T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS ESER ÇALIŞMASI

MEDYA SANATINDA BİR ALAN OLARAK YENİ MEDYA

DİDEM SANDIKCI
097155005

TEZ DANIŞMANI
YRD.DOÇ.MUAMMER FEVZİOĞLU BOZKURT

İSTANBUL
2014

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ ESER ÇALIŞMASI

MEDYA SANATINDA BİR ALAN OLARAK YENİ MEDYA

DİDEM SANDIKCI
097155005

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 14.09.2015
Tezin Savunulduğu Tarih: 27.06.2014

	Unvan Ad Soyadı	İmza
Tez Danışmanı:	Ord. Doç. M. Burkut	
Jüri Üyeleri:	Doç. Dilek Türkmenoğlu	
	Ord. Doç. Mürtezy Fidan	

İSTANBUL
2014

ÖZ

MEDYA SANATINDA BİR ALAN OLARAK YENİ MEDYA

Didem Sandıkcı

Mart, 2014

Bu çalışma medya sanatında teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan yeni medya sanatını irdelemektedir. Yeni medya sanatının gelişmesinde önemli bir yeri olan bilgisayarın gelişimi, bilgisayar aracığıyla yapılan sanat türleri, yeni medya, yeni medyanın prensipleri, erken akımlarla olan bağlantısı ve örnekleri incelenmiştir. Yeni medya hem dünyada hem de ülkemizde oldukça yeni bir türdür ve henüz yazılı bir tarihi bulunmamaktadır. Bu yaklaşımın sınıflandırılmasını zorlaştırırken hakkında yazılı bilgiye ihtiyacı arttırmaktadır. Yeni medyanın şekillenmesi ve hızla yayılmasında erişimi kolaylaştıran internetin yeri önemlidir. İnternet yoluyla bilginin dolaşımı kolaylaşmış ve herkes tarafından erişilebilirliği artmıştır, diğer yandan internet ile yapılan sanat da 'yüce' olmaktan sıyrılmış, anonimleşmiş ve herkese ulaşabilir hale gelmiştir. Bunun dışında, hayatımıza sanal mekan, melez mekan, etkileşim gibi tanımlamalar girmiş ve pasif izleyicinin yerini deneyimleyen yani aktif izleyici almıştır. Bu açıdan yeni medyanın en önemli farkı etkileşimde olmasıdır. Bu çalışma henüz üzerinde çok fazla Türkçe kaynak bulunmayan yeni medyanın gelişimine, dallarına ve örneklerine dair bir derleme niteliği taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: medya, yeni medya, bilgisayar, internet, sanal mekan, melez mekan, etkileşim.

ABSTRACT

NEW MEDIA AS A RANGE IN MEDIA ART

Didem Sandıkcı

Mart, 2014

This work reaserches new media art which has occured through technological development in media art. Improvement of computer, artistic approaches through computer, new media, principles of new media, new media's connection with early movements and its examples are the study subjects. New media is a new study case in the world also in our country, so it has not a written history yet. It makes also hard to sort new media art and it makes strong necessarity written information about it. The rapid proliferation and shaping of new media the internet has an important place because of its facilitating access. Through internet roaming of information and accessiblity for everyone became easier. At the other side art which is done through internet is not anymore 'sublime', it is anonym. Except this we started to use decriptions like virtual space, hybrid space, interactivity in our daily lives and from being passive viewer we became active viewer. In this respect, the most important difference of new media art is its interactivity. This work is compilation of developments of new media art, its branches ve examples.

Key Words: media, new media, computer, internet, virtual space, hybrid space, interactivity.

ÖNSÖZ

Bu çalışma boyunca gösterdikleri anlayış ve sabırlarından ötürü önce aileme, destek ve fikirlerini esirgemeyen tez danışmanım Yrd. Doç. Muammer Bozkurt'a, beni sürekli destekleyen arkadaşlarıma teşekkür ederim.

İstanbul, Mart 2014 Didem Sandıkcı

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**

ABSTRACT ..... **iv**

ÖNSÖZ ..... **v**

ŞEKİL LİSTESİ ..... **x**

TABLO LİSTESİ ..... **xii**

1. GİRİŞ **1**

2.BİLGİSAYARIN GELİŞİMİ **4**

2.1. Bush ve Borges 6

2.2. Bilgisayarın Ticarileşmesi ve İnternetin Ortaya Çıkışı 9

2.3. Bilgisayarlarda Bilginin İşleyişi/Bilgi Mekanı 10

2.4. Bilgisayarın Sanat Alanında Gelişimi 11

2.4.1.Sinema ve Teknoloji 12

2.5. Bilgisayar Kaynaklı İlk Çalışmalar 13

2.5.1.Dijital Sanatın Doğuşu 14

2.6. Bilgisayar Ortamı 16

2.6.1. E.T.A. 16

2.6.2 Video Sanatı 17

2.6.3. CD-ROM Sanatı 20

1.6.4. Mail Art 21

2.6.5. Telematik Sanat 22

2.6.6. Grafik Yazılımı 22

2.6.7. İnternet Sanatı 23
2.6.8. Robotik Sanat 24
2.6.9. Hareketli Grafik/Görüntü (Motion Graphics) 25
2.6.10. Glitch Sanatı 25
2.6.11. Ses Sanatı (Sound Art) 26
2.6.12. Dijital Fotoğraf 27
2.6.13. Elektronik Sanat 27
2.6.14. Sanal Sanat (Virtual Art) 28
2.6.15. Algotirmik Sanat 29
2.6.16. Bilgi Sanatı (Information Art) 29
2.6.17. GIF Sanatı 30
3. YENİ MEDYA VE GELİŞİMİ 31
3.1.Yeni Medya 31
3.2. Yeni Medya Sanatı 33
3.2.1.Duchamp Land ve Turing Land 37
4. YENİ MEDYANIN PRENSİPLERİ 39
4.1. Sayısal Tasvir 40
4.2. Modülerite 40
4.3. Otomasyon 41
3.4. Değişkenlik 41
4.5. Kod Çevirimi (Transcoding) 42
5. YENİ MEDYA SANATI VE ERKEN AKIMLAR 45
5.1. Sanal Gerçeklik ve Erken Örnekler 50
5.1.1. Mekan Nedir? 56
5.1.2.Melez Mekan 58
5.1.3. Video Oyunu Sanatı 60

5.2. Sosyal Paylaşım Ağları 61
5.2.1. Prosumer 61
5.3. Aktivizm 62
5.4. Performans Sanatı 63
5.5. net.art 64
5.6. Software Sanatı 66
5.7. Hiper Metin 67
4.8. Hacktivism 68
5.9. Bilgi Görselleştirme ve Veri Görseli (Data Visualisation ve Infographic) 69
5.10. Zenginleştirilmiş Gerçeklik 69
5.11. Biyo-Sanat 70
5.12. Video Mapping 72
5.13. Audio/Visual Sanat 72
6.YENİ MEDYA SANATINDA ÖRNEKLER 74
6.1. Rafael Lozano-Hemmer 74
6.1.1 "Vectorial Elevation" 77
6.1.2. "Subtitled Public" 78
6.1.3. "Pulse Room" 80
6.2. Marie Sester 81
6.2.1. "ACCESS" 82
6.2.2. "Tell Me The Truth" 83
6.3. Sıradışı Bir Grup: Übermorgen 84
6.4. Blast Theory 85
7. SEÇİLMİŞ YENİ MEDYA SANATI ETKİNLİKLERİ 88
8.SONUÇ 89
KAYNAKÇA 91

ÖZGEÇMİŞ..... 97

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1:	Vannevar Bush "Memex" tasarımı, 1945	6
Şekil 2:	UNIVAC, 1951, Pennsilvanya Üniversitesi	9
Şekil 3:	-Bep F. Laposky, "Oscillion Number Four: Electronic Abstraction", 1950, fotoğraf, California Üniversitesi, San Diego	15
Şekil 4:	Matthew Barney, "Cramaster Cyde", 400 dakika. © Matthew Barney	19
Şekil 5:	Jon Satrom, "QTzrk"	26
Şekil 6:	Stelarc, "The Third Hand", 1980, Tokyo, Yokohama and Nagoya. Fotoğraf: Simon Hunter	28
Şekil 7:	Rafael Lozano-Hemmer, "Body Movies", 2002, Hauptplatz, Ars Electronica Festivali, Linz,Avusturya. Fotoğraf: Antimodular Research	43
Şekil 8:	Shu Lea Cheang, "Brandon", 1998-1999, The Brandon Project 1995, ekran görüntüsü, © Shu Lea Cheang	48
Şekil 9:	Thompson & Craighead, "Triggerhappy", 1998, sanatçıların ve Carroll/Fletcher'in izniyle	49
Şekil 10:	John F. Simon Jr.'ın "Every Icon", 1996	50
Şekil 11:	Dan Sandin, Tom De Fanti, Carolina Cruz-Neira, "The Cave", 1992, SIGGRAPH	54
Şekil 12:	Jeffrey Shaw, "The Legible City", 1989, ZKM Karlsruhe	55
Şekil 13:	Kim Asendorf, Wendypaint	67
Şekil 14:	Jeremy Bailey, "Less Important Portraits"	70
Şekil 15:	Pınar Yoldaş, "Vulva Caterva", 2013	71
Şekil 16:	Nerdworking, "Yekpare"	72
Şekil 17:	Rafael Lozano-Hemmer, "Vectorial Elevation", 2000, Xenon 7kW robot projektör, 4 adet web kamerası, Linux, GPS, Java 3D DMX arayüz, Vancover	77
Şekil 18:	Rafael Lozano-Hemmer, "Subtitled Project", 2005, projeksiyon, bilgisayarlaştırılmış gözetim sistemi, © Rafael Lozano-Hemmer. Fotoğraf: Alex Dorfsman	78

Şekil 19:	Rafael Lozano-Hemmer, "Pulse Room", 2007, ampül, voltaj ayarlayıcı, kalp atışı sensörü, bilgisayar ve metal heykel. © Rafael Lozano-Hemmer	80
Şekil 20:	Marie Sester, "ACCESS", 2003, Ars Electronica, © Marie Sester	83
Şekil 21:	Blast Theory, "Can You See Me Now?", 2001	87

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi ve F. Kishino'ya göre gerçeklik 59
ve sanallık arasındaki sürekliliğin basit temsili (1994), Kaynak:
Wikipedia.

1. GİRİŞ

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıkan ve gün geçtikçe görünür olmaya başlayan yeni medya sanatlarını, belli bir tarihi bulunmadığından ve yerleşik sanatlara bakıldığında çok genç olduğundan belli tanımlamasını yapmak kolay değildir. Bu çalışmada yeni medya sanatçılarının nasıl ortaya çıktığı; bilgisayarın doğuşundan dijital sanatlara, ardından bilgisayar ortamında gerçekleştirilmesine rağmen bugün yeni medya sanatları başlığı altında anılmayan video sanatı, CD-Rom Sanatı, Mail Art gibi yaklaşımlara değinilerek ele alınacaktır.

Yeni medyanın gelişiminden bahsederken sanat alanında kullanılan yeni medyadan önce genel anlamda yeni medyanın ne olduğuna değinilmiş, eski medyalarla karşılaştırmalar yapılmıştır. Günümüzde hala yeni medya sanatları dendiğinde yeninin ne olduğu sorusu irdelenmektedir. Kimilerine göre yenilik sadece bir kelimeden ibaretken, kimilerine göre gelişen teknolojinin kullanımı yeniyi ifade etmektedir. Bilgisayar kullanılarak yapılan yaklaşımların ardından ikinci bölümde değinilen medya teorisyeni Lev Manovich'e ait bit tez olan, çağdaş sanat ve yeni medya sanatları arasında bir sınır çizdiği düşünülen Duchamp Land ve Turing Land'ın üzerinden yeni medya sanatını tanımlamadan önce geçilmiştir. Prensipler arasında yer alan Sayısal Tasvir yani bilgiyi dijitalleştirme, Modülarite ve Kod Çevirimi yeni medya sanatlarının da gözle görülmese bile en etkin maddelerindendir. Sanat tarihinde gördüğümüz, imgeyi boya ve fırça ile yapmanın yerine gelen ve Rönesans'tan sonra neredeyse en etkin dönemi başlatan dijitalleşme, sanat eserinin biricikliği ve estetiğin tanımını da değiştirmiştir. Henüz görmüyor olsak bile yeni medya sanatlarının gelişimi ile eş zamanlı yazılan tarihine ileride baktığımızda fırça ve boyanın yerine geçen sayısal tasvirin algılanışı çok farklı olacaktır.

Modüleritenin yeni medyadan önce sinema yahut asemblaj veya kolaj gibi farklı tekniklerle karşımıza çıktığını görürüz. Özellikle sinemada müzik ve görüntü ayrı ayrı kullanılacağı gibi bir arada da kullanılabilirliğin en güzel örneği olabilir. Ancak

yeni medya sanatlarında karşımıza çıkan modülerite, bize farklı bir birleştirme ve ayırmanın kapılarını açmaktadır. Aklınıza gelebilecek bilgisayar ile üretilmiş hemen hemen her teknik üst üste binme ve ayrılma özelliğini taşıyabilir. Sonuncu ve muhtemelen en önemlisi ise kod çevirme yani transcoding'tir. Software yani yazılımın sürdürülebilirliğini gerektiren kod çevirme, bize varolan bilgiyi farklı bir bilgiye çevirme fırsatı verir.

Bu çalışmada sinema ve fotoğraf, sinemada kullanılan 3D etkisinin üzerinde çok fazla durulmamıştır. Bunun nedeni yeni medya sanatlarının sanal mekan yahut fiziksel mekanda öne çıkan en belirgin tavrının, sinema ve fotoğrafın aksine katılım gerektirmesi yani interaktif olmasıdır. Çalışmada verilen örneklerden anlaşılacağı gibi yeni medya çalışmasını bitmiş bir eser olarak adlandırmak yerinde sayılmaz. O daha çok devam eden bir projedir. Zaman zaman yaşayan, izleyiciyi yönlendiren, yaratıcısını gölgede bırakan bir 'buluştur'.

Yeni medya sanatları dediğimizde karşımıza çıkacak diğer bir önemli alan şüphesiz sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklik insanın zihniyle var olduğu sınırları bulunmayan bir dünyadır. Geçmişi yoğun bir imgeler tarihinde yatan sanal, bugün bize bilgisayar, iPAd, cep telefonu gibi teknolojik aletlerle dahil olduğumuz, gerçekte var olmayan bir mekandır.

Hızla ilerleyen teknolojiye paralel olarak hareket eden ancak kendini yeni teknolojinin bir sonucu olarak tanıtmayan yeni medyanın prensipleri de tezin bölümlerine dahil edilmiştir. Lev Manocih'e ait olan prensiplerin çalışmada yer alması, yeni medya çalışmalarının neden çağdaş sanattan ayrıldığının maddelendirilmiş bir hali olduğundan önem taşımaktadır.

Yeni medya sanatlarında kullanılan tekniğin, malzemenin yerini deneyimle ve katılımın aldığı görülmektedir. Yeni medya sanatındaki modülerite prensibinde bahsettiğimiz gibi yeni medya sanatı farklı türleri bir araya getiren, eklektik diyebileceğimiz bir yaklaşım olarak karşımızda durmaktadır. Örneğin biyo-sanat üretmek için sanatçı bilim insanı olarak yoğun çalışmaların içine girmekte zaman zaman canlı organizmalar zaman cansız materyallerle çalışmaktadır. Bir metin yahut müzik de bir yeni medya çalışmasında yer alabilir. Performans ve aktivizmi de içine alan yeni medya sanatları, kısaca dalları çok ve gün geçtikçe büyüyen bir ağaç gibidir. İsimlendirilmesi her zaman için değişken olan bu sanat türü için zaman

zaman multimedya sanat tanımlaması da yapılmaktadır. Bugün özellikle bazı sanatçılar kendilerini bu şekilde tanımlamaktadır. Ancak her ne kadar sanatçılar kendilerini farklı tanımlamalar yakıştırsalar da bu türün belirleyicisinin teorisyen ve küratörlerin olduğu görülmektedir.

Son bölümde ise bugün yeni medya sanatlarının farklı uçlarında öne çıkan dört isim incelenmiştir. Rafael Lozano-Hemmer; yeni medya sanatlarında bir yıldız gibi öne çıkan, bütün dünyada tanınan ve çeşitli çağdaş sanat bienalleri, çok sayıda kamusal alan yerleştirmeleriyle dikkat çeken bir isimdir. Sanatçının neredeyse tiyatral bir yaklaşım gerektirir dediği yeni medya sanatına örnekleri, büyük çapta toplulukların deneyimleyebileceği, okumaya açık interaktif projelerden oluşur. Ardından gelen Marie Sester ise Fransız bir mimar olarak mezun olan ardından Japonya'dan oturma izni alan ve yaşamını New York'ta devam ettiren başarılı bir isimdir. Sester, teknolojinin takip sınırlarını irdeler. Politik çalışmalar üreten sanatçı, kamusal alanda gerçekleştirdiği interaktif çalışmalarında Lozano-Hemmer'in aksine bireysel bir deneyim sunar. Kişiye göre değişen farklı tepkilerle karşılan projeleri, gözetim ve gözetleme üzerine teknolojik deneyimler sunar. Avusturyalı sanatçı ikilisi olan Übermorgen.com ise yeni medya sanatlarında çok fazla insanın aşina olmadığı bir yaklaşım takınır. Yasadışı olmanın sınırlarında dolaşan, günlük hayatın içinde gerçek mi değil mi, bu sanat mı değil mi ikilemlerini yaşatan çalışmalara imza atarlar. Özel hayatlarında evli olan ve iki çocukları bulunan Übermorgen.com grubu, çalışmalarına zaman zaman çocuklarını da dahil ederek tartışmalara sebep olmuşlardır. Çalışmada son olarak karşımıza çıkacak olan isim ise melez mekanda çalışmalar üreten İngiliz sanatçı topluluğu Blast Theory'dir. Altı kişilik bir grup olan Blast Theory, çeşitli organizasyonlar, sanatçılar ve üniversitelerle yenilikçi işbirlikleri yaparak çalışmaktadır.

Kendine has karakteristik özellikleri bulunan yeni medya sanatını, çağdaş sanattan ayıran da medya türleri arasındaki sınırlar, sergilendiği yerler ve kimler tarafından yapıldığına bağlı olarak değişmektedir. Bu çalışmada yeni medya sanatının ne olup olmadığı, sınırları ve tanımları çeşitli kaynaklar ışığında verilmeye çalışılmış; henüz dünyada da çok genç olan bu türü daha iyi anlama gerekliliğine cevap aranmıştır.

2.BİLGİSAYARIN GELİŞİMİ

Bilgisayar sözcüğü ilk kullanılmaya başlandığında bugün kullandığımızdan farklı olarak hesaplama işlemini yapan aletlere verilen bir isim olduğu görülür. İlk dönemin bilgisayarları olarak sayı boncuğu (abaküs) gösterilebilir. Daha sonra geliştirilen bir dizi makinesel hesaplama aygıtlarından ilkini 1623 yılında Wilhelm Schickard, ilk toplama makinesini 1642 yılında Blair Pascal, ilk çarpma yapan makineyi ise 1673 yılında Gattfried Leibniz geliştirmiştir. 1801'de Joseph Maria Jacquard, dokuma tezgâhındaki işlemi otomatikleştirmek için ürettiği kartlar, bilgisayar gelişiminde az da olsa ilk programlama işlemlerinden biri olarak sayılabilir. 1802 yılında Charles Babbage mekanik hesap makinesi olan "Fark makineyi geliştirmiş, 1833'de ise Analitik makineyi geliştirmiştir. Analitik makinenin özelliği o zamana kadar henüz duyulmamış bir şey olan delikli kartları (punch card) kullanabilmesidir. Babbage, kullanıcıların programları önceden yapabilmesinin bir ihtiyaç olduğunu ve programları makineye iletebilmek için de uygun ortamın delikli kartlar olduğu düşüncesine varmıştır. Bu yüzden Babbage'ye "Bilgisayarın Babası" denmiştir. Delikli kartların büyük ölçüde kullanımı, 1890 yılında muhasebe işlemlerinde kullanılmak üzere tasarlanan hesap makinesini geliştiren Helmut Hollerith tarafından olmuştur. Hollerith'in o dönemde bağlı olduğu işletme ise sonraki yıllarda küresel bilgisayar devine dönüşecek IBM'dir. 1925 yılında Vannevar Bush integral ve diferansiyel alabilen bir analiz makinesi icat etmiştir. 1930 senesinde ise nihayet dünyanın en büyük hesaplama aygıtı yapılmıştır. Hesaplama aygıtları üzerine bilimsel çalışmalar 1930'lar ve 40'lar boyunca devam etmiş ancak sayısal elektronik bilgisayarın ortaya çıkışı elektronik devrelerin buluşundan sonra gerçekleşmiştir.

Bir inşaat mühendisi, mucit ve girişimci olan Alman Konrad Zuse'nin "Z Makineleri" bilgisayarın gelişmesinde önemli bir gelişme olarak sayılabilir. "Z3" (1941), ikili sayı tabanına dayalı işlem yapabilen ilk makine olarak kabul edilmiştir. Bu makine (bilgisayar) elektron lambalarından oluşuyor ve aynı yıllarda Business

Machines Corporation adlı firmanın yaptığı otomatik bilgisayardan çok daha hızlı çalışıyordu. 1998 yılında "Z3"ün 'Turing', (1950 yılında bir felsefe dergisinde İngiliz matematikçi ve bilgisayar bilimcisi Alan Turing'in "Computing Machinery and Intelligence" isimli makalesinde bahsedilen kavram) uyumlu olduğu kanıtlanmış ve böylece ilk bilgisayar unvanını elde etmiştir.

Bilgisayarın geliştirilmesinde önemli katkıları olan diğer önemli bir isim olarak ABD'li bilim adamı ve mühendis Vannevar Bush'tur. Bush, bugünkü bilgisayarın ilk ışıklarını yakmıştır,

> "Bush insan beyni gibi çalışan bir makine geliştirmek için fikir yürütüyordu. O dönemin en yaygın kayıt aleti mikrofilmdi ve Bush, FBI'a onlar için mikrofilmleri kullanarak 1000 parmak izini bir dakika içinde inceleyebilen bir makine tasarlamayı önerdi. Fakat FBI bunu kabul etmedi. Bush yine de çalışmalarını kesmedi ve bir masanın üzerine kurulan büyük boyutta bilgileri mikrofilm üzerine depolayabilen bir makine üretti. 'Rapid Selector' ismini verdiği makineyi kullanan kişi hızlıca istediği belgeyi seçebiliyor ve belge projektörle ekrana yansıyordu".[1]

Bush savaş zamanında bilgi organizasyonunun gücünü öğrenmiş ve daha çok bilginin daha çok güç getireceğine kanaat vermişti. 1945'te orduda bilim adamı olan Bush tarafından Atlantic Monthly dergisinde yayınlanan "As We May Think" isimli makale günümüz internet ve bilgisayarının gelişiminde önemli rol oynamıştır.

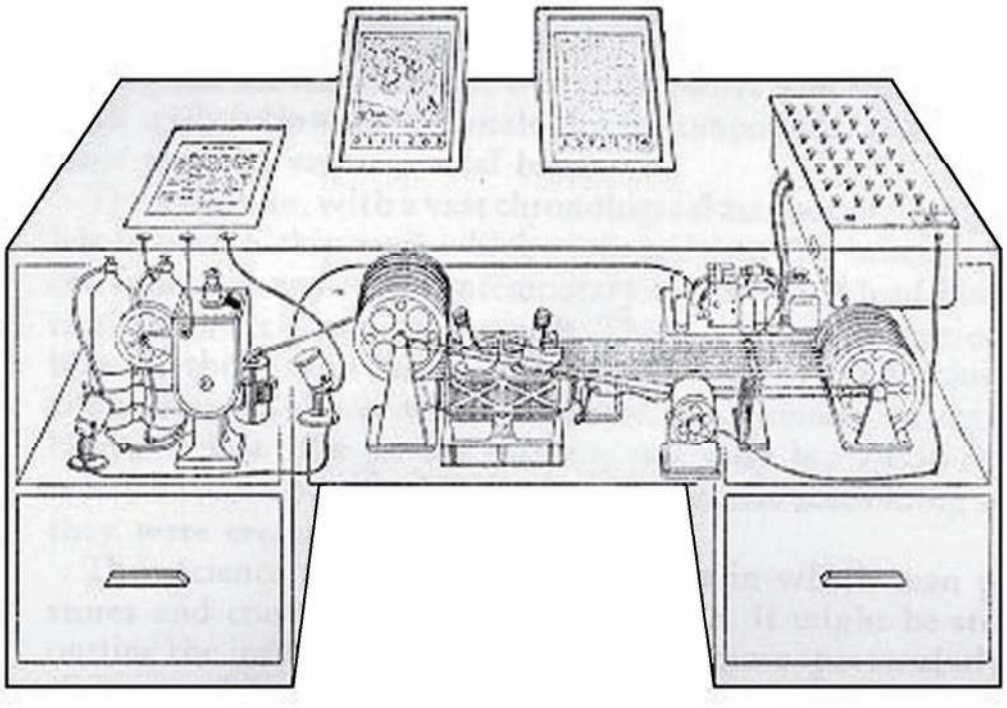
Makalede "Memex" isimli bir araçtan bahsedilmektedir. Bu araç kullanıcılara dokümanları gözden geçirmeleri ve kendi dokümanlarına dair bir yol belirlemeleri için kullanılan yarısaydam bir ekrandır. Bush'un tasarladığı "Memex" mikrofilmlerde satılabilen, içine eklenti yapılabilen ve böylece kullanıcının içine direk bilgi girme imkânı bulabileceği bir düzenektir. Teorideki "Memex", ekran, klavye ve seçim tuşları olan bir masadan oluşuyor ve bilgileri mikrofilme depoluyor, insanların belgeleri depolamalarını ve belgeleri birbirleriyle ilişkileri sayesinde hızlıca bulabilmelerini amaçlıyordu. Burada geçen 'birbirleriyle ilişkili belgeler' günümüzde HTML'de kullanılan hipermetine çok benzemektedir. Hipermetinin gerçek mucidi Ted Nelson da Bush'tan esinlendiğini kabul etmiştir.

> "Memex" günümüz bilgisayarlarının ve internetin yapabildiği birçok işlemi gerçekleştirmeyi amaçlıyordu. Bunlardan bazıları; bilgileri fotoğraf çekerek mikrofilm hafızasına alabilmesi,

[1] Murat Aydos, "Vannever Bush", ODTÜ Bilgisayar Topluluğu Dergisi, http://ebergi.com/2009/Eylul/Vannevar-Bush [18.07.2013].

kullanıcı tarafından belgelere not eklenebilmesi ve bunların birbirleriyle ilişkilendirilmesi, kullanıcının istediği bir bilgiyi kopyalayarak arkadaşının memex'ine gönderebilmesi ve hatta ses tanıma özelliğiydi."[2]

"Memex" hiç gerçekleştirilmedi ancak materyallerin elektronik olarak bağlanmasının mümkün olduğunu gösterdi.



Şekil 1- Vannevar Bush, "Memex" tasarımı, 1945.

2.1. Bush ve Borges

Burada karşımıza çıkan önemli bir karşılaştırma ise Vannevar Bush'un makalesi "As We May Think" ile Jorge Lois Borges tarafından yazılan "Yolları Çatallanan Bahçe" isimli hikâyenin aynı yarım yüzyıla denk gelmesidir. Biri öykücü ve kütüphaneci Borges, diğeri asker ve bilim adamı Bush. Savaştan ötürü yorgun olan insanlar, aynı zamanda 'globalism' hissinin doğuşuyla heyecanlı bir dönemdeydiler. Borges, gelişen küresel kültür içinde kendine yer edinen ilk kurmaca yazarıdır. Bush bazı şeylerin somutlaştırılmasının gerektiğini düşünürken, Borges ahlak ve kimlik hakkında daha soyut bir yol izler. Bush ve Borges bir dönemin öngörüsünü yaparlar "massive branching structure as a better way to organize data and to represent human existence"(dallara ayrılan büyük bir yapı, bilgiyi organize etmenin ve insan

[2] **age.**

varlığının temsilin daha iyi bir yoludur).[3] Polisiye bir roman yazan Borges, bir cinayetin makbulünün, kurbanını bulduğu yerde karşılaştığı zamandan örülü bir labirentten bahseder ve okuyucuyu bitmez tükenmez, değişken, yeniden yazılabilir bir zaman-mekan dilimine çeker.

> "Borges Newton'la Schopenhauer'in tersine, atanız, bir örnek, mutlak bir zamana inanmıyordu. Sonsuz zaman dizilerine, gittikçe büyüyen, baş döndürücü hızla birbirine kavuşup ayrışan koşut zamanların oluşturduğu bir ağa inanıyordu. Yüzyıllar boyu birbirine yaklaşan, çatallanan, sekteye uğrayan ya da birbirinden habersiz zamanlardan örülen bu ağ bütün olasılıkları kucaklamaktadır. Biz bu zamanların birçoğunda varolmayız; bazılarında siz varolursunuz, ben olmam; ötekilerde ben varolurum, siz olmazsınız; başkalarında ne siz ne de ben varolmayız."[3]

> "Yolları Çatallanan Bahçe hem bir kitap hem bir manzaradır. Labirent şeklinde bir kitaptır ki kendisini sonsuz bir bağlanımla geriye doğru katlar. Bu yüzyılın geri kalan yazarları tarafından baş döndürücü bir bakış açısı olarak tanımlanacaktır. Bilim adamı Bush için dünya hapsedilmiş bir labirent değildir ama iyi organize olmuş ve akıllı bir takımın emeğiyle çözülmeyi bekleyen dürtücü bir labirenttir. Borges gibi Bush da alternatif kütüphaneler hayal eder. Ancak Borges akılcı keşfi eğlenceli ve çökerten bir bakış açısına sahipken, Bush aşırı gerçekçiliği hayal eder."[4]

Dönemin edebi ve bilimsel çalışmalarını yönlendiren bu iki ismin aynı yarı yüzyılda yazdıkları metinlerin bilgisayarın gelişiminde etkilerinin olduğu görülmektedir. Janet H. Murray, The New Media Readers adlı kitabın girişinde ele aldığı makalesinde bu iki ismin bilgisayar ile olan bağlarından bahsetmeye şöyle devam etmektedir:

> "Tabii ki ne Bush ne de Borges "bilgisayar" hakkında düşünmüyordu. Bunun yerine ikisi de fantezi bilgi yapıları buluyordu – bir kitap-bahçe-labirent, bir masa-kütüphane-makine ki bunlar yeni teknolojiyi yansıtmaz ancak bizim aklımızın çalışma şeklini değiştirir. 2.Dünya savaşı deneyimi hayal ettikleri değişimin aciliyetini arttırdı ki, bu durum bizim teknolojik maharet ve sosyal gelişimimiz ile karmaşık düşünce ve ataç/atavistic davranışlarımız arasındaki büyük boşluğu görünür kıldı. Borges'in hikâyesinde kahraman bir adamı bilgi üretiminin bir şekli olarak öldürür, yani maktul sadece ismi gazeteye çıktığında uygun bir kod olacağından önem taşımaktadır."[5]

---

[3] Janet H.Murrey, "Inventing the Medium", **The New Media Reader**, ed. Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, (Cambridge: The MIT Press, 2003), 3.

[4] **age,** 3.

[5] **age,** 4.

Tabii Borges "Memex" hakkında hiç bir şey bilmiyordu. Ve tabii Bush, Borges'in hikâyelerini okuyamamıştı.

