1): 57–101.
- Fukuyama, Francis (2005). “Tarihin Sonu mu?”, *Tarihin Sonu mu?* içinde, Der. Mustafa Aydın, Ertan Özensel, Ankara: Vadi Yayınları.
- Galanter, Peter (2016). “Generative Art Theory”, *A Companion to Digital Art*, Ed. Christiane Paul: 146-180.
- Galanter, Philip (2003). What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory, In GA2003 – 6th Generative Art Conference [https://philipgalanter.com/downloads/ga2003\\_what\\_is\\_genart.pdf](https://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf)
- Galanter, Philip (2012). *Generative Art After Computers*. Proceedings of XV Generative Art Conference: 271-283.
- Geçen, Fahrettin (2020). “Kullanım Nesnelерinin Kavramsal Değişimi ve Dada”, *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi*, 3 (4): 141-151.
- Geertz, Clifford (1973). *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books.
- Geray, Haluk (2006). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş İletişim Alanından Örneklerle*. Ankara: Siyasal.

- Gombrich, Ernst Hans Josef (1972). "The Visual Image: Its Place in Communication." *Scientific American*, 272: 82-97.
- Gombrich, Ernst Hans Josef (1980). *Sanatın Öyküsü*. Çev. Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gordon, Eric and Adriana de Souza e Silva, A. (2011). *Net Locality: Why Location Matters in A Networked World*. Wiley-Blackwell: Malden/Oxford.
- Göker, Göksel (2017). "Dijital Heterotopiyalar: Başka bir Bağlamda Yeni Medya". *Selçuk İletişim*, 9 (7): 64-88. Doi: 10.18094/si.57679
- Gökgür, Pelin (2008). *Kentsel Mekânda Kamusal Alanın Yeri*, İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Graham, Mark (2010). "Neogeography And The Palimpsests Of Place: Web 2.0 and The Construction of A Virtual Earth". *Tijdschrift Voor Economische En Sociale Geografie*, 101 (4), 422-436.
- Gramsci, Antonio (1986). *Hapishane Defterleri*, İstanbul: Onur Yayınları.
- Grau, Oliver (2021). "Digital Art's Political Impact: Time for Hard Humanities". *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art*, Edited by Oliver Grau and Inge Hinterwaldner, Berlin, Boston: De Gruyter: 34-52. <https://doi.org/10.1515/9783110670981-003>
- Grice, H. Paul (1975). 'Logic and conversation' In *Syntax and Semantics*. Eds. Cole, P. & Morgan, J., 3: 41-58. New York: Academic Press.
- Gürdere Akdur, Selin (2016). "Kamusal Sanat ve Kamusal Kavramı", *[n] Beyin Dergisi* (Mayıs-Haziran): 56-60.
- Gyegwe, Aondover Gabriel, Anaso, Kenechi ve Haruna, Charles (2016). "The Role of Art in Traditional Cultural Patterns" *Arts and Design Studies*, 39: 31-34.
- Habermas, Jürgen (2001). *İletişimsel Eylem Kuramı*. Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Habermas, Jürgen (2002). *Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü*. Çev. Tanıl Bora ve Mithat Sancar, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Habermas, Jürgen (2004). "Kamusal Alan". *Kamusal Alan* içinde. Der. Çev. Meral Özbek. İstanbul: Hil Yayın: 95-102.
- Habermas, Jürgen (2009). *Doğalcılık ve Din Arasında: Felsefi Denemeler*, Çev. Ali Nalbant, 1. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Haraway, Donna (2006), *Siborg Manifestosu*, Çev. Osman Akinhay, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Horkheimer, Max (2005), *Akil Tutulması*, Çev. Orhan Koçak, İstanbul: Metis Yayınları.
- Huysen, Andreas (1981). “The Search For Tradition: Avant-Garde and Postmodernism in The 1970s”, *New German Critique*, (22): 23-40.
- Iveson, Kurt (2007). *Publics and The City*. New Jersey: Blackwell Publishing.
- Jay, Martin (1984). *Adorno*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Joo, Javier Montenegro (2006). *The Breathtaking Algorithmic Art, The Virtual Dynamics Intelligencer*.  
[https://www.academia.edu/20055406/The\\_Breathtaking\\_Algorithmic\\_Art](https://www.academia.edu/20055406/The_Breathtaking_Algorithmic_Art)
- Kang, Kristy H. A. (2019). “Amplifying The Collective (data) Body: Screens as Relational Interfaces in The Works of Krzysztof Wodiczko And Refik Anadol.” *Inter-Asia Cultural Studies 2019 Conference-Fluid Circuits: Cultures of Knowledge After the Digital Turn*.
- Karadağ, İlke (2014), “Yaratıcılık ve Öznellik”, *Göçebe Düşünmek* içinde, Der. Ahmet Murat Aytaç, Mustafa Demirtaş, İstanbul: Metis Yayınları.
- Katz, Elihu, (2000). “Media Multiplication and Social Segmentation”, *Ethical Perspectives*, 7 (2-3): 122-132.
- Katz, Elihu, (2006). “Rediscovering Gabriel Tarde”, *Political Communication*”, 23 (3): 263-270.
- Kazancı, Metin (2002). “Althusser, İdeoloji ve İletişimin Dayanılmaz Ağırlığı”, *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 57 (1): 55-87.
- Kent, Charlotte (2019). “Art and Algorithms: The Work of Manfred Mohr”, *Litro Magazine*, <https://www.litromagazine.com/usa/2019/12/art-and-algorithms-the-work-of-manfred-mohr-by-charlotte-kent/>, Erişim Tarihi: 05.06.2024.
- Kılıç, Yurdagül (2017). “From Object To Image – Image To Object: Conceptual Art”, *İdil Dergisi*, 6 (30): 511-527.
- Kılıçoğlu, Berna ve Kahraman, Mehmet Emin (2022). “Sanat ve İzleyici Deneyimi Üzerine Bir Araştırma: ‘Makine Hatıraları: Uzay’ Sergisi Örneği”, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 745-759.