> "Bizim rahatsızlığımız Borges'in hikâyesinin merkezidir. Anlatıcının ahlak dışı seçimi, gayri şahsi, alternatif "çatallanmalarda" arkadaşı olabilecek birini öldüren politik bir katildir. Katil için savaş zamanında haklı taraf yoktur ve hangi taraf için öldürdüğüne ya da nedenine aldırış etmez. Yolu çatallanan bahçede zaman tamamıyla ileri doğru hareket etmez, ancak yaratım ve yok etmenin dışa dönük çoğaltım olanakları tamamen insan potansiyeli ile yapılır. Borges'in dünyasında yaşam karmaşık ve tüketici olmasının yanı sıra, aynı zamanda şaşırtıcıdır. Diğer taraftan Bush'un bakış açısı ise daha ahlaksal, daha zinde ve bağlanmıştır."[6]

Bir labirent içinde başka labirent sunan Borges'in hikayesinde, bizim öteki versiyonlarımız başka bir gerçeklikte rastgele başka bir seçim yaparken, biz her dakika kaderimizi etkileyen seçimler yaparız.

> "Borges'in gönderdiği mesajlardan biri çeşitlilik içine kolayca ikamet etme ve onu kabul etmedir ki bazı yerlerde dünya çok geniş, sonsuz ve bilinmez olacaktır. İnsanlık bütün bunları bilmek, bir araya getirmek, tercüme etmek ve kaydetmek için beyhude bir çaba içerisindedir."[7]

Borges'in labirenti bize meydan okur ancak biz çıkış yolunu bulacak kadar akıllıyızdır. Çözüm insanlığa daha iyi hizmet edecek yeni bir şey yapmakta yatar. Bizim dil ile yıkılmaktan ziyade onunla yaratacak yeni düşünme yolları ve yeni yazma yollarına ihtiyacımız vardır.

Diğer yandan Bush'un yazısı II. Dünya Savaşı bilimsel çalışmaları savaşa yönelik kullanmaya meyilli olduğu tezini destekler görünerek, bilimin bireyler arasındaki en hızlı iletişimi sağladığını dile getirmiştir. Fikirler kaydedilebilmiş, o kayıtlardan alıntı yapmak için kişi yönlendirilebilmiştir. Böylece bilgi evrim geçirerek bireysellikten çok hayatın içinde bir yarışa dönmüştür. Bush, paranın bu yeni meyil ve girişinin bize teknolojik avantajlar kadar bilimsel disiplinlerde de ihtisas sağladığını savunduğu görülür. Yeni bilgi, fikir ve yollarla genişletilebilir bir sistem içinde bilgiyi depolayacağı, bağlantılandıracağı ve yeniden düzenleyebileceği bir yol hayal eden Bush için yeni teknolojiler ve ihtisas bilginin sınırlarını genişletmiştir diyebiliriz.

---

[6] **age,** 5.

[7] Jennifer Andrea, "Labyrinths and Trails", www.jenniferandrea.com/labyrinthsandtrials.htm [01.05.2013].

2.2. Bilgisayarın Ticarileşmesi ve İnternetin Ortaya Çıkışı

1946'da Pennsilvanya Üniversitesi dünyanın ilk dijital bilgisayarı kabul edilen ENIAC'ı (Electronic Numerical Integrator and Computer /Elektronik Sayısal Entegre ve Bilgisayar) geliştirmiştir. Amerikan ordusu tarafından kullanılan bu araç 30 ton ağırlığındaydı ve bu araç bütün bir odayı kaplayacak büyüklükteydi. Diğer yandan 1951'de ise ticari olarak patentlendirilebilecek ilk bilgisayar olan UNIVAC piyasaya sürüldü. 1940'lı yıllar aynı zamanda sibernetik bilimin de başladığı yıllardı. O dönemde Amerikalı matematik teorisyeni Norbert Wiener (1894-1964) bilgisayar ve insan beyni gibi farklı iletişim ve kontrol sistemlerinin göreceli çalışmaları için bir tabir olarak sibernetik deyimini ortaya attı. Wiener'in teorisi 'insan-makine' denilen ortak yaşamı anlamanın temelini oluşturmuştur ki daha sonra pek çok dijital sanatçı tarafından kullanılmıştır.



Şekil 2 - UNIVAC, 1951, Pennsilvanya Üniversitesi.

1960'lara geri geldiğimizde, dijital teknolojilerin tarihi açısından o dönemin önemli olduğunu ve bugünün teknolojisi ve sanatsal keşfinin o dönemlerde yattığını görürüz. Gelişen bilgisayar dilinin sayısal ve metin dayanaklı bilgiyi kullanmayı olanaklı

kıldığı görülür; "Veritabanlarını bilimsel ve ekonomik simülasyonları ve yapay zeka ile ilgili araştırmaları desteklemiştir."[8]

Diğer bir gelişme Vannevar Bush'un, Amerikalı Theodor Nelson'un (1961) fikrini bir sonraki aşamaya taşıdığında görülür. Nelson; metinleri, imajları ve sesleri elektronik olarak bir araya getiren ve onları birbirine bağlayan okuma ve yazma alanları üzerine çalışmıştı. Nelson'un hipermetin alanı, dallara ayrılan ve linear olmayan bir alandı. Okuyucuların ve yazarların bilgiler arasından istediklerini seçmelerine olanak tanıyordu. Nelson'un çalışmaları dosya ve mesajların internet yoluyla gönderimi olarak düşünülüyordu. Hipermetin kullanıcının çalışma olaraklarını büyük ölçüde geliştiren, bilgisayarın hızla yayılmasını sağlayan önemli gelişmelerdendi. 1957 yılının başlarına gelindiğinde ise dünya USSR'ın (Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği) dünyanın ilk yapay uydusu olan Sputnik'i fırlatmasıyla soğuk savaşın kızışmasına şahit oldu. Bu gelişmenin hemen ardından Amerika teknolojide en ileri konumda olmak için ARPA'yı (Advanced Research Projects Agency) oluşturdu. 1964'te soğuk savaşın ilk beyin takımı RAND Corporation (Araştırma ve Geliştirme Kurumu) genel bir merkez olmaksızın iletişim ağı oluşturan ve herhangi bir nükleer saldırıya karşı güvenli olabilecek interneti geliştirdi. 1969 yılında araştırma ve araştırmacıları birbirine bağlamak amacıyla ARPANET geliştirilmiş ve daha sonraları internetin gelişmesine yol açan TCP/IP protokolünün ortaya çıkmasını sağlamıştır. İnternetin ortaya çıkmasıyla bilginin paylaşımında yeni ve benzersiz bir adım atılmış oldu.

2.3. Bilgisayarlarda Bilginin İşleyişi/Bilgi Mekanı

1960'ların sonunda geldiğimizde bilgisayar teknolojisi ve kültürü açısından önemli kavramların doğduğu görülmektedir: bilgi mekanı ve 'interface' yani arayüz. Standford araştırma merkezinde çalışan Douglas Engelbart, bilgiye arayüzlerle direk müdahale fikrini ortaya atarak 'bilgisayar-insan' etkileşiminin öncülüğünü yapmıştır. Bilgiye ulaşmada ve müdahalede büyük önem taşıyan ilk arayüz olan 'Mouse'un mucididir Engelbart. Bilgisayar ekranında bir resmi görüntülemek için gereken tüm renk bilgilerini verildiği resim formatı olan bitmap de Engelbart'ın geliştirdiği

[8] Janet H.Murrey, "Inventing the Medium", **The New Media Reader**, ed. Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, (Cambridge: The MIT Press, 2003), 7.

önemli adımlardan biridir. Bitmap bilgisayar işleyicisinde değişen elektronların ve bilgisayar ekranındaki imajların arasında bir bağ oluşması açısından çığır açmıştır. Bilgisayarın anlayacağı en küçük veri olan bit, bir adet 1 veya 0 değeridir. Bilgisayar ekranındaki her pixel, bilgisayar hafızasındaki küçük parçaları yani bit'leri işaret eder. Bilgisayar ekranı, aydınlık veya karanlık iki boyutlu bir mekan yaratan pixellerden bir ızgara olarak düşünülebilir. Engelbart'ın buluşu olan Mouse ile bu yüzeye direk müdahale yapılabilir olmuştur. Bu müdahale bir nevi kullanıcıların ellerinin bilgi yüzeyine dokunabilmesi olarak tanımlanabilir. 1980 yılında ikili sayı sistemi, yani 1 ve 0 rakamlarına dayanarak oluşturduğu 'Boole Cebirini' bulan George Boole, bilgisayarın gelişinde önemli bir rol oynamıştır.

2.4. Bilgisayarın Sanat Alanında Gelişimi

Bilgisayarların gelişmesi bilim ve ordunun hızla ilerlemesine olanak tanırken diğer yandan görsel sanatlar da ard arda yeni buluşlarla gelişmeye devam etmiştir. Bunlardan en önemlisi medya sanatlarının görsel alanda önünü açan önemli icatlarından olan 'Daguerreotype' 1939'da Paris'te Louis Daguerre tarafından bulunmuştur. Pek çok Parislinin ilgisiyle karşılaşan bu buluşun kısa sürede faklı teknik tanımlamaları yayınlanmıştır. Oluşumuyla ilgili yapılan teknik gelişmelerden sonra dünyanın her yerinde portre galerileri açılmış ve herkes bu yeni makineyle fotoğraflarının çekilmesi için sıraya girmiştir. 1890'larda ise sinemada yeni bir adım atılmış ve durağan fotoğraf harekete dönüştürülmüştür. 1893'te ilk film stüdyosu olan Black Maria, film gösterimi makinelerinin ilk örneği olan Kinetoscope'ta gösterilen yirmi saniyelik kısa üretimlere imza atmıştır. İlk film yapımcıları olan Lumiére kardeşler ilk özel sinema gösterimlerini halka açık olarak Mart 1895'te yapmışlar, ücretli ilk gösterimlerini ise aynı yıl Aralık ayında Paris'te bulunan Salon Indian Du Grand Café'de gerçekleştirmişlerdir.

> "Aynı yıl Johannesberg, Bombay, Rio de Janerio, Melbourne, Mexico City ve Osaka'dan izleyiciler bu yeni medya makinesi ile tanışmış ve bunu karşı konulmaz bulmuşlardır"[9]

Bütün medya çeşitlerinin bilgisayar için sayısal bilgiye dönüştürülmesiyle grafikler, hareketli görüntüler, sesler, şekiller ve metinler hesaplanabilir olmuştur. Kısacası

[9] Lev Manovich, "How Media Become New", **The Language of New Media**, (Cambridge: The MIT Press, 2001), 71.

medya, yeni medya olmuştur. Bu durum medya ve bilgisayarın kimliğini değiştirmiştir. Bilgisayar artık hesap makinesi, bir kontrol mekanizması ya da iletişim aleti değil, bir medya işlemcisi olmuştur. Daha önceleri bilgisayarlar, numara dizilimlerini statiksel olarak ortaya konması olarak okunabilirken şimdi piksel değerleri, görüntüyü bulanıklaştırması, zıtlığını ayarlama ya da bir objenin dışını kapsıyor mu diye kontrol etmek amaçlı kullanılabilmektedirler.[10]

Bilginin sayısal alanda okunması, müdahale edilmesi farklı bir döneme geçmeye neden olmuştur. Buna 'bilgisayarlaşma' diyebiliriz. Bilgisayarlaşmanın kültürün her katmanını gün be gün daha çok etkilediği görülür. Orduların ve eğitim kurumlarının yahut büyük şirketlerin edinebileceği çok pahalı veya karmaşık bir alet olmaktan ziyade, normal insanların kullanabileceği bir makine haline gelmesiyle toplumu da değiştirmiştir. "İmgeler Nasıl Düşünür" isimli kitabın yazarı Ron Burnett, kitabında bilgisayarın hayatına girişini şöyle anlatır:

> "1970'lerin ortasında, esasen kişisel bir bilgisayar oluşturmaya yarayan bir alet takımı olan Altair'in icadıyla ilgili bir şeyler okumuştum. Bir tane kurdum ama onunla hakikaten ne yapacağımı bilmiyordum. Yanıp sönen bir sürü ışığı olduğunu hatırlıyorum en fazla. Hemen hemen aynı zamanlarda, lazerli küçük bir holografik alet takımı da almıştım. O küçük ışık huzmesinden çıkan üç boyutlu imgeler nefes kesiciydi. 1983'te Apple'ın çıkardığı Lisa bilgisayarlarıyla tanıştım. 1985'te ilk Macintosh 512'mi satın aldım ve ilkel bir dijitalleştiriciyle büyük, epeyce de hantal olan camcorder'ımı kullanarak imgelerin kameradan bilgisayara geçişini izledim. Özellikle de durdurup iğneli yazıcımdan çıktısını aldığım video görüntüsü beni şaşkına çevirmişti."[11]

2.4.1.Sinema ve Teknoloji

Dijital sinema kaydetme, dağıtım ve görüntülemenin dijital teknolojiler kullanılarak yapılmasını tarif eder. Bir film hard driverlar (sabit dist), internet, özel uydu linkleri, DVD veya BLUERay gibi optimal disklerle dağıtılabilir. Bir filmin Lumière kardeşler tarafından yapılan ilk gösteriminin 1895 yılında olduğu kayıtlara geçmiştir. Bu tarih, bir filmin çekim tarihi değil, ilk ücretli gösterim tarihidir. Bir filmin çekimi kadar aynı zamanda izleyiciye gösterimi de önemlidir.

---

[10] **age,** 71.

[11] Run Burnett, "**İmgeler Nasıl Düşünür?**", çev. Güçsal Pusar, (İstanbul: Metis Yayınları, 2007), 108.

> "Lumière Kardeşler ilk filmlerini gösterime sunduklarında izleyici, ekran ile projeksiyonun tam ortasında oturuyor, hem ekrana hem projeksiyona bakıyordu. Yani ekranda beliren görüntü kadar görüntüyü yaratan makine de önemliydi."[12]

Dijital kameraların kullanılmasıyla birlikte filmler dijital olarak çekilmiş ve böylece dijital gösterim olanakları da sağlanmıştır. Bu hem süreci hızlandırmakta hem de maliyeti azaltmaktadır. Diğer yandan dijital filmin dağıtımı analog filmlere göre daha kolaydır. İlk dijital film yapım dağıtım ve gösterimi 1998'dir. Dijital sinemanın avantajlarından diğeri ise 3 boyutlu gösterimlerin korsanlarının yapılamıyor olmasıdır. 3 boyutlu sinema filmi ise daha derin algı illüzyonlarıyla zenginleştirmektir ki bu tamamen ayrı bir araştırma konusudur.

2.5. Bilgisayar Kaynaklı İlk Çalışmalar

İmaj, ses, animasyon, video, CD-ROM, DVD gibi yöntemler kullanılarak yapılan çalışmalar bilgisayar sanatı olarak geniş bir başlık altında adlandırılabilir. Bir sanat eseri üretmek için bilgisayarı ilkin 1960'lı yıllarda kullananların mühendis ve bilim adamları oldukları görülmüştür. Çünkü bilgisayar o dönemde sadece üniversitelerin araştırma laboratuvarlarında kullanılan bir makineydi. Daha sonraları pek çok sanatçı bilgisayarı sanat üretimi için yaratıcı bir yol olarak görmeye başlamıştır. Bunlardan biri de Michael A.Noll'dur. Noll, New York'taki Bell Laboratuvarında bilgisayar kaynaklı bazı imajlar üretmiştir. Bu imajlardan Gaussian Quadratic (1963) 1965'te New York'taki Howard Wise Galerisinde "Computer Generated Pictures" isimli sergide gösterilmiştir. John Whitney (1917-96) bilgisayar grafiğinin babası olarak düşünülmekteydi. Whitney, kısa filmi olan "Catalog"u çevirmek için ordunun eski analog bilgisayarlarından yararlanmıştır. Whitney'in daha sonraki filmleri "Permutation" (1967) ve "Arabeswue" (1975) onun bu alandaki ününün artmasına neden olmuştur. Charles Crusi'nin filmi "Hummingbird" (1967) bilgisayar kaynaklı animasyon filmlerinin ilkindendir. İlk dijital görüntüleri 1964'te IBM7094 model bir bilgisayar ile gerçekleştirmiştir.

---

[12] Lozano-Hemmer, Rafael, "Vicious Circular Breathing" **Artam Global Art & Design Dergisi**, İstanbul: Antik A.Ş. s. 25 (2013): 84-87.

2.5.1.Dijital Sanatın Doğuşu

> "Jean-Francois Lyotard'ın 1985'te Centre Pompidou'da gerçekleştirdiği sergiden beri, telekomünikasyon medya yoluyla sanatta materyalin kaybolduğunun sinyalleri verildi. O zamandan beri gerçeklik, gün geçtikçe daha da cisimsiz bir mekanda var olmaya başladı. İnternetle çalışan sanatçılar dokunulabilir materyalleri daha az kullanmaya ve bunun yerine sanal, dijital imgeler üretmeye başladılar."[13]

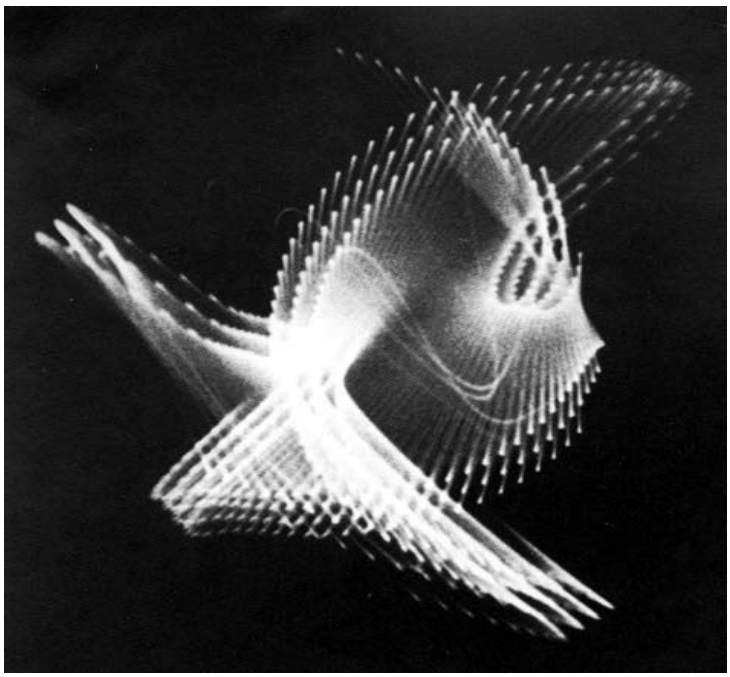
Bir sanat tarihi akımı içinde gelişmediği görülen dijital sanat, Dada, Fluxus ve kavramsal sanat gibi erken sanat akımlarıyla yakından bağlantılıdır. Dijital sanat için bu akımların önemi, objeye odaklanmak yerine, onların biçimsel tanımlara, konsepte olan yatkınlıklarıdır. Etkinlik ve seyircinin katılımını vurgulamaları benzerliklerini arttırmaktadır. Örneğin Dadaist şiir ile bilgisayarın algoritmik dili arasında bariz bir benzerlik olduğu görülür. Özellikle Duchamp'ın çalışmaları dijital sanat üzerinde oldukça etkili olmuştur diyebiliriz. Onun objeden konsepte olan geçişi, 'sanal obje'nin atası olarak görülmesine neden olmuştur. Dijital sanatta keşfedilen bazı kaynaklar bu sanatın geçmişini nerdeyse bir yüzyıl geçmişe getirirken, dönemin geleneksel sanatların içinde yer aldığının altını çizer. Yenilik, dijital teknolojilerin gelişmesini sanatta tamamen yeni yaratıcılık ve deneyimleme imkânlarıyla bir tutar. Bilgisayarların estetik uygulanışında yapılan ilk deneylerin üniversitelerde ve New Jersey'deki Bell Laboratories gibi büyük şirketlerin araştırma merkezlerinde yürütülmüştü.

Bilgisayarın geliştirilmesiyle söz edilmeye başlanan dijital sanat tahmin edilebileceği üzere farklı sanatsal pratikleri de içinde barındırmaktadır. Bruce Wands "Dijital Çağın Sanatı" isimli kitabında dijital sanatın doğuşunu şöyle anlatır:

> "Teknolojiyi kendi sanatsal pratiğine dahil edenlerden birisi Ben Laposky'ydi. Laposky, 1950'li yılların başlarında oskiloskop (bir floresanlı ekran üstüne elektrik akımının görsel kaydını çıkarmak için katot ışını tüpü kullanan cihaz) üstüne dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmış, daha sonra da bunları fotoğraflamıştı. Bunlar insan eliyle de çizilebilecek olan karmaşık, matematiksel verilere dayalı şablonlardı. Teknoloji, fiilen müzik ve enstalasyon dünyasını da etkilemekteydi: 1985'de Edgard Varése, Belçika'daki Dünya Fuarında, mimar Le Corbusier'in tasarladığı eşsiz bir heykel mekanına yerleştirilmiş yüzlerce kolondan müteşekkil

[13] Karen Eliot, "Immateriality and Telepresence", http://www.kareneliot.de/thesis_telepresence.html [08.03.2014].

bir ses enstalasyonu olan kendi Elektronik Şiir'ini yaratmıştı. Bu çalışma, ses sanatının öncüsüydü ve onun ses dünyası stüdyo kayıtları, değişikliğe uğratılmış piyano sesleri, ziller ve koral müziğin değiştirilmiş kayıtlarını bir araya getiren bir kolajdan oluşuyordu. Andığımız bu örneklerin ikisi de sanat ile teknolojinin nasıl kaynaşmaya başladığına dair bir fikir sunmaktadır."[14]



Şekil 3 - Bep F. Laposky, "Oscillion Number Four: Electronic Abstraction", 1950, fotoğraf, California Üniversitesi, San Diego.

"Dijital sanatın 1970'erde gelişmesinin ayırt edici özelliği, sanatçıların sürekli olarak teknolojiyi keşfetmeleriydi. Bilgisayarlara ulaşmak hala zordu ve yaratıcı deneylerin çoğunluğu hala araştırma merkezlerinde yapılabiliyordu, ancak o dönemde dijital sanatın pek çok yapı bloğu da üretilmişti. 1970'de Xerox Corporation, bilgisayar grafik uygulamaları alanında araştırmalar yapma perspektifiyle, California'daki Stanford Üniversitesi'nde Palo Alto Araştırma Merkez'ni (PARC) kurmuştu. Yine 1970'de General Electric Company, ilk yüksek çözünürlüklü renkli grafik sistem olan Genigraphics'i geliştirecekti. Aslen şirket grafik uygulamaları için tasarlanmış olmasına rağmen, sanatçılar bu imkânı da yüksek kalite dijital görüntüler ortaya koymakta kullanacaklardı."[15]

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayarla tanışan ve dijital sanatın doğmasına neden olan sanatçıları desteklemek amacıyla 1970'li yıllarda farklı kurumlar da kurulmuştur. Bunların erken örnekleri olarak 1973'te kurulan Special Interest Group

[14] Bruce Wands, "**Dijital Çağın Sanatı**", çev. Osman Akınhay, (İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006), 24.

[15] **age,** 24.

For Graphics (SIGGRAPH), Avusturya'da 1979'da elektronik sanatları desteklemek ve geliştirmek amacıyla kurulan Ars Electronica dijital sanatlar festivali sayılabilir. 1980'lerde kişisel bilgisayarlar kullanılmaya başlanmasıyla dijital ortamlarda iletişim hızla ilerledi. Dijital sanat örnekleri içeren ilk sergi 1960'larda açılmıştır. 1968'de ise adından sıkça söz ettiren sergi, "Cybernetic Serendipity" Londra'da Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde sergilenmiştir.

2.6. Bilgisayar Ortamı

2.6.1. E.T.A.

Endüstriyel dönemle birlikte elektronik bir çağa girilirken sanatçıların çoğu da sanat ve teknolojinin birleşmesiyle daha çok ilgilenmeye başlamış oldular. Bunun örneklerinden biri olan E.T.A. (Experiments in Arts and Technology/Sanat ve Teknolojide Denemeler), 1967 yılında İsveçli elektrik mühendisi Bill Klüver ve sanatçı Robert Rauschenberg tarafından oluşturulan girişimdir. Klüver'in deyimiyle dijital sanatın karakteristiklerini oluşturan sanatçılar, mühendisler, yazılımcılar, araştırmacılar ve bilim adamları arasındaki bir işbirliği olan E.T.A., 'sanatçılar ve mühendisler arasında etkili bir iletişim sağlama arzusuyla' kurulmuştu. E.T.A., kurulumundan sonra sanatçılara teknik bilgi ve işbirliği yapabilecekleri mühendis ve bilim adamlarıyla bir araya gelmelerine imkan sağlamak amacıyla Teknik Servis Programı'nı oluşturmuştur. Grup, 1966'da New York'ta aralarında Robert Rauschenberg, Lucinda Childs, David Tudor, Yvonne Rainer, Steve Paxton gibi sanatçıların bulunduğu bir grup performans gösterisinden oluşan "9 Evenings: Theatre and Engineering" isimli bir etkinlik yapmıştır. Etkinliğin amacı sanatçıları, tasarımcıları ve mühendisleri bir araya getirmek ve farklı türlerde yeni yaratılar ve projeler oluşturmaktı. 1968 tarihli "Some More Beginnings" isimli sergi ise katıldıkları ilk büyük çaplı uluslararası sergidir. Sergi, çok sayıda tekniksel yenilik, elektronik ve medya projeleri içeriyordu. 1969 yılına gelindiğinde ise grupta iki bin sanatçı ve bu sanatçılarla çalışmak isteyen iki bin kadar da mühendis vardı. Amerika, Kanada, Avrupa ve Japonya gibi dünyanın pek çok yerinden ilgililer gruba rağbet göstermeye devam etti. Öyle ki lokal olarak E.T.A. grupları oluşturuldu. Yeni medya sanatlarının resmi olmayan tarihine baktığımızda E.T.A.nın önemli bir yerinin olduğunu görürüz. E.T.A. disiplinlerarası projelerde işbirliğinin ilk büyük

adımlarından biridir. Bugün de teknik anlamda yetkin insanlar olmaksızın interaktif bir sanat projesinin veya bir ses enstelasyonunun altından kalkmak kolay değildir. E.T.A. üyelerinin sanat ve bilim arasındaki duvarları yıkmak için yaptıkları bu işbirliği 1960, 70, 80'li yıllarda devam etmiştir. Grubu müzisyen John Cage, dansçı Merce Cunningham ve pop sanatçısı Andy Warhol da desteklemiştir. 1980'lerin sonuna doğru bilgisayar grafikleri gelişmiş ve 90'ların sonunda internetten ulaşım-paylaşılabilirlik interaktif sanatın yeni ve ayrıcalıklı bir yolu olmaya başlamıştır.

2.6.2 Video Sanatı

"Television has been attacking us all our lives, and now we can attack it back."[16]

Nam June Paik

Video sanatı, televizyon ve sinemadan farklı konumda görsel sanatların bir parçası olarak var olur. Görüntü ve seslerin sanatçının özgün ifade anlayışıyla bir araya gelmesinden oluşan video sanatı, zaman zaman sadece soyut görüntülerden de oluşabilir. Video sanatının örneklerinin öncelikle kitle iletişimine bir cevap niteliğinde olduğu görülür. Bu durum medyanın olayları saldırgan bir tavırla yüzleştirmesinden, alternatif televizyon üretimine kadar farklılık gösterebilmektedir. Örneğin ilk kez Vietnam ve Cezayir gibi dünya krizlerinde insanlara televizyonlardan sıklıkla dehşet verici görüntüler gösterilirken video, sanatçılara televizyonun tek taraflı ulaşımını yıkarak karşılaştırılabilir bir cevap üretmelerine fırsat vermiştir.

İmaj isimli kitabın yazarı Kevin Robins, kitabında tekno kültürün; görüntüleri, içinde yaşadığımız toplumsal ve siyasi dünyayı da kapsadığını ileri sürer. Robins'e göre ekranlar aracılığıyla yeni bir dünya düzeninin doğuşuna tanık oluruz ve globalleşen kültürde başkalarıyla karşılaşmamız daha çok onların ekranlardaki imajlarıyla mümkün olur.[17] Video sanatında, sanatçı kimi ne kadar nasıl görüntüleyeceğine kendisi karar verir. İlkin tek kanal veya yerleştirmelerde karşımıza çıkan video sanatı, zamanın en klasik tekniklerinden biri olmuştur.

---

[16] "Televizyon, hepimizin hayatına saldırıyordu, şimdi biz ona geri saldırabiliriz." Nam June Paik

[17] Kevin Robins, "**İmaj**", çev. Nurçay Türkoğlu, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999), 26.

Sanatçılar televizyonları gömmüş, televizyon görüntülerini deforme etmişler ve aynı zamanda soyut video görüntüleri yapmışlardır. Anti televizyon fikrinin yanı sıra video sanatı deneysel film ile de ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olmuştur. 1960'larda ise video kameranın kullanılır olmasıyla film yapmak herkes için elverişli hale gelmiştir. Bu durum film yapımcıları için sinema alanının dışına çıkmaya olanak sağlamıştır. Sanatçı; yönetmen, kameraman, yapımcı, oyuncu gibi çoklu rolleri üstlenmeye başlamıştır. Çoğu zaman normalden daha kısa süreli olan bu videolar daha çok kişisel bir yaklaşım içerdiği görülmüştür.

1965 yılından itibaren görsel sanat alanında bir yer sahibi olmaya başlayan video, başladığı andan itibaren de sanat alanında en çok kullanılan yöntemlerinden biri olmuştur. Video öğelerinin 1960'lı yıllarda Amerika'da kullanıcılarla başarıyla tanıştırılmasından sonra Avrupa bu gelişmeleri takip etti ve sanatçılar da bu yeni aracı denemeye başladılar. Özellikler 70'lerin başı ve 80'lerin ortasına kadar olan dönemde videonun olgunlaştığı dönem olarak kabul edilebilir. Sanatçılar bu yeni aracın yaratıcı potansiyelini keşfetmiş, dokümantasyon yönünü deneyimlemişlerdir. Ancak diğer taraftan, henüz bu yeni medyaya uyum sağlayamamış sanat dünyasına karşı bir savunma içine girmek zorunda kalmışlardır. 1990'lı yıllara gelindiğinde ise video sanatı bir manifesto olarak algılanmış ve görsel sanat dünyası tarafından kabul görmüştür. Videolar tek kanallı, klasik televizyon görüntüsüne yakın bir sunum veya heykel gibi geleneksel bir medya ve farklı parçalarla birleştirilen yerleştirmelerde yer almaya başlamıştır.

Performans sanatçıları ve kavramsal sanatçıların ise videoyu çalışmalarına 1960'larda dahil etmeye başladıkları görülür. Videonun performans sanatında genellikle kayıt edici eleman olarak kullanıldığı bilinmektedir. Bir performansı kaydetmek işin önemli bir parçasıydı çünkü daha sonraki bir tarihte geri dönülebilir ve iş tekrar izlenebilir yahut performansı görmeyen izleyiciye izlettirilebilirdi. Bu videolar aynı zamanda performans sanatçısının kendisini sonradan izleyebilmesi için bir ayna niteliği taşımaktaydı.

Çağdaş sanat açısından baktığımızda her ne kadar video sanatı, televizyondan bir sunuma benzese de, resim ve fotoğraf gibi farklı bir yere sahiptir. Video sanatçısı oluşturduğu videosuna ses, görüntü efektleri ekleyerek özgünlüğünü yansıtabilir. Hızla gelişen teknolojiyle birlikte kısa sürede tanınan video, sanatçılar için de hem

maliyeti hem kalıcılığı açısından önemli bir yere sahiptir. Dünyadaki sanatsal eğilime baktığımızda 20. ve erken 21. yüzyıllarda dijital teknolojinin gelişmesiyle geleneksel sanata kıyasla video, galeri ve müzelerde daha çok yer almaya başlamıştır. İlkin kullanılan video tape'lerden, dijital video diskler oradan sabit disklere dönüşen video sanatı, alternatif sanat mekanlarındaki ufak ekranlardan, uluslararası sergilere ve teknik olarak da video projeksiyonlardan dev bina duvarlarını kaplayacak boyutlara ulaşmıştır. Bugün baktığımızda video sanatı; soyuttan, minimale, performanstan, pop sanata bütün sanat biçimlerini kapsadığını görürüz.

Video sanatının ilk örneklerini sunan sanatçılar; kavramsal sanat, performans ve deneysel film gibi hareketlere dahil isimlerdi. Bunlardan bazıları; Vito Acconci, Wolf Vostell, Peter Weibel, John Baldessari, Nam June Paik, Bruce Nauman'dır. 1970'lerde Bill Viola ve Gary Hill dünyada başı çeken video sanatçıları olarak tanındılar. "Cramaster Cyde"ın (heykel, fotoğraf, çizim ve sanatçı kitabı ile alakalı beş uzun filmden oluşan bir proje) yaratıcısı Matthew Barney ise dünya çapında oldukça tanınan video sanatçılarından biridir.



Şekil 4 - Matthew Barney, "Cramaster Cyde", 400 dakika. © Matthew Barney.

Bundan bir nesil sonra Web sağlayıcılarının bulunması yeni medya sanatının bir akım olarak doğuşunu kolaylaştırmıştır. Yeni medya sanatçıları interneti bir önceki kuşağın portatif video kamerayı gördüğü gibi görmüşlerdir. İnternette tıpkı kameranın yaptığı gibi teknoloji ve kültür arasındaki değişen ilişkiyi keşfetmeye elverişli sanatsal bir araç haline gelmiştir.

1970'li yıllar Feminist sanat, yeryüzü sanatı, medya sanatı gibi belirgin hareketlerle ayrılırken, 1980'lerde oldukça hızlanmış bir sanat marketi ve küçük akımların fazlalığı meydana çıkar. Yeni Dışavurumculuk ve Yeni Kavramsallık gibi akımların çoğu sanat tarihinde önceki akımları geri kazanmanın postmodern yolu olarak görülebilir. Müzelerin yayılmasıyla güzel sanatların gelişmesi ve desteklenmesi sağlanmış, çağdaş sanat gelişmeye devam etmiş, ancak sanatsal pratikler kendi içinde uyumlu bir hareket göstermemiştir. Eleştirmenler, koleksiyonerler ve sanatçılar tarafından resmin öldüğü ilan edilmiş, video ve enstalasyon uluslararası müze ve bienallerde egemen konuma gelmiştir.

Bugün güncel sanata baktığımızda yerleştirme-video en sık kullanılan ifade biçimlerinden biri olarak karşımıza çıkıyor. Yaklaşık altmış yıllık bir tarihi bulunan video sanatında, 1990'lı yıllardan itibaren dijital video devriminin etkisini görürüz. Dijital video seçilmiş editlere ve teknolojinin kontrolüne büyük çapta imkânlar sağlamıştır. Örneğin günümüze yakın tarihlerde yapılan videoların hepsi dijital olarak renderlanmış, kamera olmaksızın elde edilen mekanları betimlerler. Öyle ki dijital renderlar izleyici veya mekanda bulunan öğelerin hareketlerine reaksiyon gösterirler. Bunun yanında internet aracılığıyla yapılan yerleştirmeler World Wide Web veya uzak mesafelerden kontrol edilebilir. Son yıllarda yaşanan video sanatındaki bütün bu gelişmeler interaktif çalışmaların bir örneği olmakta. Ayrıca yeni medya sanatının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır.

2.6.3. CD-ROM Sanatı

CD-ROM 1990'larda interaktif sanatın yer değiştirmesinde popüler bir taşıma aracı olarak karşımıza çıkmıştır. O tarihlerde World Wide Web sanatçıların istediği gibi zengin ve kapsamlı bir çoklu ortam deneyimi sağlayamazken, kişisel bilgisayarların çoğalmasıyla CD Driver'ın kullanımı da artmaya başlamıştır. CD-ROM sanatsal

çalışmalarda üretim ve dağıtmaya yönelik bir gelişme olarak kabul edilmiştir. Sanatçılar CD-ROM'dan oyun olarak kabul edilebilecek sanal mekandan, interaktif müzik çevrelerine, edebiyattan hypertext sunumlarına kadar çok geniş bir alanda yararlanmışlardır. Normalde farklı türde medyalarla çalışan Laurie Anderson, Micheal Snow gibi sanatçılar için CD-ROM, kariyerlerinde önemli bir interaktif deneyim olarak kabul edilmektedir. "Contact Zones. The Art of CD-ROM" Timothy Murray tarafından düzenlenen ve 1999-2001 yıllarında devam eden gezici bir CD-ROM sergisidir. Sergi, pek çok sayıda çalışmanın bir arada sergilendiği bir sunum olarak da bilinmektedir.[18]

1.6.4. Mail Art

Mail Art 1960'larda başlayan dünya çapında bir harekettir. Görsel sanatların yanı sıra müzik ve şiir gibi türlerin gönderimini de kapsar. Mail art aynı zamanda posta sanatı ve mektuplaşma sanatı olarak da bilinir. Ağ oluşturma deyimi çoğunlukla, takas mantığına ve bire bir işbirliğine dayanan mail art'ı tanımlamak için kullanılmıştır. 1980'ler ve erken 90'lardaki zirvesinden sonra mail art fenomeni, sosyal ağların öngörüldüğü ve tahmin edildiği, posta işbirliğini etkileşimli bir sürece dönüştüren internete doğru kaymıştır. Buna rağmen, mail art 21. yüzyılda da hala binlerce mail sanatçısını içeren geniş bir kesim tarafından uygulanmıştır. 1970 ve 80'lerde dünyadaki pek çok sanatçı için galeri ve müzeler işlerini sergileyebilecekleri tek yer olmaktan çıkmış, özellikle galeri, müze ve diğer sanatçıların az olduğu yerlerde posta sistemi kullanılmıştır. Görüntü üretmek için fotokopinin yanı sıra erken bir teknoloji olan kauçuk damgadan sıkça yararlanılmıştır. Asıl amacı sanat, düşünce ve bilgiyi farklı ülkelerdeki sanatçılar arasında direk bir değiş tokuşa açmak olan mail art'ın babası olarak bilinen Ray Johnson, 1950'lerde Pop Art'tan oldukça etkilenmiştir. Yaptığı kolajlara da "moticos" adını veren sanatçı, kolajlarını kendisinin yarattığı geniş bir mailing listesine göndermiş böylece mail art'ın kısa sürede yayılmasını sağlamıştır.

Nouveau Realism, Fütürizm, Fluxus, Modernizm, Dada gibi pek çok sanat akımı da Mail Art ile ilişkilidir. Bu harekette ismi geçen diğer sanatçılar arasında Machel Duchamp, Kurt Schwitters, Andy Warhol, Richard Rauschenberg, Yves Klein ve

[18] Chris Marker, "CD-ROM Art", http://monoskop.org/CD-ROM_art [07.12.2013].

Daniel Spoerri sayılabilir. Hızla gelişen iletişim teknolojisiyle yeni bir dünya anlayışı oluşmuş ve bilgi akışı mail art'ın gelişiminden etkilenmiştir.

2.6.5. Telematik Sanat

Telematik terimi basit olarak telekomünikasyon ve bilişim teknolojilerinin kullanılması olarak tanımlanabilir. Bu terim ilkin Simon Nora ve Alain Minc tarafından ortaya atılmıştır. Telematik sanat aktif izleme ve pasif sanat objeleri arasındaki geleneksel ilişkiye uzaktan estetik rastlaşmalarla interaktif ve davranışsal bağlamlar yaratarak meydan okuyan bir harekettir. İngiliz sanatçı ve teorisyen Roy Ascott online bilgisayar ağlarını sanatsal bir araç olarak tanımlamak üzere "telematik sanat" deyimini ortaya atmıştır. Sanatsal bir araç olarak telekomünikasyonun ilk kullanımı 1922 yılında Macar sanatçı Laszlo Moholy-Nagy tarafından "Telephone Pictures" isimli çalışmasında görülmüştür. Çalışma, isole olmuş sanatçıyı ve benzersiz bir sanat eserini sorgular. Geleneksel performans sanatı, bilgisayar, medya ve telekomünikasyon ile birleştiren telematik sanat; sanatçı, sanat eseri ve izleyici arasındaki geleneksel sanat anlayışına meydan okumuştur. Telematik sanat, sanat tarihinin en görünen hareketlerinden biri olmamasına rağmen yeni medya sanatları veya dijital sanat tarihi için önemli bir adım olarak gösterilmektedir.

2.6.6. Grafik Yazılımı

Grafik yazılımı grafik tasarım ve multimedya gelişiminin bir alt basamağı olarak düşünülebilir. 1982'de yapılandırılan Adobe Sistemleri postscript (ilave) dil ve dijital fontlar geliştirmiş, çizim ve imaj yönetimini mümkün kılmıştır. Vektör çizim programına dayanan Adobe Illustrator 1987 yılında, Adobe Photoshop ise 1990 yılında Maclntosh bilgisayarlar için geliştirilmiştir. Bu programlar geliştirildiğinden beri birçok sanatçı ve profesyonel geleneksel medyanın yerine çok daha etkili ve hızlı olan yeni bilgisayar teknolojilerinden faydalanmaktadır. Gelişmiş bilgisayar teknolojileri uygulama ve yöntemleri, geleneksel yöntemlere göre daha fazla teknik beceri gerektirir. Grafik yazılımı kullanan sanatçı, geleneksel bir medyayla çalışmalarını üreten birinden farklı olarak pek çok teknik detay ve programlama ile haşır neşirdir. Hayal dünyasını bilgisayarın sayısal dünyasında yeniden yaşatır ve izleyiciye hazır veya tamamen dijital olarak oluşturulan görüntüleri sunar. Bu tarz

çalışmalarda yaratıcılık teknik becerinin gelişme veya yavaşlamasına olduğu kadar sezgiye de dayalıdır.

2.6.7. İnternet Sanatı

"90'ların başında, internet halka açıldığında ve ilk online topluluklar kurulduğunda, "sanal gerçeklik", "toplu sanat eseri" olarak anıldı."[19]

> "Philippe Thomas'ın sözlerini basitleştirerek söyleyecek olursak, sanat işleri herkese aittir. Çağdaş sanat, formların mülkiyetini feshetmeye ya da ne yapıp edip eski hukuku yerinden oynatmaya meyillidir. Sanat çalışmalarına özgürce ulaşmaya olanak veren bir politika için, telif hakkını bir kenara bırakacak kültüre, formların bir komünizminin bir çeşit kopyacılığına doğru mu gidiyoruz?"[20]

Çoğunlukla net art olarak bahsi geçen internet sanatı, internet yoluyla üretilen dijital sanat eserlerine verilen isimdir. Galeri ve müzelerin devrini değiştiren bu sanat akımı estetik kaygıları internet aracılığıyla gidermiştir. Net art'a referans göndermesinin yanı sıra izleyiciyi bir çeşit interaktif sanat eserinin içine çekmektedir. Net.art ise, internet sanatı içinde yer alan ve Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina, and Heath Bunting gibi sanatçılar tarafından 1994-1999 yılları arasında devam eden grubun ismidir.[21] Sanat tarihinde sıkça karşımıza çıkan –izm'ler, avangart akımlar internet sanatında kaybolarak sanatçıya olağan üstü bir yaratıcılık imkanı vermiştir. Fizikçilere yardımcı olması için geliştirilen World Wide Web, 1990'lı yılların başında bugüne kıyasla az sayıda kendi sitesine sahip olan kullanıcı sayısına sahipti. Buna rağmen sanat üretmeye elverişli hale gelmeyi başaran World Wide Web'in 90'ların bitimine doğru hızla artan kullanıcı sayısıyla internet sanatı da hızla büyümüştür.

Düşünüldüğü üzere internet sanatı basitçe dijitalize edilen ve internete yüklenen çalışmalardan bahsetmez. İnternetin sınırları dışında da var olabilen internet sanatı, herkese eşit yaklaşan bir sanat anlayışına sahiptir diyebiliriz. Yani internette

---

[19] Karen Eliot, "Internet A Tool For Art", http://www.kareneliot.de/thesis_netarthistory.html [08.03.2014]

[20] Nicolas Bourriaud, "**Postprodüksiyon**", çev.Nermin Saybaşlı, (Ankara: Bağlam Yayıncılık, 2004), 57.

[21] Net.art, http://en.wikipedia.org/wiki/Net.art [01.06.2014].

gösterilen bir çalışmanın kime ait olduğu bilinmeyebilir veya interaktif bir internet çalışması farklı katılımcılarla anonimleşebilir.

> "Sanatçıların topladığı görüntüler, metinler, hareketler ve sesler, kendi multimedya montajlarını yaratmak isteyen izleyiciler tarafından, nihai yazarlığın kimde olduğu sorusunu tartışmaya açık bırakan bir şekilde, keşfedilebilir. İzleyiciler böylece kullanıcılar olmuştur."[22]

İnternet sanatı web sayfaları, e-mailler, internet kaynaklı yazılım (software) çalışmaları, internet bağlantılı yerleştirmeler, streaming videolar, audio ve radyo çalışmaları, ağ tabanlı performanslar gibi yollarla sergilenebilir. Sanatçılar izleyicilerle etkileşiminin yanı sıra teknisyenlerle de işbirliği içindedir. İnternet sanatı, elektronik sanat, software sanat, dijital sanat, telematik sanat gibi bilgisayara dayalı sanat biçimleriyle iç içe geçmiştir.

Her zaman online bir sanat türü olduğu düşünülen internet sanatı için Rus asıllı sanatçı Alexei Shulgin'ın 1997 yılında Viyana'da gerçekleştirdiği tamamen offline çalışması "Real Cyberknowledge for Real People" isimli performansı iyi bir örnektir. Bu performans Shulgin'in bir internet mailleşme listesi olan "Nettime"dan, 'Beauty and the East' / ZKP4' isimli bir dosyanın çıktı alması ve Viyana sokaklarında insanlara dağıtılmasından oluşur.

2.6.8. Robotik Sanat

Robot, mekanik veya sanal temsiliyet yani yapay zekâ ile yönetilen makinelere verilen isimdir. Bu elektromekanik makinalar bir bilgisayar programı veya bir elektrik devresiyle yönetilir. Robotik sanatta kullanılan robotun farklı türleri vardır; otonom, yarı otonom veya uzaktan kumandalı. Yerleştirme sanatının bir türü olan 'robotik yerleştirme sanatı' da türlerinden birisidir. Bu yaklaşımda robotlar genellikle sensörler ve bilgisayarlar yardımıyla izleyicinin hareketlerini yanıtlayacak şekilde programlanmıştır. Bu etkileşim robotik sanatı, kinetik sanattan ayıran özelliğidir. Robotik yerleştirmede, robot genellikle izleyiciye karşılık vermek üzere programlanır. Yerleştirme izleyici veya sanatçının müdahalesi ile değişebilir, bu açıdan kinetik sanattan farklılık gösterir.

---

[22] Kemal Kara, "İnternet Sanatı", http://akademiasanat.blogspot.de/2009/01 [20.08.2013].

2.6.9. Hareketli Grafik/Görüntü (Motion Graphics)

Motion grafik/hareketli grafik hareket illüzyonu yaratmak için video çekimleri veya animasyon teknolojisini ses ile birleştirerek multimedya projeleri üretme tekniğidir. Genellikle elektronik medya teknolojisi yoluyla izlenebilirler. Hareketli grafik, ard arda görüntü ekleme animasyonlarda en sık kullanılan yöntemlerdir.

2.6.10. Glitch Sanatı

Türkçe anlamı "hata, bozukluk" olan glitch, teknik anlamda bilgisayar ekranı veya elektronik bir cihaz ekranındaki bozukluğun beklenmeyen sonucudur. Glitch kelimesi Almancada "kayan, kaygan" kelimelerinden türemiştir ve İngilizcede ilk kez 1962 yılında Amerikalı programcı John Glenn tarafından bir sorunu tanımlamak için kullanılmıştır. Glenn, glitch'i "Tamamen bir delme veya elektriksel bir akımın voltajını değiştirmedir."[23] şeklinde tanımlar. Glitch, yazılımda, video oyunlarında, imajlarda, videolarda, seste ve bilgi biçimlerinde oluşan bu tür hataları tanımlamak için kullanılır. Glitch deyiminin 1990'larda müzik alanında deneysel, gürültülü ve elektronik müziği tanımlamak için kullanıldığı görülür. Bundan kısa bir süre sonra görsel sanatlarda glitch'in estetiğinden bahsetmeye başlanmış ve ardından glitch sanatı tamamen görsel sanatlara hitap eder olmuştur.

Dijital veya analog hataların estetikleştirilmesi olan glitch art'ın, gürültü sanatı olan fütürizm ve dadaya benzerlik gösterdiği söylenebilir. Analog glitch'e örnek olarak Nam June Paik'in televizyon serisi verilebilir. Paik, mıknatıslar yardımıyla televizyon görüntüsünü bozmuş, tanımlanamayan görüntüler oluşturmuştur. Sanatçı, bu şekilde çeşitli yerleştirmeler gerçekleştirerek video sanatı olduğu kadar glitch sanatta da kendinden bahsettirmektedir. Glitch'in müzikte kullanımına John Cage'in eserleri örnek olarak gösterilebilir. Digital glitch'in babası olarak ise Jodi.org karşımıza çıkmaktadır. Biri Hollandalı(Joan Heemskerk), biri Belçikalı (Dirk Paesmans) iki internet sanatçısının kurduğu bir girişim olan 'Jodi.org' 1990'lardan itibaren World Wide Web için çalışmalar üreten sanatçı gurubudur. İkilinin başlangıcı noktaları fotoğraf ve video sanatıdır. Glicht sanatının güncel örneklerinden biri olarak Jon Satrom gösterilebilir. Glicht sanatı ile ilgiyi bir nevi

[23] Iman, Moradi, "Glitch Aesthetics", (Lisans Tezi, Huddersfield Üniversitesi, 2004), 19.

kırdığını, arayüzlerin altını çizerken standart olanı problemalizeleştirme derdinde olduğunu belirten sanatçı dijital glicht sanatının en aktif isimlerindendir aynı zamanda.



Şekil 5 - Jon Satrom, "QTzrk".

2.6.11. Ses Sanatı (Sound Art)

Sound art çeşitli sesi çeşitli sanat pratikleri için konu ve materyal olarak faydalı hale getiren türdür. Geniş bir biçimsellik içinde ses sanatı kinetik ses heykeli, deneysel radyo, ses yerleştirmeleri, video sanatı, enstrüman yapımı ve hatta sesin açık olarak duyulmasından ziyade ima edildiği çalışmalar sayılabilir. Pek çok ses sanatı çalışması bu tanımların birden çoğunun kullanımıyla açıklanabilir. Bu açıdan neyin ses sanatı olduğu, neyin olmadığı çok da net değildir. Bunun nedenlerinden biri içerebileceği biçimsel çoğunluk diğeri ses sanatının müzik ve görsel sanatlar arasında bir yerde kalmasıdır. John Cage'in 1952'de gerçekleştirdiği 'sessiz' çalışması "4.33", Robert Rauschenberg'in "White Painting" isimli resminden bir esinlenmedir. Ses ile üretilen sanat eserlerinin çoğu 1964 yılına uzanmaktadır. New York'ta gerçekleştirilen "For Eyes and Ears" ise ses ile adapte edilen çalışmaların yer aldığı ilk sergidir.

Bugüne geldiğimizde diğer pek çok tür gibi ses sanatı da disiplinlerarası doğası nedeniyle kolayca melez biçimler almış ve çağdaş sanatın içinde yer edinmiştir. Akustik, elektronik, gürültü, kitle iletişim araçları aynı zamanda hem analog hem dijital teknolojiyle ilgilidir. Ses sanatı karşımıza hazır veya mekansal sesler, insan bedeni sesleri, heykel, video ve filmlerde destekleyici veya ana öğe olarak çıkmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hızı ve teknolojinin sanat olarak sunumu ses sanatını da gelişmeye ve daha çok ön planda olmaya başlamıştır. New York'ta gerçekleşen ve sadece sese odaklanan sergi gerek sanatçıların gerekse izleyicinin sesi salt bir sanat olarak müze ve galerilerde kabullenişinin bir kanıtı sayılabilir. Özel olarak dinlenen ses bu tarz sergilerle daha da kamusallaşmış disiplinler arası melez bir öğe olmanın yerine ana bir malzeme olarak çağdaş sanat dünyasında yerini almıştır.

2.6.12. Dijital Fotoğraf

Dijital fotoğraf, objeleri sayısal teknoloji ile görüntülemek demektir. Film yerine dijital makineler kullanılır.

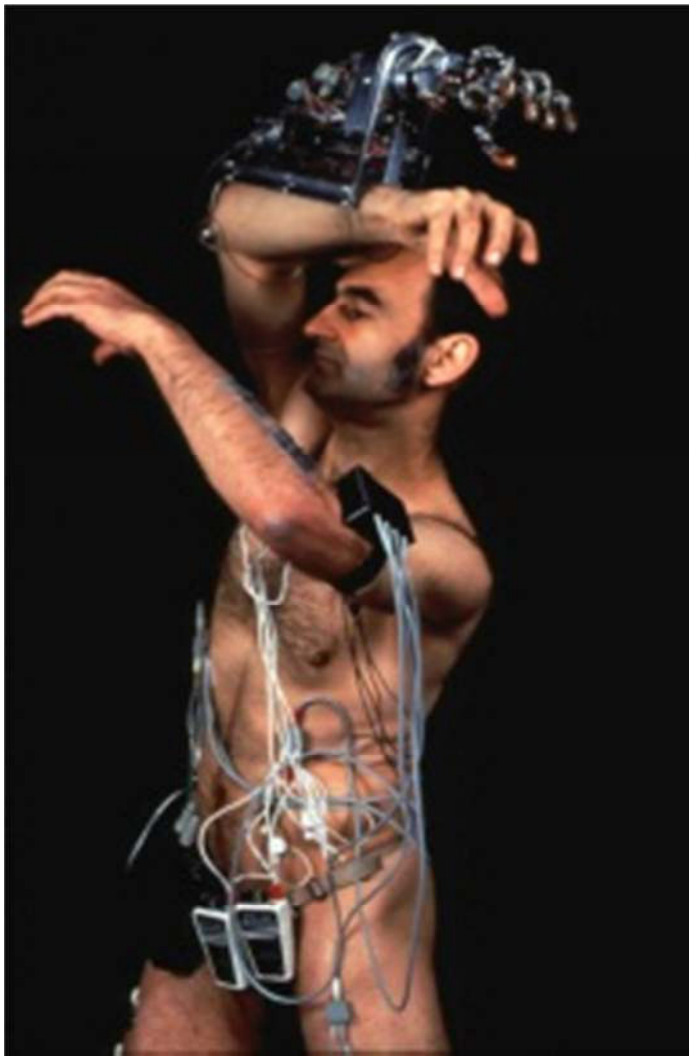
> "Film kullanımında çekim sonrasında çeşitli kimyasal işlemlerle fotoğrafın izlenilebilir hale gelmesi gerekirken, dijital fotoğrafçılık ile çektiğiniz fotoğrafları anında görebilmek mümkündür. Uzun vadede ise daha düşük maliyete sahip olması nedeniyle kısa zamanda yaygınlaşmış ve teknolojinin de hızla ilerlemesi sayesinde, günümüzde büyük format dışında kalan tüm alanlarda dijital fotoğrafçılık film kullanımının önüne geçmiştir."[24]

2.6.13. Elektronik Sanat

Elektronik sanat, elektronik medya ile yapılan sanat türüdür ve tamamen olmasa bile dijital sanata benzer. Dijital sanat genellikle bilgisayar kaynaklı görsel çalışmaları içerirken elektronik sanat daha geniş bir alana yayılır. Kesin bir tanımının yapılmasının zor olduğu bu sanat türü interaktif sanat, video sanatı, bilgi sanatı (information art) ile bağlantılıdır. Müzik, dans, mimari ve performans gibi elektronik bileşenler barındıran çalışmalar elektronik sanatın parçası olarak sayılabilir. Disiplinler arası bir alan olduğundan bilim adamları ve mühendisler, sanatçılarla bir arada çalışabilirler. Elektronik sanatın performans dalında en ilgi çeken isimlerinden

[24] Yalçın Aydın, "Dijital Fotoğrafçılık Nedir?", http://www.bascek.com/2092/dijital-fotografcilik-nedir-2/ [10.05.2013].

biri yarı Kıbrıs yarı Avusturalyalı sanatçı Stelarc'tır. Stelarc bedenin sınırlarını teknoloji yoluyla genişletmeye dayanan performanslar yapar. Kendine has performanslarında sıklıkla robot veya bedeniyle doğrudan ilişkide olan teknolojik uzantılar kullanır. Stelarc'ın en çarpıcı performaslarından biri vücudunu internete bağlı elektronik kaslarla kontrolüne izin verdiği disiplinler arası çalışmasıdır.



Şekil 6 - Stelarc, "The Third Hand", 1980, Tokyo, Yokohama and Nagoya. Fotoğraf: Simon Hunter.

2.6.14. Sanal Sanat (Virtual Art)

Sanal sanat, 1980'lerde teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan bir sanatsal dönemdir. Sanat ve teknolojinin sonradan bir araya gelmesinin bir sonucudur. Burada teknik araçlarla maksimum bir illüzyon sağlanır. İzleyici/katılımcı kendini sanal bir dünyanın içinde bulur. Uyanıkken rüya görmektir ancak bu sefer rüya, tamamen

özgür irade ile şekillendirilebilir. 2003 yılında ortaya atılan 'Second Life' terimi tamamen sanal dünyadaki sınırsız özgürlüğü ifade etmektedir. Burada kullanıcı bir avatar tarafından temsil edilir ve hayalinde canlandırdığı her şeyi yapabilir. Animasyon, film, bilgisayar oyunları gibi yöntemlerle yapılan sanal sanatta sınır yoktur. Bu dönem görüntü kaskları, stereokopik görüntü, ekran, dijital resim ve heykel, üç boyutlu 'datagloves', 'data clothes' (sanal ortamda hareket sağlayan özel yapım eldiven ve giysi), hareket sensörü, dokunma gibi insan-makine etkileşimini sağlayan ara yüzler içerir. Oldukça geniş bir alanda görülen sanal sanat, çok kapsamlı alanlara yayılır.

2.6.15. Algotirmik Sanat

Algoritma, bir sonuca ulaşmak için görevi kolaylaştırmayı amaçlayan bir dizi detaylandırma olarak düşünülebilir. Matematikle birlikte kullanılmaya başlanan algoritma bir problemi adım adım çözme işlemidir. Çoğunlukla programlamada kullanılan algoritmalar, programlamanın da temelini oluşturur. Görsel sanatlarda karşımıza çıkan algoritma kaynaklı çalışmalar birden fazla görüntüye dayanır. Kinetik sanat, kavramsal sanat, süreç sanatı gibi diğer erken sayısal yaklaşımlar algoritmik sanatın tarihsel bağlamını oluşturur. Bilgisayar kaynaklı algoritmik sanat çalışmaları animasyon, dijital heykel, mimari, müzik, metin gibi yaklaşımlarda görülebilir. Algoritmik sanat, computer-generated art (bilgisayar kaynaklı sanat) olarak da bilinir. Franktal sanat, algoritmik sanata bir örnektir. Algoritmik sanatın erken temsilcileri arasında Georg Nees ve Frieder Nake sayılabilir. 1960'lara dayanan çalışmaları yazıcıya bağlı bir bilgisayarca kontrol edilmiştir. Bu yüzden bu çalışmalar dijital sanat yerine bilgisayar kaynaklı sanat olarak kabul görür. Algoritmik sanat yapan sanatçılara da 'Algorist' denildiği görmüştür.

2.6.16. Bilgi Sanatı (Information Art)

Information art aynı zamanda data art veya olarak da bilinmektedir. Elektronik sanatın ardından çıkan bir yaklaşımdır ve bilgisayar bilimi, bilgi teknolojilerinin yanı sıra görsel sanat ve performans sanatı kavramsal sanat gibi daha klasik sanat türlerinin bir karışımıdır. Bilgi sanatı genellikle çok miktarda bilgiyi bilgisayar ortamında bir araya getirerek yapılmaktadır. Daha çok bilgisayarlarla iletişimi

gerektiren büyük miktarda bilgi sürecinin sanatsal olarak meydana getirilmesinden oluşur.

2.6.17. GIF Sanatı

Sık olarak kullanılan resim saklama biçimlerinden biri olan GIF, Graphics Interchange Format (Grafik Değiştirme Biçimi) tanımının kısaltmasıdır. GIF'ler, animasyonların küçük ve düşük çözünürlüklü film klipleri için kullanılabilir. Genel sınırlama dikkate alındığında GIF, dijital fotoğrafçılık için kullanılmaz. Dijital fotoğrafçılar, görüntü dosyası formatları daha geniş bir dizi üretebilen TIFF, RAW veya JPEG gibi formatlar kullanır. Sanatsal mecrada kullanılan GIF, genelde sanatçının kendini hareketli görüntülerle ifade etmesinden oluşur. Lorna Mills 2005'ten bu yana hareketli görüntü olan GIF'i çalışmalarında aktif olarak kullanan isimlerden birisidir. Mills, internette bulduğu videoları, hazır imajları ve hatta hazır GIF'leri manipüle ederek yeniden üretmektedir. 1990'lardan beri çeşitli karma ve solo sergilerde yer alan sanatçının çarpışık insan ilişkileri yansıttığı GIF'lerinde karmaşa, şiddet, seks, sekülerizm gibi kavramlara eğilir.

3. YENİ MEDYA VE GELİŞİMİ

3.1.Yeni Medya

Yeni medya sanatının ne olduğuna baktığımızda kesin bir tanım bulmanın pek mümkün olmadığı görülür. Varolan tanımlar genellikle dijital sanat, web sanatı gibi alt tanımlara bağlanarak anlatılmıştır. Bu bölümde yeni medya sanatının ne olduğu, türlerine ve örneklerine değinerek teorisyenler, küratörler ve sanatçılardan alıntılarla tanımlanmaya çalışılacaktır. Her ne kadar yeni medya sanatı için yazılı bir tarihten bahsedemesek de 20.yy sanat akımlarına baktığımızda yeni medya sanatıyla benzerliğine değinebiliriz. Ancak buna geçmeden önce 'yeni medya' tanımının neyi çağrıştırdığına ve ne olduğuna kısaca değinmekte fayda var.