- Kıral, Bilgen (2020). “Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi”, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15: 170-189.
- Kinnunen, Heini (2019). “The Public Sphere, Feminism, and the Left: The Concept of the Public Sphere in Three Feminist Theorists’ Works”, The Department of Cultures University of Helsinki, Doctoral Dissertation.
- Kitchin, Rob ve Dodge, Martin (2014). *Code/space: Software and everyday life*. Cambridge: MIT Press.
- Klinke, Harald (2020). “The Digital Transformation of Art History”. *In The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*: Routledge.
- Klütsch, Christoph (2012). Information Aesthetics and the Stuttgart School. In *Mainframe Experimentalism. Early Computing and the Foundations of the Digital Arts*. Eds. H. B. Higgins, D. Kahn, (Berkeley et al.: Univ. Of California Press: 65-89.
- Koca, Binnaz (2017). “Kavramsal Sanat”, *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 3 (2): 97.103.
- Komalova, Liliya. (2018). “Social Network Sites as Digital Heterotopias: Textual Content and Speech Behavior Perception”. *Digital Transformation and Global Society*, Eds. Daniel A. Alexandrov, Alexander V. Boukhanovsky, Andrei V. Chugunov, Yury Kabanov, Olessia Koltsova, Switzerland, Springer: 43-54.
- Kömeçoğlu, Uğur (2005). “Kamusal Alan: Katılım ve Dışlama Güçleri Arasındaki Diyalektiğin Biçimi”, *Sivil Bir Kamusal Alan*, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Köse, Hüseyin (2004). *Bourdieu Medyaya Karşı*, İstanbul: Papirüs Yayınevi.
- Küçüköner, Havva (2023). “Kavramsal Sanat Perspektifinden Ai Weiwei ve Toplumsal Hassasiyeti”, *SMART Journal*, 9 (76): 4939-4946.
- Küpelı, Ali Ertuğrul (2020). “İnteraktif Eylem Aracı Olarak Performans Sanatı”, *İdil*, 77: 40-52.
- Laletaş, Meral (2020). “20. Yüzyıl Kavramsal Sanat Deneyimiyle Joseph Kosuth’un ‘Bir ve Üç Sandalye’ Eseri Üzerine”, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6 (34): 2255-2262.
- Langstraat, Florian ve Van Melik, Rianne. (2013). “Challenging the 'End of Public Space- A Comparative Analysis of Publicness in British and Dutch Urban Spaces”. *Journal of Urban Design*, 18 (3): 429-448.

- Le Bon, Gustave (1997). *Kitleler Psikolojisi*. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Lefebvre, Henri (1991). *The production of space*. Translated from the French language by D. Nicholson-Smith, Oxford: Blackwell.
- Lefebvre, Henri (2020), *Mekânın Üretimi*. Çev., Ed.I. Ergüden. Sel Yayınevi.
- Levitt, H. M., Motulsky, S. L., Wertz, F. J., Morrow, S. L., & Ponterotto, J. G. (2017). "Recommendations for Designing and Reviewing Qualitative Research in Psychology: Promoting Methodological Integrity". *Qualitative Psychology*, 4 (1): 2-22.
- Linke, Gabriele (2011). "The Public, The Private, and The Intimate: Richard Sennett's and Lauren Berlant's Cultural Criticism in Dialogue", *Life Writing & Intimate Publics*, 34 (1): 11-24.
- Lippmann, Walter (1998). *Public Opinion: With a New Introduction by Micheal Curtis*, New Branswick and London: Transaction Publishers, (Original work published 1922)
- Liu, Chang (2021). "Research on Urban Public Art Design Based on Digital Information Technology". *Journal of Physics: Conference Series*, 1992.
- Lozano-Hemmer, Rafael (1999). "Utterance 4 Relational Architecture", *Performance Research*, 4 (2): 52-56, DOI: 10.1080/13528165.1999.10871668
- Lull, James (2001). *Medya İletişim Kültürü*, İstanbul: Vadi Yayınları.
- Liotard, Jean-François (1997). *Postmodern Durum*, Çev. Ahmet Çiğdem, Ankara: Vadi Yayınları.
- Marcuse, Herbert, (2002), *One Dimensional Man*, Londra: Routledge.
- McQuail, Denis ve Windahl, Sven (1997). *Kitle İletişim Modelleri*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Meder, Mehmet ve Çeğin, Güney (2011). "Bourdieu'yü Okumak: Post-Pozitivist Bir Sosyolojinin İmkânı Üzerine". *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (1): 233-256.
- Metin, Osman ve Ünal, Şükriye (2022). "İçerik Analizi Tekniği: İletişim Bilimlerinde ve Sosyolojide Doktora Tezlerinde Kullanımı". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22 (Özel Sayı 2): 273-294.
- Miessen, Marcus (2011). *The Nightmare of Participation*. Sternberg Press: Berlin.



- Miles, Malcolm (1997). *Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures*. New York: Routledge.
- Mitchell, Don (2003). *The Right to the City, Social Justice and Fight for Public Space*. New York City: The Guilford Press.
- Mouffe, Chantal (2000). "Deliberative Democracy or Agonistic Pluralism". (Reihe Politikwissenschaft / Institut für Höhere Studien, Abt. Politikwissenschaft, 72). Wien: Institut für Höhere Studien (IHS), Wien. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ss0ar-246548>
- Mouffe, Chantal (2005). "Which Public Space for Critical Artistic Practices?", Presentation at the Institute of Choreography And Dance (Firkin Crane) as Part of Cork Caucus.
- Mouffe, Chantal (2013). "The Ethics and Politics of Democracy: An Agonistic Approach". *Ethics, Society, Politics*, Ed. Hajo Greif and Martin Gerhard Weiss, De Gruyter Ontos: 313-327.
- Mul, Jos de (2010). *Cyberspace Odyssey. Towards a Virtual Ontology and Anthropology*. Cambridge Scholars Publishing: Newcastle upon Tyne.
- Negt, Oscar ve Kluge, Alexander (1993), *Public Sphere and Experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*. London: The University of Minnesota Press.
- Negt, Oscar ve Kluge, Alexander (2004). Kamusal alan ve Tecrübe'ye Giriş. *Kamusal alan içinde*. Ed. Meral Özbek, Çev. Nefin Dinç ve Meral Özbek. İstanbul: Hil Yayınları.
- Negt, Oscar ve Kluge, Alexander (2012). *Kamusal Alan ve Deneyim, Burjuva ve Proleter Kamusal Alanlarının Örgütlenmesi Üzerine*. Çev. Ahmet Doğukan. *Defter Dergisi*, 12: 65-76.
- Nemeth, Jeremy & Schmidt, Stephan (2011). The Privatization of Public Space: Modeling And Measuring Publicness. *Environment and Planning B: Planning and Design* 2011 (38): 5-23.
- Neuman, Lawrence W. (2017). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar*. Çev. S. Özge. Ankara: Yayınodası.
- Noelle-Neumann, Elisabeth (1998). *Kamuoyu: Suskunluk Sarmalının Keşfi*, Çev. Murat Özkök, Ankara: Dost Kitabevi.

- O'Doherty, Brian (1986). *Inside the White Cube*. San Francisco: The Lapis Press.
- Öğün, Süleyman, Seyfî (1998). "Kamusal Hayatın Kültürel Kökleri Üzerine: Sennett, Habermas, Abdülaziz Efendi". *Doğu-Batı Yayınları* 86, 2 (5): 55-62.
- Önkal, Güncel (2019). "İlişkisel Bir "Dünya" Olarak Sanat ve Nesnenin Yeni Estetik Deneyimde Bozulumu", *Felsefe Arkivi*, 50: 9-16.
- Özbek, H. Sinan (1993). *İnsan Felsefesi Açısından İdeoloji*, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi.
- Özbek, Meral (2004). "Giriş: Kamusal Alan'ın Sınırları", *Kamusal Alan*, Der. Meral Özbek, İstanbul: Hil Yayınları.
- Özel Sağlamtimur, Zühal (2010). "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3): 213-238.
- Özel, Ayşe (2014). *Estetik ve Temel Kuramları*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Özen, Bora ve Eken, Gökhan (2017). "Sokak Sanatının Gizli Sanatçısı, Banksy", *Art Sanat*, 8: 499-519.
- Öztürk, Serdar (2005). "Osmanlı İmparatorluğu'nda Kamusal Alanın Dinamikleri", *İletişim/21*: 95-124.
- Papacharissi, Zizi (2002). "The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere". *New Media & Society*, 4 (1), 9-27.
- Paul, Christiane (2008). "Digital Art/Public Art: Governance and Agency in the Networked Commons", *Art And Science Of Interface And Interaction Design*, 1: 163-185.
- Pearson, Matt (2011). *Generative Art: A Practical Guide Using Processing*, NY: Manning Publications Co.
- Phillips, Patricia (1999). Dynamic exchange, public art at this time. *Public Art Review*, 11 (1): 4-9.
- Plato (2008). *Timaeus and Critias*. Çev. Robin Waterfield, New York: Oxford University Press.
- Portelli, Hugues (1982). *Gramsci ve Tarihsel Blok*, Ankara: Savaş Yayınları.
- Poster, Mark (1997). *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*. Ed. D. Porter, Internet Culture, Routledge: 201-218.
- Punch, Keith F. (2005). *Sosyal Araştırmalara Giriş*, Ankara: Siyasal Kitabevi.