Yeni medya tanımı ve teknolojileri, ticaret, bilim ve sosyal iletişim için de kullanılmaktadır. Yaygın bir anlayış içeren bu terim, kitle iletişim araçlarının tanımında da karşımıza çıkmaktadır. Ancak medyanın bu alandaki ayrımı çoğu zaman bulanıktır. Sanat sözcüğü olmaksızın yeni medya terimi, çoğu zaman televizyon gibi ticari yayımlara atıfta bulunur. Öyle ki bazı insanlar yayımların bir biçimi olarak yeni medyayı sanatın sınırlarının dışında tutmayı yeğlerler. Ancak yeni medya, sanatın dışında tutulursa dijital teknolojilerin hızla gelişimi beraberinde de tanımını sürekli yenilemesini gerektirdiğinden, daha sonra software ya da bilgi görselleştirme gibi pek çok keşfedilecek alt kategori ortaya çıkaracaktır. Diğer yandan dijital medyanın karakteristiğini ve estetiğini tanımlamak yeni medyanın anlaşılmasına yardımcı olmayacaktır. 'Yeni' olma iddiası beraberinde tam olarak hangi aracın/medyanın yeni olduğu sorusunu da getirmektedir. Yeni medya isteğe bağlı olarak her an, her yerde, her hangi bir dijital araca, aynı zamanda interaktif kullanıcı geri dönüşümüne, yaratıcı katılıma olanak tanımaktadır. Diğer önemli bir yaklaşım ise yaratım, basım, dağıtım ve tüketimin 'demokratikleşme'sidir. Çoğu teknolojilerin tanımladığı 'yeni medya' dijitaldir. Çoğunlukla bağlanabilir, sıkıştırılabilir ve interaktiftir. Dijital interaktiviteyi barındırmayan video, film, kitap

vs. gibi diğer medyalar ise yeni medya olarak sayılmazlar. İnteraktivite, yani etkileşim, yeni medya sanatını diğer sanatlardan ayıran en önemli özelliktir diyebiliriz. Medya teorisyeni Lev Manovich "The Language of New Media" isimli kitabında yeni medyayı şöyle tanımlar:

> "Yeni medya nedir? Bu soruyu genellikle bu başlık altında tartışılan kategorileri sıralayarak cevaplayabiliriz: Internet, Web sayfaları, bilgisayar, multimedya, bilgisayar oyunları, CD-ROM'lar, DVD'ler ve sanal gerçeklik. Bunların hepsi mi yeni medya? Örneğin dijital video ile çekilen ve bilgisayar yoluyla düzeltilen televizyon programlarından ne haber? Yahut 3D animasyon ve dijital derlemeyle oluşturulan filmler? Bunları da yeni medya olarak saymalı mıyız? Bu durumda bütün görseller, metinler, fotoğraflar, illüstrasyonlar, layoutlar, reklamlar nedir? Nerede durmalıyız? Bütün bu örneklerden de görüleceği gibi yeni medyanın popüler tanımı bilgisayarın üretimden çok dağıtım ve sergileme için kullanılmasıdır. Bu yüzden bilgisayar yoluyla dağıtılan metinler(web sayfaları ve elektronik kitaplar) yeni medyayken, kâğıt üzerine basılan metinler değillerdir. Benzer bir şekilde izlenmek için bir bilgisayara gereksinim duyan CD-ROM içindeki fotoğraflar yeni medya, basılan aynı fotoğraflar ise değillerdir."[25]

Örneğin Wikipedia internetle ulaşılabilir dijital metin içeren bir ansiklopedidir, imge ve videolar web-linkleriyle, destekçilerin yaratıcı katılımları, kullanıcıların interaktif geri dönümlerini içerir.

Aynı kitabında Manovich, 14.yüzyılda baskının 19.yüzyılda ise fotoğrafın modern toplumda ve onun kültüründe devrimsel bir etki olduğundan, bugünün ise yeni medya devrimi olduğundan bahseder. Baskı makinesinin icadı kültürel iletişimin sadece bir aşamasından etkilerken, fotoğrafın icadının kültürel iletişimin sadece bir türünü etkilediğini ifade eder. Ancak bunların aksine yeni bilgisayar medyası devrimi* iletişimin her aşamasını etkilemiştir.

Yeni medyaya farklı bir bakış teknolojiyi sınıflandıran Amerikalı yazar Nicholas Carr'dan gelmektedir. Carr, "İnternet Bizi Aptal Mı Yapıyor?" isimli kitabında teknolojinin başından bu güne hayatımızdaki rolünü kapasitemizi tamamlamaları ve arttırmalarına göre dört kategoriye ayırmaktadır. Birinci kategoriye saban, örgü, tığ ve savaş uçağı gibi nesneler vardır. Carr'a göre bu nesneler fiziksel gücümüzü, ustalığımızı veya direncimizi arttırır. İkinci kategoride bulunan mikroskop, hoparlör

---

[25] Lev Manovich, "How Media Become New", **The Language of New Media**, (Cambridge: The MIT Press, 2001), 43.

veya Geiger sayacı gibi nesneler duyularımızın kapsama alanını genişletir veya duyarlılığını arttırırken,

> "rezervuardan doğum kontrol hapına ve genetiği değiştirilmiş mısıra kadar teknolojileri içeren üçüncü kategori ise ihtiyaçlarımızı veya daha iyi hizmet etmesi için doğayı yeniden şekillendirir. Harita ve saat ise dördüncü kategoride yer alır. Bu kategoride, sosyal antropolog Jack Goody ve sosyolog Daniel Bell'in biraz farklı bir anlamda kullandıkları terimi ödünç alırsak, 'akıllı teknolojileri' içerir. Zihinsel güçlerimizi genişletmek veya desteklemek (bilgi bulma veya tasnif etme, fikirler formüle etme ve dile getirme, bilgi ve beceri paylaşma, ölçümler ve hesaplamalar yapma) hafızamızı geliştirmek için kullandığımız tüm araçlar bu 'akıllı teknolojiler'e dahildir. Daktilo da bir akıllı teknolojidir. Aynı şekilde abaküs ve gönye, sekstant ve küresel harita, kitap ve gazete, okul ve kütüphane, bilgisayar ve internette öyledir."[26]

Burada görüldüğü gibi yeni medya sanatını veya daha geniş bir tanımla 'yeni medya'yı gündelik hayatımızı şekillendiren nesneler, buluşlar, ilerlemeler olarak ele almak ve sınıflandırmak mümkün. Bütün bu kategoriler sosyolojik ve toplumsal bir araştırmanın konusu olacağından kısaca kategorilere değinerek geçmekte ve yeni medya sanatına dönmekte fayda var.

3.2. Yeni Medya Sanatı

Bilgisayarın ilkin araştırma merkezleri ve akademik çevrede doğduğu bilinmektedir. Dolayısıyla yeni medya sanatının gelişimi ayrılmaz bir şekilde ordu-endüstri, araştırma merkezleri aynı zamanda tüketim kültürü ve onunla bağlantılı teknolojilere dayanmaktadır diyebiliriz. Diğer sanatsal hareketlerden farklı olarak sanat tarihsel bir süreci yazılmamış olsa bile, yeni medya sanatı, pek çok teorisyenin belirttiği gibi, 20.yüzyıl sanat akımları ile yeni medya sanatları arasında önemli paralellikler bulunmaktadır.

Yeni medya sanatının estetik ve kavramsal kökleri 20.yüzyılın ikinci yarısına, Dada akımının başladığı zamanlara denk gelir. Bu tarihlerde sanatçılar yeni pratik ve fikirler geliştirmeye başlamışlardır. Yeni medya sanatında fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik aksiyon ve performans, yahut ironi ve absürtlüğün kullanımı gibi pek

---

[26] Nicholas Carr , **İnternet Bizi Aptal Mı Yapıyor?**, çev. İbrahim Kapaklıkaya, (İstanbul: Ufuk Yayınları, 2012), 62-63.

çok Dadaist strateji yeniden görülmektedir. Dijital sanatın, Dada, Fluxus ve kavramsal sanat gibi önceki sanat akımlarıyla yakından bağlantılı olduğu görülen bir gerçektir. Bu akımlar ve dijital sanat arasındaki bağ, her ikisinin de konsept, durum ve seyircinin katılımına objenin kendisinden çok önem vermelerinden gelmektedir. Dadaist şiir, şiirlerin yapısını rastgele bir kelime dizimi ve sıralamayla yeniden oluşturur. Bu şekilde sanat üretme fikri bütün software'lerin temeli olan algoritma ile yakından bağlı olduğu söylenebilir. 20.yüzyıl sanatını, baştanbaşa etkileyen isim olan Machel Duchamp'ın çalışmaları ise, dijital sanatı da etkilemiştir. Objeden kavrama doğru şekillendirilen pek çok çalışması 'sanal obje'nin atası olarak görülebilir. Duchamp'ın hazır nesneleri (Ready Mades) dijital sanat eserlerinde büyük rol oynayan hazır imajın benimsenmesi ve manipülasyonu ile bağlantılandırılabilir. 19.yüzyılın sonlarına doğru bulunan zoetrope (durağan resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren aygıt), praxinoscope (zoetrope'un bir gelişmiş modeli) gibi fotografik imgeyi hareketlendiren buluşlar da yeni medya sanatının ilk örneklerinden sayılabilir. 1920 ve 1950'lerde yapılan Thomas Wilfred'in "Lumia"sı (1919), Jean Tinguely'in kendini yok eden heykeli "Homage to New York" da (1960) yeni medya sanatının atalarından olarak sayılabilir.

Sanat tarihinden yeni medya sanatına atıfta bulunan veya benzeyen diğer birkaç örnek olarak şunlar verilebilir: 1960'larda video üretim teknolojilerinin gelişimiyle Nam June Paik ve Wolf Vostell televizyonlarla "6 TV De-coll/age" (1963) isimli enstalasyonu yapmışlardır. 1967 yılında bir grup sanatçı ve mühendis tarafından E.T.A.(Experiment in Arts and Technology / Sanat ve Teknoloji Üzerine Denemeler) kurulmuştur. 1960'larda Fluxus grubunun sanatçıları, müzisyenleri ve performans sanatçıları tarafından yapılan 'event' ve 'happening'ler kesin ayrımların bu alandaki örnekleri olarak görülebilir. O dönemlerde izleyicinin katılımıyla gerçekleştirilen bu etkinlikler bazı interaktif projeler ve bilgisayar kaynaklı sanat çalışmalarıyla bağdaştırılabilir. Aynı dönemlerde Fluxus akımının önemli temsilcilerinden biri olan Amerikalı müzisyen John Cage'in çalışmalarındaki rastlantısallığının yansımaları da yeni medya sanatında görülür.

Dijital teknolojilerin 1990'lı yıllarda hız kazanan gelişmesiyle hayatımızdaki ve kültür üzerindeki etkileri de artmıştır. Bu durumda yeni medya ve dijital sanat eseri üretilebilirliği artmış dolayısıyla da kültür üzerinde yarattıkları etki de çoğalmıştır.

Diğer yandan sanat ve bilimin bir araya gelmesi gerçeklikle olan sorunun daha gözle görünür hale gelmesine, kullanılmasına ve izlenilmesine olanak tanımıştır.

> "Kozmoloji, fizik, kimya, biyoloji ve jeolojiden hayvanların genetik yapısını değiştiren sanatsal deneylere, tarihin resmedilme ve hikâye edilme yollarına dek gerçeklik tanımlamaları köklü bir değişim geçirmiştir."[27]

1960'lı ve 70'li yıllarda kültürün bir parçası olarak var olmaya başlayan yeni medya sanatı için bir hareket denmemektedir ancak, o yıllardan itibaren ilerlemeye devam eden bir tutum olduğu söylenebilir. 1980 ve 90'lı yıllara geldiğimizde ise yeni medya artık, sanat dünyasının gerçek bir parçası olmuştur. Son yıllarda ise artarak dünyanın her yerinden müze ve galeriler, yeni medya sanatı toplamaya ve büyük sergiler düzenlemeye başlamışlardır. Müze ve galerilerin ilgisiyle bu alanda çalışan teorisyen ve küratörlerin sözleri de her sanat akımında olduğu gibi yön belirleyici olmaya başlamıştır. Yeni medya sanatının önde gelen küratörlerinden Amerikalı dijital sanatlar küratörü Christiane Paul'un "New Media In The White Cube And Beyond" isimli kitabında yeni medya sanatını, sanatta yeni medya kullanımında şöyle ayırır:

> "Yeni medya sanatına bakarken dijital araçların ara bir araç olarak ve direk bir araç olarak sanatta kullanılmasını ayırmamız gerekir. Sanatçıların çoğu hala günümüzde dijital teknolojiyi geleneksel sanat biçimleri üretmek (dijital fotoğraf, baskı, heykel gibi), saklamak veya dağıtmak için kullanıyor."[28]

Yani fotoğraf, baskı, heykel ve müzik gibi geleneksel sanat objelerini yaratmak için dijital teknolojileri bir araç olarak kullanan sanat biçimi ile bu teknolojileri aracın (objenin) kendisi olarak kullanan, üreten, depolayan, özellikle onu sergileyen, etkileşimli ve katılımcı özelliğini kullanan sanat biçimi arasındaki farkı belirtmemiz gerekir. Paul, ayrıca dijital teknolojilerin geleneksel sanatlarda araç olarak kullanılmasının bugün onların estetiğini, üretimini, sergilenmesini, küratöryel kısmını da içermekte olduğunu söyler ve şöyle devam eder:

> "Yeni medya sanatının tanımı için fiziksel ve sanal alanda pek çok tartışmalar olsa bile, bu sanatın anlaşılması zor pratiği hala yeniden şekillenmektedir. Pek çok sanatçı ve küratörün ilgisini çeken bu yeni yaklaşım, güvenle kategorize edilmesi, enstitüleşmesi, metalaştırılması bu kadar zorken bile, onun istenenden daha canlı olduğu görülür. Bu türü tek bir başlık altında

---

[27] Ron Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?**, çev. Güçsal Pusar, (İstanbul: Metis Yayınları, 2007), 98.

[28] Christiane Paul, **New Media In The White Cube And Beyond**, (California: University of California Press, 2008), 20.

toplamak genelde doğru değildir. Bunun yanında yeni medya süreç odaklı, dinamik ve eş zamanlı, çeşitli, değişken, özelleştirilebilir olarak kategorize edilebilir."[29]

Bu durumda yeni medya sanatını yeni medya teknolojileri ile yapılan sanat eserleri olarak kabaca tanımlayabiliriz. Bunların arasında dijital sanat, bilgisayar animasyonları, bilgisayar grafikleri, internet sanatı, interaktif sanat ve biyo teknoloji sayılabilir.

Özellik ve karateristikliğinin yanında, dijital teknolojiyi kullanan yeni medya, kendini çeşitli şekillerde tanımlayabilir, geniş başlıklar altında toplanabilir. Ağ bağlantıları olmak veya olmaksızın kendini yerleştirme sanatında gösterebilir, kulaklık veya elektronik eldiven kullanarak sanal gerçeklik projelerinde yer alarak izleyiciyi/katılımcıyı bu sanal dünyanın içine alabilir, orada yaratılacağı gibi sergilenebileceği bir alan olan internette konumlanabilir, sanatçı tarafından kodlanan bir software olabilir, mobil veya yerleşik olabileceği (telefon, GPS) cihazlarla karşımıza çıkabilir. Software sanatı bu liste içinde en bulanık olanıdır. Tanımlanan bir kategori olmaktan çok, yeni medya sanatını uygulamak için kullanılan pratik olduğu söylenebilir. Herhangi bir yeni medya sanatı çalışmasında yerleştirme veya sanal ortama bağlanmak için kullanılan arayüzlerin hepsi bir software'e dayanır. [30]

Buna rağmen neyin yeni medya içinde yer aldığını söylemek yine de kolay değildir. Pek çok yeni medya sanatı projesinin merkezi olan internet; heterojen ve sürekli değişen türlerin; donanım ve yazılımın, servisler, yönlendiriciler, kişisel bilgisayarlar, veri tabanı uygulamaları, kodlar ve dosyalar, bütün gizli yönetilen http, TCP/IP ve DNS gibi tutanakların sürekli değişen bir karışımıdır. Video ve bilgisayar oyunları, gözetleme kameraları, kablosuz telefonlar, taşınabilir bilgisayarlar, GPS (Global Positioning System/ Küresel Konum Sistemi) gibi diğer teknolojik aletler de yeni medya sanatında önemli bir yer alır.[31]

Yeni medya sanatı, burada bahsedilen teknolojilerden üretilmesine rağmen sadece bunlar olarak tanımlanamaz. Aksine bu teknolojilerin eleştirel veya deneysel olarak

---

[29] **age,** 32.

[30] **age,** 35

[31] Mark Tribe, New Media Art, https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art [03.06.2013].

yayılması amacıyla, yeni medya sanatçıları bunları medya sanatları olarak yeniden yorumlarlar.

> Bilgisayar oyunlarının modifikasyonu, siberformans, robotik ve jeneratif (generative) sanat gibi birçok alt dala ayrılan yeni medya sanatında algoritmik mimari, kod yazılımı, "render" etme, ara yüz, ağ, "hack" , veri kartografisi, "real time" gibi kavramlar temel araçlara dönüşmüş durumda."[32]

Kendini çağdaş sanattan ayıran yeni medya sanatı objelerden çok sistemler, süreçler ve tutumlarla ilgilidir ki bunların hepsi herhangi diğer bir disiplinin aksine çok iyi anlaşılmalıdır. Bir yeni medya sergisi bizi çok farklı kültürel oluşumların içine sokabilir; bilgisayar oyunları salonu ya da eğlence parkı gibi. Bir yeni medya işine yaklaşırken bazı standart insan-bilgisayar elementlerini keşfederiz (bilgisayar ekranı, Mouse, oklar, tuşlar vs.); yönlendirmeleri kullanmak zorundayızdır ki bize işi nasıl kullanacağımızı söylerler. Bunların bütününde bizden akıllıca problem çözmemiz, sistematik deneyimleme ve yeni görevleri çabuk öğrenmemiz beklenir. Buradan anlaşılacağı gibi bir yeni medya çalışması izleyiciyi sürece dâhil eder.

> "'İzleyiciyi sürece dâhil edici ortamlar' deyişi, video projeksiyonlar ya da katılımcıyı saran ara yüzler gibi başka türde dijital enstalasyonları tanımlamakta da dikkate alınmakla birlikte, öncelikle sanal gerçeklik eserleri için kullanılır. Sanal gerçeklik kullanıcıyı, (genellikle) üç boyutlu grafik ve çok-kanallı, uzamsallaştırılmış ses vasıtasıyla bir total dijital ortama sokmaktadır. Normal koşullarda başa takılan bir görüntü birimi ve veri eldiveni yoluyla gerçekleştirilen; veya, Cave Otomatik Sanal Ortam (CAVE) gibi sanal gerçeklik ortamları söz konusu olduğunda, bir çok ekranlı, çok hoparlörlü video projeksiyon sistemi aracılığıyla gerçekleşen bir süreçtir bu."[33]

3.2.1.Duchamp Land ve Turing Land

Burada yeni medya sanatının tanımına bir parantez açarak bu süreci etkileyen önemli sanat tarihsel bir karşılaştırmadan bahsedebiliriz. Medya kuramının önemli isimlerinden Lev Manovich'in 1996 yılında kaleme aldığı makalesi "The Dead of

---

[32] Ebru Yetişkin, "Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir" www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanati_Nasil_Okunabilir [07.07.2013].

[33] Bruce Wands, **Dijital Çağın Sanatı**, çev. Osman Akınhay, (İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006), 99.

Computer Art", yeni medya sanatı ve güzel sanatların arasına bir sınır çekmiştir. Manovich'in bu tezi, çağdaş sanat ve yeni medya sanatı arasında bir çizgi olarak da kabul edilir. Bunlar; Duchamp Land ve Turing Land'dir. Çağdaş sanat dünyasını betimleyen Duchamp Land'da, sanat objelerinin "içeriğe yönelmiş, karmaşık, ironik, özgönderimsel ve sık sık kendi materyaline karşı abartısız bir yıkıcı tutum"[34] izlediği görülür. Nam June Paik'in magnetleri ekranlara sabitlediği çalışması buna örnek olarak gösterilebilir. Turing Land ise tam tersi karakteristiklere sahiptir; "yeniye doğru yönelme, en gelişkin teknolojiyle basit ve çok ironik olmayan" sanat eserleri yapmak ve daima ciddi işler için kullanılan teknolojiyi almak"[35]. Manovich'e göre bu iki tezin arasında zıt dünyalarından ötürü bir birleşme olması mümkün değildir. Duchamp Land içerik ile öne çıkan, alaycı ve sanat tarihini bilen yani özgönderimsel bir yaklaşım içerirken, Turing Land gelişen teknolojiyi araç olarak kullanır. Burada izleyici ciddi bir teknolojik müdahale ile karşı karşıyadır. Manovich, içeriğin ve sanatın teknolojiler yoluyla sunumunun arasındaki gerilimin, birbirinin içine geçen teknik ve methodlardan anlam çıkarmak için uygun bir strateji elde olmadıkça çözülemeyeceğini belirtir. Dolayısıyla yeni medyumlara hizmet eden teknolojiye baskın çıkacak yeni biçimler bulmak gerekmektedir.

Manovich'in bahsettiği bu dönemler obje ve uygulama, bağlamlama ve evrim pratikleriyle alakalıdır. Bu iki dönem; büyük oranda dünya kültürü ve bilgisayar kültürü, birbirleriyle karşılaşırlar. Burada birbirinden ayrışık sanat biçimlerinin, birleşik bağlantıları vardır. Yani teknik ve metotlar farklı disiplinlerce karşılıklı geliştirilebilirler. Buradan da anlaşılacağı gibi bu iki ayrı dünya her ne kadar birbirinden tamamen bağımsız ve ayrışık görünseler de, disiplinler arası sanatın çok kapsamlı kavrayıcılığı ve farklı türleri geniş bir yelpaze altında toparlayabilmesinden ötürü, Duchamp Land ve Turing Land arasında bir köprü kurulabilir.

---

[34] Lev Manovich, "The Death of Computer Art", http://www.manovich.net/TEXT/death.html [11.03.2013].

[35] **age.**

4. YENİ MEDYANIN PRENSİPLERİ

Bilgisayarın ilkin sadece hesaplama yapmaya yarayan bir alet olarak geliştirilmişken tarihsel anlamının önüne geçmesi, bu aletin manipülasyon, sentezci ve yeni bir dönem yaratıcısı olarak görülmesine neden olabilir. Dönemin dijital gelişmeler üzerinden ilerlemesi, bu gelişmelerin, yani yeni medyaların sınıflandırılmasının gerekliliğini de beraberinde getirmektedir. Bilgisayarlaşma tarihinin çok eskiye gitmemesinden ötürü, yeni medyanın tarihi de çok derine inememektedir. Ancak günümüzde pek çok düşünür, teorisyen ve araştırmacı her geçen gün bu konuda daha çok araştırma yapmakta, makaleler yazmakta ve son çıkan gelişmeleri toplumsal etkileşimler, kültürel değişiklikler, sanata olan yansımaları gibi şekiller altında takip etmekte ve ileriye yönelik bir tarih çalışmasını beslemektedirler.

Bu çalışmalara makaleleri ile katkıda bulunan isimlerden medya teorisyeni Lev Manovich'in "New Media Language" isimli kitabında ele aldığı, "Yeni Medyanın Prensipleri" isimli makalede, yeni medya sanatını teorik olarak sınıflandırır.[36] Manovich, yeni medyanın prensiplerini dile getirirken aynı zamanda, 'eski' ve 'yeni' medyanın ayrımını yapar ve bunları bir listede toplar. Liste beş şıktan oluşmakta ve her biri kendi içinde mantıksal bir dizilim barındırmaktadır. Yani bir ve ikinci maddeler, üç ve beşinci maddelere gönderme niteliğindedir. Diğer yandan, her yeni medya sanatı projesi bu prensiplere uymaktadır denmemektedir. Bu yüzden, bu prensipleri kesin kurallar olarak görülmek yerine, gün be gün kültürün her katmanını daha çok etkilemekte olan bilgisayarlaşma kültürünün genel eğilimleri olarak görmek daha doğru olacaktır.

[36] Lev Manovich, "Principles of New Media", http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf [10.29.2012].

4.1. Sayısal Tasvir

Bütün yeni medya objeleri dijital bir numaralandırma işleminin sonucudur. Buradan çıkacak ilk sonuç bir yeni medya objesinin matematiksel olarak ifade edilebilirliğidir. Örneğin bir imaj veya şekil matematiksel fonksiyonlar kullanılarak gösterilebilir. Diğeri ise yeni medya objesi algoritmik güdümlemenin konusu olabilir. Örneğin doğru algoritmaların uygulanmasıyla 'burnu' fotoğraftan alabilir, zıtlığı arttırabilir, kenarları düzeltebilir ya da oranları değiştirilebilir. Kısaca medya programlanabilir olmuştur.

Bir yeni medya objesi bilgisayarda var olmaya başladığı andan itibaren orijinalinde sayısal formlardan meydana geliyor demektir. Ancak bilgisayara geçip sayısallaşmadan önce pek çok yeni medya objesi, eski medya biçimlerinden türemiştir. Yani bilginin gösterimi, tanımı sayısal bir ortamda gerçekleşmeye başlamıştır. Bu sayısal ortamda bilgiyi sunma dijitalleşme denen bir türün doğmasına neden olmuştur. Dijitalleştirme (varolan) sürekli veriyi sayısal bir biçime dönüştürmek demektir ve örnekleme ve niceleme olarak ikiye ayrılır. İlk olarak veri belli aralıklarla örneklenir (piksel dizgilerinin dijital bir imajı göstermek için kullanılması gibi). Örnekleme teknik olarak belli bir anda, zaman ve mekanda, belli bir üretime göre yapılan bir ölçüm olarak tanımlanabilir. Örneklemenin sıklığı çözünürlük olarak ifade edilir. Örnekleme ayrık verinin içinde sürekli veriye dönüşür. Bu bilgi kitap sayfaları, pikseller gibi belli öğelerde görülür.

4.2. Modülerite

Modülarite, yeni medyanın parçalanmış hali olarak tanımlanabilir. Tıpkı fraktalın farklı ölçülerde aynı yapıyı kullanması gibi, bir yeni medya nesnesi de aynı modüler yapıyı kullanır. İmajlar, sesler, şekiller gibi medya öğeleri, ayrı örneklerin bir birleşimi olarak sunulur. Bu öğeler her ne kadar daha büyük bir objede bir araya gelse de ayrı ayrı varlıklarını sürdürmeye devam ederler. Ve bu objeler de daha sonra daha büyük objeler olarak birleşebilirler. Fakat yine her zamanki ayrışma özelliklerini korurlar. Örneğin çoklu ortamda gerçekleştirilen bir film; birçok görüntü, QuickTime videolar, ayrıca kaydedilen ve yeri geldiğinde kullanılan seslerden oluşabilir. Bütün bu öğelerin tek bir başlık altında bir araya gelmesine ve baktığımızda bir bütün oluşturmasına rağmen hepsi hala tek tek kimliklerini

korumaya devam ederler. Hepsinin ayrı ayrı bağımsız olduklarından istenildiği zaman bir araya getirilmeye veya daha büyük bir filme eklenmeye yani modifiye edilmeye uygundurlar. Microsoft Office uygulamaları da modülariteye örnek olarak verilebilir. Bir Word dokümanına bir imaj eklenebilir ancak imaj dokümandan bağımsız olarak var olmayı sürdürür, farklı programlarca müdahale edilebilinir. Yahut GIF ve JPEG imajlar, media clips'ler eklenebilir ve daha sonra bu elemanlar yine tek başlarına kullanılabilirler. Aynı şekilde World Wide Web de tamamen modülerdir. Pek çok farklı web sayfalarından oluşur ki bunların hepsi de ayrıca kendi içinde farklı medya öğelerinden oluşmuştur. Her öğe her zaman erişilebilirdir.

4.3. Otomasyon

Bir ve ikinci madde olan medyayı sayısallaştırma ve medya yapısını modülere etme medya yönetimi konusunda otomatikleşmeye izin verir. Bilgisayar kullanıcıları şablonlarla veya basit algoritmalarla medya objelerine müdahale edebilir yahut yeniden yaratabilirler. Örneğin bir Photoshop programı otomatik olarak imajı düzeltebilir, zıtlığını ayarlayabilir. Aynı zamanda filtrelerle farklı etkiler yaratılabilir. 3D uygulamalı programlar gibi diğer bilgisayar programları; ağaç, yeryüzü, insan figürü yahut hazır nesne gibi öğeleri otomatik olarak yeniden oluşturabilirler. Yani bilgisayarlar, insanın yapacağı işi üzerinden azaltırlar. Yeni medya sanatlarının yanı sıra bu durum özellikle endüstride hızı arttırarak bir zorunluluk haline gelmiştir. Tam otomasyonun kullanılacağı alanlar ve yöntemler olduğu gibi, bazı yerlerde ve uygulamalarda yarı otomasyon kullanımından da söz edilebilir. Yarı makine, yarı insan uygulamaları sonucu ortaya çıkan proje ve ürünler mevcuttur.

3.4. Değişkenlik

Eski medyanın bir kişi tarafından belli bir başlık veya kompozisyon altında toplanan metin, görsel ve işitme öğelerinden oluşan bir bütünken, yeni medya çeşitlilikten ve değişkenlikten oluşur**.** Bir yeni medya objesi koşulsuz olarak tek bir şeye odaklanmış değildir. Ancak farklı sürümlerde var olabilir. Yani değişkendir. Tamamen insan tarafından üretilmek yerine bilgisayar tarafından oluşturulan versiyonlardır. Değişkenlik otomasyonla yakından bağlantılıdır. Aynı zamanda modülerite olmaksızın değişkenlik prensibi de olmaz. Belli araçlardan ziyade dijital olarak

depolanan medya öğeleri tek başlarına da varlıklarını sürdürebilir ve gerektiğinde belli program altında bir araya getirilebilirler.

4.5. Kod Çevirimi (Transcoding)

Beşinci ve son prensip Manovich'in gözünden medyanın bilgisayarlaşmasının en önemli sonucudur. Daha önce belirttiğimiz gibi bilgisayarlaştırma medyayı bilgisayar bilgisine dönüştürür. Yeni medya dilinde "transcode", bir şeyi başka bir formata çevirmek demektir. Adım adım bilgisayarlaşan kültür bütün kültürel kategori ve konseptlerde benzer kod çevrimini (kodlanmış bir bilgi dilini, başka bir kod ile yenden kodlama) başarır. Yani kültürel kategori ve konseptler, bilgisayardan doğan yeni varlık bilim, bilgi kuramı ve pragmatizmle yer değiştirir. Böylece yeni medya bu yeni kültürel kavramsallaştırmanın habercisidir.

Yeni medyanın mantığını anlamak için bilgisayar bilimine dönmemiz gerekir. İşte bu bizim yeni dönemler, kategoriler ve hareketler bulmayı beklediğimiz programlanabilir medyayı karakterize eden yerdir. Medya çalışmalarından, software çalışmaları denilen başka bir alana geliriz; medya teorisinden software teorisine. Kod çevriminin prensibi, bir yönü software teorisi üzerine düşünmeye, diğer yönü ise yeni medya teorisi olarak bilgisayar biliminin konseptlerini kullanmaya dayanır. Burada verilen prensipleri takip ederek bir yeni medya çalışmasını teorik olarak inceleyebilir ve sınıflandırabiliriz. Manovich üzerinde uzun zamandır çalıştığı yeni medyanın dilini çeşitli yönlerden incelerken birçok karşılaştırmaya girdiğini söyleyebiliriz.

Bilgi, kültür ve sanatın bu kadar iç içe geçtiği ve her gün bir yeni bir teknolojik gelişmenin yaşandığı bir dönemde, yeni medya sanatı gibi kaygan bir kategori üzerine çalışmak ve tanımını yapmak kolay değildir. Bu alanda çalışmalarına devam eden Amerika'nın önde gelen yeni medya ve performans sanatları merkezi Walker Art Center'ın direktörü, küratör ve araştırmacı Steve Dietz de yeni medyayı sınıflandırırken teorik açıklamalardan ziyade örnekler vermeyi yeğlemiştir. Dietz'in sınıflandırmasına göre yeni medya üç kategori de incelenebilir; interaktivite,

bağlanabilirlik ve hesaplanabilirlik (interactivity, connectivity and computability).[37] İnteraktivitenin bir örneği Rafael Lozano-Hemmer'in bilgisayar programının kullanıcıların gölgelerini yansıttığı çalışması, "Body Movies"de görülebilir. Çalışma Hemmer'ın sıklıkla kullandığı gölgelerden oluşan bir yerleştirmedir. Kamusal alanda gerçekleştirilen projede binlerce figürün gölgesinin yansıtıldığı dev bir ekran yaratılır. Otomatik olarak kontrol edilen projeksiyonlarca alınan görüntülerden oluşan çalışma, yere konumlandırılan güçlü ışık kaynaklarınca desteklenmiştir. İnsanlar bu ışık kaynaklarının önünden geçtikçe gölge ve portreleri dev ekranda görülür. İzleyicinin katılımını gerektiren, interaktif bir yeni medya projesi olan "Body Movies" Hemmer'in sık kullandığı etkileşimli çalışmalarından bir tanesi olarak gösterilebilir.