- Putnam, Rober D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of the American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Ramachandran, V.S. ve Hirstein, H. (1999). "The science of art: A neurological theory of aesthetic experience." *Journal of Consciousness Studies* 6 (6-7): 15-51.
- Ranciere, Jacques (2004). *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*. Continuum: London/New York.
- Ranciere, Jacques (2009). *Aesthetics and its Discontents*. Cambridge: Polity Press.
- Roberts, Marion (1998). Art in Public Realm. *In Introducing Ur-ban Design*. Eds. C. Greed & M. Roberts, London: Addison Wesley Longman Ltd.: 116-129.
- Rojek, Chris. (1995). *Decentring Leisure: Rethinking Leisure Theory*, London: Sage Pub.
- Ruşen, Furkan (2022). "Etkileşimli Ortam İçerisinde Seyircinin Katılımı ve Aura Kavramı". *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (13): 182-196. DOI: 10.55004/tykhe.1106073.
- Rymarczuk, Robin ve Derksen, Maarten (2014). "Different spaces: Exploring Facebook as Heterotopia", *First Monday*, 19 (6): 1-11. <https://doi.org/10.5210/fm.v19i6.5006>
- Sağlam, Firdevs (2015). "Kavramsal Sanat ve Felsefesi Bağlamında Sanat Eğitimi", *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (21): 428-436.
- Sağlam, Firdevs (2020). Peter Kogler'ın Dijital Mekânları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10 (1): 52-67. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.830550>
- Sarı, Engin (2018). "Sanat Olgusunun Tarihsel Süreçte Değişen Tanımı, İşlevi ve Değeri Üzerine", *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi XLV*, 2: 131-154.
- Selvi, Yeliz ve Koca, Binnaz (2016). "Banksy'yi Anlamak", *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 9 (18): 278-306.
- Sennett, Richard (1999). *Gözün Vicdanı: Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam*. Çev. S.Sertabiboğlu ve C. Kurultay. İstanbul, Türkiye: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, Richard (2013). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. Çev. Serpil Durak ve Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Seyidov, Ilgar ve Akçay, Ebru (2021). "Exploring Change.Org as a Digital Heterotopia: A Foucauldian Approach", *İlef Dergisi*, 8 (2): 239-260.
- Shiner, Larry. (2013). *Sanatın İcadı*. Çev. İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Shusterman, Richard (2008). "Aesthetic Experience: From Analysis to Eros", *Aesthetic Experience*, Ed. R. Shusterman, A. Tomlin, NewYork: Routledge: 77-97.

- Sorkin, Michael (1992). *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. New York: Hill & Wang.
- Stake, Robert E. (1995). *The Art Of Case Study Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Stallabrass, Julian (2021). "Sublime Calculation". *New Left Review*, 132: 83-88.
- Stavrides, Stavros (2016). *Kentsel Heterotopya: Özgürleşme Mekânı Olarak Eşikler Kentine Doğru*, Çev. Ali Karatay, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Sudradjat, Iwan (2012). "Foucault, the Other Spaces and Human Behavior". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 36: 28-34. Doi: 10.1016/j.sbspro.2012.03.004
- Sürmeli, Kader (2012). "Dada Hareketinden Kavramsal Sanata", İnönü Üniversitesi *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2 (6): 337-345.
- Şener, Sevda (2003), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi.
- Tan, Funda (2022). "Production of Hybrid Public Space: The Potential of The Hybrid Space Concept For Public Space Production." *Journal of Engineering Science and Technology*, 5: 209-221.
- Tarde, Gabriel, (1901). "The Public and Crowd", Ed. Terry N. Clark (1969), *Gabriel Tarde on Communication and Social Influence: Selected Papers*, Chicago and London: University of Chicago Press: 277-294.
- Taylor, Charles (2014). *Seküler Çağ [A Secular Age]*. Çev. Dost Körpe, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Taylor, Edward B. (1871). *Primitive Culture: Researches into The Development of Mythology Philosophy Religion, Language, Art And Custom*, Volume 1, London: John Murray.
- Teobald, John, (2005). "The Intellectual Tradition of Radical Mass Media Criticism: A Framework", *Fifth Estate Online: An International Journal of Radical Mass Media Criticism*: 1-21.
- Terranova, Tiziana, (2007). "Future Republic: On Information Warfare, Bio-racism and Hegemony as Noopolitics", *Theory, Culture & Society*, 24 (3): 125-145.
- Timisi, Nilüfer (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*: Dost Yayınları.
- Toprak, Aslı (2020). "Yapay Zekâ Algoritmalarının Dijital Enstalasyona Dönüşmesi". *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (14), 47-59.

- Torun, Tuğba (2021). *Tanrı Krallığı'ndan İnsan Krallığı'na: Francis Bacon'ın Felsefe-Bilim Tasavvuru*, İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Tunalı, İsmail (1996). *Grek Estetik'i: Güzellik Felsefesi, Sanat Felsefesi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tung, Stephanie H. (2017). *Yishu (Journal of Contemporary Chinese Art)*, 16 (6): 55-64.
- Turner, Andrew (2006). *Introduction to neogeography*. Sebastopol, Calif.: O'Reilly.
- Udo, John-Patrick ve Acevedo, Bertha - Fels, Deborah (2010). "Horatio Audio Describes Shakespeare's Hamlet". *British Journal of Visual Impairment*. 28 (2): 139 – 156.
- Ugwu, Chinyere. N. and Eze Val, H. U. (2023). "Qualitative Research", *IDOSR Journal Of Computer And Applied Sciences*, 8 (1): 20-35.
- Uyar, Saime ve Aktuğ, Salim (2020). "Ai Weiwei, Barthelemy Togu, Allan Sekula, Banksy'in Sanat Çalışmalarında Mülteci Sorunlarının Yorumlanması", *İdil*, 69: 792–804. doi: 10.7816/idil-09-69-06
- Van den Akker, Robin (2018). "The Social Production of Hybrid Space De Sociale Productie van Hybride Ruimte", Erasmus Rotterdam Üniversitesi, Doktora tezi.
- Van Melik, R. Van Aalst, I. & Van Weesep, J. (2007). "Fear and Fantasy in the Public Domain: The Development of Secured and Themed Urban Space", *Journal of Urban Design*, 12: 1, 25-42, DOI: 10.1080/13574800601071170.
- Varna, George ve Tiesdell, Steve (2010). "Assessing the Publicness of Public Space: The Star Model of Publicness". *Journal of Urban Design*, 15 (4): 575-598.
- Vilar, Gerard (2011). "Deartification, Deaestheticization, and Politicization in Contemporary Art", *Art, Emotion and Value. 5th Mediterranean Congress of Aesthetics*.
- Walczak, Agnieszka (2017). "Creative Description: Audio Describing Artistic Films for Individuals with Visual Impairments". *Journal of Visual Impairment & Blindness*. 111 (4): 387-391.
- Walia, Richa (2015). A Saga of Qualitative Research. *Social Crimonol*, 5 (2), 124.
- Weibel, Peter (2004). Algorithmic Revolution: On the History of Interactive Art, In *Video Archives. Center for Art and Media*, Karlsruhe: ZKM. <https://zkm.de/en/media/audio/peter-weibel-algorithmic-revolution>
- Williams, Raymond (1981). *Kültür*, Çev. Suavi Aydın, Ankara: İmge Kitabevi.

- Wollheim, Richard (1980). *Art and its Objects*, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Worth, Margaret (2003). Creating Significance Through Public Space: An Inclusive and Inter-Disciplinary Practice. *Public Arts and Urban Design, Interdisciplinary and Social Perspectives*. Barcelona: MACBA. 47-59.
- Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, Esra (2019). “Banksy, Otorite ve Sanat”, *İdil Dergisi*, 8 (54): 175-180.
- Yılmaz, Mehmet (2005). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yin, Robert K. (2003). *Case Study Research: Design And Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Zebracki, Martin and Luger, Jason (2019). “Digital Geographies of Public Art: New Global Politics”. *Progress in Human Geography*, 43 (59): 890-909.

## EK 1. İNCELENEN KAYNAKLAR

### Refik Anadol'un Web Sitesi ve Sosyal Medya Hesapları

<https://refikanadol.com/>

<https://refikanadolstudio.com/>

<https://www.Instagram.com/refikanadol/>

<https://x.com/refikanadol>

<https://www.facebook.com/refikanadolstudio/>

<https://www.youtube.com/refikanadol>

### *Haberler:*

Anderton, Frances (2018, Eylül 25). Does the Walt Disney Concert Hall dream of electric symphonies? <https://www.kcrw.com/culture/shows/design-andarchitecture/homeshare-concorde-wdch-dreams/does-the-walt-disney-concert-hall-dream-of-electric-symphonies>.

BloombergHT (2024, Ocak 19). Refik Anadol: Yapay Zeka Üzerinde Yaptığımız Sanat Eserleri Dünyada İlgi Görüyor. <https://www.youtube.com/watch?v=w1MHkBXDMA0>.