Şekil 7 - Rafael Lozano-Hemmer, "Body Movies", 2002, Hauptplatz, Ars Electronica Festivali, Linz, Avusturya. Fotoğraf: Antimodular Research.

Thomas & Craighead'ın dünyadan canlı sinyalleri naklettiği çalışması "Light from Tomorrow" bağlanabilirliğe bir örnek olarak gösterilebilir. Çalışma, farklı yerlerden

[37] Berly Graham, Sarah Cook, "**Rethinking Curating: Art After New Media**", (Cambridge: The MIT Press, 2010), 32.

aldığı gün ışığını internet yoluyla galeride sergiler. Hesaplanabilirlik ise, alogoritmik programlarla çalışmayı üretken yapmak için kullanılır. Bütün bu örneklerde de görüldüğü gibi yeni medya sanatı en son teknolojiler, oluşum ve bağlanabilirlikle yakından ilgilidir. Yeni medya sanatına yön vermesi açısından teknoloji ve sanatın bağını, internetin tarihini ve sanat alanında kullanımını bilmemiz gerekir. Dietz'in bu yeni medya kategorileştirmesinin ardından yeni medya küratörü ve teorisyeni Sarah Cook, tanımları daha tanıdık hale getirmek üzere; intaraktiviteyi, işbirliği; bağlanabilirliği (connectivity), dağıtma (distributed); ve hesaplanabilirliği (computable), değişkenlik olarak ifade eder.[38]

[38] **age,** 33.

5. YENİ MEDYA SANATI VE ERKEN AKIMLAR

Net.art, 1997 yılında Almanya, Kassel'de gerçekleştirilen Documenta X'da ilk sergilendiği zamana kadar yeni medya sanatı nispeten diğer sanat dünyasından ayrı tutuluyordu. E-posta listeleri ve web siteleri, yeni medya sanatının tartışma, tanıtma ve sergi gibi alternatif kanallarına hizmet ediyordu. Aynı zamanda yeni medya sanatçılarının çağdaş sanat ve dijital kültür arasında taraf tutmasını mümkün kılıyordu.

İnternete olan yakın bağlarından dolayı yeni medya sanatı dünya çapında bir hareketin başlangıcı olarak görüldü. İnternet, coğrafik konumuna bakmaksızın her türlü bilgiye ulaşımı mümkün kılarken uluslararası yeni medya sanat hareketinin doğası, global sanat dünyasını gün geçtikçe daha çok bir bütün olarak göstermeye başladı. Buna örnek olarak 1990'larda gittikçe çoğalan uluslararası bienaller gösterilebilir. Bu durumun daha çok küreselleşen kültür ve ekonomi ile ilgili olduğu söylenebilir.

> "Küreselleşme internet kullanımının yaygınlaşmasının nedeni ve etkileridir. Marshall McLuhan'ın kitabı (1962) The Gutenberg Galaxy 'de daha önce tahmin ettiği "Global Village"in bir sınıf olarak ortaya çıkması bu teknoloji için benzersiz bir talep ve bunun yayılması ve geliştirilmesi için hızlı bir süreç yaratmıştır. Aynı zamanda küreselleşme uluslararası ticareti, çok uluslu ortaklıkları ve serbest fikir alışverişini kolaylaştırmıştır. Tıpkı video sanatının bir mercek gibi televizyon ve onun medya merkezli kültür üzerindeki gittikçe artan rolünde olduğu gibi yeni medya sanatı bu gelişmeleri ve onların toplum üzerindeki etkilerini yansıtır."[39]

Kişisel bilgisayarlarda yazılım ve donanımın gelişmesi, 1990'larda yeni medya sanatının bir hareket olarak ön plana çıkmasında önemli bir rol oynamıştır. Her ne kadar kişisel bilgisayarların bundan on yıl öncesinde piyasaya çıkmış olsa da (Apple Macintosh 1984) 1990'ların ortalarına kadar ekonomik olarak uygun olan kişisel

[39] Mark Tribe, New Media Art, https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art [03.06.2013]

bilgisayarlar, imajları değiştirme, 3D modelleme, web sayfası tasarımı, video düzenleme ve ses ayarlamada yeterince güçlü değildi. Eş değer derecede önemli olarak kişisel bilgisayarlarla ve video oyunlarıyla (1980) büyüyen nesil gelecek çağların sanatçılarıydı. Bu sanatçılar yeni medya ile daha uyumluydular.

Birçok sanatçı için internetin gelişimi, sadece bilgisayarla imajları değiştirmek, sergiler için davetiye tasarlamak veya hibe için başvuru yapmak anlamına gelmiyordu. Bilgisayar birden, uluslararası sanatçı, eleştirmen, küratör, koleksiyoner ve diğer sanat ortamlarına girmenin bir yolu oldu. Bazı sanatçılar interneti sadece farklı malzemelerle yaptıkları çalışmalarını yaymanın bir yolu olarak görse de, diğerleri interneti sanatsal olarak müdahale edecekleri bir alan olarak değerlendirmiştir.

Yeni medya sanatının kedisinin mixed-medya, multimedya ve melez medya özelliklerinden ötürü tek bir tanımla bir araya gelmesi pek mümkün değildir. Bir karışık medya çalışması keçe, gümüş ve suyu bir arada bir enstalasyonda kullanabilir; bir multimedya çalışması bir CD-ROM'da ses, sabit görüntü ve video içerebilirken, bir melez medya çalışması bir bütün elde etmek için karşılıklı medyaları bir araya getirebilir. Örneğin, temelde ikisi de aynı anlama gelmesine rağmen ticari medyada melez yerine "convergence" (bir noktada birleşme) terimi kullanılmaktadır. Televizyon, internette dolaşma, bilgisayar oyunları ve e-mail tek bir ticari serviste ve mümkünse tek bir araçta bir araya getirilmektedir. Bu farklı medyaların zorluğunun bilinciyle bazı teorisyenler 'postmedia' teriminden bahsetmeye başlamışlardır. Ancak yeni medya sanatının tamamıyla 'postmedia' olmaya hazır olduğu söylenemez. Çünkü yeni medya sanatı, kesin alt kategorilere ihtiyaç duymakta ve bunlar da belli tavır ve belli medyaları tanımlamaktadırlar.[40]

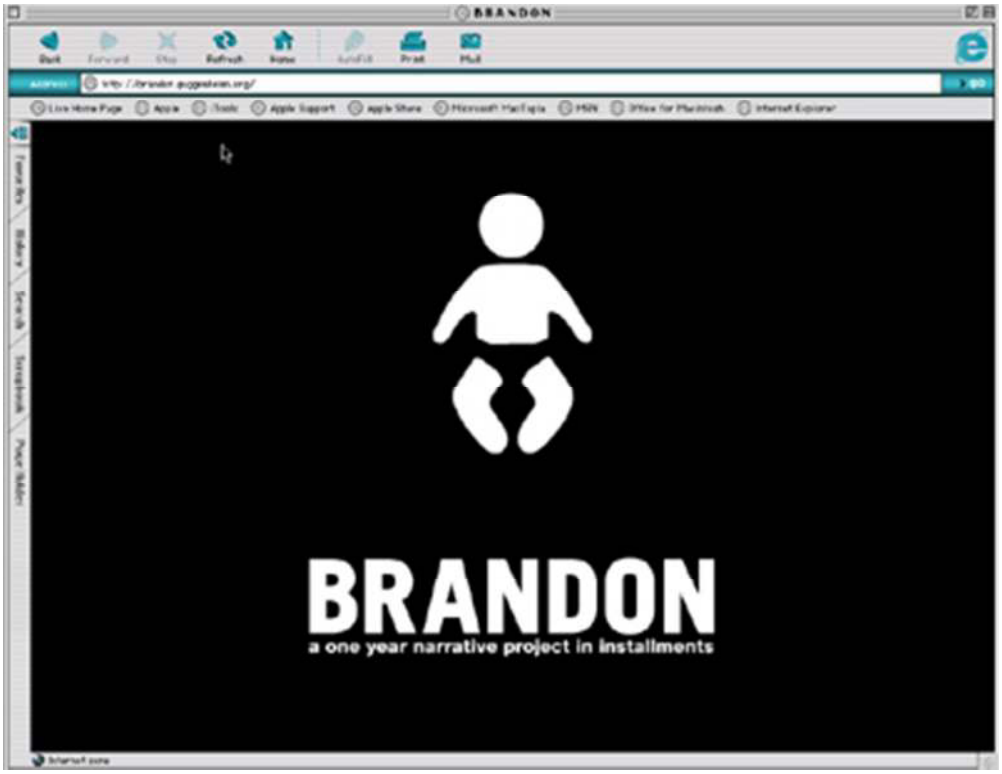
Yeni medya sanatı her ne kadar yeni ile ilgili olsa da (yeni kültürel formlar, yeni teknolojiler, politik alanda yeni kıvrımlar), sanat tarihi içinde bir yere doğmamıştır. Yeni medya sanatının kavramsal ve estetik geçmişi 20.yüzyılın başlarında Dada akımının çeşitli Avrupa ülkelerinde ortaya çıkmasına kadar uzanmaktadır. 1.Dünya Savaşını sırasında Dada sanatçıları; Zürih, Berlin, Köln, Paris ve New York'ta

[40] Janet H.Murrey, "Inventing the Medium", **The New Media Reader**, ed. Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, (Cambridge: The MIT Press, 2003), 7.

radikal bir şekilde yeni sanatsal pratikler ve fikirler denemeye başladılar ve aralarından pek çoğu 20.yüzyılı çeşitli form ve referanslar aracılığıyla yeniden yapılandırdılar. Her ne kadar Dada savaşın endüstrileştirilmesine, metin ve imajların mekaniksel olarak yeniden üretimine tepkinin bir parçası olsa da, yeni medya sanatı bilgi teknolojisinin devrimi ve dijital kültür biçimlerine bir yanıt olarak görülebilir. Pek çok Dadaist strateji fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik eylem ve performans gibi yeni medya sanatında yeniden görülür. Aynı zamanda Dadaist sanatçılar ironi ve anlamsızlığı (abesliği) desteklerler. Tıpkı Shu Lea Cheang'ın "Brandon" ve Diane Lundin'in "Genetic Responce System 3.0" isimli çalışmalarında olduğu gibi, görüntü ve metinlerden alınan parçalar yan yana koyulur. Shu Lea Cheang'ın, şu anda offline olan internet, üzerindeki "Brandon" isimli çalışması, 1993 yılında tecavüze uğradıktan sonra öldürülen cinsiyet değiştiren Brandon Teena/Teena Brandon'ın hayat ve ölümüne odaklanır. Çalışma, Brandon'u üst üste bindirilmiş çoklu hikâye ve görüntülerinin, gerçek ve sanal ortamda bir araya getirilmesine dayanır. Cheang "Brandon" u gerçekleştirmeye nasıl karar verdiğini şöyle anlatıyor:

> "Süresel bir performans formatında olmasını düşündüğüm gerçek (devlet/ulus) ve sanal (anonim/avatar) sınırları arasında bir süredir çalışıyordum, "Brandon", kendimi siber-göçebe olarak tanımlayabileceğim, gerçek mekandan sanal mekana doğru hareket ettiğim bir zamanda aklıma geldi. 90'lı yılların ortalarıydı ve ırk ve cinsiyetin artık bir öneminin kalmadığı sanal dünyaya büyük bir umut bağlıydı."[41]

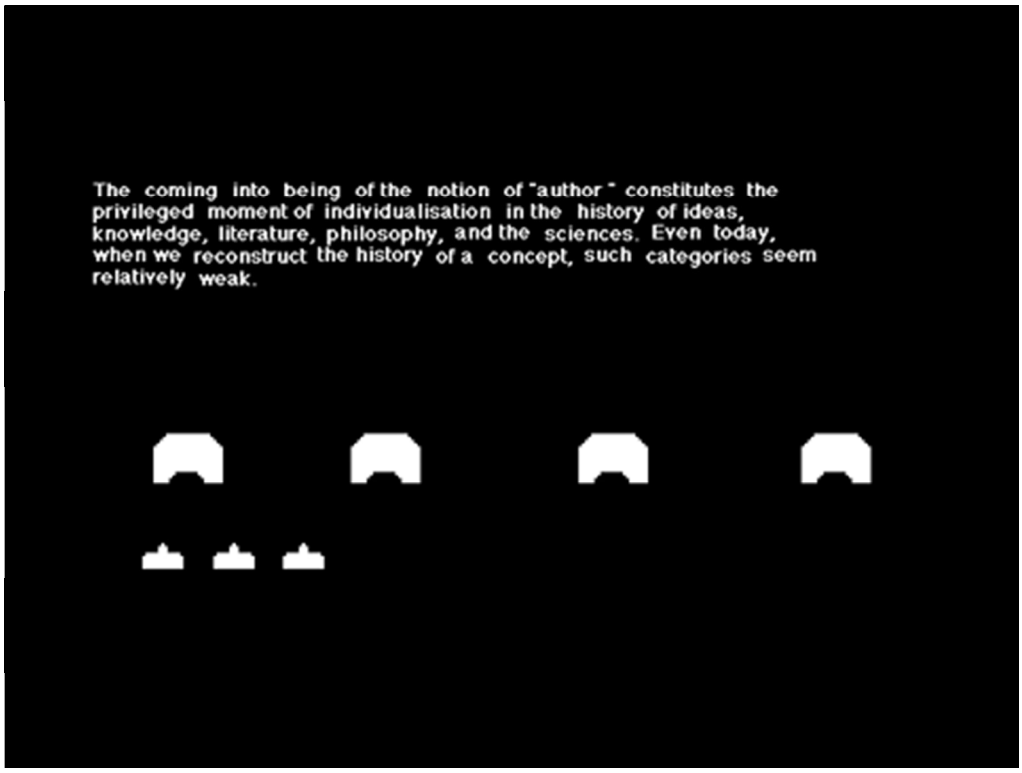
[41] Yın Ho, "Shu Lea Cheang on Brandon", röportaj, http://rhizome.org/editorial/2012/may/10/shu-lea-cheang-on-brandon/ [20.11.2012]



Şekil 8 - Shu Lea Cheang, "Brandon", 1998-1999, The Brandon Project 1995, ekran görüntüsü, © Shu Lea Cheang.

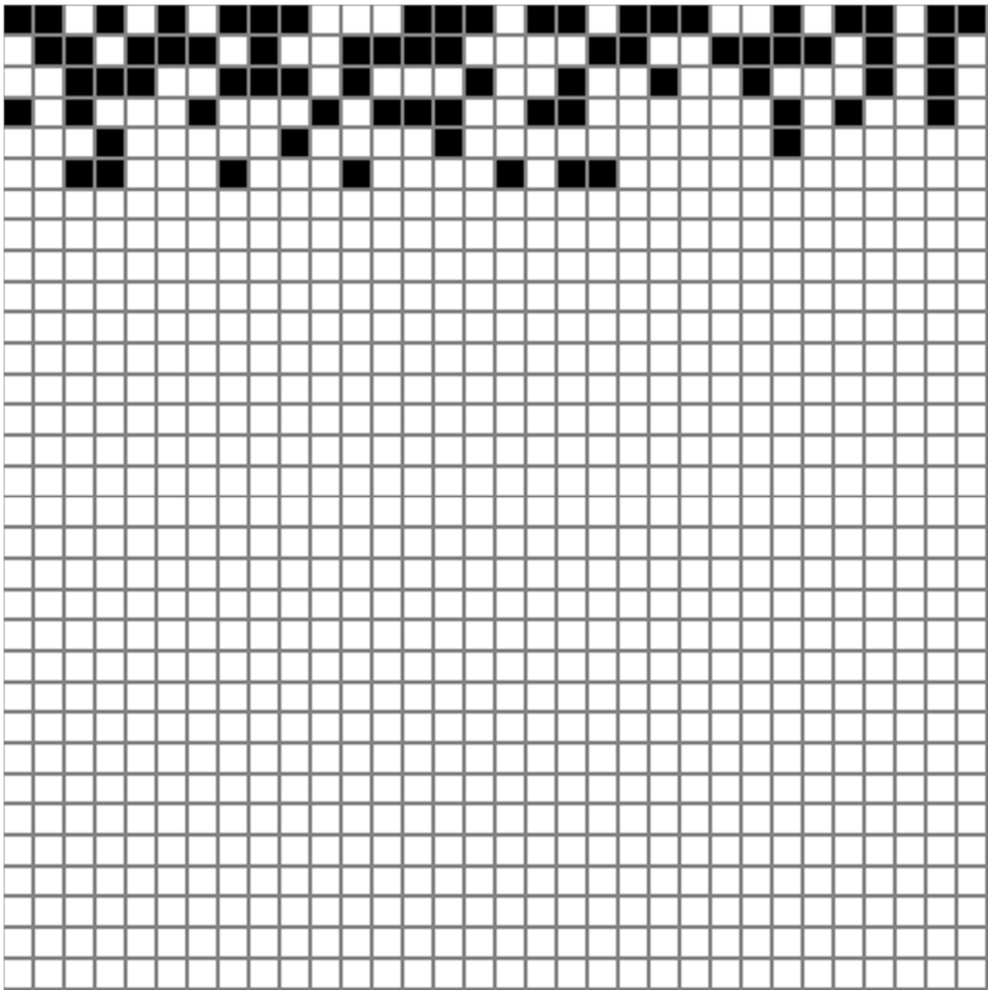
Marcel Duchamp'ın hazır nesneleri de yeni medya sanatına önceden delalet eder. Sanat ve politika arsındaki sınırları belirsizleştiren George Grosz, John Heartfield ve diğer Berlin'li Dadaistler de, "Electronic Disturbance Theater's FloodNet" ve "Fran Illich's Borderhack" gibi projelerle yeni medya sanatının öncüleri arasında yer alırlar. Emmy Hennings, Richard Huelsenbeck ve diğerlerinin Zürich, Cabaret Voltaire'deki performansları, Alexei Shulgin ve Cary Peppermint gibi yeni medya performans sanatçıları için sahneyi hazırlamışlardır. Pop Art, yeni medya sanatında diğer bir önemli öncüldür. Pop Art çalışmaları gibi, yeni medya sanatı çalışmaları da ticari kültürle ilgilidir veya onu referans alır. Pop sanatçısı Roy Lichtenstein'in resimlerinde yeniden ürettiği çizgi roman imajlarına benzer bir şekilde, yeni medya sanatçı çifti Thompson ve Craighead, daha önce atari salonlarında oyun oynayanların bir benzeri olan video oyunu "Triggerhappy"i (1998) yapmışlardır. Çalışma klasik atari oyunlarını metinle birleştiren interaktif bir projedir. İzleyici ekranda beliren metin onlara ulaşmadan önce vurarak oyunu kazanmaya çalışır.[42]

[42] **age.**



Şekil 9 – Thompson & Craighead, "Triggerhappy", 1998, sanatçıların ve Carroll/Fletcher'in izniyle.

Aynı zamanda objelerden çok fikirlere odaklanan kavramsal sanat da doğasında daha çok kavramsal yaklaşımlar barındıran yeni medya sanatına bir işarettir. John F. Simon Jr.'ın "Every Icon" (1996) isimli yeni medyanın kavramsallığına örnek olarak gösterilebilir. Çalışma Web sağlayıcısında çalışan Java'nın küçük bir uygulamasını gösterir. 32x32 ebatlarında karelerden oluşan dizgede her bir kare siyah veya beyazdan oluşur. İlkin her kare beyaz olarak başlayan çalışmada her karenin beyaz olduğu bir imajla başlar ve her kare siyah olana kadar devam eder. Sadece ilk şeridin tamamlanması 1.36 yıl sürecekken ikinci şeridin tamamlanması 5.85 milyar yıl sürecektir. Sınırlı bir görsel alanı olmasına rağmen bir insan hayatından daha fazla görülecek imaj vardır. Online bir yerleştirme olan "Every Icon" software ile hazırlanmış bir kavramsal sanat çalışmasıdır.



Şekil 10- John F. Simon Jr.'ın "Every Icon", 1996.

5.1. Sanal Gerçeklik ve Erken Örnekler

"Bir yerine iki gerçekliği barındıran bir dünyaya giriyoruz: mevcut ve sanal."

Paul Virilio

"Temas duygusu, bir şeyin veya birisinin yabancı olduğunu hissetmemiz riskini taşır. Teknolojilerimiz bu riskten uzak durmamızı sağlar."[43]

Richard Sennett, Et ve Taş

Sanal gerçeklik, bilgisayar tarafından yaratılmış imgeler içeren, sanal olarak insan hareketlerine imkân veren mekandır. "Dokunamayacağımız, onun da bize

[43] Kevin Robins, "**İmaj**", çev. Nurçay Türkoğlu, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999), 31.

dokunamayacağı bir gerçeklik."[44] Genel olarak bilgisayar tarafından yaratılan veya bilgisayar ve mobil aletler aracılığıyla ulaşılan mekanlarda geçer. Sanal gerçeklik tanımı, ilk kez 1989 yılında Jaron Lanier tarafından ortaya atılmıştır.[45]

Sanal dünyayı gerçekmiş gibi hisseder, fiziksel olarak olmasa bile çevrimizi sarmaladığı hissini yaşarız. Paul'e göre sanal gerçekliğin asıl anlamı kullanıcılarını bilgisayar kaynaklı üç boyutlu bir dünyanın gerçekliğinin tamamen çeken ve onlara bu dünyaya ait sanal objelerle iletişime geçmeleri için olanak tanıyan bir dünyadır. Sanal gerçeklik, kullanıcıyı sanal bir mekana çeken en radikal deneyimdir. Kullanıcının direk karşısında olan ekran, kullanıcıyı tamamen yapay bir dünyanın içine çeker ve fiziksel olandan bertaraf eder. Kullanıcıyı her yönüyle iletişim kurabildiği tamamen içine girebildiği simülasyon bir dünya, teknolojinin sağladığı geniş imkanlara rağmen hala gerçekten çok bir rüyadır.[46]

> "Sanal gerçeklik, bilgisayar teknolojisiyle yaratılmış bir yapay çevrenin, yine bilgisayar yoluyla gerçekmiş gibi yaşatılmasıdır. Sanal gerçeklik insanın etkin olarak daldığı karşılık veren bir sanal dünyanın deneyimidir. Amacı insan duyularını gerçeğine çok benzeyenini deneyimleterek onu yanıltmaktır."[47]

Sanal gerçekliği anlamanın diğer bir iyi yolu onu fiziksel gerçeklikle karşılaştırmaktır. Fiziksel gerçeklik; duyma, görme, dokunma duyularının gerçek anlamda yaşandığı diğer dünyadır. Üç boyutlu bir benzetim modeli olan sanal gerçeklik ile tanışmadan önce, bizler sadece biyolojik gerçeklikle yaşayan canlılardık. Biyolojik gerçeklik, her canlının dünyayı kendi türüne göre anlaması ve algılamasıdır. Bir kuş dünyayı bizim algıladığımızdan çok daha farklı bir şekilde algılar. Biyolojik gerçeklik, tek bir gerçeklik olmaktan çok, sayılamayan gerçeklik algılarının toplamıdır, yani tekil bir gerçeklik değildir. Her tür bütün bir gerçekliğin ancak çok az bir kısmını algılayabilir; insanın duyma yetisinin var olana oranla kısıtlı olması gibi. Diğer yandan, biyolojik gerçeklik neden doğarız neden ölürüz gibi soruların cevabını vermez. Ancak yapabileceklerimizin limitini, nasıl doğduğumuzu

---

[44] **age,** 36.

[45] Jaron Lanier, http://tr.wikipedia.org/wiki/Jaron_Lanier [01.11.2014].

[46] Christiane Paul, "**New Media In The White Cube And Beyond**", (California: University of California Press, 2008), 73.

[47] Frederick P. Brooks, "Is There Any Real Virtue In Virtual Reality", http://www.academia.edu/150295/_Is_There_Any_Real_Virtue_in_Virtual_Reality [11.10.1012].

ve nasıl öldüğümüzü tanımlar. Böylece insan yaşamının limitlerini belirleyebilir. Ancak biz homo sapiens'ler biyolojik gerçeklikten daha fazlasıyla doğmuşuzdur. İnsanlık tarihinde araçların keşfedilmesiyle, insan kendini teknolojik gerçekliğin içinde bulmuştur. Teknolojik gerçeklik biyolojik gerçekliğin bir uzantısıdır, insan ve insan olmayan dünya algısıdır. Ancak diğer yandan, insan bedeninin teknoloji ile iletişime geçmesinde bir sınır vardır.[48]

İnsan bedeni değil, ancak zihni, bilgisayar tarafından yaratılan bir ortamda insanlara karşılıklı iletişim olanağı tanıyan, fiziksel olarak var olmayan bir mekanın deneyimidir. Bu mekan, bizim algılama deneyimimizi önemli ölçüde arttırır. Ancak sanal gerçekliğin bize gerçeklik hissini birebir verebilmesi için objelerin ve mekanların değişim ve hareketlerini gerçek mekanla birebir uyması gerekir. Bu birebir gerçeklik hissini en çok bilgisayar oyunlarında hissederiz. Üç boyutlu simülasyonlar ve onlarla iletişimize geçmemizi sağlayan, fiziksel olarak kullandığımız aracı ekipmanlar sanal gerçekliğin zihnimizde gerçekmiş gibi algılamamıza neden olur. Sanal gerçekliği diğer teknolojilerden ayıran en önemli özellik ise insanın tamamen uzamsal bilgi tarafından çevrelenmiş olmasıdır. Sanal gerçeklikte, çevreyle etkileşim çok daha kolay hale gelir, bunun nedeni sanal gerçekliğin de fiziksel gerçeklikle aynı uzamsal algı özelliklerini taşımasıdır. "Simülasyon her zaman gerçekten daha etkilidir."[49] der Baudrillard.

Sanal gerçekliğin geçmişi 1950'li yıllara dayanmaktadır. A.B.D. Hava Kuvvetleri'nin 2.Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında gerçekleştirdikleri uçuş simülasyonları, hareketli platformlarla, pilotlara gerçek uçuş deneyimi yaşatmak için tasarlanmıştır. Bugün kullanılan sanal gerçeklik, gerçek zamanlı grafik görüntüleri, çoklu sistemler, multimedya, 3-boyutlu ses, alıcı aygıtları, CAD (Computer Aided Design) ve sinema teknolojileri gibi konularda yıllarca süren çalışmaların bir birleşimi sonucu ortaya çıkmıştır. [50]

---

[48] Oliver Dyens, "Hybrid Reality", HYBRID Living In Paradox, **Ars Electronica Festival Kataloğu**, (Berlin: Hatje Cantz, 2005) 44.

[49] Jean Baudrillard, "**Simülakrlar ve Simülasyon**", çev. Oğuz Adanır, (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2005) 87.

[50] Sanal Gerçeklik Nedir?", http://okulsel.net/docs/index-14293.html?page=2 [07.12.2013].

Bugün kullandığımız sanal gerçeklik, gerçekte olmayanı taklit eden ve gerçekmiş gibi görünmesini sağlayan, insan algılarını yanıltan bir simülasyonun yarattığı histir. Bize gerçekmiş hissini veren sanal gerçeklik duyularımızı yanıltır. İnsan duyuları yoluyla dış dünyadan aldığı etkileşimleri zihninde yorumlayarak bir tepki verir. Beyni harekete geçiren ve insanı tepki vermeye iten duyularıdır. Sanal gerçeklik insanın duyularını yapay olarak çok benzerlerini oluşturarak yanıltır.

> "Basitçe, sanal gerçeklik, yazma ve matematik gibi zihninizle hayal ettiklerinizi sunmak için bir yöntemdir. Fakat daha güçlü olabilir, çünkü fikirlerinizi sınırlayıcı semantik ve sentaktik kurallarla sembollerle çevirmenize gerek yoktur ve insanlarla paylaşılabilir."[51]

Ünlü Fransız düşünür Jean Baudrillard, evrende, gerçek ve düşsel dünya arasındaki mesafenin en üst düzeyde olduğunu söyler. Bize bilgisayara dayalı çoklu ortam deneyimi sunan sanal gerçeklik, gerçek ve düşsel arasındaki mesafeyi en aza indirir. İnsan ve makine arasındaki iletişimi arttırır.

> "Sanal dünyalar gerçekliğin çözülmesiyle değil, özne/nesne ilişkileri dair varsayımların çözülmesiyle ilgilidir. Sanal dünyalar, insanların, yaratılmış oldukları makinelerle ve günümüzde pek çok toplumun sahip olduğu engin teknolojik altyapıyla olan ihtilaflı ilişkilerini özme yollarının ifadesidir."[52]

Bir ekranın pasif izlenişi ve ekranda gördüğümüz her şey 'sanal' evrenin bir parçasıdır. Görüntü ve metinler kabloların dünyasında var olmuş ve devrelerin kapanmasıyla görünmez olmuşlardır. Sanal gerçeklik kasklı ekran, elektronik eldivenler, bedene sımsıkı oturan elektronik giysiler, kullanıcıların hareketlerini cevaplayan üç boyutlu bir deneyim vaat eder.

1970 ve 80'li yıllarda kendini sanatçı olarak tanımlamayan ancak deneysel alanda öncü çalışmalar yapan pek çok sanatçı vardır. Bunlardan birine örnek olarak 1970'lerden itibaren Chicago'daki Illinois Üniversitesi, Electronic Visualization Laboratuvarında video-bilgisayar araçları geliştiren, laboratuvarın direktörleri Dan Sandin, Tom De Fanti ve Carolina Cruz-Neira'nın 1980'lerin sonunda geliştirmeye başladıkları "CAVE" verilebilir. Üç metre genişliğindeki kübik bir odaya konumlanan "CAVE", ilk kez 1992'de sergilenmiştir. Kullanıcıların hareketlerini

---

[51] Rukiye Eryaşar, "Bilgisayar Teknolojileri Eşliğinde Değişen Mekan Kavramı ve Üretim Süreci", (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2010), 37.

[52] Run Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?**, çev. Güçsal Pusar, (İstanbul: Metis Yayınları, 2007), 108.

tekrar eden bu interaktif çalışma, stereo gözlüklerle üç boyut deneyimi yaşatırken diğer kullanıcıyı da görmeyi olanaklı kılar. Kullanıcı, kendini "CAVE"de tamamen yeni bir uzam ve zamanın içinde, üç duvara yansıtılmış senkronize görüntülerin arasında bulur. Bu sanki sanal bir tiyatroya gitmek gibidir.

> "CAVE"in çevreleyen deneyimi Platon'un mağarasına bir gönderme yapmaktadır. Çoklu ekranları ve çevresel ses düzeni, Platon'un ünlü teorisi, gölgenin gerçeğin yansıması olduğu görüşüne gönderme yapmaktadır. Algının daima nasıl beynin illüzyonlarıyla peçelendiği görüşünü önerir. Sandin, "Ben, sanal teknoloji tarafından kışkırtılan ve onun öznelliği aksatma potansiyelini cevaplayan bedensel bilinç değişimini keşfettim."[53]



Şekil 11 - Dan Sandin, Tom De Fanti, Carolina Cruz-Neira, "The Cave", 1992, SIGGRAPH.

Apple bilgisayarlarının eski direktörü Diana Gromala, 1990'larda sanal bir mekan olan "Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies"i gerçekleştirdi. Gromala, bu çalışmasında bir koreograf ve bilgisayar programcısı ile birlikte sembolik olarak devamlı bozulma ve reformasyonu göstermek için kendi bedeninden manipüle edilmiş ve animasyonlaştırılmış bilgisayar kaynaklı görseller oluşturmuştur. Bu çalışma sarmal bir sanal ortam ile biyolojik bir geri bildirimi birleştirir. Aynı

[53] Dan Sandin, "CAVE", http://www.w2vr.com/timeline/Sandin.html#top [17.12.2013]

zamanda sanat eseri ve teknolojisinin engin kullanımları arasındaki sınırları muğlaklaştırır.