Canepa, Şeyda (2023, Kasım 22). Milano'da sonbahar etkinlikleri: Refik Anadol NTV'ye konuştu. <https://www.ntv.com.tr/video/dunya/milanoda-sonbahar-etkinlikleri-refik-anadol-ntvy-e-konustu,tPStF9G1BkKOZrkZqnGK0A>.

Chu, Haidee (2019, Kasım 21). “Blade Runner” Blew His Mind. Now This Artist Uses AI to Explore Human Consciousness. <https://mashable.com/article/refik-anadol-artificial-intelligence-artist>.

Ekotürk TV (2022, Haziran 13). Yapay Zekâ Temelli Sanat Eserleriyle Tanınan Refik Anadol'un "Rumi Rüyaları" Sergisi AKM'de. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_glaVozF0X0](https://www.youtube.com/watch?v=_glaVozF0X0).

- Fitzpatrick, Kyle Raymond (2019, Ağustos 2016). Studio Visit: Artist Refik Anadol. <https://coolhunting.com/culture/studio-visit-artist-refik-anadol/>.
- Frost, Rosie (2019, Eylül 11). Artist Refik Anadol is using data from Rolls-Royce to create LED art. <https://www.euronews.com/green/2019/09/11/artist-refik-anadol-is-using-data-from-rolls-royce-to-create-led-art>.
- Gibson, Eleanor (2019, Kasım 20). Refik Anadol uses AI to create mesmerising film of New York City. <https://www.dezeen.com/2019/11/20/machine-hallucination-artecheuse-refik-anadol-new-york/#>.
- Habertürk TV (2022, Eylül 24). Fazıl Say ve Refik Anadol Habertürk'te | Ne Yapsak? <https://www.youtube.com/watch?v=OiW2fz0CAOQ>.
- Kulp, Patrick (2019, Ekim 19). An AI's 'Dreams' Become an Immersive Art Exhibit That Reimagines New York. <https://www.adweek.com/creativity/machine-hallucinations-nyc-neural-network-immersive-art-exhibit/>.
- Lubell, Sam (2018, Eylül 26). Frank Gehry's Walt Disney Concert Hall to Be Projected With Digital "Machine Hallucinations". <https://metropolismag.com/projects/frank-gehry-walt-disney-concert-hall-projections-refik-anadol/>.
- NTV Program (2023, Eylül 5). Refik Anadol'dan 360 derecelik bir eser (Gece Gündüz 4 Eylül 2023). <https://www.youtube.com/watch?v=H1Uu5JM9vpk>.
- Riefe, Jordan (2019, Ağustos 22). Buildings that Dream: Inside the Mind of a Revolutionary Digital Artist. <https://www.artandobject.com/news/buildings-dream-inside-mind-revolutionary-digital-artist>.
- Sabah TV (2021, Kasım 20). Refik Anadol "Kemal Sunal olmalıydı... Hollywood kıskanacak... En güzel eserlerim İstanbul'a kısmet oluyor...". <https://www.sabah.com.tr/video/yasam/refik-anadol-en-guzel-eserlerim-istanbula-kismet-oluyor-hollywood-kiskanacak-kemal-sunal-olmalıydi>.
- Shim, Bryan (2019, Kasım 30). Refik Anadol Invites Visitors to Submerge Themselves into the Mind of A Machine. <https://www.designboom.com/art/refik-anadol-latent-being-kraftwerk-berlin-11-30-2019/>.



Show TV, Bu Sabah Programı (2023, Ekim 12). Refik Anadol'un eseri kalıcı koleksiyona eklendi! <https://www.youtube.com/watch?v=7C60F1oRPtk>.

Simonite, Tom (2020, Haziran 10). Artist Refik Anadol Turns Data Into Art, With Help From AI. <https://www.wired.com/story/artist-refik-anadol-turns-data-art-help-ai/>.

Stromberg, Matt (2018, Eylül 25). Artist Mines LA Philharmonic's Archives to Create Projections that Mimic Dreaming. <https://hyperallergic.com/462149/refik-anadol-walt-disney-concert-hall-la-phil/>.

Waddoups, Ryan (2019, Eylül 3). Enter Manhattan's Sprawling New Digital Art Mecca. <https://www.surface.com/articles/artechouse-nyc-opening/>.

Zeiba, Drew (2019, Ağustos 6). Artechouse's Chelsea Market Space Will Let Visitors Experience Architectural Hallucinations. <https://www.archpaper.com/2019/08/chelsea-market-artechouse-visitors-experience-architectural-hallucinations/>.

### ***Röportajlar ve Çeşitli Videolar:***

Arkitera ve Grohe (2021, Mayıs 6). Sanatın Dönüşümü: Refik Anadol. <https://www.youtube.com/watch?v=4j09jfe51-k>.

Avcı, Pelin (2021, Mayıs 18). Medya Sanatçısı Refik Anadol. <https://yeditepefatih.com/2021/nisan-mayis-haziran/medya-sanatcisi-refik-anadol/>.

B.Ü. Nazım Hikmet Kültür ve Sanat Araştırma Merkezi (2022, Mayıs 16). İnsan Sonrası Kuramı & Sosyal Bilimler | Refik Anadol, Güven Güzeldere, Merve Şen, Sibel Yardımcı. <https://www.youtube.com/watch?v=1tsWnsrZeZU>.

Bayraktar, Fulya (2021, Nisan 15). Refik Anadol ile Söyleşi. <https://www.youtube.com/watch?v=aAt211TCwA8>.

Bigumigu (2019, Şubat 13). Yeni Yaratıcılar: Refik Anadol. [https://www.youtube.com/watch?v=oe\\_BKkt7\\_3w](https://www.youtube.com/watch?v=oe_BKkt7_3w).

Center of Excellence in Finance (2023, Eylül 15). Refik Anadol - Elif Kartal ile Finansal Mevzular - Sanatta Fark Yaratmak. <https://www.youtube.com/watch?v=o1ngSANKVMM>.

- Flu TV (2021, Mayıs 22). Refik Anadol - Sanat Sohbetleri Özel Bölüm - Bager Akbay/İlker Canikligil - B10. <https://www.youtube.com/watch?v=MkkyBIfE06c>.
- Kültür İstanbul (2021, Mayıs 1). Refik Anadol - Makine Hatıraları: Uzay / Tam Sergi Turu. <https://www.youtube.com/watch?v=5JSBv3iJ-bU>.
- Kültür İstanbul (2021, Mayıs 31). Refik Anadol ile Sanatın Geleceği Üzerine. <https://www.youtube.com/watch?v=fHUVHiTIM-o>.
- Küratöryel Kritik (2024, Temmuz 14). Refik Anadol, Yapay Zekâ ve Jackson Pollock. <https://www.youtube.com/watch?v=uKo95P9h7PE>.
- Mimarizm (2020, Nisan 21). Calling'20 Söyleşileri: Refik Anadol. <https://www.youtube.com/watch?v=2ZOB4uPx60s>.
- Odatv (2024, Haziran 12). Refik Anadol'un "Inner Portrait" dijital sanat projesi İsviçre'de. <https://www.youtube.com/watch?v=VLjc4pcfB24>.
- Özcan, Barış (2017, Mayıs 7). Arşiv Rüyası. <https://www.youtube.com/watch?v=10ZtGtHhhcI>.
- Özdemir, Cüneyt (2021, Kasım 27). Refik Anadol Yapay Zekayla Sanatı Nasıl Birleştiriyor? <https://www.youtube.com/watch?v=iZaJLIL24r8>.
- Pena (2021, Mart 30). “Hala En İyi Hayallerimi Ülkeme Geri Getiriyorum” Refik Anadol Buyrun Benim'de. <https://www.youtube.com/watch?v=BeYvLUlcayE>.
- Salt Online (2017, Mayıs 25). Konuşma: Refik Anadol "Arşiv Rüyası" | SALT Galata. <https://www.youtube.com/watch?v=1yhYUFJD9oA>.
- TED (2020, Temmuz). Art in the Age of Machine Intelligence. [https://www.ted.com/talks/refik\\_anadol\\_art\\_in\\_the\\_age\\_of\\_machine\\_intelligence/transcript?subtitle=en](https://www.ted.com/talks/refik_anadol_art_in_the_age_of_machine_intelligence/transcript?subtitle=en).
- Turkish AI Hub (2020, Mayıs 24). Refik Anadol ile Sanatta Yapay Zekâ. [https://www.youtube.com/watch?v=iM\\_bU1IsX4M](https://www.youtube.com/watch?v=iM_bU1IsX4M).
- Uzmancoin (2021, Kasım 21). Refik Anadol ile Hope Alkazar'dayız: "NFT Uzak Bir Kavram Değildi" - Uzmancoin Özel Röportaj. [https://www.youtube.com/watch?v=AwWLutNIR\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=AwWLutNIR_M).

Yıldız, Umut (2021, Nisan 10). Engin uzay verilerinin sanatla buluşması, NFT çılgınlığı,  
Konuk: Refik Anadol | B076. <https://www.youtube.com/watch?v=sFZYFMleWck>.

	<b>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b>	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	<b>FRM-YL-15</b> <b>Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu</b> <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev.Date	25.01.2024

**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA**

Tarih: 05/09/2024

Tez Başlığı: *Algoritmik Sanatın Hibrit Kamusal Alan İnşasındaki Rolüne İlişkin Bir Model: Refik Anadol Projeleri Örneği*

Yukarıda başlığı verilen tezimin a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 212 sayfalık kısmına ilişkin, 05/09/2024 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 7'dir.

Uygulanan filtrelemeler\*:

- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- Kaynakça hariç
- Alıntılar hariç
- Alıntılar dâhil
- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tezimin herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumlarda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Kevser AKYOL OKTAN

<b>Öğrenci Bilgileri</b>	Ad-Soyad	Kevser AKYOL OKTAN
	Öğrenci No	N21225504
	Enstitü Anabilim Dalı	Sosyoloji
	Programı	Sosyoloji

**DANIŞMAN ONAYI**

UYGUNDUR.  
Prof. Dr. M. Demet ULUSOY

\* Tez **Almanca** veya **Fransızca** yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

\*\*Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları İkinci bölüm madde (4)/3'te de belirtildiği üzere: Kaynakça hariç, Alıntılar hariç/dahil, 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 5 words) filtreleme yapılmalıdır.

	<b>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b>	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	<b>FRM-YL-15</b> <b>Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu</b> <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev.Date	25.01.2024

**TO HACETTEPE UNIVERSITY**  
**GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES**  
**DEPARTMENT OF SOCIOLOGY**

Date: 05/09/2024

Thesis Title (In English): *A Model for the Role of Algorithmic Art in the Construction of Hybrid Public Space: The Case of Refik Anadol's Projects*

According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 05/09/2024 for the total of 212 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled above, the similarity index of my thesis is 7 %.

Filtering options applied\*\*:

- Approval and Declaration sections excluded
- References cited excluded
- Quotes excluded
- Quotes included
- Match size up to 5 words excluded

I hereby declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

Kindly submitted for the necessary actions.

Kevser AKYOL OKTAN

<b>Student Information</b>	<b>Name-Surname</b>	Kevser AKYOL OKTAN
	<b>Student Number</b>	N21225504
	<b>Department</b>	Sociology
	<b>Programme</b>	Sociology

**SUPERVISOR'S APPROVAL**

APPROVED  
Prof. Dr. M. Demet ULUSOY

\*\*As mentioned in the second part [article (4)/3] of the Thesis Dissertation Originality Report's Codes of Practice of Hacettepe University Graduate School of Social Sciences, filtering should be done as following: excluding refence, quotation excluded/included, Match size up to 5 words excluded.

	<b>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b>	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
	<b>FRM-YL-09</b> <b>Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu</b> <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA**

Tarih: 03/09/2024

Tez Başlığı (Türkçe): *Algoritmik Sanatın Hibrit Kamusal Alan İnşasındaki Rolüne İlişkin Bir Model: Refik Anadolu Projeleri Örneği*

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır.
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir.
3. Beden bütünlüğüne veya ruh sağlığına müdahale içermemektedir.
4. Anket, ölçek (test), mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme gibi teknikler kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen araştırma niteliğinde değildir.
5. Diğer kişi ve kurumlardan temin edilen veri kullanımını (kitap, belge vs.) gerektirmektedir. Ancak bu kullanım, diğer kişi ve kurumların izin verdiği ölçüde Kişisel Bilgilerin Korunması Kanuna riayet edilerek gerçekleştirilecektir.

Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Kevser AKYOL OKTAN

<b>Öğrenci Bilgileri</b>	Ad-Soyad	Kevser AKYOL OKTAN
	Öğrenci No	N21225504
	Enstitü Anabilim Dalı	Sosyoloji
	Programı	Sosyoloji

**DANIŞMAN ONAYI**

UYGUNDUR.  
Prof. Dr. M. Demet ULUSOY

\* Tez **Almanca** veya **Fransızca** yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

	<b>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b>	Doküman Kodu <i>Form No.</i>	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi <i>Date of Pub.</i>	22.11.2023
	<b>FRM-YL-09</b> <b>Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu</b> <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon No <i>Rev. No.</i>	02
		Revizyon Tarihi <i>Rev. Date</i>	25.01.2024

**HACETTEPE UNIVERSITY**  
**GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES**  
**DEPARTMENT OF SOCIOLOGY**

Date: 03/09/2024

ThesisTitle (In English): *A Model for the Role of Algorithmic Art in the Construction of Hybrid Public Space: The Case of Refik Anadol's Projects*

My thesis work with the title given above:

1. Does not perform experimentation on people or animals.
2. Does not necessitate the use of biological material (blood, urine, biological fluids and samples, etc.).
3. Does not involve any interference of the body's integrity.
4. Is not a research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from the participants by using techniques such as survey, scale (test), interview, focus group work, observation, experiment, interview.
5. Requires the use of data (books, documents, etc.) obtained from other people and institutions. However, this use will be carried out in accordance with the Personal Information Protection Law to the extent permitted by other persons and institutions.

I hereby declare that I reviewed the Directives of Ethics Boards of Hacettepe University and in regard to these directives it is not necessary to obtain permission from any Ethics Board in order to carry out my thesis study; I accept all legal responsibilities that may arise in any infringement of the directives and that the information I have given above is correct.

I respectfully submit this for approval.

Kevser AKYOL OKTAN

<b>Student Information</b>	<b>Name-Surname</b>	Kevser AKYOL OKTAN
	<b>Student Number</b>	N21225504
	<b>Department</b>	Sociology
	<b>Programme</b>	Sociology

**SUPERVISOR'S APPROVAL**

APPROVED  
Prof. Dr. M. Demet ULUSOY