> "Stereoskopik kasklı ekran giymek kullanıcılarda bedenin içine girme ve onunla etkileşme hissini yaratır. Böyle bir etkileşim metne dokunmayı içerir ki bu metinde başka bir gerçeküstü dünya bulmak için değişen veya bir organın içine 'uçma' hissi veren bir durum vardır. Üç boyutlu ses kullanıcılara kendilerini bu gerçeküstü sanal mekanlara yerleştirmelerine yardımcı olur."[54]

Avusturya doğumlu sanatçı Jeffrey Shaw "The Legible City" (1989) isimli çalışmasında, üç boyutlu animasyon sistemlerinde sanal gerçekliğin ne olduğu sorusunu irdeler. Katılımcı üç dev projeksiyon ekranının ortasında yer alan bir bisikletle, Manhattan, Amsterdam veya Karlshure çevresinde sanal bir tur atar. Sokaklar, köşeler, binalar, işaretler pedal hareketlerinin hızıyla bir görünür bir yok olur. "The Legible City" sadece sanal gerçeklikte olabileceklerle alay eder. Almanya, Karlsruhe'de yer alan yeni medya sanatları merkeze ZKM'in daimi koleksiyonunda yer alan çalışma, bugün hala izleyicilerin deneyimine açık olarak sergilenmektedir.



Şekil 12 - Jeffrey Shaw, "The Legible City", 1989, ZKM Karlsruhe

[54] Diane Gromala, "Re-embodiment Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies", http://www.heelstone.com/meridian/gromala/gromala.html [11.12.2013].

5.1.1. Mekan Nedir?

“Mekan bedenimizi çevreleyen, nesnesel yapılandırılması bize bırakılan sınırları belirli alanlar topluluğudur.”[55]

"Mekanı geometrik bir şekilden ayıran en önemli özellik deneyimlenmesidir."[56]

Farklı yaklaşımlarca çeşitli tanımları bulunan mekanın ne olduğunu sorusuna, burada gerçek mekan ve sanal mekan olmak üzere iki açıdan yaklaşılacaktır. Gerçek mekan, biyolojik varlığımızın yani fiziksel benliğimizin bulunduğunu, bizi çevreden belli ölçüde ayıran ve içinde eylemlerin sürdürülmesine elverişli olan boşluk olarak tanımlanabilir. Bir mekanı tanımlamada diğer önemli etken mekan algısıdır. Algı, John Lang’ın tanımına göre duyularımıza dayalı duyumsal süreç ve bilgiye dayalı, zihinsel süreç olmak üzere ikiye ayrılır.

> “Duyumsal süreç; çevreden bilgileri ve verileri duyularımız aracılığı ile yorumladığımız süreçken, zihinsel sürecin bunun devamında duyularımız ile edindiğimiz ya da farkedemediğimiz çevresel bilgileri yaşanmışlığa bağlı olarak kavramsallaştırdığımız ve bu yolla zihnimizde oluşturduğumuz süreçtir.”[57]

Fiziksel mekan algısından bahsederken genellikle duyumsal süreci kapsayan görme duyumuza hitap etmesini bekleriz ancak, mekan algısı çeşitli duyuları içeren bütünsel bir deneyimin sonucudur. Alman bilim adamı ve mimar Joachim B. Kieferle’in “Sanal Mekan” isimli makalesinde gerçek ve sanal mekan incelemesi yapmaktadır.

Kieferle’in makalesinde ilk ortaya attığı soru ‘Mekan nedir?’ sorusudur. Filozofi, psikoloji, fizik ve matematik gibi bilimlerin hepsi bu konuda farklı tanımlar yapmışlardır. Aristoteles gökyüzünün sonsuzluğunu, kimisi astronomik mekanın sınırsızlığı olarak tanımlarken, Newton mutlak bir mekan tanımı yapmıştır. Bu tanımlar o zamanların bilimsel yaklaşımlarıdır. Matematikte mekan, Öklid tarafından üç boyutlu olarak tanımlanırken, Einstein’ın görecelik kuramında ayrı ayrı zaman ve mekan yoktur onun yerine mekan-zaman sürekliliği vardır. Zaman 4.boyuttur ve

---

[55] Ergül Özkutan, “İçerisi Ya Da Yaşantının Metrekare Cinsinden Tanımı”, gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi, s.1 (2008): 44.

[56] Rukiye Eryaşar, “Bilgisayar Teknolojileri Eşliğinde Değişen Mekan Kavramı ve Üretim Süreci”, (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2010), 52.

[57] Arzu Özen, “Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi”, Gazi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü.

mekanla ilişkilendirilir. Mekan, gözlemcinin farklı hız ve yönde hareket hareketine göre değişir.

Kieferle'ye göre bir insanın mekanda yönünü belirleyen üç soru vardır; Ne? (fiziksel pozisyon), Ne zaman? (zamana bağlı oluşum), Nerede? (topoloji). Fiziksel varlığın olmamasından ötürü sanal mekanda sadece 'Ne zaman?' ve 'Nerede?' soruları geçerlidir. 'Nerede?' sorusu görsel bir cevap gerektirir. Bildiğimiz, gözümüzle gördüğümüz ve tarif ettiğimiz mekanlar veya beynimizde canlandırdığımız mekanlardır bu sorunun cevabı.

Gerçek mekanın fenomenleri olan devamlılık ve perspektifi sanal mekanda da görmek mümkündür. Ancak sanal mekan nitelikleriyle, tarif ettiğimiz gerçek mekandan farklıdır. Gerçek mekan gerçeklikle sınırlıyken, sanal mekan sadece düşünme gücümüzle sınırlıdır. Sanal mekanın özgülüğü ona birçok nitelik kazandırır; özgür mekan tasarımı, zaman ve hareket yaratımı, yer çekimsiz bir ortam gibi.[58]

Sanal mekana gerçek mekan etkisi vermek için mekan-zaman ilişkisine ihtiyaç vardır. Bu da görsel modelleme dili ve fotogerçekçi simülasyonlar ve JAVA gibi bazı programlar geliştirmeyi gerektirmiştir. Böylece gerçek mekan algısına yaklaşılabilmiştir.

Fiziksel mekanın aksine sanal mekan sınırsız, değişken, belirsiz, gerçek zamanla ilişkisiz, bedenin sabit olduğu bir deneyim sunar. Sanal mekan, zihinsel mekandır. Dış ve iç mekandan oluşur. Dış mekan, rasyonel disiplinlere bağlıdır. İç mekan, dış mekana duyularla bağlıdır. Biri objektif yani sabittir, diğeri ise subjektif yani değişimlere bağlıdır.[59]

> "Sanal mekanın çekici olmasının nedeni aslında uzak dokunulmaz ve kurgusal bir yer olmasıdır. Arzularımızın ve düşlerimizin içinde daha rahat edeceği alternatif bir dünya olarak görülmektedir."[60]

En bilinen sanal mekan rüyadır. Freud'a göre rüyalar ile fanteziler birbirinden farklıdır. Rüyadaki insan düşünde gördüklerinin gerçek olduğuna ikna olur, hatta ona

---

[58] Joachim B. Kieferle, "Virtual Space - new tasks for architects", http://cumincad.architexturez.net/system/files/pdf/d64b.content.pdf [01.05.2014].

[59] Derrick de Kerckhove, "Hybrid: Elements of a Re-mix Culture", Hybrid Living In Paradox, **Ars Electronica Festival Kataloğu**, (Berlin: Hatje Cantz, 2005), 73.

[60] Kevin Robins, "**İmaj**", çev. Nurçay Türkoğlu, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999), 37.

bazen tepkiler verir, korkma, üzücü bir durumda ağlama gibi. Masallar, kurgusal hikâyelerde aynı zamanda sanal bir mekandır. İnsan zihninde bu mekanları canlandırır, rasyonel dünyayla bağlantısı olmayan, sonsuz, zamanda hareket edebilen, kural tanımayan bir dünyayı kendi zihninde canlandırabilir.

5.1.2.Melez Mekan

> "Video, etkileşim ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik: karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneyle nesne arasında, gerçekle gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık."[61]

Melez, kelime olarak farklı ırktan olan anne ve babadan doğan çocuğu tabir eden tanımdır. Burada karşımıza çıkan melez, kelime anlamından farklı olarak, farklı gerçekliklerin bir mekanda bir araya gelmesini tabir etmektedir. Web 0.2 nin keşfi ve mobil internet kullanıcılığının artması, Wifi (kablosuz internet) erişim noktalarıyla hayatımız hızla sanal mekanlara doğru kayarken web dünyasının sanal uzamları da melez mekanların doğmasına neden olmuştur. Melez mekanın en kolay anlaşılır yönü, onun gerçek dünya ile sanal dünyayı harmanlamasıdır.

Toronto Üniversitesi'nde profesör olan "The Skin of Culture" isimli kitabın yazarı Derrick de Kerckhove Avustaya'da gerçekleşen en eski yeni medya festivallerinden Ars Electronica'nın 1995'teki kataloğunda, festivalin de teması olan melezi şöyle anlatır:

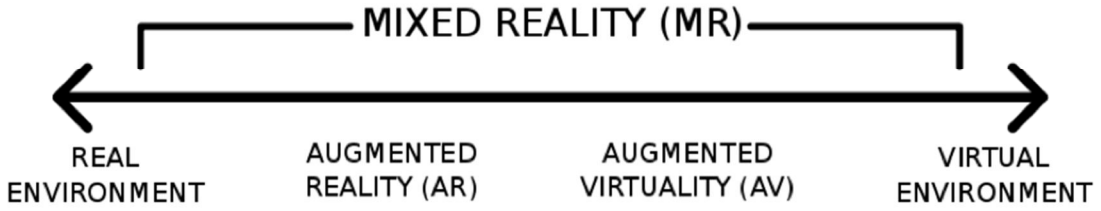
> "İlk melez insandır. Akıl ve cismin bir karışımdır, tercüme edilmiş bir araç, akıldan cisme bir tokalaşma veya tam tersidir. İnsanoğlu bilinçli veya bilinçsiz melezleşmenin sürekli halidir. Andy Clark "Natural Born Cyborgs" isimli kitabında melezliği şöyle tarif eder: Elektronik ortamda konuşursak bedenim bir bakire. Silikon çipleri, biyonik gözleri, koklear nakilleri veya pacemaker'ları(kalp temposunu ayarlayan alet) bünyemde barındırmıyorum. Hatta gözlük bile takmıyorum fakat yine de gittikçe bir cyborg'a (insan ve makine birleşimi) dönüşüyorum. Hepimiz gibi. Çok yakında[…], et ve kabloların birleşimi sonucu üstünkörü cyborglar

[61] Jean Baudrillard, **Tam Ekran**, çev. Bahadır Gülmez, (İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 2004), 129.

olmayacağız, ancak daha insan-teknoloji ortak yaşamının derinlerinde: biyolojik beyinler ve biyolojik olmayan devreler düşünme ve sonuç sistemlerinde ayrılacağız."[62]

Melez mekanlar hareket halindeki mekanlardır. İletişim ekipmanlarının türlerinin çoğalmasıyla daha çok ve hızlı bir şekilde hayatımıza girmişlerdir. Özellikle taşınabilir aletler, sanal mekanı, gerçek mekanda deneyimlememize olanak tanımışlardır. Cep telefonu gibi mobil ara yüzler kullanıcıya yolda yürürken bile internete bağlanma olanağı tanımaktadır. Mobil araçlar interneti dışarıda ve günlük aktivitelerde rahatlıkla kullanmaya olanak tanıdığından artık fiziksel ve sanal mekan arasındaki iletişimsizlikten bahsetmeyiz. Melez mekan internete bağlanmış taşınabilir bir aletle, dışarıda sürekli hareket halindeki kullanıcı tarafından oluşturulur. Melez mekan, karışık medya, zenginleştirilmiş gerçeklik, zenginleştirilmiş sanallık ve sanal gerçeklikten farklıdır. "Always-on" yani her zaman çevrimiçi olma durumu gerçek ve sanal mekan arasındaki ayrımı silikleştirir. Her zaman, her an diğerleriyle iletişim içinde olma hali toplum içindeki sosyal etkileşimimiz ve bilgi mekanı yani internetle olan etkileşimimizi tek bir noktada birleştirmeye başlar.

"Donna Haraway "Modest Witness@Second Millennium. FemaleMan? Meets OncoMouseTM" isimli kitabında şöyle söylüyor: "Bilgisayar, 'Kendi Başına Eylenen Şey'in değil, eyleyicilerin ve eylenenlerin dünyasını anlatan bir mecazdır. Bir figürün tamamının yerine geçen bir parçadır. Bilgisayarlar hiçbir şeye neden olmazlar ama bir mecaz olarak enformasyon makinesiyle ifade edilen insan-insan olmayan melezleri, dünyaları yeniden kurarlar."[63]



Tablo 1 - P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi ve F. Kishino'ya göre gerçeklik ve sanallık arasındaki sürekliliğin basit temsili (1994), Kaynak: Wikipedia.

Karıştırılmış gerçeklik (mixed reality) aynı zamanda melez gerçekliği içine alan bir gerçek ve sanalın bir araya gelmesiyle oluşan gerçekliğe verilen isimdir. Bu tablo,

[62] **age,** 75.

[63] Run Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?**, çev. Güçsal Pusar, (İstanbul: Metis Yayınları, 2007), 233.

P.Milgram, H. Takemura, A. Utsumi ve F. Kishino'nun 1994 yılında gerçek ve sanal çevreyi ilişkilendirirler. Doğru bir ucunda gerçek çevre diğerinde ise sanal çevre yer alır, devam eden doğru boyunca birbirlerine doğru ilerlediklerinde ise zenginleştirilmiş gerçeklik ve zenginleştirilmiş sanallıkla karşılarlar. Sanal, zenginleştirilmiş ve karıştırılmış gerçeklik kavramları için, gerçek ve sanal ortamı bir süreklilikte ilişkilendirirler.

5.1.3. Video Oyunu Sanatı

Video oyunları sanatı, bilgisayar sanatından türeyen video oyunlarını sanatsal bir araç olarak kullanan bir yaklaşımdır. Video oyunları sanatı, sıklıkla modife edilmiş video oyunları veya varolan oyunların, oyun altyapılarının yeniden yapılandırılmış kullanımını içermektedir. Ancak yine de sanatsal değişimden çok daha geniş bir teknik ve sonuca dayanır. Video oyunları resim, heykel, oyuna müdahale ve performans içerebilir. Kullanıcı video oyunları aracılığıyla farklı bir sanal mekanda var olur. Joy stick, kontrol aleti veya sadece mouse gibi ara yüzler kullanılarak var olunan bu mekanlarda, kullanıcı fiziksel mekanla iletişimini keser. Uzun süre oynanan oyunların ardından kullanıcı gerçek dünyaya adapte olmakta zorlanabilir. Bire bir vurucu rolünde oynanan oyunların yanında daha içeriksel ve düşünsel oyunlarda geliştirilmektedir. Video oyunlarında en son gelinen noktalardan biri serbest dünya üzerine kurulu GTA'dır (Grand Theft Auto). 2013 yılının sonunda piyasaya sürülen GTA V, tamamen açık uçlu, kullanıcıya birbirinden farklı yeteneklere sahip üç farklı oyuncu tarafından temsil imkânı verilir. Araba sürme, tenis oynama, silah kullanma, akrobasi ve yoga gibi farklı etkinleri barındıran oyunun geçtiği mekan, Los Angeles şehri temel alınarak tasarlanmıştır.

Video oyun sanatı bugün hiç olmadığı kadar kendine müze ve sanat kurumlarında yer bulmaktadır. Video oyunlarının bugünün toplumunun ve kültürünün bir parçası olduğu gerçeği pek çok diğer sanat akımlarında olduğu gibi ilkin Avrupa ve Amerika güncel sanatında kabul görmüştür. Dünyanın en önemli çağdaş sanat müzelerinden biri olan MoMA (Modern Sanat Müzesi, New York) 2012 yılında ilk kez kapsamlı bir video oyunları sergisi düzenlemiştir. 1980'lerden 2009 yılına kadar uzanan video oyunları seçkisine seyircinin ilgisi ise beklenenin üzerinde olmuştur. Video oyunları sanat mıdır? Kesinlikle, evet. Ancak aynı zamanda tasarım ve bu evrende yeni bir

akın için ne seçtiğimiz bir tasarım yaklaşımıdır. [64] Önemli bir çağdaş sanat müzesinde kendine geniş çaplı yer buluşu, video oyunlarının bir sanat türü olarak kabul edildiğinin ve sıkça karşımıza çıkacağının en güçlü kanıtlarından birisidir.

> "Latour, makinelerle insanların bir kolektif oluşturduklarını ve sadece insanlar süreç içinde farklı karmaşıklık düzeylerine geçtiklerinde kesintiye uğrayan bir ilişki zinciri içinde sürekli hareket ettiklerini öne sürer. Bilgisayar oyunları, insanların makinelerle olan ilişkilerine yükledikleri dürtü ve enerjinin iyi bir örneğidir." [65]

5.2. Sosyal Paylaşım Ağları

Sosyal ağlar, Web 2.0'ın kullanıcıyı pasiften aktif konumuna geçirmesiyle hızla gelişen, internet ortamında diğerleriyle iletişim kurulan, paylaşım yapılan sanal mekanları tanımlar. İnternetin iletişim metotlarıyla kurulan iletişim karşılıklı bilgi, video, yorum, müzik paylaşımını ve kişisel hayatın detaylarını diğerlerine açmayı mümkün kılar. Sanal ikonlar aracılığıyla mimikler, sanal âlemde yer alan gazete, dergi ve bloglardan makaleler, politika, hobi, sağlık, yaşam gibi alanlarda paylaşımlar yapmayı sağlar. Medyanın bugüne kadar üstlendiği haberleşme organlarının da en hızlı ve en başarılı şekli olarak tanımlanabilir. Anlık uyarı, çağrı veya bildirimlerle, örgütlenme, yardımlaşma veya protesto hareketleri başlanılabilir. Ayrıca aktivizm için de uygun bir zemin sağlamaktadırlar. Sosyal ağların toplumsal kültür, bellek ve motivasyon üzerinde de etkisi bulunmaktadır.

5.2.1. Prosumer

İngilizce'de procuder (üretici) ve consumer (tüketici) kelimelerinin birleştirilmesiyle ortaya çıkan 'Prosumer' tanımı Alvin Toffler'in 1980'de kaleme aldığı "The Third Wave" isimli kitabına dayanmaktadır. Toffler'e göre prosumer tüketici ve üretici olmak arasında kalan kişiyi tanımlar. Prosumer olmak çevre, zaman veya mekana bağlı değildir. Web 0.2 ilk başladığı zamanlarda kullanıcılar sadece verileni alan (okuyan, takip eden, izleyen) pasif kişiler durumundaydılar. Web 0.2'nin yarattı katılımcılık imkanlarıyla; video yükleme, fotoğraf paylaşma, yorum yapma, kişisel

---

[64] Paola Antonelli, "Video Games: 14 in Collection, for Starters", http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [20.01.2014]

[65] Run Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?**, çev. Güçsal Pusar, (İstanbul: Metis Yayınları, 2007), 234.

profil oluşturma gibi gelişmelerle birer prosumera dönüştüler. Sosyal medyanın akıllı telefonlarla gündelik hayata girmesiyle kişi her türü ortamda online iletişim olabilmiştir ve aktif internet kullanıcılığı artarak sosyal hayatın bir parçası haline gelmiştir.[66]

5.3. Aktivizm

Aktivizm, sosyal, politik, ekonomik veya çevresel bir konu hakkında yönlendirme, değişiklik veya düzenleme getirmek yahut duyurmak amacıyla gerçekleştirilen eylemdir. Güçsüzün güçlüye karşı olan savaşıdır. Yaklaşık son yirmi yıldır aktivizmin farklı formları interneti kullanmaktadır. İnternetin hız, ulaşım ve etkileşiminden faydalanan aktivizm mobilite ve kolay sonuç alınabilirliği ile etkili bir mecra durumundadır. Internet aktivizmi olarak bilinen online aktivizm aynı zamanda dijital mücadele, dijital aktivizm, online düzenleme, elektronik savunma, siberaktivizm, e-mücadele veya e-aktivizm olarak da bilinir. İnternet aktivizminde en sık kullanılan sosyal medya araçlarının başında hızlı ve kolay paylaşımıyla Twitter, makale, görsel, video paylaşımıyla Facebook, ardından YouTube ve e-posta gelir. Son zamanlarda dünyanın farklı şehirlerinde gerçekleşen protesto olaylarında sosyal medyanın kullanımı eylemcilerin iletişimi ve hareket etmeleri açısından önemli bir araç olmuştur. Bunun yanında son yıllarda ortaya çıkan www.petition.com, www.change.com gibi web sayfaları da kullanıcıları online imza atmaya davet ederek kampanyalarına destek sağlarlar. Bilgi iletişim teknolojileri (Information Communication Technologies) politik araçların modern biçimleridir. İnternet sayesinde insanlar dünya çapında mobil bir harekete dâhil olabiliyorlar. Şehir merkezinde bir toplantı yapmak yerine milyonların kullandığı Twitter'a yorum yazmak da yüzlerce insana ulaşmaktadır. Aktivizm aynı zamanda haktivizm ile de ilişkidedir.

---

[66] William Gerhardt , "Prosumers: A New Growth Opportunity", (Cisco, 2008), http://www.cisco.com/web/about/ac79/docs/wp/Prosumer_VS2_POV_0404_FINAL.pdf [01.17.2014].

5.4. Performans Sanatı

"Dijital dans ve telematik performans birer obje değil, alanda ve kaydetme yöntemi aracılığı ile sanal bir mekanda ortaya çıkan melez biçimlerdir."[67]

Performans, izleyiciye sunulan genellikle disiplinler arası bir yaklaşımdır. Performans yazılı ve yazısız, rastgele veya uyarlanmış, kendiliğinden yahut dikkatle planlanmış, seyircinin katılımıyla veya katılımsız olabilir. Canlı veya medya aracılığıyla izlenebilir. Performansın dört ana öğesi zaman, mekan, beden veya bir medya aracılığı ile bulunma ve izleyici ile ilişki halinde olmadır. Performans sanatı her yerde, herhangi bir uzunlukta olabilir. Belli bir yer ve zamandaki bireysel veya grup hareketi çalışmayı oluşturur. Yeni medya sanatı alanında yapılan performanslar geniş bir alana yayılabilir. Profesyonel koreograflar ve dansçılardan, tamamen teknolojik yaklaşımla çalışan sanatçılara kadar geniş bir yelpazeden bahsedilebilir. Teknolojiyi performanslarda araç olarak veya kavramsal anlamda kullanan sanatçıların yanı sıra teknolojinin kendisini amaç olarak kullanan yeni medya performansları vardır.

> "Dans icra edenlerin yeni medyaya duydukları ilgi hiç de şaşılacak bir şey değil, çünkü özellikle 80'lerde koreograflar, topluluklar, araştırmacılar ve öğrenciler varolan koreografilerin belgelenmesi ve teşviki gibi önemli bir amaçla videoyu kullanmaya başladılar. Dahası, bazı bilim adamları ve yazılımcılar (LabanWriter, Lifeforms gibi) dans gösterimi ve arşiv alanında ilgi çeken araçlar ve programlar yayımladılar; bazı koreograflar da (örneğin Merce cunningham), bilgisayarı yeni hareket olanaklarının icadı ve canlandırılması için kullanmak istediler."[68]

Birringer'a göre sanatçılar bazen çalışmanın estetik anlamını muğlaklaştıran teknolojik sistemler geliştirmişlerdir. İnsan kaynaklı müdahaleler yok olmasa bile bilgisayar tarafından işletilen akıllı sistemlerle icra edilen performanslara odaklanmamıza izin verirler. Bilgisayarın hayatımıza girmesiyle bilgi-işlem kapasitelerinin etkisi altında kalan insanların algılama kapasitelerinin değişmesi, teknolojiyi bedensel aktivitelerine uyarlamalarına da neden olmuştur.

---

[67] Johannes Birringer, "Bedenin Dönüşümü: Dans ve Medya Teknolojileri", **Boğaziçin Üniversitesi Yayınları**, (2007), 204.

[68] **age,** 204.

Yeni medya ve performans tanımlarını bir arada kullanınca kaçınılmaz olarak akla bedeni çeşitli teknolojik 'kıyafet'lerle kombinleyerek performans yapan sanatçı Stelarc gelir. Stelarc, bedeni ilkin bir nesne olarak ele alır. Olay yaratacak performanslara imza atan sanatçı, yeni teknolojik koşullar ışığında bedenin aldığı konumu sorunsallaştırır. İnsan bedeninin kapasitesini arttırmaya dayalı performanslarında Stelarc, kendi ürettiği bir takım elektronik aletleri bedenine yerleştirerek bedenin sınırlarını zorlar. Sanatçının "Üçüncü El" isimli çalışması sağ koluna mekanik bir üçüncü el yerleştirerek yaptığı bir performanstır. Bedene mekanik bir üçüncü el yerleştirme fikri sanatçının bedeni nasıl teknoloji ile nasıl bir adım daha öteye götüreceği fikrinde yatmaktadır. Sanatçı 2007 yılında sol koluna üçüncü bir kulak ekleyerek dünya üç kulağa sahip ilk insan olmuştur.

> "Stelarc aynı zamanda bir siborg* yaratmak adına ileri teknoloji ürünleri olan kablolar, elektrotlar ve makineler de kullanır. Performansları genellikle bilimsel deney niteliğindedir, öyle ki Stelarc üçüncü kol projesi hakkında bir konferans vermek üzere NASA'ya davet edilmiştir. Bilim adamları ve doktorlarla işbirliği içine girer. İleri teknoloji sayesinde gerçekleştirdiği performansları 'teknoloji bağlantılı, teknolojiyi içine alan ve ağ bağlantılı olmak üzere üç grupta toplanır."[69]

Yeni medya ve performans sanatını birleştiren isimlere en yeni örneklerinden biri Marco Donnarumma'dır. Performanslarında sesi özellikle kullanan Donnarumma performanslarında bedenin gerçeklik, sanal ve kültürel mekan ile olan ilişkilerini keşfeder. Doğal ve teknolojik medyanın kullanıldığı çalışmaları, insan doğasının bilinmeyen özelliklerini dağıtır.

5.5. net.art

net.art ("net-dot-art" olarak okunur), 1994'de internet ile çalışan bir grup sanatçıyı tanımlamak için kullanılmıştır. Grubun ana üyeleri Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina, and Heath Bunting'tir. Bu tabir aynı zamanda net art ve internet sanatı gibi daha geniş bir tanımı kapsayan bir alan için de kullanılmıştır. İnterneti araç olarak kullanan ve başka şekilde deneyimlenemeyen çalışmaları tanımlar. 1990'lar net.art'ın popüler bir dönemi olmuş ve sıklıkla internetin yapısını eleştiren net sanatçılarına gönderme yapmıştır.

---

[69] Aylin Kalem, "Performans Yoluyla Oluş: Stelarc'ın Performanslarında Beden Anlayışı", **Boğaziçi Üniversitesi Yayınları**, (2007), 228.

1995 yılında Slovenyalı sanatçı Vuk Cosic yanlış gelen bir e-mail de "net.art" deyimiyle karşılaşmış ve grup kendilerini bu isimle adlandırmaya başladığı söylense bile Cosic daha sonra bu iddiayı yalanlamış ve Alexei Shulgin'in bunu ortaya attığını ve bunun da bir çeşit net.art sanatına dönüştüğünü söylemiştir. net.art'ın Doğu Avrupa çıkışlı olması ise tesadüfi değildir. Erken net.art tarihinden Moskovalı Alexei Shulgin ve Olia Lialina olmaması gibi. Iron Curtainé'in düşmesinden ve Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından, o bölgedeki sanatçılar kendilerine özgü bir bakış açısına sahip olmuş ve interneti yönde kullanmaya başlamışlardır.

Diğer yandan sanat biçimlerine göre net.art üretimi (internet sanatını da buna katabiliriz) nispeten en ekonomik olan sanat biçimi, bu yüzden kısıtlı finansal gelire sahip sanatçılar arasında daha kabul edilebilir bir yere sahiptir. HTML gibi pek çok çekirdek teknoloji ücretsiz olarak kullanılabilir. net.art yapmak isteyen bir sanatçının bütün ihtiyacı olan temel bir fikir, teknik beceri, bir bilgisayar, bir modem ve internet bağlantısıdır. Bazı ülkelerde yerel telefon fiyatlarından ötürü internetin pahalı olmasına rağmen, sanatçılar kütüphaneler, üniversiteler gibi kamusal mekanlardan faydalanarak internete girmeyi ve çalışmalarını paylaşmayı başarmışlardır. Birçok yeni medya sanatçısı, yazılımcı, web tasarımcısı gibi yan işlerle istedikleri araca ve hızlı internete erişebilmiş, bunun yanında kayda değer bir alıştırma yapma imkânı bulmuşlardır. İnternetin yükselişiyle doğrudan bağlantılı olmasından ve beraberinde ekonomik ve kültürel çözümleri de getirmesinden ötürü net.art, yeni medya sanat hareketinde önemli bir rol oynamıştır. Bundan ötürü net.art, yeni medya sanatının başlangıcında da sanatçılar arasında hızlıca kabul görmüş ve internet çıkışlı sanatsal pratikler için tercih edilmiştir. net.art spesifik bir tür olmaktan ziyade internet sanatı tarihinde uluslararası Fluxus ve Avantpop (Amerika'da postmodernizmin ardından 1990'larda ortaya çıkan bir harekettir. Hareketi popülerleştiren Mark Amerika ve Alt-X isimli web sayfasıdır.) hareketlerini kapsayan kritik ve politik bir hareket olarak görülebilir.

Sanat dünyasında net.art'ın yayılışı da farklı yorum ve yaklaşımları ortaya çıkarmıştır. net.art'ın eleştirel, politik ve canlı tutumu sergile biçimlerine farklılıklar getirmiştir diyebiliriz. Online bir çalışmayı sergileme ile ilgili ilk görüşler ve tartışmalar şüphesiz bu yeni sanatsal hareketle birlikte sorgulanmaya başlanmıştır. Bu konuda net.art'ın kurucusu Vuk Cosic:

> "Bana göre, online olmayan bir galeride online bir şey gösterdiğiniz zaman, aslında onu yanlış yere koymuş olursunuz. Olması gerektiği yerde değildir. Bağlamından ayrılmış camdan bir deney tüpünde görülür. Böylece her ne yaparsanız yapın bu sadece onu daha canlı göstermek için girişilen bir çabadır."[70]

1998'de ilk dijital sanat sergilerinden biri olan "b e y o n d i n t e r f a c e : net art and Art on the Net I" sergisinin küratörü Steve Dietz bu sergiyi

> "Bu online sergi basit bir ifade biçimidir. Net'te "olmak" için üretilen bir sanat biçimi vardır. Bundan sonra daha hızlıca karmaşık bir hal alır. "Beyond Interface" bazı çetrefilli konulara değinir ancak kapsamlı bir soruşturmaya teşebbüs etmez. Serginin asıl amacı göze çarpan internet kaynaklı sanatsal aktiviteleri sunmak, daha iyi anlamaya başlamak ve bu sanatı ve bağlamını anlamaktır." sözleriyle anlatmıştır.[71]

5.6. Software Sanatı

Bilgisayar programlama olarak bilinen software, bilgisayarın somut olmayan içeriğini tanımlar. Bu tanım bilgisayarın somut parçalarını tanımlayan hardware'in zıttıdır. Bilgisayarın harware ve software olmaksızın çalışması mümkün değildir.

Yeni medya sanatlarında kullanılan software, yazılım yaratıcılığıyla veya yazılımın konsepti dâhilinde yapılan çalışmaları tanımlar. Bunlar genellikle bir proje için sanatçılar tarafından üretilen ve sanat eseri olarak değerlendirilen yazılımlardır. Yazılımın kendisinin sanat eseri olarak sunulabileceği gibi çok medyalı bir projede destekleyeci bir öğe olarak da yer alabilir. Burada Lev Manovich'in belirttiği prensiplerden modüle etmeyi hatırlayabiliriz. Yazılımın tek başına bir disiplin olarak değerlendirilmesi ve sunulması ise 1990'ların sonunda önem kazanmıştır. Yazılımın internetle olan yakından iletişimi bu teknik bilginin sanat olarak kendine bir yer edinmesinde önemli bir rol oynamıştır. Çalışmalarında software'i bir ifade aracı olarak kullanan çoklu ortam sanatçılarından biri İtalyan sanatçı Chiara Passa'dır. Bugüne kadar dijital heykelden animasyona, interaktif video projelerinden kamusal alan yerleştirmelerine kadar pek çok farklı alanda yeni medya çalışmaları üreten Passa, kendi yazdığı software'leri proje olarak izleyiciyle buluşturur. Bunun dışında yeni medya sanatında genç isimlerden biri olan Kim Asendorf, 2013 yılının sonunda

---

[70] Berly Graham, Sarah Cook, "**Rethinking Curating: Art After New Media**", (Cambridge: The MIT Press, 2010), 42.

[71] **age,** 82-83.

geliştirdiği interaktif projesi Wendypaint'te kendi yazdığı bir programı kullanır. Bir web sayfası olan proje katılımcılara siteye üye olarak dijital resim çizme imkânı verir. Bu online dijital resim yapma web sayfasını mümkün kılan Asendorf'un yazılımını yaptığı programdır. Bu örnekten de anlaşılacağı gibi yeni medya sanatlarının her örneğinde karşımıza çıkan birden fazla tanıma sahip olma özelliği ile karşılaşırız. Asendorf'un Wendypaint isimli web sayfası bir software sonucu oluşturulmuştur ancak katılımcılar dijital bir resim yaparak sürece dahil olurlar. Yani interaktivite ve sanal mekan kavramları karşımıza çıkar.



Şekil 13 – Kim Asendorf, Wendypaint.

5.7. Hiper Metin

Amerikalı bilgi teknolojisi öncüsü, sosyolog Theodor Holm Nelson, 1963 yılında hiper metin ve hiper medya terimlerini ortaya atmıştır. Ancak hiper metinin tarih içindeki gelişimi Buch'un 1945'te ortaya sürdüğü 'Memex' isimli makine ile başlar.

İlkin her bilgisayar ve program için kullanımı mümkün olmayan hiper metin, HTML'in (Hypertext Markup Language) gelişimi ile her bilgisayar için ortak kullanımı mümkün olmuştur. Hiper metin, bilgisayar ekranında veya elektronik alette hiper linklerle birlikte okuyucunun direk başka metinlere ulaşım sağlayabileceği metindir.

> "Ted Nelson hiper metini; okuyucuya farklı seçenekler sağlayan, dallanmaları olan ve doğrusal olmayan bir metin olarak tanımlanmıştır. Bu tanım genel kabul görmüş ve bundan sonra gelen Trigg'in Textnet'i, Shneiderman'nın Hyperties'ı gibi birçok hiper metin sistemine genel bir çerçeve kazandırmıştır."[72]

Metinden farklı olarak hiper metin, bazen imaj, şablon gibi içerikleri hiper linkleri göstermek için kullanılabilir.

4.8. Hacktivism

Hacktivism, ilkin Cult of Dead Cow (cDc) isimli grup tarafından ortaya atılan bir terimdir. Hacktivismin amacı başka ülkedeki insanlarla güvenli bir şekilde iletişim kurmak için yazılım üretmektir. Bilgisayar ve bilgisayar bağlantıları politik duyuruları protesto etmek amacıyla kullanılmaktır. 1996'da ilkin ortaya çıkan tanım Omega isimli bir hacker grup üyesi tarafından bulunmuştur. Gazetelerde, filmlerde ve diğer popüler medya türlerinde hacktivism bilgisayarlara bilgi çalmak için girmek olarak gösterilmesine rağmen hacking, sanıldığı gibi kanunsuz olarak bilgisayarlara girmek ve içindeki bilgileri almak değildir. Bu sadece kısmi olarak doğrudur. Bilgisayar bilimcisi Brain Harvey, hackerları bilgisayarla nefes alan, bilgisayar hakkında her şeyi bilen ve onunla her şeyi yapabilecek kişi olarak tanımlar. Harvey'a göre bir hacker hırsızdan çok bir sanatçıdır. A Hacker Manifestosu isimli kitapta (2004), McKenzie Wark hactivismin alanını genişletir ve sanatı da dâhil eder:

> "Sanatta, bilimde, felsefede ve kültürde bilginin var olduğu herhangi bir üretimde, üretimin dünya için yeni olanaklar ürettiği yerde hackerlar eskinin dışında yeniyi hacklerler."[73]

---

[72] Şirin Karadeniz, "Öğretim Amaçlı Hiper Metin, Hiper Ortam Ve Çoklu Ortamlar İçin Tasarım İpuçları", **Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi**, c. 3, s. 2, (2006):14

[73] McKenzie Wark, **A Hacker Manifesto**, (Cambridge: Harward University Press, 2004), 27.

Yeni medya sanatçıları da kendilerini hackerlar gibi görürler. Örneğin Critical Art Ensemble'a ait "Child as Audience" eski bir video oyununun nasıl hackleneceğini anlatan CD-ROM dâhil edilmiştir.

5.9. Bilgi Görselleştirme ve Veri Görseli (Data Visualisation ve Infographic)

Bilgi görselleştirme ve infographic, her ikisi de bilginin görselleştirilmesidir. Bilgiyi grafiklere çevirirler. Her ikisi de sabit, interaktif veya animasyon olarak hazırlanabilirler. Her ikisi de çakışan alanlardır ve yazılımcı, tasarımcı, istatistikçi, gazeteci, genetikçi, geliştirici ve ekonimistler gibi yetenekli insanları bir araya toplar. Ancak bilgi görselleştirme ve infographic'ler aynı şeyler değillerdir. Infographic'ler genellikle belli bir konuyu, genellikle belli bir kısım insanlara anlatmak veya açıklamak için kullanılır. Bilgi görselleştirme, hem bir disiplin hem de bir madde olarak kabul edilebilir. Bilgi ölçülebilir ve bu yüzden numaralar şeklinde olabilir. Bir bilgi görselleştirme nesnel olması ve bütün veriler düzelti gerekmeksizin sunulabilmektedir. Biçim daha ağırlıkta ve editöryel süreç azınlıktadır. Bilgiyi daha ulaşılabilir hale getirmek için kullanılır.

5.10. Zenginleştirilmiş Gerçeklik

Zenginleştirilmiş gerçeklik, yaşadığımız dünyanın teknoloji aracılığıyla yeniden çevrenin ses, grafik gibi unsurlarla zenginleştirilerek sanal ekrandan görünümüdür. Bu ortamda var olan fiziksel gerçeklik bilgisayar tarafından arttırılır. Sanal dünyada yaratılan hayali dünya yerine, burada gerçek dünya zenginleştirilir. Çevredeki öğelerle etkileşimde olan zenginleştirme gerçek zamanlı ve gerçek çevrede yaratılır. Zenginleştirilmiş gerçeklik kullanan kişi, zenginleştirmeye müdahale edebilir. Örneğin şehrin herhangi bir yerindeki tarihi bir bina hakkında bilgi almak isteyen kişi, mobil cihazını binaya doğru tuttuğunda GPS ve grafik işlemler devreye girerek binaya ait tarihi bilgileri, geçmişten görüntüleri ve hatta yaşamlarına dair bilgileri eş zamanlı verebilir. Kullanıcı eş zamanlı olarak ekrandaki bilgiyi azaltıp, çoğaltabilir. Zenginleştirilmiş gerçeklik bilgi teknolojisi olarak da kullanıldığı gibi yaygın olarak yeni medya sanatçıları tarafından da kullanılmaktadır. Bunlardan biri zenginleştirilmiş gerçeklik kullanarak yaptığı portre çalışmalarıyla tanınan Amerikalı yeni medya sanatçısı Jeremy Bailey'dir. Bailey'in "Less Important Portraits" isimli

çalışması farklı kişilerin portrelerini bilgisayar yoluyla zenginleştirmesinden oluşur. Portrenin sanat tarihindeki uzun soluklu geçmişinden etkilenen sanatçı, başarılı bir portre çalışmasının insanın içine işlediğini söylüyor. Bu bağlamda portreyi yeni medya sanatları çerçevesine taşırken, yeni medyanın olanaklarını kullanarak portreyi yeniden sorgulamayı deniyor. Portrelerinde geçmişin önemli portrelerinin duruşlarından taklit eden Bailey, sanat tarihinin önemli betimlemelerini yeni medya yoluyla yeniden ele alıyor.



Şekil 14- Jeremy Bailey, "Less Important Portraits".

5.11. Biyo-Sanat

Biyo-sanat, sanatçıların canlı dokular, bakteriler, yaşayan organizmalar ve yaşam süreci üzerine çalışmalarını tanımlar. Bu alanda çalışan sanatçılar bilim ve sanatı en görünür biçimde bir araya getirerek, araştırmacı-sanatçı olarak da anılabilirler. Bazı

sanatçılar biyo-sanatın sadece canlı organizmalarla çalışarak gerçekleştirilebileceğini söylese bile bilim ve sanatı bir araya getiren ancak kil, plastik gibi malzemelerle çalışarak biyo-sanat üreten sanatçılar da vardır. Diğer yandan biyo-sanat üzerine çalışan sanatçıların canlı organizmalarla çalışarak sanat üretebilmeleri için laboratuvar, araştırma merkezi gibi özel olanlara ihtiyaç duyduklarından ve bunun dünyanın her yerinde bulunması mümkün olmadığından böyle bir kısıtla yapmak doğru olmaz. Ülkemizde biyo-sanat ile ciddi anlamda ilgilenen ve araştırmalarını yurtdışında gerçekleştiren sanatçılara Pınar Yoldaş örnek olarak verilebilir. Mimarlık ve bilgisayar eğitiminin ardından çevre sorunları ve genetik bilim ile ilgilenmeye başlayan Yoldaş, plastik malzemeler kullanarak biyo-sanat gerçekleştirmektedir. Genetik biliminin insan üzerindeki etkilerini heykel yoluyla ifade eden Yoldaş, bugüne kadar pek çok bilim ve sanatı bir araya getiren çalışma gerçekleştirmiştir. "Speculative Biologies" isimli çalışmasında yeni organlar tasarlayarak "yeni nesiller üretebilir miyiz?" sorusunun peşine düşer. Sadece süt bezinden ürettiği cinsiyetsiz bir yaratık veya dişi organının çoğalması ve güçlenmesine yönelik yeni bir organ Yoldaş'ın genetik bilimi araştırmaları sonucunda oluşturduğu heykellerinden bazılarıdır.



Şekil 15 – Pınar Yoldaş, "Vulva Caterva", 2013.

5.12. Video Mapping

Aynı zamanda projeksiyon mapping ve uzamsal zenginleştirilmiş gerçeklik olarak da bilinen video mapping, objeleri düzensiz biçimlere dönüştüren projeksiyon teknolojisidir. Video mapping sabit objeler üzerinde görsel bir illüzyon etkisi bırakır. Dönüştürülen objeler karmaşık endüstriyel yapılar olabilir. Özel bir yazılımla iki veya üç boyutlu objeler uzamsal olarak sanat programda eşlendirilir ve bu program yansıtıldıklarında gerçek ortam taklidi yaparlar. Yazılım yansıtılan ortamın yüzeyine uyacak şekilde ayarlanabilir. Son yıllarda bütün dünyada geniş çaplı izleyicisinin beğenisini kazanan bu teknik, Türkiye'de ilk kez çok genç bir ekip tarafından 2010 İstanbul Avrupa Kültür Başkenti kapsamında "Yekpare" ismiyle gerçekleştirilmiştir. Haydarpaşa Garı'nın bir cephesine yansıtılan projeksiyonlarda yüzeyi hazırladıkları özel bir yazılımda iki ve üç boyutla anlamda bir nevi yeniden yaratırlar.



Şekil 16 – Nerdworking, "Yekpare".

5.13. Audio/Visual Sanat

Ses ve imgeyi çalışmalarında temel materyal olarak kullanan sanatçıların çalışmaları 'audio/visual' tanımlamasıyla anılır. Sesi imgeye veya imgeyi sese eklemezler bunun

yerine ikisi bir bütün olarak ele alırlar. Çalışmalar performans olarak canlı izlenebileceği gibi video veya enstalasyon olarak da izlenebilir. Tek bir sanatçıdan çıkabileceği gibi ortak bir çalışmanın örneği de olabilir. “EFF-LUX” görsel sanatçı Candaş Şişman ve besteci Egidija Medekšaitė’nin ortaklaşa gerçekleştirdiği bir audio/visual çalışmadır. Çalışmada 15 farklı piyano tuşundan bir video ile birleştirilmiştir. Parça boyunca görsel bilgi mekanik biçimlerden linear hareketlere dönüşür. 15 farklı piyanodan toplanan melodiler bir yapıda toplanır veya bazen 15 farklı hata dağılırlar.

6.YENİ MEDYA SANATINDA ÖRNEKLER

6.1. Rafael Lozano-Hemmer

"Artık sanat eseri bir taklit veya orijinal değil, bir hayat deneyimidir."[74]

Bugün sanat dünyasında baktığımızda eskiye göre, yeni medya sanatlarının daha fazla yer aldığını görürüz. Müze ve galerilerde en çok rağbet gören çağdaş sanatın yanında yeni medya sanatı zaman zaman kaybolmuş, zaman zaman dijital sanat olarak tek bir türe indirgenmiştir. Yeni medya sanatçıları uluslararası bienaller ve sergilere davet edilerek çağdaş sanatın bir türü olarak görünebilirler. Bu bölümde çalışmalarıyla interaktif, interdisipliner ve dijital sanatı yeni medya sanatı altında toplamış farklı sanatçılara değineceğiz.

Yeni medya sanatı, çağdaş sanat gibi dünya sanat pazarında geniş bir yere sahip olmadığından bu alanda çalışan sanatçılar da bir Damien Hirst veya bir Tracey Emin popüler ve tanınan kişiler değillerdir. Aralarından çok azı MoMA, Tate Modern yahut Guggenheim gibi dünyanın önde gelen müzelerinin koleksiyonlarına girmiş veya bu çapta müzelerde sergi yapabilmişlerdir. Bu başarıyı gösteren, dünya çapında en tanınan yeni medya sanatçılarından birisi Rafael Loranzo-Hemmer'dır. 1967 Mesika doğumlu Lozano-Hemmer, Önce Kanada'da Victoria Üniversitesi ardından, Concordia Üniversitesi'nde okumuştur. Meksiko'da gece kulübü sahibi bir babanın oğlu olan Lozano-Hemmer, bilimle ilgilenmesine rağmen yaratıcı eylemlere katılmaktan geri durmamıştır. Çoğunlukla moleküler tanımlamayla ilgilenmiş, kuantum fiziğinin yeni teorilerini takip etmenin yanı sıra teknolojiyi her zaman çalışmalarına dahil etmiştir. Bu bağlamda Lozano-Hemmer'ın çalışmaları interaktif sanat ve gelişmiş teknolojinin bir harmanlaması olarak görülebilir. Sanatçıyla 2013 yılında İstanbul, Borusan Perilikoşk'te gerçekleştirdiği "Vicious Circular Breathing"

[74] Ali Akay, **Tekil Düşünce**, (Ankara: Bağlam Yayıncılık, 2004), 104.

isimli sergisinin kurulumu sırasında yaptığımız söyleşide teknolojiyle çalışmasının nedenin onun yeni olması değil, kaçınılmaz olması olarak dile getiriyordu. Kendisi yeni medya sanatını şöyle tanımlıyor:

> "Çoğu insan yeni medya sanatının görsel sanat olduğu yanılsamasına kapılıyor. Hâlbuki medya sanatı hakkındaki gerçek, onun görsel bir sanat değil, performatif bir sanat olduğudur. Yeni medya sanatı kat etmeye dayalı bir yapısı olan performans sanatının, tiyatronun kardeşidir. Hatta video bile farklıdır çünkü videoda loop (tekrar) vardır, yani zamana dayalıdır. Medya sanatı zamana değil, olguya dayanır. Diğer bir ifadeyle, çalışmayı ortaya çıkaran şey etkileşimdir." [75]

Sanatçının interaktif enstalasyonları, mimari ve performans sanatının bir bileşkesinden oluşmaktadır. Çalışmaları; büyük ve küçük, içeri ve dışarı, görsel ve işitsel bütünlerin bir parçası olarak karşımıza çıkar. Tiyatroya benzer interaktif enstalasyonlarını Avrupa, Asya ve Amerika'da kamusal alanlarda gerçekleştirilen Lozano-Hemmer'ın asıl ilgi alanı ise, halkın katılımını gerektiren eş zamanlı bilgisayar grafikleri, ses, internet linkleri, cep telefonu ara yüzleri, ses ötesi sensörler, LED ekranlar, robot ya da bilgisayar kaynaklı ya da telematik ağlardan faydalanarak platformlar oluşturmaktır. Endüstri devrimi teknolojisi daha iyi bir iletişim ve daha iyi bir sanat üretmek için kullanıldığından beri, Lozano-Hemmer işitsel ve görsel kullanımlı, etkileyici enstalasyonlar yapmaya devam etmektedir. Enstalasyonları katılımcılar için eleştirel platformlar oluşturarak gittikçe homojenleşen kentsel durumları baltalamak gibi gözükür. Lozano-Hemmer'ın daha küçük boyutlu heykelimsi çalışmaları ve video enstalasyonları, algılama, aldatmaca ve gözetim temalarını irdeler. Sanatçı bu çeşitli ölçeklerdeki çalışmalarını ve performansa dayalı projelerini fotoğraf olarak arşivler ve bu fotoğrafları da ayrıca zaman zaman sergiler.

Lozana-Hemmer sanata, nesneden ziyada kendi varlığının farkına varan bir 'obje' olarak yaklaşır. Onun için sanat, deneyimle anlaşılan ve çoğaltılan bir girişimdir.

> "Bugün dijital sanat –aslında bütün sanatlar- farkındalığa sahip. Bu her zaman böyleydi ancak biz bu farkındalığın şimdi farkına vardık. Parçalar bizi dinler, görür, varlığımızı hisseder ve onları etkilememiz için bizi beklerler ve bunun başka yolu yoktur. Post modern sanatın izleyiciyi vurgulaması bir tesadüf değildir. Sanat parçaları varolmanın daimi koşuludur. Bu onların ne olduğu değil ama neye dönüştükleridir. Bence sanatçı artık kendi işinin üzerinde bir

[75] Lozano-Hemmer, Rafael, "Vicious Circular Breathing", **Artam Global Art & Design Dergisi**, s. 25 (2013): 84

> tekele sahip değil, onun yorumlanmasında ve sergilenmesinde bir detaya ya da tam bir pozisyona sahip olmadığı gibi. Bugün daha genel bir ifade –ki bunu bende savunuyorum- sanat eseri kendi hayatına sahip. Evet, sanat eseri bir platform ve platform kendi muharrirliğine sahip ama aynı zamanda giriş noktalarına, geniş bitişlere, teğetlere, boş mekanlara ve eksantriktiklere. Bu bağlamda sanat eklektik bir şeydir ki bence bu sanatın liberalliğini ve onun anlamını yeniden doğrulama özgürlüğünü işaret eder."[76]

Dünya çapında tanınırlığının bir nedeni çalışmalarının çoğunun etkisinin uzun sürmesi ve teknolojinin birden çok öğesini kullanmasıdır. Lozano-Hemmer'a göre batı kültürü doğudan farklı olarak teknolojiye dayalı bir kültürdür.

> "Bilgisayar kullanmasanız bile bu çevreden etkileniyorsunuz. Teknoloji ile çalışmak kaçınılmaz. Politikamız, kültürümüz, ekonomimiz, her şey küreselleşen iletişim ağalarıyla dönüyor."[77]

Yeni medya ve teknolojiye yöneldiği kadar bazı çalışmalarına yan bir anlam vermek için kelime ve cümleler ekler. Özenle seçtiği cümleler, izleyicinin hareketlerini değiştirmek yahut atmosfer ve algıya dair bir etki yaratmak için kullanılmıştır. "Third Person" ve "Subtitled Public" gibi bazı çalışmaları metinlere dayanır. Metinlerin tesadüfi doğasından ötürü izleyicinin ne ile etiketlendikleri hakkında bir kontrolü yoktur. İzleyicinin üzerine yerleştirilen kelimeler hoş ve hoş olmayan çağrışımlar içerebilir, olumsuz bir olaymış duygusuna maruz kalabilirler. "33 Questions Per Minute" ve "There Is No Business Like No Business" gibi çalışmaları ise izleyicinin katılma isteğine bağlıdır.

Çalışmalarında aynı zamanda 'ilişkisel mimari' teriminden bahseden sanatçı, belli bir binanın egemen hikâyesini değiştirmeyi veya kentsel bir düzeni, görsel-işitsel elementlerle etkilemeyi amaçlar. Bu konuyu yeniden çevresindeki öğelerle birlikte ele alır. 1997'den, 2006'ya kadar ilişkisel mimariye odaklanan on çalışma yapan sanatçı, "Ben binaları, bina olmaları dışında başka bir şeymiş gibi göstermek istiyorum. Bunu bir tür dissimülasyonla bağdaştırıyorum."[78] Mimari işleriyle birlikte sanatçı, mimariye ve şehre dayatılan tutarlılık ve sosyal kuralları sorgular. Binaları

---

[76] Rafael Lozano-Hemmer, http://en.wikipedia.org/wiki/Rafael_Lozano-Hemmer#cite_note-11 [11.17.2013]

[77] **age.**

[78] Rafael Lozano-Hemmer, www.lozano-hemmer.com [11.19.2013]

ve mekanları çoğunlukla onların kültürel işaretleri için kullanılır. İlgisini onun yaratımıyla insanları sendeleyebileceği bir çevrede kurmaya odaklanır.[79]

6.1.1 "Vectorial Elevation"



Şekil 17- Rafael Lozano-Hemmer, "Vectorial Elevation", 2000, Xenon 7kW robot projektör, 4 adet web kamerası, Linux, GPS, Java 3D DMX arayüz, Vancover.

"Vectorial Elevation"da gerçek mekan ve sanal mekanı interaktif bir çalışmayla bir araya getirilmiştir. İlk kez 2000 yılında Meksika'nın dünyaca ünlü Zocalo Meydanı gerçekleştirilen proje, üç boyutlu bilgisayar animasyonlarıyla kontrol edilen ışık heykellerinden oluşuyordu. Projeye dahil olan herhangi bir internet sitesi kullanıcısının konumlandırdığı bu ışık heykelleri, 15 kilometrelik bir yarıçaptan görülüyor ve dijital kameralar vasıtasıyla izlenebiliyordu. Meydanın 18 farklı yerinde konumlanan ışık heykellerinin kontrolü, her kullanıcı için isimleri, nereden bağlandıkları ve yorumlarından oluşan kişiselleştirilmiş web sayfasıyla mümkün oluyordu. Tamamıyla sansürsüz olan web sayfaları, katılımcılara aşk şiirleri, evlenme teklifleri, futbol sonuçları gibi çeşitli mesajları barındırıyordu. Yerleştirmenin iki haftalık süresi boyunca 89 farklı ülkeden 800,000 katılımcının olmuştur. Katılımcı sanal mekandan dahil olduğu yerleştirmeyi yeniden yapılandırmıştır ve bunu yaparken kendisinden bir takım kullanma kurallarını öğrenmesi istenmiştir. Aynı zamanda sanal mekan üzerinden, gerçek mekana müdahale eden izleyici bunu gerçek mekanda bulunan dijital kameralar sayesinde eş zamanlı olarak etrafıyla paylaşabilmiş ve melez bir mekan yaratımına ortak olmuştur. Yerleştirme internetin çoklu ortamı ve yayılmasından yararlanarak kısa süre çok fazla insan tarafından ziyaret edilmiştir. son dönem teknolojilerin kullanılması,

[79] **age.**

interaktif olması ve katılımcıya öğrenmesi gereken yeni kurallar vermesi açısından bu yerleştirme yeni medya sanatının güzel örneklerindendir. Bu anıtsal çalışma şehrin üzerinde yarattığı ışık heykelleri ve interaktif oluşuyla, gerçek mekan, sanal mekan kullanımıyla yeni medya sanatının iyi örneklerinden biridir. Lazona-Hemmer 2000 yılında yaptığı bir proje olan "Vectorial Elevation" ile 2007 yılında Meksika'yı temsilen Venedik Bienaline katılmıştır.

6.1.2. "Subtitled Public"

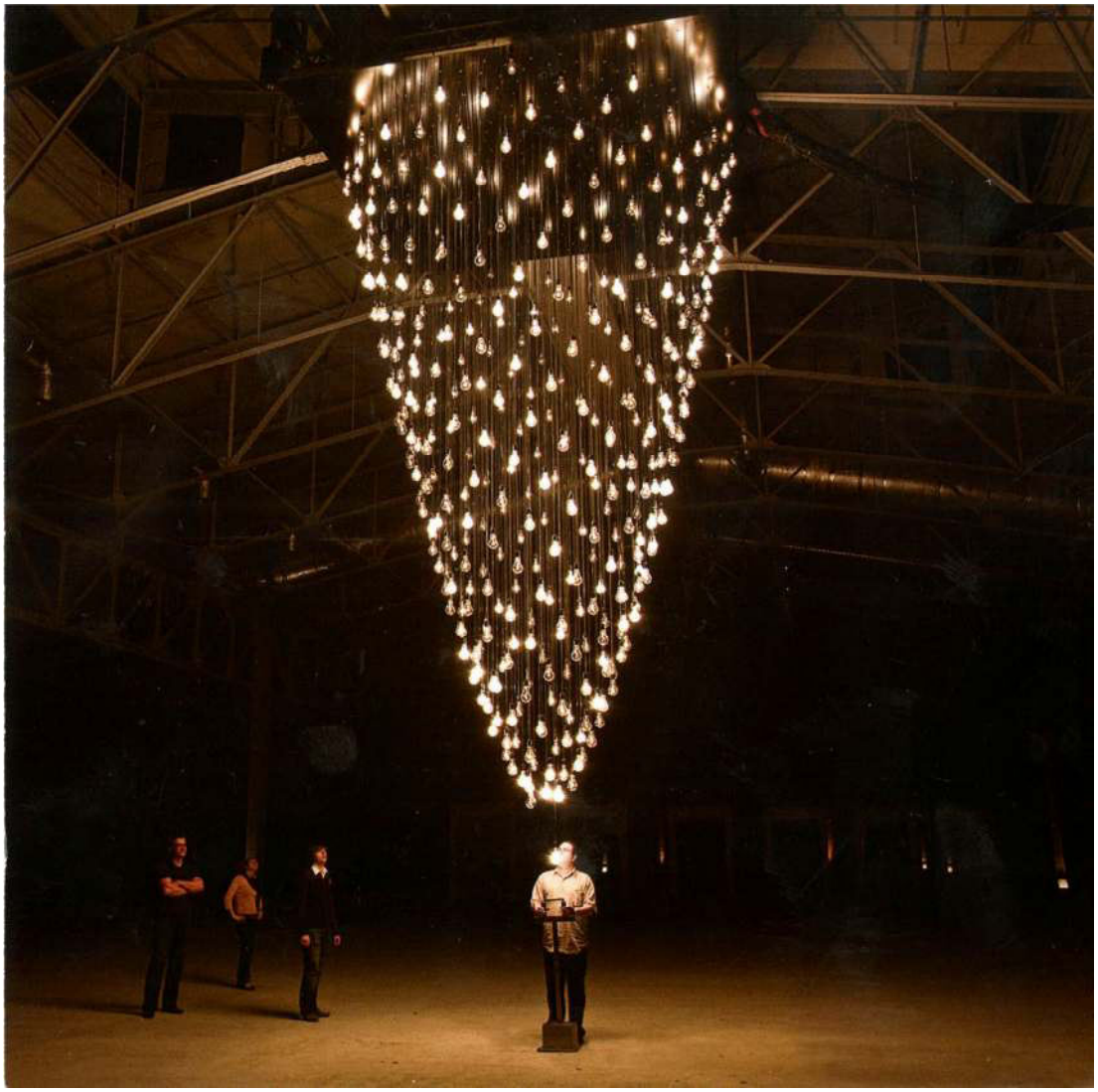


Şekil 18 – Rafael Lozano-Hemmer, "Subtitled Project", 2005, projeksiyon, bilgisayarlaştırılmış gözetim sistemi, © Rafael Lozano-Hemmer. Fotoğraf: Alex Dorfsman

Lozano'nun diğer bir çalışması "Subtitled Public" (2005) aynı şekilde metne dayalıdır. Enstalasyon katılımcıların bilgisayarlaştırılmış gözetim sistemi tarafından algılandığı boş bir sergi mekanında gerçekleşir. İnsanlar mekana girdikleri zaman, sistem o kişi için bir başlık belirler ve onu üzerlerine yansıtır. Başlık bir araya rastgele gelen başka başlıklardan seçilir. Bu başlıklardan kurtulmanın tek bir yolu ise, başka birine dokunmaktır. Böylece iki başlık yer değişir. Katılımcıdan dokunma

yoluyla diğeriyle iletişime geçmesi beklenir. “Subtitled Public” asimetrik ve şiddetin altını çizen doğasıyla, müze gibi tarafsız olması beklenen kamusal alanları istila eder. Yerleştirme aslında teknolojik bireyselleşme dönemi, markalaşan gözlemciler ve onların tematik bireylere dönüşmeleri hakkında ironik bir yaklaşımdır. Subtitled Public’de izleyici mekanın merkezindedir ve yayılan ışıklar tarafından izlenir. Bir gözetim ve profil çıkarmanın baskın gözetimine girer. Bu yerleştirme aynı zamanda Lozano-Hemmer’in sözünü ettiği “ilişkisel mimari” tabirine de yaklaşır. Bu tabir, binanın kullanıcısını yeniden yerleştirilmesiyle insanı kentsel çevre kullanımından ayırmanın aksine, insan kullanımı için binalar üretmemektir. Işığı cesurca kullanan sanatçı mekanı bir web ortamına dönüştürdü. Aynı zamanda bu çalışmasıyla Lozano-Hemmer mekan ve kentsel doku anlayışına yeni ve güçlü bağlamlar getirdi.

6.1.3. “Pulse Room”



Şekil 19 - Rafael Lozano-Hemmer, “Pulse Room”, 2007, ampül, voltaj ayarlayıcı, kalp atışı sensörü, bilgisayar ve metal heykel. © Rafael Lozano-Hemmer.

“Pulse Room”, Lozano-Hemmer’ın 2007 yılında Venedik Bienali’nde gösterdiği çalışması Pulse Room interaktif enstalasyonlarına iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Bu çalışma, yerden 3 metre yükseklikte 300 waltluk 300 parlak ampulden oluşan bir yerleştirmedir. Ampuller sergi salonunun tamamını kapsar ve odanın bir köşesinde bulunan arayüz katılımcıların kalp atışlarını algılar. Arayüzü bir izleyici tuttuğu zaman bilgisayar bunu direk algılar ve en yakındaki ampul kalp ritimleriyle doğru orantılı olarak yanıp söner. Bilgisayar sizin kalp atışınızı almak ve ilk ampulü

yakmak için sadece birkaç dakikaya ihtiyaç duyar ve enstalasyon canlanmaya başlar. Kalp atışlarınız artık sadece sizin değildir. Ne zaman ikinci kişi gelip arayüze dokunursa sizinki ikici sırayı alır ve gelen kişinin kalp atışları ilk ampulü yakmaya başlar. Bu düzen bu şekilde tekrar eder. Bütün güzelliği, eğlenceli tonları ve şiirselliğiyle Lorenzo-Hemmer'ın bu çalışması günlük hayatın ritimlerini yansıtır. "Pulse Room" oldukça görsel ve hareketli bir şekilde vücudumuzun teknoloji ile olan ilişkisini gösterir. Herkesin evinde bulunabilecek bu kırılgan malzeme akıllıca bir gönderici olur. Ampuller aynı zamanda sırayla yanarken bir yandan da yanmayan ampuller teknolojinin karanlık tarafını gösterir. Sanatçı tarafından kullanılan teknoloji; robotlar, canlı kameralar, sensörler asla yenilik ve uygulamayı kışkırtmaya çalışmaz. Onun kullandığı teknoloji, doğal olarak gelen bir araçtır. Sanatçının Borusan Contemporary'de gerçekleştirdiği kişisel sergisinde bu çalışmanın farklı bir versiyonu olan "Pulse Index" izleyiciyle buluşmuştu. Çalışmada, ampullerin yerini parmak izleri alır.

> "Pulse Index" biyometrikle ilgili yaptığım çalışmalardan biri. Bu kişinin hem parmak izini kaydeden hem de kalp atışını ölçen interaktif bir çalışma. Buradaki nabız ölçen özel alıcıya parmağınızı koyduğunuzda kalp atışlarınızı ölçülürken, parmak iziniz de ekrandaki en büyük bölmede gözükür. Sizden sonraki kişi, parmak izinizi bir sonraki bölmeye düşürür. Parmak iziniz her yeni gelen kişiyle ufalarak sona doğru ilerler ve altı katılımcıya ulaştığında tamamen ekrandan kaybolur. Bu tabii aynı zamanda hafızaya da gönderme yapan bir çalışma. Küçülerek yok olan parmak izi "memento mori"ye (fani olduğunu hatırla) de gönderme yapıyor. Aslında işin mimari bir işleyişi var; diğer yandan bir duvar resmi gibi de görünüyor."[80]

6.2. Marie Sester

Fransa'da mimarlık eğitimi alan Marie Sester, teknolojiyi kullanarak interaktif çalışmalar ütetir. Çalışmalarında mimariye ayrı bir önem veren Sester, fiziksel kavram üzerine düşünür. İnteraktif sanat çalışmaları; takipçi teknoloji, ışık, ses, video ve biyolojik geri bildirimlerle çalışır. Sosyal farkındalık ve bireysel sorumluluk çalışmalarında ön plana çıkar. Teknoloji, politika ve kültürün üzerimizdeki etkileri üzerine eğilirken inanış ve farkındalıklarımızın nasıl etkilendiğine dair de araştırmalar yapar. Gözetim sistemi, görünürlük, dikkat dağıtma ve toplama, kontrol

[80] Lozano-Hemmer, Rafael, "Vicious Circular Breathing", **Artam Global Art & Design Dergisi**, s. 25 (2013): 86.

gibi kavramlara değinir. Bireyi merkeze alan çalışmalar üreten Sester, tesadüfe de yer verir. Çalışmaları imgenin durumunu sorgularken sembolün himayesinde olmayı önemsemez. Diğer bir deyişle kendini sunan bir yokluktan ziyade gerçeğin onayı gibi varlığını kanıtlayan sosyal bütünlerin arayışındadır. Sester, çalışmalarında görmeyi; varolma, kontrol, izleme, propaganda ve görülmeyi; görünürlük, şöhret, kendini açığa çıkarma, kendi tanıtımı gibi kavramlarla birleştirir. Belirsizlik bu fikirleri karmaşıklaştırırken batının kültürel ideolojileri ve politikalarının güç oyunlarını destekler. Bu durumu güçlendirmek için çalışmalarının merkezine bireyi yerleştiren Sester, bireyi kendi varlığı hakkında hyperaware yani aşırı farkındalık haline getirir.[81]

Büyük çaplı ve yüksek maliyetli çalışmalara imza atan Sester, kültür, politika ve teknolojinin uzamsal farkındalığımızı, duygularımızı ve inançlarımızı nasıl etkilediği sorusunu irdelemek amacıyla fiziksel yapılar oluşturur. Yıllarca kimlik ve bilinçlenme kavramlarına odaklanmış olan sanatçı, kişisel veya kamusal alanda kontrol, uygulama veya kaybetme, bir yanda izleyen ve izlenen, diğer yandan, görünürlük ve kendi tanıtma (self-promotion) gibi alanlarda çağdaş toplumda nasıl ilerleyeceğimiz gösterir. Sester'in neredeyse her zaman bireyselliği ön plana alan çalışmaları, izleyiciyle yalın etkileşimler, bir çeşit oyunun içinde mi geziniyor yoksa daha kötü bir şeyde mi tökezliyor karşılaştırmasını yaratır.[82]

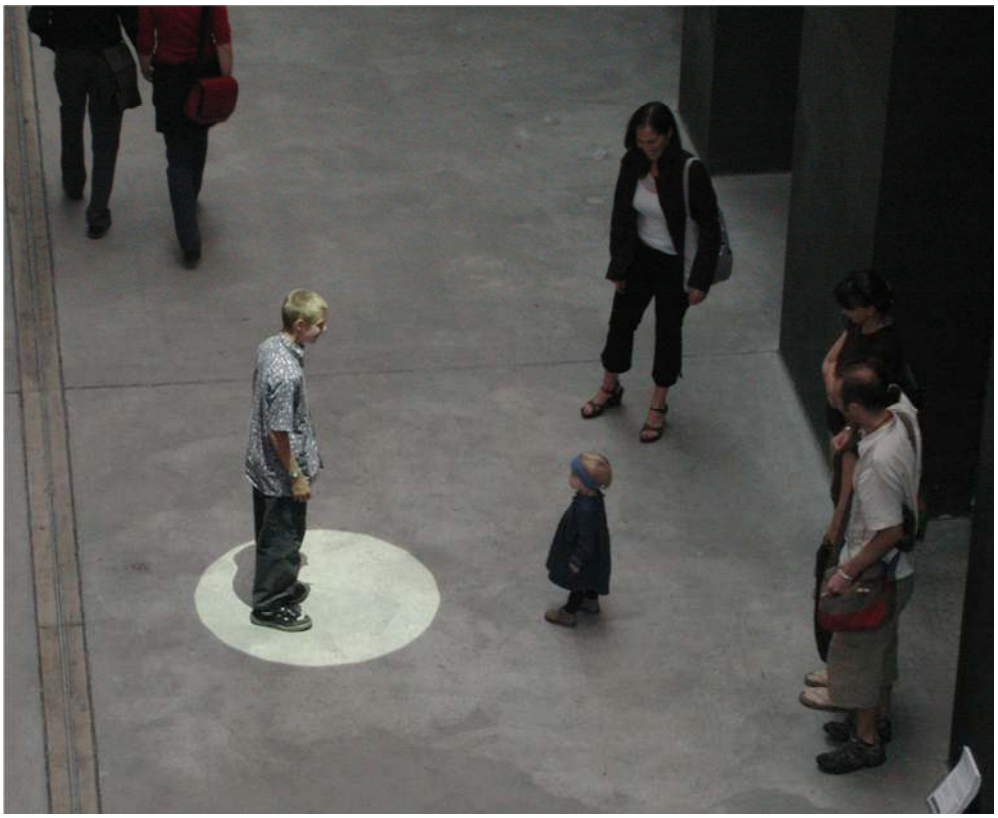
6.2.1. "ACCESS"

Sanatçının gözetim ve izlenmeye dayalı çalışmalarından biri olan "ACCESS", dünyanın farklı şehirlerindeki müze ve galerilerde gösterilmiş interaktif bir yerleştirmedir. "ACCESS", kamusal alanda bireyin yukarıdan yansıtılan bir ışıkla belirsiz bir kişi tarafından takip edilmesinden oluşur. Gözetim teknolojisiyle geliştirilen çalışma, reklam ve internet ile bütünleştirilir. Politik propaganda ve medya manipülasyonuna gönderme yapar. Bu interaktif yerleştirmeye dâhil olan bazı bireyler takip edilmeyi sevmezken, bazıları üzerlerinde olan ilgiden fevkalade keyif alırlar. Korku-eğlence, takıntı-cazibe, kontrol-direniş gibi zıtlıkların hâkim olduğu çalışmada aslında kimin kontrolde olduğunu saptamak güçtür. 2003 yılında ilk kez

[81] Marie Sester, www.sester.net [21.01.2014].

[82] "Maria Sester", http://eyebeam.org/people/marie-sester [21.01.2014]

gösterilmeye başlanan çalışma, bugün hala farklı ülkelerde müze ve galerilerde gösterilmeye devam etmektedir.



Şekil 20 - Marie Sester, "ACCESS", 2003, Ars Electronica, © Marie Sester.

6.2.2. "Tell Me The Truth"

"Tell Me the Truth" isimli çalışma, sanatçının 2010 yılında geliştirdiği başka bir interaktif projedir. Duvara asılı dikdörtgen bir aynaya yaklaşan izleyici, aynada kendi yüzü yerine ikonik sanatçı Andy Warhol'un yüzünü görür. Andy Warhol'un yüzü izleyicinin mimiklerine göre hareket eder. İzleyicinin hareketleri veya davranışı Warhol'un karakterine aykırı ise, Warhol, kendisi rolü alır ve ara ara ezberden Warholian (Andy Warhol'a özgü) "Bu harika", "Bu inanılmaz" gibi cümleler söyler. Perspektif ve izleme açısından deneyim tamamen kişiye özeldir. Sester, bu çalışmasında da teknolojinin takip sisteminden yararlanır. Bu sefer takip edilen alan ACCESS'e kıyasla daraltılmıştır. Warhol'un imajının belirlenmesiyle izleyicinin imajı anlaşılması güç bir hal alır. İnteraktif bir çalışmaya dâhil olan izleyici, anonimleşirken kendine özel deneyimleri de bir arada yaşar.

Çalışmalarında politik şeffaflık, görünmezlik, erişim ve gözetimin önemli bir yer tuttuğunu belirten Sester, sanatın cevap vermekten ziyade soru sormak olduğunu belirtiyor. Sanatçı, son zamanlarda bilincin doğası üzerine çalışıyor.

6.3. Sıradışı Bir Grup: Übermorgen

Übermorgen, İsveç, Avusturya ve Amerikalı sanatçı ikilisi olan lizvlx ve Hans Bernhard'ın 1995'te kurdukları grubun adıdır. Çalışmalarının ana yapısını internet sanatı, net.art, video, performans, fotoğraf, yerleştirme ve software sanatı oluşturur. Performansa ve dijital medyanın üretim, online ve offline olma olanaklarını çalışmalarında kullanırlar. Erken çalışmaları arasında olan medya hacking, düşük teknoloji ile geniş çaplı izleyicilere ulaşmayı amaçlar. En bilinen çalışmaları arasında olan "Voteauction" sırasında CNN kendilerini "Başına buyruk Avusturyalı İşadamları" olarak anmıştır. "Voteauction", 2000 yılında Amerika'da gerçekleşecek Başkan Seçimleri için vatandaşların oylarını en yüksek teklife satmalarını sağlayan bir web sayfasıdır. Henüz öğrenci olan James Baumgartner tarafından kurulan web sayfası, işadamı-sanatçı Hans Bernhard ve Lizvlx tarafından tutarı bilinmeyen bir fiyata satın alınır. Voteauction, Übermorgen'ın medya hacking projelerine örnektir. Chicago, Arizona, Nevada, Kaliforniya, Massachusetts, New York gibi birçok eyalet, illegal oy ticaretini süreli veya sürekli bir yasaklama için uğraşmışlardır. Bu uğraş iki farklı domainin kapatılmasıyla sonuçlanmıştır; voteauction.com ve vote-auction.com. FBI ve NSA gibi federal yetkililer bu süreçte oyların yasal olup olmadığını araştırmışlardır. Voteauction, 2500'den fazla ulusal ve uluslararası haber bülteninde yer almış, CNN 27 dakikalık özel bir program yapmıştır. "[V]ote-Auction", Übermorgen tarafından bugüne kadar gerçekleştirilen en riskli ve paradoksal olarak en başarılı çalışmadır. Dünyada Amerikan seçim endüstrisinde tüketiciye etkili bir son rol biçen tek platformdur. Kapitalizm ve demokrasiyi bir araya getiren gerçek bir değişim sistemidir. Esaslarını 'radikal ekonomide etkili market stratejisi' yani medya hacking olarak devam ettiren Übermorgen, etkili ve güvenilir bir arayüz olarak kişinin kendi durdurma ve vazgeçme talebini yaratmalarına yardımcı olur.[83]

[83] Übermorgen, "Vote – Auction", http://vote-auction.net/ [24.01.2014].

2001 yılında Christoph Schlingensief işbirliği ile gerçekleştirdikleri başka bir proje olan "NAZI~LINE". Proje, sahte bir neo-nazi (yeni Nazi) yardım hattı ve çıkış stratejileri bulma birimi olarak işliyordu. 2005 yılında "EKMRZ Trilogy" isimli projeleriyle bir seri kavramsal hackinglere imza attılar. Bunlar: "GWEI - Google Will Eat Itself", "Amazon Noir" ve "The Sound of eBay".[84]

Farklı sanatçı ve diğer meslek gruplarından kişilerle yaptıkları işbirliklerinin yanı sıra çocuklarıyla da "Superenhanced & Spielendes Baby" gibi işbirlikleri, Bernhard'ın zihinsel rahatsızlığını dahil etme, özel ve kamusal hayatı birleştirmeleri bazı eleştirmenler tarafından Übermorgen'ın bir 'Gesamtkunstwerk' (bütünlüklü sanat eseri) olarak görülmelerini sağlamıştır. Kişisel ve sanatsal etkilenmelerinin arasında Jean Tinguely, Joseph Beuys, Daniel Spoerri gibi isimler ve Giacometti (Hans Bernhard'ın dedesi 1.Dünya Savaşı sırasında 1916'da Giovanni Giacometti'den bir resim satın almasıyla başlayan görüşmeleri) ailesiyle olan uzun süreli ilişkileri sayılabilir.

6.4. Blast Theory

Blast Theory, interaktif medya ve performans alanına yeni biçimler getirerek izleyiciyi internet aracılığıyla çalışmalarına dâhil eden bir İngiliz sanatçı grubudur. Kendilerini belli bir sanat türünün içinde tanımlamayan bu yedi kişiden oluşan grubun gerçek ve kurgu arasındaki sınırları bulanıklaştıran grubun çalışmaları yeni medya sanat alanında farklı bir alanda durmaktadır. Genellikle interaktif çalışmalarında farklı kurum, sanatçı ve organizasyonlarla işbirliği yapan Blast Theory, teknolojinin sosyal ve politik yönleriyle ilgilenirken, popüler kültür ve oyun içerir. Kültürel alanların teknoloji tarafından nasıl yaratıldığı, kişiselleştirildiği ve bunun sanatsal pratik üzerinde etkilerinin ne olabileceğine dair soruları irdeleyen grubun çalışmalarının merkezinde buluş ve risk vardır.

Nottingham Üniversitesi ile 1998 yılından beri işbirliğinde olan grup bu anlamda dünyada bir üniversite ve sanatçı grubu arasındaki en verimli işbirliğidir. Merkezleri Londra'da bulunan grup sanatçı residence'ları, workshoplar ve gönüllülerle çok amaçlı, etkileşime açık bir çalışma ortamına sahiptir. Sadece çalışmalarının

[84] Übermorgen, "EKMRZ-Trilogy", http://ubermorgen.com/EKMRZ_Trilogy/ [24.01.2014].

kavramsal ve teknolojik yoğunluğundan değil aynı zamanda bulundukları dönemdeki çalışma method ve stratejilerinden ötürü yenilikçilerdir. Tiyatroya dayalı genellikle izleyici ile etkileşimli büyük boyutlu performatif çalışmalarını 1990'lardan beri birlikte üreten grup, teknolojiyi izleyiciyle bir iletişim aracı olarak kullanmak üzere çalışmalarına dahil etmeye başlamıştır. Teknolojik araçları farklı yollarla izleyicileriyle bağdaştırarak farklı deneyimler, ilişkiler ve iletişim biçimleri oluştururlar.

Grubun 2001 yılında gerçekleştirdiği "Can You See Me Now?" isimli çalışma mekâna dayalı bir oyundur. Online oyuncuların, sokaklarda olan Blast Theory üyelerine karşı oynadıkları bu oyunda, uydularla takip edilen Blast Theory üyeleri, online oyuncuların ekranında yer alan şehir haritalarında görünür. Sokaktaki oyuncular da ellerinde mini bilgisayarlarla online oyuncuları takip edebilirler. Aynı 'mekânı' paylaşan oyuncular, tarafsal, eğlenceli ve dokunaklı bir ilişkiye girerler. Ekranın başında ve gerçekten sokaklarda koşarak oynayan oyuncuların buluştuğu mekân hem gerçek hem sanaldır. Bu birliktelik melez mekândır. Şehrin dinamiklerinden beslenen oyun, kişinin bulunduğu mekanı oyunun merkezi haline getirir. Yokluk ve varlık kavramlarını keşfetmek eğilimi olan oyun fiziksel şehri sanal şehrin üzerine giydirir. Aynı 'mekan'ı paylaşan sanal ve gerçek oyuncular sonunda taraflı, eğlenceli ve duygusal bir paydada buluşurlar. "Can You See Me Know"un fiziksel oyuncuları ayna anda birden çok yerde olmaya imkan sağlayan elektronik el cihazlarıyla hareket ederler. Blast Theory bu çalışmada, mobil telefonların kırsal kesimlerden gençlere kadar olan yaygın kullanımdan etkilenmiştir diyebiliriz. Oyunun dile getirdiği diğer bir gerçek ise evsiz insanların halkın geri kalanına göre daha fazla mobil telefon kullandığı. 2001 yılında gerçekleştirilen bu interaktif oyunun bugün yeni medya sanatlarının etkileşimli yanını bir adım öteye taşıyarak çok bir katılım katılım sağlamıştır. Rotterdam, Barselona, Kanada gibi dünyanın farklı şehirlerinde oynanan oyun iletişim altyapısının daha geniş yansımalarını araştırmıştır.



Şekil 21 - Blast Theory, “Can You See Me Now?”, 2001.

7. SEÇİLMİŞ YENİ MEDYA SANATI ETKİNLİKLERİ

SJ, ZER01, San Jose, ABD, http://01sj.org

Ars Electronica, Linz, Avusturya, www.aec.at

Belgrat Yeni Medya Sanatları Festivali, Belgrat, Sırbistan, www.resonate.io

Boston Cyberarts Festivali, Boston, ABD, www.bostoncyberarts.org

DEAF (Dutch Electronic Art Festival / Hollanda Eletronik Sanat Festivali)
Rotterdam, Hollanda, www.deaf.v2.nl

Echofluxx, Yeni Medya ve Müzik Festivali, Çekoslovakya, Prag,
www.echofluxx.org

EMAF (Europian Media art Festival / Avrupa Medya Sanatları Festivali) Osnabrück,
Almanya, www.emaf.de

ISEA (Inter-Society For Electronic Arts / Toplumlar Arası Elektronik Sanatlar)
Kanada www.isea-web.org

Re-New, Dijital Sanatlar Festivali, Kopenhag, Danimarka, www.re-new.org

Shift Elektronik Sanatlar Festivali, Basel, İsviçre, www.shiftfestival.ch

STRP Bienali, Eindhoven, Hollanda, www.strp.nl

Transitio MX Festivali, Meksiko, www.en.transitiomx.net

Transmediale, Berlin, Almanya, www.transmediale.de

Uluslararası Microwave Yeni Medya Sanatları Festivali, Hong Kong,
www.microwavefest.net

VIPER Uluslararası Film, Video ve Yeni Medya Sanatları Festivali,
Basel, İsviçre, www.viper.ch

8.SONUÇ

Bu çalışma, henüz tanımı net bir şekilde sanat tarihinde yer almayan yeni medya sanatının gelişimine ve ne olduğu sorusuna ışık tutmayı amaçlamıştır. Yeni medya sanatını, medya sanatında bir alan olarak görmemizin nedeni; video sanatı, CD-ROM sanatı, telematik sanat, robotik sanat, dijital fotoğraf gibi bilgisayarı bir medya olarak kullanan yaklaşımların, yeni medya sanatının geçmişi olarak değerlendirilmesidir. Bu yaklaşımların ilk defa sanat alanında kullanılmaya başlanması 1970-80'li yıllar ve sonrasına dayanmaktadır. 1970'lerde Avrupalı kuramcılar tarafından tanımı geliştirilen postmodernizmin sanat alanındaki özelliklerini Sorup (2004, 188), "sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırların silinmesi; seçkinci kültür ile popüler kültür arasındaki sıradüzen ayrımının çökmesi; biçimsel seçmecilik ile kodların karışması"[85] ve böylece parodi, pastiş, ironi ve oyunculuğun en çok öne çıkan izlekler olarak değerlendirir. Bu çalışmada yeni medyanın diğer sanat türlerinden ayrılan rolüne değinirken onun tiyatral bir yapıda olduğuna, gündelik yaşam ve sanat arasındaki sınırların interaktivite yani etkileşimli sanat işleriyle silindiğine değinilmiştir.

Dijital teknolojilerin günlük hayatın hemen her alanında kullanılmaya başlanması sanatsal yaklaşımların hepsinin de eninde sonunda dijitalleşeceğine veya bilgisayarların süreç veya üretimlerinde yer alacağı görüşünü güçlendirmiştir. Bu görüşün doğru olduğu her geçen gün daha çok sanatçının farklı medyalarla çalışmasından anlayabiliriz. Bir ressam, heykeltraş veya fotoğrafçı dijital teknolojileri çalışmalarının bir parçası haline getirebilmektedir. Bazı sanatçıların çalışmaları bir diğerine göre dijital medyanın özellikleri daha çok gösterebilmekte ve sanatçının üretiminin dili ve karakteristiğini belirlemektedir. Burada ayrımında zorlandığımız soru ortaya çıkmaktadır. Peki hangisi yeni medya sanatı yapmakta ve

---

[85] Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2004), 188.

hangisi teknolojiyi sanatının bir parçası olarak kullanmadır? Bu sorunun cevabını Lev Manovich'in pek çok araştırmada yer alan makalesi "Yeni Medya'nın Prensipleri" üzerinden ele aldık. Yeni medyayı beş farklı prensipte özetleyen Manovich, bunları kesin bir kural olarak vermezken yeni medya sanatının yazılı tarihi açısından da önemli bir ipucu oluşturmuştur.

Yeni medya sanatlarını incelerken karşımıza çıkan diğer bir gerçek pek çok sanat türü gibi bu türün de erken akımlarla olan bağı idi. 20. yüzyıl sanat akımlarının aksine, yeni medya sanatı bir aletin varlığından ötürü oluşmuş olsa da erken akımlarla olan benzerlik ve bağlantıları ele almaya değer niteliktedirler. Erken akımlar ilgili izleyiciyi belli bir mekana toplama ve çalışmalarını sunma üzerinden giderken yeni medya sanatları ilgili veya ilgisiz herkesi, günlük hayatın bir parçası olabilecek şekilde etkileyebilmektedir. Bunun en güzel örneklerini sunan Rafael Lozana-Hemmer'ın kamusal alan çalışmalarından örnekler veya Übermorgen'ın illegal Kunst (yasadışı sanat) olarak değerlendirilebilecek ve tamamen ayrı bir çalışma konusu olan yaklaşımlarından örnekler verilmiştir.

Aktif izleyici konumuna geçen bireyin yeni medya sanatını anlayabilmesinde yardımcı olacak olan mekan ve melez mekan tanımlamaları da çalışma da yer almıştır. Yeni medya sanatlarının deneyimlemeye dayalı bir sanat türü olduğunun altını çizilen çalışmada bu türün son zamanlarda öne çıkan yaklaşımlarını başlıklar halinde irdelenmiştir. Son bölümde ise dünyada gerçekleştirilen önemli yeni medya etkinlerinden bir seçki sunularak araştırmanın farklı yaklaşımlar üzerinden incelenebilmesini istedik.

Yeni medya sanatlarının henüz oluşmamış tarihi ve çok çeşitliliği düşünülürse üzerinde daha pek çok araştırmanın yapılabileceği bir alan olarak karşımızda durmaktadır. Bu araştırma, ülkemizde henüz hakkında yeterli basılı kaynak bulunmayan yeni medya sanatlarını, mümkün olduğunca geniş bir alanda tanımlamayı ve örneklendirmeyi amaçlamıştır.

KAYNAKÇA

Akay, Ali, **Tekil Düşünce**, Ankara: Bağlam Yayıncılık, 2004.

Andrea, Jennifer. [01.05.2013]. Labyrinths And Trails. www.jenniferandrea.com/labyrinthsandtrials.htm

Aydos, Murat. [18.07.2013]. Vannever Bush, ODTÜ Bilgisayar Topluluğu Dergisi, http://ebergi.com/2009/Eylul/Vannevar-Bush.

Aydın, Yalçın. [10.05.2013]. Dijital Fotoğrafçılık Nedir?. http://www.bascek.com/2092/dijital-fotografcilik-nedir-2/.

Baudrillard, Jean, **Tam Ekran**, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 2004.

Birringer, Johannes, **Bedenin Dönüşümü: Dans ve Medya Teknolojileri**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2007.

Borges, L.G., **Yolları Çatallanan Bahçe**, çev. Fatih Özgüven, İstanbul: Özal Basımevi, 1985.

Bourriaud, Nicolas, **Postprodüksiyon**, çev.Nermin Saybaşlı, Ankara: Bağlam Yayıncılık, 2004.

Boudrillard Jean, **Simülakrlar ve Simülasyon,** çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2005.

Brooks, Frederick P. [11.10.1012]. Is There Any Real Virtue In Virtual Reality.

http://www.academia.edu/150295/_Is_There_Any_Real_Virtue_in_
Virtual_Reality.

Burnett, Ron, **İmgeler Nasıl Düşünür?,** çev. Güçsal Pusar, İstanbul: Metis Yayınları, 2007, 2004.

Carr, Nicholas, **İnternet Bizi Aptal Mı Yapıyor?,** çev. İbrahim Kapaklıkaya, İstanbul: Ufuk Yayınları, 2012.

Cook Sarah, Graham, Beryl, **Rethinking Curating**, Cambridge: The MIT Press, 2010.

De Kerckhove, Derrick, "Hybrid: Elements of a Re-mix Culture", **Hybrid Living In Paradox**, Ars Electronica Kataloğu, Linz: Hatje Cantz, 2005.

Dovey, Jon, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly, Martin Lister, **New Media A Critical Introduction**, Kanada: Routledge Press, 2009.

Dyens, Oliver, "Hybrid Reality"**,** Hybrid Living In Paradox, **Ars Electronica Festival Kataloğu**, Linz: Hatje Cantz, 2005.

Eliot, Karen, [08.03.2014]. Internet A Tool For Art.
http://www.kareneliot.de/thesis_netarthistory.html.

Eliot, Karen. [08.03.2014]. Immateriality and Telepresence.
http://www.kareneliot.de/thesis_telepresence.html.

Eryaşar, Rukiye, "Bilgisayar Teknolojileri Eşliğinde Değişen Mekân Kavramı ve Üretim Süreci", Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2010.

Gromala, Diane. [11.12.2013]. Re-embodiment Dancing with the Virtual Dervish:

Virtual Bodies. http://www.heelstone.com/meridian/gromala/gromala.html.

Ho, Yin. [20.11.2012]. Shu Lea Cheang on Brandon. http://rhizome.org/editorial/2012/may/10/shu-lea-cheang-on-brandon/.

Lanier, Jaron. [01.11.2014]. http://tr.wikipedia.org/wiki/Jaron_Lanier.

Janet H.Murrey, "Inventing the Medium", **The New Media Reader**, ed. Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, (Cambridge: The MIT Press, 2003), 3-7.

Johannes Birringer, "Bedenin Dönüşümü: Dans ve Medya Teknolojileri", Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2007, s.204.

Lozano-Hemmer, Rafael, "Vicious Circular Breathing" **Artam Global Art & Design Dergisi**, İstanbul: Antik A.Ş. s. 25 (2013): 84-87.

Kalem, Aylin, "Performans Yoluyla Oluş: Stelarc'ın Performanslarında Beden Anlayışı", **İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları**, 2007.

Kara, Kemal. [20.08.2013]. İnternet Sanatı. http://akademiasanat.blogspot.de/2009/01.

Kieferle, Joachim B. [01.05.2014]. Virtual Space - new tasks for architects. http://cumincad.architexturez.net/system/files/pdf/d64b.content.pdf.

Özen, Arzu, "Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi", Gazi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 2008.

Özkutan, Ergül, "İçerisi Ya Da Yaşantının Metrekare Cinsinden Tanımı", **gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, s.1 (2008): 44.

Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü,

Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2004.

Marie Sester. [21.01.2014]. www.sester.net.

Maria Sester. [21.01.2014]. http://eyebeam.org/people/marie-sester.

Marker, Chris. [07.12.2013]. CD-ROM Art. http://monoskop.org/CD-ROM_art.

Manovich, Lev. [11.03.2013]. The Death of Computer Art. http://www.manovich.net/TEXT/death.html.

Manovich, Lev, **How Media Become New**, The Language of New Media, Cambridge: The MIT Press, 2001.

Montfort, Nick, Wardrip-Fruin, Noah, **The New Media Reader**, Cambridge: The MIT Press, 2003.

Moradi Iman, "Glitch Aesthetics", Lisans Tezi, Huddersfield Üniversitesi, 2004.

Net.art. [01.06.2014]. http://en.wikipedia.org/wiki/Net.art.

Paola Antonelli. [20.01.2014]. Video Games: 14 in Collection, for Starters. http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/.

Paul, Christiane, **Digital Art**, Thames § Hudson Ltd., 2008.

Paul, Christiane, **New Media In The White Cube And Beyond**, California: University of California Press, 2008.

Rafael Lozano-Hemmer. [11.17.2013]. http://en.wikipedia.org/wiki/Rafael_Lozano-

Hemmer#cite_note-11.

Rafael Lozano-Hemmer. [11.19.2013]. www.lozano-hemmer.com.

Robins, Kevin, **İmaj**, çev. Nurçay Türkoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.

Sanal Gerçeklik Nedir?. [07.12.2013]. http://okulsel.net/docs/index-14293.html?page=2.

Sandin Dan, "CAVE", http://www.w2vr.com/timeline/Sandin.html#top

Şirin Karadeniz, "Öğretim Amaçlı Hiper Metin, Hiper Ortam Ve Çoklu Ortamlar İçin Tasarım İpuçları", Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi, Haziran 2006, Cilt:III, Sayı: II, S.14.

Tribe, Mark. [03.06.2013]. New Media Art. https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art.

Übermorgen. [24.01.2014]. Vote – Auction, http://vote-auction.net/.

Übermorgen. [24.01.2014]. EKMRZ Trilogy.http://ubermorgen.com/EKMRZ_Trilogy/.

Yetişkin, Ebru. [07.07.2013]. Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir. www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanati_Nasil_Okunabilir.

Wands, Bruce, **Dijital Çağın Sanatı**, çev. Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006.

Wark, McKenzie, "A Hacker Manifesto", (Harward University Press, 2004), 27.

William Gerhardt. [01.17.2014]. Prosumers: A New Growth Opportunity. Cisco,

2008. http://www.cisco.com/web/about/ac79/docs/wp/Prosumer_VS2_POV_0404_FINAL.pdf.

ÖZGEÇMİŞ

Didem Sandıkcı, 1983 yılında İstanbul'da doğru. Lisans eğitimini Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Mürteza Fidan atölyesinde 2002 – 2007 yılları arasında tamamladı. Lisans eğitiminin ardından Proje 4L/Elgiz Çağdaş Sanat Müzesi'nde iki yıl çalıştı. 2009 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi'nde yüksek lisans çalışmalarına başlayan Sandıkcı, 2010 yılında Öğrenci Değişim Programı (Erasmus) ile Almanya, Kassel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'nde tez araştırmalarına bir yıl süreyle devam etti. 2012 yılından bu yana devam ettiği Artam Global Art & Design Dergisi'nin yanı sıra Almanya, Kassel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir.