T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİJİTAL MEDYA TEKNOLOJİLERİNİN SANATIN VE TASARIMIN YAYGINLAŞMASINDAKİ YERİ VE ÖNEMİ

Ebru WINEGARD

2501090935

TEZ DANIŞMANI

Dr. Öğr. Üyesi Habibe ÖNGÖREN ZAFER

İSTANBUL – 2019

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı	:	EBRU WINEGARD	**Numarası**	:	2501090935
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı	:	RADYO TV SİNEMA/ YÜKSEK LİSANS	**Danışmanı**	:	DR. ÖĞR. ÜYESİ HABİBE ÖNGÖREN ZAFER
Tez Savunma Tarihi	:	25.06.2019	**Saati**	:	14.00
Tez Başlığı	:	DİJİTAL MEDYA TEKNOLOJİLERİNİN SANATIN VE TASARIMIN YAYGINLAŞMASINDAKİ YERİ VE ÖNEMİ			

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin **36. Maddesi** uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜNE** OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. CELALETTİN AKTAŞ		Kabul
2- DR. ÖĞR. ÜYESİ HABİBE ÖNGÖREN ZAFER		Kabul
3- DR. ÖĞR. ÜYESİ YÜKSEL BALABAN		Kabul

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. NİLÜFER PEMBECİOĞLU		
2- DR. ÖĞR. ÜYESİ GÖKTÜRK YILDIZ		

ÖZ

DİJİTAL MEDYA TEKNOLOJİLERİNİN SANATIN VE TASARIMIN YAYGINLAŞMASINDAKİ YERİ VE ÖNEMİ

EBRU WINEGARD

Günümüze kadar döneminin üslubunu taklit eden sanat, insan doğası gereği kültür, teknoloji ve bilim ile beraber şekillenmiştir. Bilim ve teknolojideki takip edilemez gelişmeler, sanat ve medya gibi alanlara hızla sıçramış, bu ortamlara uyumumuzu sağlayacak yeni cihazlar yaşamımıza girmiştir.

Yeni iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması, bilgi akış yönünü değiştirmiştir. 21. yüzyılın sanatı ise fizik, kimya, optik, elektronik gibi giderek gelişen teknolojiler ile etkileşime girme imkanı bulmuş, resim gibi geleneksel sanat dalları yerini ağ sanatı, sanal gerçeklik, yazılım sanatı gibi bilgisayarlı ortamlarda geliştirilen sanatlara bırakmıştır.

Çalışma başlığının "dijital medya teknolojileri" olmasının en büyük nedeni günümüz araç ve ortamlarının neredeyse tamamının dijital teknolojilere dayanmasıdır. Sanat tarihini etkileyen Bauhaus sonrası seri üretim ile değişen ve gelişen "tasarım" kavramı ise günümüz tüketim malzemelerinin temelini oluşturmaktadır. İşte bu nokta da günümüz sanat ürünlerinin proje olarak adlandırılması bu durumu özetler niteliktedir.

Bu çalışmada mağara resimlerinden günümüz sanatına kadar olan dönemde sanat ve sanat felsefesinin nasıl dönüştüğü, toplumların tarihsel, sosyolojik ve kültürel dönüşümleriyle birlikte sanat akımları yapılan literatür taramalarıyla incelenmiştir. Araştırmaya açıklık getirmesi amaçlanan bu alanlar hakkında pek çok yabancı kaynağın yanında, hazırlanmış olan yüksek lisans ve doktora tezleri, çalışma sürecince devam eden etkinlikler, konferanslar, sergiler ve sergi sohbetlerine katılarak farklı görüşlere tanıklık edinilmiş, sanat kurum ve kuruluşlarının web sayfaları derinlemesine incelenmeye çalışılmıştır.

Tarihçe bağlamında ilklere değinilerek oluşturulan literatür taramalarına ek olarak, Türkiye'de yeni medya sanatının durumunu aydınlatması amaçlanan sanatçı deneyimlerine başvurulmuştur. Bu doğrultuda nitel görüşme (qualitative interview - bir araştırma tekniği) yöntemi kullanılarak, yeni medya sanatının üretimi, sergilenmesi, dağıtımı ve saklanması üzerine görüşülen sanatçıların verdikleri cevaplar incelenmiş, tezin konusunu oluşturan dijitalleşme olgusuna katkıda bulunacak çözümlemeler yapılmıştır.

Sanatın amacı sınırları aşmaktır. Dijitalleşme ile beraber sanatın sunulması, dağıtılması ve tüketimi klasik anlamda tümden ortadan kalktı. Sanat, teknoloji ile melezleştiği nesnesini tamamen dijital imgelere bıraktı. Sanat üreticileri ise farklı disiplinleri bir araya getirerek kolektif çalışmalar ortaya koymaya başladı. İzleyici ise artık teknoloji kullanıcısı olarak, belli bir teknik altyapıya sahip, eserin bir parçası bir nevi üreticisi haline geldi.

Dijital sanat ve bilgisayar teknolojisinin ulaştığı son nokta olan yapay zeka ile yapılan sanat, insan ve makine algısındaki evrim, yeni estetik anlayış konuları çalışmanın son bölümünde incelenmiştir. Günümüz imaj dünyası Türkiye'de çalışmalarını sergileyen yeni medya sanatçılarının görüşleri doğrultusunda tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat Tarihi, Dijitalleşme, Yeni Medya Sanatı, Estetik.

ABSTRACT

THE PLACE AND THE IMPORTANCE OF DIGITAL MEDIA TECHNOLOGIES IN DISSEMINATION OF ART AND DESIGN

EBRU WINEGARD

Art, which imitates the style of the period until today, has been shaped together with culture, technology and science due to human nature. Untraceable advances in science and technology have rapidly spread to fields such as art and media, and new devices that will enable us to adapt to these environments have entered our lives.

The spread of new communication technologies has changed the direction of information flow. The art of the 21st century has had the opportunity to interact with emerging technologies such as physics, chemistry, optics and electronics, and traditional art branches such as painting have been replaced by arts developed in computerized environments such as network art, virtual reality and software art.

The main reason why the work title is “digital media technologies” is that almost all of today's tools and environments are based on digital technologies. The concept of “design”, which has changed and developed with the post-Bauhaus mass production, which influenced the history of art, forms the basis of today's consumption materials. At this point, the fact that today's art products are called projects, summarizes this situation.

First of all, in ongoing process from the cave paintings to date, the avant-garde art movements that have influenced the contemporary arts, have been examined in detail in addition to the historical, cultural and sociological changes of societies and the philosophy of aesthetics and aesthetic history, and has been tried to do a wide literature survey. In addition to many foreign source books about these fields which are aimed to clarify the research, master and doctorate theses, ongoing guiding activities, conferences, exhibitions and exhibition chats during the study

were witnessed to the different ideas and the web pages of art institutions and organizations were examined in depth.

In the context of the history, the literature created to the reference to the first, the status of the lighting of new media art in Turkey has tried to resort to experience of the artist intended. In this respect, the answers of the artists interviewed on the production, exhibition, distribution and storage of the new media art were tried to be examined by using the qualitative interview method (a research method) , and the solutions that will contribute to the digitization phenomenon which is the subject of the thesis were tried to be reached.

The purpose of art is to cross borders. The boundaries of the art of digital have completely disappeared in terms of the presentation, distribution and consumption of art. Art left its object, which it hybridizes with technology, to purely digital images. The producer required different disciplines that needed collective work. The audience, as a technology user, has become a part of the work with a certain technical infrastructure.

In the conclusion part of the study, the art made with artificial intelligence, which is the last point of digital art and computer technology, the evaluation in human and machine perception and the new aesthetic understanding is tried to be investigated and questioned and the phenomenon of digital art is discussed. To show this course of art that has changed from past to present, to try to understand today's image world, to draw concurrent findings of Media and Communication Resources and Art History, and by applying the ideas of today's New Media Artists, the result section is tried to be resolved.

Keywords: Art History, Digitalization, New Media Art, Aesthetics.

ÖNSÖZ

Bu uzun soluklu yolculuğumda tüm destek ve fikirlerini esirgemeyen tez danışmanım Sayın Dr. Öğretim Üyesi Habibe Öngören Zafer'e, hayata dair emekleri ve yol gösterici katkıları ile Özbakır ailesine, hayatıma girdikten sonra göstermiş oldukları ilgi ve yardımlarından dolayı Leppan ve Winegard ailelerine, özellikle manevi desteği ve sabrı için eşim Liam Winegard'a çok teşekkür ederim.

Bu çalışmaya deneyimlerini paylaşarak katkı sağlayan Ali Mihrabi, Bager Akbay, Candaş Şişman, Genco Gülan, Osman Koç, Selçuk Artut ve Today's Art Festivali kurucusu Olof Van Winden'e ve çeviriler konusunda destekleri için Karolin Başmacıyan'a teşekkürlerimi sunarım.

İSTANBUL, 2019

EBRU WINEGARD

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZ..... **iii**

ABSTRACT ..... **v**

ÖNSÖZ ..... **vii**

RESİMLER LİSTESİ ..... **x**

KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xi**

GİRİŞ..... **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL VE TARİHSEL ÇERÇEVE

1.1. Sanat ve Estetik..... **4**

1.2. İlkçağ Sanatı ve Estetiği..... **6**

1.2.1. Erken Hristiyan ve Bizans Sanatı..... **9**

1.2.2. İslam Sanatı..... **9**

1.3. Ortaçağ Avrupa Sanatı ve Estetiği..... **10**

1.4. Yeniçağ Sanatı ve Estetiği..... **11**

1.4.1. Rönesans ve Sonrası Oluşan Bazı Sanat Akımları..... **14**

1.5. Modernizm, 19.Yüzyıl Sanat Akımları ve Estetiği..... **15**

1.5.1. Toplum, Sanat ve Estetik..... **15**

1.5.2. 19.Yüzyıl Sanat Akımları..... **21**

İKİNCİ BÖLÜM

POSTMODERNİZM VE 20.YÜZYIL SANAT AKIMLARI

2.1. Postmodernizm, Sanat ve Estetik..... **24**

2.1.1. Sanatın Doruğu Kabul Edilen 1930'lar..... **25**

2.1.2. Modernizm'den Postmodernizm'e 1960'lar..... **29**

2.1.3. Bilgisayar Teknolojileri ve 1990'lar..... **30**

2.2. 20.Yüzyıl Sanat Akımları..... **32**

2.3. Günümüz Sanat Anlayışını Oluşturan Temel Kavramlar..... 41

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTALLEŞME VE YENİ MEDYA SANATLARI

3.1. Dijitalleşme ve Elektronik Medya Teknolojilerine Giriş..... 46

3.1.1. Elektronik Medya Teknolojileri..... **46**

3.1.2. Dijitalleşme……..... **49**

3.2. Dijital Sanat..... 50

3.2.1. Dijital Sanatın Formları ve Sınıfları..... **51**

3.3. Medya Sanatı..... 56

3.4. Yeni Medya ve Sanatı..... 56

3.4.1. Yeni Medya……..... **56**

3.4.2. Yeni Medya Sanatı……..... **58**

3.4.3. Yeni Medya Sanatının Üretimi, Sergilenmesi, Dağıtımı ve Saklanması..... **60**

3.4.3.1. Yeni Medya Sanatının Üretimi..... **60**

3.4.3.2. Yeni Medya Sanatının Sergilenmesi..... **61**

3.4.3.3. Yeni Medya Sanatının Dağıtımı..... **63**

3.4.3.4. Yeni Medya Sanatının Saklanması..... **64**

3.4.4. Duchamp Land(Bölgesi) ve Turing Land (Bölgesi)..... **66**

3.4.5. Dijital Sanattan Makine Öğrenme'ye..... **67**

3.5. Teknolojik Dönüşümlerin Estetik Anlayışına Etkileri..... 72

3.6. Türkiye'de Yeni Medya Sanatı 74

3.6.1. Türkiye'de Yeni Medya Sanatçıları ile Yeni Medya Sanatı.. **77**

SONUÇ..... 83

KAYNAKÇA..... 87

EKLER..... 95

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Üst Paleotik Dönem Mağara Sanatı……..…….. 7
Resim 2. Van Gogh, Starry Night, 1889…..……..…….…….. 22
Resim 3. Marcel Duchamp, Fountain, 1917…..……..... 30
Resim 4. Ernst Ludwig Kirchner, Street, Berlin, 1913.……..…..... 34
Resim 5. Pablo Picasso, Weeping Woman, 1937..... 35
Resim 6. Umberto Boccioni, States of Mind I: The Farewells, 1911..... 36
Resim 7. Kazimir Malevich, Black Square and Red Square, 1915..... 37
Resim 8. Raoul Hausmann, The Art Critic, 1919-20..... 38
Resim 9. Salvador Dali, The Persistence of Memory, 1931..... 39
Resim 10. Andy Warhol, Campbell's Soup Cans, 1962..... 40
Resim 11. Joseph Kosuth, One and Three Chairs, 1965..... 42
Resim 12. Nam June Paik, Bakelite Robot, 2002..... 44
Resim 13. ENIAC, Elektronik Sayısal Tamamlayıcı ve Bilgisayar, 1946..... 47
Resim 14. WWW, Cern, 1989..... 49
Resim 15. Study in Perception, 1966..... 51
Resim 16. wwww.jodi.org, 1995..... 54
Resim 17. Karen Verschooren," Situating Internet Art in the Traditinal Institution for Contemporary Art", 2007 55
Resim 18. Laszlo Moholy-Nagy, Untitled, 1940..... 58
Resim 19. Ben F.Laposky, Oskiloskop 45, 1952..... 59
Resim 20. Cybernetic Serendipity, sibernetik Talih, 1968..... 62
Resim 21. Duchamp Land- Turing Land..... 66
Resim 22. Bager Akbay, Deniz Yılmaz, Şair Robot, 2015..... 68
Resim 23. Adam Ben – Dror, Doggett and Zou, Pinokio Lamp, 2012..... 69
Resim 24. Yapay Zeka, Generative Adversarial Networks (GANs) örneği..... 70
Resim 25. Harold Cohen, AARON, Gauguin Beach, 1980..... 71
Resim 26. HAT (Hibrid Tutuklanan Çeviri), 1998..... 75
Resim 27. Web Biennial, 2002……..... 76

KISALTMALAR LİSTESİ

Akt. : Aktaran

Vs. : Vesaire

Vb. : Ve benzeri

HCL : Human-Computer Interface - İnsan-Bilgisayar arayüzü

CERN : Avrupa Nükleer Araştırma Örgütü

HTML : Hyper Tex Markup Language

WWW : World Wide Web

ARPANET : Advanced Reseaech Project Agency Network - Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı

DAPTTF : The Digital Art Practices & Terminology Task Force

EAT : Experiments in Art and Technology

ACM : Association for Computing Machinery

SIGGRAPH : Special Interest Group For Graphics

ZKM : Sanat ve Medya Merkezi Karlsruhe

ISEA : International Symposium on Electronic Art -Elektronik Sanatlar Derneği

ADA : Dijital Sanat Arşivi

NAT : Yeni Sanat Vakfı

MoMA : Modern Sanat Müzesi, New York

SFMOMA : San Francisco Modern Sanat Müzesi

GPL : Genel Kamu Lisansıdır

AI : Artificial Intelligence = Yapay Zeka

HAT : Hibrid Tutuklanan Çeviri

STK : Sivil Toplum Kuruluşları

CIM : International Symposium Communication in the Millennium

GİRİŞ

Günümüze kadar döneminin üslubunu taklit eden sanat, insan doğası gereği kültür, teknoloji ve bilim ile beraber şekillenmiştir. Sanatın tarihine baktığımızda, geçmişten günümüze yönetici zümre sanat üzerinde otoriter olmuş ve toplumları yönlendirmiştir. Değişen toplum yapısı yeni hayat standartları oluşturmuş, teknoloji ise bu akışın baş rol oyuncusu olmuştur.

Teknolojinin hayatımıza girdiği ilk yıllar günlük yaşama pek uygun değildi. İlk yıllarında belli bir kesimin anlayabileceği bilgisayar dili zamanla kullanıcı dostu tasarım altyapılarının günlük hayatımıza girmesiyle kolaylaşmıştır. Günümüzde kullanıcı dostu İnsan-Bilgisayar (HCL) ara yüzlere sahip çeşitli basitleştirilmiş ikonlar ile artık teknoloji hayatımızın ve bedenimizin vazgeçilmez uzuvları haline gelmiştir.

Bilim ve teknolojideki takip edilemez gelişmeler, sanat ve medya gibi alanlara hızla sıçramış, bu ortamlara uyumumuzu sağlayacak yeni cihazlar yaşamımıza girmiştir. Bu durum yeni tanımlara, kullanıcı pratiklerine ihtiyaç doğurmuştur. Bu teknolojiler ile algımızın zaman, mekan ve araç kavramları değişmiş, var olmayan uçucu ortamlarda yaşanan ilişki düzeylerine indirgenmiştir.

Görsel tarihe baktığımızda doğa karşısında güçsüz hisseden ilk insanların; yani antik sanat dönemi olarak adlandırabileceğimiz perspektif algısının gelişmediği dönemlerde, dini inanışlar doğrultusunda kitle psikolojisinin hakim olduğu ortak duygu ile sanat ürettiklerini görmekteyiz. 15.yy-18.yy'lar arasında ise keşiflerin, bilimsel araştırmaların çağı olan Aydınlanma-Rönesans dönemi etkileri görülmüş, perspektif kullanılmaya başlanmıştır. Sanat eserleri de bu süreçten nasibini alarak hükümdarların ve ruhban sınıfının siparişleriyle üretilip, kilise ve saray simgeleri ile bezenmiştir. Sanayi devrimi ile beraber gelişen teknoloji kullanımı ise, imgede modern dönemi başlatmış, seri üretilen ürünler hayatın her alanında olduğu gibi sanatta da yerini almıştır. Modern sanatın bittiği kabul edilen zamanlardan günümüze kadar ise; dijital devrim olarak tanımlayabileceğimiz bilgisayar kullanımı ve yaygınlaşması sayesinde ise tartışmalarının devam ettiği postmodern dönem

başlamıştır. Küreselleşme, hızla yaygınlaşan teknolojiyle üretimin ve tüketimin kolaylaşması, var olanı manipüle ederek eser yaratma imkanı oluşturmuştur.

Sanatın ve estetiğin tanımını yapmak hiç bir dönem tam olarak mümkün olmamıştır. Bunun yanında doyumsuz kopyalamalar, sonsuz tekrarlar, kamuya mal olmuş anonim imgeler içinde, dijital medya ortamları kullanıcısı/izleyicisi için, melez evrensel bir dil olan bireysiz makine estetiğinin tanımını yapmakta kolay değildir. Her gün taze besin isteyen seyirci; artık hiç bir şeyin saklanmadığı ortamlarda bireyler arasındaki sınırı aşmış, büyük şehrin kabaresi içinde modernleşen dünyada bireyin yalnızlığından, topluma karşı yabancılaşmaktan şikayet eder olmuştur. Konformist hazlar ile eblehleşmiş, sosyal ağlarda mahremiyetinin en ince ayrıntısına girilmiş, güzelliğin şuursuzca tüketimi ile harmanlanmış, günübirlik oyuncakları ile dünyayı saran iletişim ağları içinde, geçişleri uzun süre beklemez, bekleyemez olmuştur. İşte bu insan-makine iletişim ve bilgi aktarımı içinde, dünya ve birey arasındaki bağlantılar kurulan yeni bilinç ile sanatçı, eser ve izleyici arasında oluşan ilişkiler düzeyi de tamamen değişmiştir. Uzay çağı, elektronik çağ, bilgisayar çağı, dijital çağ gibi bir çok kez isim değiştiren işte bu içinde bulunduğumuz çağın sanat izleyicisi, oldukça değişime uğramış, daha aktif, geliştirici zaman zaman sanatın üreticisi konumuna gelmiştir.

Çalışma başlığının "dijital medya teknolojileri" olmasının en büyük nedeni günümüz araç ve ortamlarının neredeyse tamamının dijital teknolojilere dayanmasıdır. Sanat tarihini etkileyen Bauhaus sonrası seri üretim ile değişen ve gelişen "tasarım" kavramı ise günümüz tüketim malzemelerinin temelini oluşturmaktadır. İşte bu nokta da günümüz sanat ürünlerinin proje olarak adlandırılması bu durumu özetler niteliktedir.

Çalışmanın birinci bölümünde, mağara resimlerinden günümüz sanatlarını etkileyen avangart sanat akımlarına kadar, toplumların tarihsel, kültürel ve sosyolojik değişimiyle beraber sanat felsefesi ve estetik tarihi derinlemesine incelenerek, geniş bir literatür taraması yapılmıştır. Araştırmaya açıklık getirmesi amaçlanan bu alanlar hakkında pek çok yabancı kaynağın yanında, hazırlanmış olan yüksek lisans ve doktora tezleri, çalışma sürecince devam eden etkinlikler, konferanslar, sergiler ve

sergi sohbetlerine katılarak farklı görüşlere tanıklık edinilmiş, sanat kurum ve kuruluşlarının web sayfaları derinlemesine incelenmiştir. Çalışmanın kavramsal çerçevesinde sanat tarihi araç olarak kullanılmış, değişen teknolojilerin sanatçı, eser ve izleyici üçgeninde, sanatın ve estetiğin gelişiminin toplumsal tarihi nasıl değiştirdiği ilk çağlardan postmodern döneme kadar ele alınmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise postmodern dönemle birlikte sanat ve estetik anlayışındaki değişim ve dönüşümler incelenmiş, yeni medya sanatının temellerinin atıldığı bu dönemde, sanatçı çalışmalarına yer verilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, dijital sanat ve bilgisayar teknolojisinin ulaştığı son nokta olan yapay zeka ile yapılan sanat, insan ve makine algısındaki evrim, yeni estetik anlayış ve dijital sanat olgusu tartışılmaktadır. Sanatın geçmişten günümüze değişen seyri, günümüz imaj dünyası, Türkiye'de yeni medya sanatının durumu, sanatçı deneyimlerine başvurularak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda nitel görüşme (qualitative interview) yöntemi kullanılarak; Türkiye ve dünyada tanınmış önemli sanatçılar; Ali Mihrabi, Bager Akbay, Genco Gülan, Candaş Şişman, Osman Koç, Selçuk Artut ve Hollandalı Today’s Art Festivali kurucusu Olof Van Winden ile görüşülmüştür. Sanatçılara yeni medya sanatının üretimi, sergilenmesi, dağıtımı ve saklanması üzerine düşünceleri sorulmuş, alınan cevaplar ile dijital medya teknolojilerinin sanatın ve tasarımın yaygınlaşmasındaki yeri hakkında çeşitli çözümlemeler yapılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM
KAVRAMSAL VE TARİHSEL ÇERÇEVE (Sanat ve Estetik Anlayışının Gelişimi)

1.1. SANAT VE ESTETİK

Tarihi boyunca sayısız tanımı bulunan Sanat'ın, her geçen gün ne olduğu ya da ne olması gerektiği üzerine yeni düşünceler, yeni kavramlar eklenmektedir. Sanatın varlığı hiçbir zaman aynı kalmamış, anlamı kültürden kültüre, dönemden döneme farklılık göstermiştir. Shiner Sanatın İcadı adlı kitabında sanatı "İki yüz yıllık geçmişi olan bir Avrupa icadı" (2010: 20) olarak tanımlamaktadır. E.H.Gombrich ise Sanatın öyküsü [The Story of Art] kitabını şu şekilde başlatmıştır.

> "Sanat" diye bir şey yoktur aslında. Yalnızca sanatçılar vardır. Bir zamanlar bazı adamlar renkli toprakla bir mağaranın duvarına kabaca bizon resimleri çiziktiriyordu; bugün de bazıları boya satın alıp duvar ya da tahta perdeleri resimliyor ve daha birçok başka şeyler üretiyorlar. Tüm bu etkinlikleri sanat diye tanımlamakta hiçbir sakınca yok, yeter ki bu sözcüğün yer ve zamana göre birbirinden değişik anlamlara gelebileceği unutulmasın ve günümüzde neredeyse bir korkuluk veya tapınma aracı haline gelen ve büyük S ile başlayan Sanat'ın var olmadığının bilincinde olunursun (Gombrich, 2004: 15).

Sanat kelimesinin İngilizce'de art sözcüğünün; "at terbiyeciliği, şiir yazma, ayakkabıcılık, vazo ressamlığı ya da yöneticilik gibi her türlü insani beceriyi ifade etmek için kullanılan Latince ars ve Yunanca techne sözcüklerinden" (Shiner, 2010: 22) türetilmiş olduğunu görüyoruz.

Sanat fikrini; birçok düşünürün tanımladığı gibi hakikate, güzelliğe ve özgürlüğe ulaşmayı amaçlayan; bir duygunun, bir düşüncenin, bir durumun, bir tasarımın deneyimlerden yararlanılarak düş gücü ve beceri kullanarak; estetik endişeler taşıyan biçimlerinin özgün, nesnel ve göreceli bir şekilde biriktirilip yansıtılması, yaratılması olarak tanımlayabiliriz.

Albayrak Sanatları, "insanların temel ihtiyaçlarını karşılayan sanatlar", (doğanın zorlukları karşısında kendimizi ifade etmemizi sağlayan mekanik sanatlar)

“sanatların nesnesi, zevk” üreten mükemmel güzel sanatlar (müzik, şiir, resim, drama, dans ..) ve “hem yararlı hem de hoş olan sanatlar” (etkili ve güzel konuşma sanatı ve mimari) şeklinde üçe ayırmaktadır. (2012: 206) Güzel Sanatlar dışındaki sanatlar doğayı kullanmaz, onu taklit eder. Yani aslında “Tek başına doğa tüm sanatların nesnesidir” (Albayrak, 2012: 206) demektedir.

Doğadaki güzellik anlayışı çok eski çağlarda, gelişme evresindeki insan bilinci için dinsel-fantasik (mitolojik) olarak değerlendiriliyordu. “Çünkü o zamanlar, güzellik, tanrısal bir etkime, tanrısal bir öğe olarak; sanat da, tanrıların insanlara bir armağanı olarak kavranıyordu” (Kagan, 2008:18). Irwin Edman Sanat ve İnsan eserinde, ilerleyen dönemlerde örneğin Ortaçağ insanı için “bir katedral, mimari bir köprü o insanların inandığı dinin günlük gereksinimleri ve ulaşımlarını sağlamak için ihtiyaçlarını karşılayan birer araçtı” (Akt. Albayrak, 2012: 38) demiştir. Aynı şekilde Greklerin günlük hayatta ihtiyaçlarını karşılamak için kullandıkları şeyleri, bugün bizler estetik ürün, güzellik adına yapılmış sanat eserleri olarak görmekteyiz. O dönemlere baktığımızda, sanat eseri olarak bugün müzelerde sergilenen şeylerin aslında sosyal yaşamın, dinsel, ulusal, evrensel bir çok manevi değerin bir sonucu olarak üretildiklerini görmekteyiz.

Sanatçı tanımına baktığımızda ise; XVIII.yy öncesine kadar ‘zanaatçı’ terimi ile ‘sanatçı’ teriminin birbirinin yerine kullanıldığını görmekteyiz. “ ‘Sanatçı’ kelimesi yalnızca ressamlar ve besteciler için değil aynı zamanda ayakkabıcılar, at arabası tekerleği yapımcıları, simyacılar ve liberal sanatlar öğrencileri için de kullanılabiliyordu” (Shiner, 2010: 23). XVIII. yy sonuna gelindiğinde ise yani Rönesans dediğimiz modern güzel sanatlara geçilen dönemde ‘sanatçı ve zanaatçı’ kavramları tamamen birbirinin zıddı olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde ise bu durum tamamen karmaşık bir boyut alarak birbirinin içine girmiş bir şekilde tekrar karşımıza çıkmaktadır.

Toplumda ve sanatta güzelin felsefesi olan estetik ilkçağlar da, dış dünyaya, doğaya (Physis-Doğa Felsefesi) dönük bir anlayış olarak görülmektedir.

> Özellikle doğa, kısmen insan (anthropos) konularının ele alındığı Ionyalı filozoflar dönemi, metafizik ve kozmolojik bir özellik gösterir. Bu dönemin (İ.Ö. VI ve V.yy) sanat anlayışı da mitolojik poetik bir nitelik taşır…

> Hesiodos'a göre, güzelliğin kaynağı kadındır homeros'a göre ise güzelliğin kaynağı doğadır… Phthagorasçılara gelince onlara göre varolan her şeyi kuran sayılardır ve bu sayılar arasındaki ilişkiler güzelliği yansıtırlar: "Uyum, uyumsuz şeydeki değişmenin ve uygunluğun birliğidir"' (Bozkurt, 2004: 91).

Pisagorculardan itibaren güzel, oran ile özdeşleştirilmiştir. Stoa felsefesinde; simetri, uyum ve oran'a, Platon ise güzelliği; iyilik, fayda ve uyum gibi kavramlarla ilişkilendirmiştir. Aristo ise güzelliği bu dünyada yani maddi yapıda arar ayrıca güzelliği "simetri ve sınırlılık" (Aykut, 2012: 27) kavramları ile tanımlamıştır. Aristoteles'e baktığımızda ise Poetika eserinde bahsettiği gibi "Güzel, büyüklük ve düzendir." (Tunalı, 2011: 113) Aurelius Augustinus göre ise "eksiksiz uyum; birliktir" (Aykut, 2012: 28).

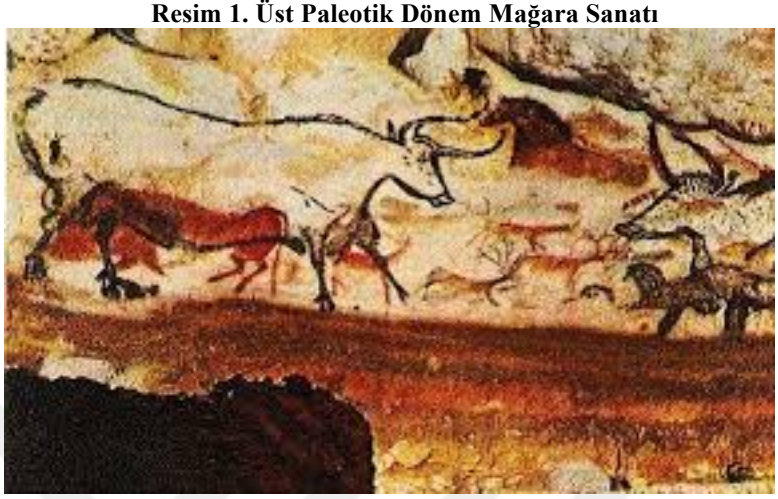
Aristoteles sanatı bir tür 'Techne' ve 'Zanaat' olarak görmektedir. Güzeli ise iyi ya da yararlı olan ilişkilerinin araştırılmasında estetiğin temel sorunu olarak görmektedir. Eğer bir bütünün oluşmasındaki unsurlar birbiri ile uyumlu, âhenkli ise o şey güzeldir. Aristoteles simetri, orantı, tam uyum (precision) sınırlılık gibi matematik faktörleri ile kaynaşan bir bütünü Güzel olarak tanımlar.

1.2. İLKÇAĞ (M.Ö.3500-476) SANATI VE ESTETİĞİ

Tarih öncesi dönemlerdeki sanatın ilk izleri; bilgilendirme amacıyla yaşanılanların anlatılması için var olan en güçlü kaynakları oluşturmaktadır. Bu dönem insanlarının gerçekleştirdiği ilk örnekler Yontma Taş devrindeki mağara duvarlarında gördüğümüz, beceriksizce çizilen hayvan şekilleri ve stilize edilmiş göçebe yaşamın sonucu olarak taşınabilir tasvirlerdir. "İlkel insanın doğa karşısındaki güçsüzlüğünün, korkusunun ve bilgisizliğinin, onu büyüye ve bu çaba ile de sanata yöneltmiş olduğunu düşünebiliriz" (Şişman, 2011: 33). Cilalı Taş devri ile ise ilk konut örnekleri ve döneme ait çeşitli mezar örnekleri görülmektedir. Yeni Taş devri ile yerleşik düzene geçen insanoğlu, avcı ve toplayıcı kültürden tarım kültürüne geçmiştir. Böylelikle hoşlandıkları nesneleri çoğaltma imkanı bulan insanoğlu, estetik zevk temellerini atmıştır. Böylece tarım kültürü ile beraber

inançları sembolize eden daha kalıcı eserler üretmiştirler.

Resim 1. Üst Paleotik Dönem Mağara Sanatı



http://neanderthalekspres.blogspot.com/2014/05/ust-paleolitik-donem- magara-sanat.html

İlkçağ uygarlıklarının günümüzde sanat olarak değerlendirdiğimiz tüm eserleri ya dinsel etkiler altında yaratılmış ya da günlük kullanım nesneleri olarak üretilmiştir. İlk çağa damgasını vuran uygarlıklar, Mısır, Mezopotamya, Uzakdoğu, Yunan ve Romadır.

Mısır uygarlığı inançlarını sembolize etmek amacıyla, ölüm düşünce ve endişeleri nedeniyle tapınaklar ve mezar mimarileri inşa etmiştirler. Mısır sanatında perspektif bilinmemektedir, örneğin yan duran figürlerde sadece göz cepheden resmedilmiştir. Bu durum ile izleyiciyle karşıdan temas kurularak ruhsal ilişkiye geçmesi sağlanmıştır.

Uygarlıkların beşiği olarak tanımlanan Mezopotamya'da (Sümer, Babil, Asur) yine o dönem toplumlarında gördüğümüz gibi mimarlık ve tapınak sanatı eserlerine rastlanmaktadır. Sümerler, İ.Ö. 3200-2800 yılları arasında Mezopotamya'nın en büyük uygarlığıdır. Şehir mimarisine önem veren Sümer yontuları da yine dinsel nitelikteydi.

Yoğun bir simgecilik içeren Uzakdoğu sanatında ise, Şaman kültürünün etkileri oldukça dikkat çekicidir. Shih Huang-ti'nin saltanatlık döneminin gücünü gösteren en önemli mimari yapı mahkûmlar tarafından yapılan Çin Seddi'dir.

Uzakdoğu ritüelleri içinde "Resmi olarak din sayılmayan Konfüçyüs akımı, gerçekte toplumsal ve siyasal tutumu belirleyen ahlaki yasalar sistemi"dir (Hollingsworth, 2009: 51). Budizm manastırları ve kendini ifade etmeyi vurgulayan Taocu düşünce ile; kaligrafi, şiir ve özellikle de manzara resmi gelişmiş, Konfüçyüs'ün geçmişe saygı ilkesi ile bağlantılı koleksiyonculuk ve antik törensel bronz kaplara yönelinmiştir.

Resim sanatının önemli bir dönemini oluşturan Ege Uygarlıklarına ait ilk eser Girit Adası bölgesinde bulunmuştur. Natüralizm algısı ise ilk kez figürlü fresklerin görüldüğü saray motiflerinde bulunmuştur (Mansel, 2014: 15). Geometrinin öncelikle düşünsel felsefi alanında hakim olduğu, daha sonra resim sanatına yansıdığı Antik Yunan Sanatında, iç mekânın önemli olmadığı tapınaklar dikkat çekmektedir. Dağınık coğrafi yapısı nedeniyle, Yunan kültürünün birliği mimari biçim dilinin gelişmesi ile sağlanmıştır.

Roma'nın Yunanistan'ı fethinden sonra mevcut kültürü benimsemesi ve Yunan Sanatı geleneklerinin Roma döneminde devam etmesiyle, yeni kompozisyonlar oluşturulmuş, perspektif gibi teknikler geliştirilmiştir (Eyüpoğlu, 2019: 15-16). En çok mimari alanda eser veren Romalılar, gittikleri savaşlardan kazandıkları zaferleri simgeleyen anıtlar yapmışlardır. Bazilika, hipodrom, forumlar, stadyum ve tiyatrolar gibi anıt ve tapınaklarda yer vermişlerdir. Sokrates, Platon ve Aristoteles estetiğin temellerini atan, üç büyük Yunan filozofudur. Klasik Yunan yazarlarına göre, " … estetik algı düzeyine erişenler, seyrettikleri nesnelerin uyumluluğu ve ölçülülüğünden (altın oran) kaynaklanan özel bir haz duygusuna varıyorlardı" (Bozkurt, 2004: 35) .

Varlık ve bilgi görüşü içinde estetik kavramını sorgulayan ilk filozof antikçağ felsefesinin temsilcilerinden Platon olmuştur. Platon, estetiğin konusu olan 'güzel' nesneyi; felsefi bilginin konusu olan 'doğru' ve ahlaksal bilginin konusu olan 'iyi' ile birlikte inceler (Akt. Bozkurt, 2004: 35).

Sanat ve Güzellik Kavramları felsefe ile birlikte doğmuştur. 18.yüzyılda estetiği bağımsız bir disiplin olarak kuran ve felsefenin bir dalı olarak araştıran filozof A.G. Baumgarten (1714-1762) dır. Ona göre güzelin doğasını arayan estetik,

güzel üzerine düşünme bilimidir. Estetiğin isim babası olan Baumgarten, kelimeyi Yunanca da 'duyularla ilgili' anlamına gelen 'aiesthesis'ten türetmiştir.

1.2.1. Erken Hristiyan ve Bizans Sanatı

Roma imparatorluğunun sonlarına doğru halk arasında Hristiyanlık yayılmaya başlamıştır. İsa'nın doğumundan 312 yılına kadar geçen döneme, Erken Hristiyan Dönemi denir. "İsa'dan sonra 4.yüzyılda Hristiyanlık, Büyük Konstantin tarafından devletin resmi dini olarak kabul edilir" (Şişman, 2011: 111). Bu döneme kadar yeni Hristiyan inanışının anlatım biçimleri ve eski Roma betimlemeleri bir arada kullanılmıştır.

Hristiyan toplulukların mağara duvarlarına yaptıkları resimler "Katakomp Resmi" olarak bilinmektedir. Günümüze ancak kiliseler aracılığıyla ulaşan bir kaç örnek ile dönem sanatı hakkında bilgi edinmekteyiz (Eyüpoğlu, 2019: 18).

"Bizans Sanatı ise Antik Sanatlar denilen, Yunan ve Roma Sanatlarından sonra gelen sanatların üçüncüsüdür" (Şişman, 2011: 112). Bizans Resim'inde, Antik Yunan ve Roma etkileri taşıyan figürler yanında, "ikon" yapımıyla diğer uygarlıkların resim anlayışının dışına çıkılmıştır (Eyüpoğlu, 2019: 20). Kilisenin hizmetinde olan Bizans Sanatı, bir imparatorluk sanatıdır. Bezemelere önem veren dekoratif bir sanattır. Eserlerin din amaçlı yapılmasından dolayı, sanatçılarının eserlerine imza atmadığı, isimsiz sanatçıların olduğu dönemdir.

1.2.2. İslam Sanatı

"Yeni dinler mutlak yeni ibadet yerlerine gereksinim duyarlar ve caminin, pagan tapınağı ve Hristiyan kilisesinden farklı gereksinimleri vardır" (Hollingsworth, 2009: 114-115). "İslam dininin gücü, camilerin büyüklüğüyle ve Muhammed'in puta tapmayı yasaklamasından sonra figürlü sunumlardan kaçınan süsleme özelliklerinin görkemiyle belirtilmiştir" (Hollingsworth, 2009: 115). Medreseler, çeşmeler, hanlar, hamamlar İslam mimarisidir. Tasvir ve figürün din içinde yasak olmasından dolayı tezhip, minyatür, çinicilik gibi figüratif sanatlar gelişmiştir.

Yeniçağ'la birlikte tabutla defnedilmeyi gerektiren geleneğin yerine, cesedi

bile çevreden koparmamayı özetleyen bir gelenektir İslamiyet. İlk ortaya çıkışında mezar yapımına karşı çıkışmış, doğal saldırılardan korunmak amacı ile mezarın üzerine taş yığmakla yetinilmiştir (Sayın, 2009: 70).

> İslam sanatının en yaygın süsleme tekniklerinden biri olan sgraffito tekniği 9. ve 13.yüzyıllar arasında, Irak, İran, Suriye ve Mısır'da, Abbasi, Selçuk, Atabek, Fatımi, Eyyubive Memlük devrinde, Anadolu'da ise Selçuklu, Ermeni ve Gürcü seramiklerinde çok kullanılan bir bezeme tekniğidir (Öney, 1983: 87).

Çin etkili Sgraffito, İslam coğrafyasında yayılmıştır (Lane, 1947: 10).

1.3. ORTAÇAĞ AVRUPA SANATI(476-1453) VE ESTETİĞİ

Bir çok toplumun Ortaçağ ile birlikte tek tanrılı inanışlara yöneldiği görülmektedir. İnançlar çağı Ortaçağ'da dini güçler ve devlet işleri birbirinden ayrılmaz olduğundan sanat, politikaya yakın ahlaki değer ve faydaları da içermekteydi. Hatıra ve para için 'sanat' yapan sanatçılarda kiliselerin veya otoriter güçlerin ideolojik çıkarlarını desteklemekteydi. Roma ve Antik Yunan Sanatları klasik sanat olarak anılır. Bu iki akımda, Batı Sanatında yüzyıllar boyu sürecek etkiler yaratmıştır.

On bir ve on ikinci yüzyıllarda Roma Sanatı hâkimiyet göstermiştir. Gerçeğe uygun olmayan dinsel konulu, mekân ve figür ilişkilerinin yansıtıldığı, figür oranlarının inandırıcı olmadığı, zaman zaman da mitolojik figürlerin yer aldığı eserler üretilmiştir. On ikinci yüzyıl sonları ve on üçüncü yüzyıllarda özellikle Gotik sanatı göze çarpmaktadır ve Rönesans'a kadar devam etmektedir. Yuvarlak kemerler yerlerini sivri kemerli mimari yapılara bırakmıştır. Fransa'da yayılan Gotik mimari ve heykelleri, Roma Sanatı gibi manastırlarda yaşayan isimsiz kişiler değil artık şehir yaşamında yetişen halktan kişiler tarafından yapılmaktaydı.

On dördüncü yüzyılın ortalarına doğru papalık, Fransız monarşisi tarafından yönetilmeye başlanmıştır. Krallıklar, prenslikler kişisel değerler yükselmeye başlamıştır. Sanat koruculuğunda değişim yaşanmış ve bu değişim üsluba

yansımıştır. “Giovanni Rucellai anılarında, sanat korumacılığının üç temel nedeni olduğunu açıklamıştır: Tanrıyı yüceltmek, yaşadığı kenti onurlandırmak ve kendisini unutturmamaktır” (Hollingsworth, 2009: 220) der. Dönemin sanat anlayışını yansıtan bu sözler, ticaretten kaynaklanan tüccar orta sınıfın doğuşu ile beraber, yerleşik kurumların sorgulanmasına sebep olmuş ve böylelikle sanat koruyuculuğunu da devralmıştır.

Çok eski yıllardan beri sanatçılar ve filozoflar tüm güzellikleri açıklayacak büyülü bir matematik formülü aramışlar ve ‘altın kesit’ orantısını bulmuşlardır. Orantıya bağlı olarak simetri ile bir bütünün parçaları arasında ölçüye dayalı bir düzen keşfedilmiştir. Doğaya baktığımızda güzellik simetriye bağlıdır. Bu yüzden de simetri sanat eserinin güzel olarak algılanmasında büyük önem taşır.

Günümüzde estetik ve güzel sözcükleri birbirinin yerine kullanılmaktadır. Estetik içeriğinde güzeli barındırmakla birlikte salt anlamı yoktur, “… trajik, komik, bayağı, yüce hatta çirkin kategorilerini de içine alan bir dolgunluğa sahiptir” (Önal, 2007: 15).

Ortaçağ İslam, Hristiyan ve Yahudi dünyasında sanat ve estetik anlayışının ortak özelliğine baktığımızda “Klasik Antik Çağ’dan alınarak kavramsal olarak güzel irdelenmesi; güzelin psikolojik, algısal ve deneyimsel yönüne ilişkin temellendirmeler yapılmış olsa da tüm bunlar dönemin metafiziksel, ontolojik ve dini inanç temeli üzerine” (Taşdelen,2012:75) kurulmuş olmasıdır. Ortaçağda sanat topluma, düzene, inançlara hizmet ettiği sürece yararlı, iyi ve güzeldir düşüncesi egemendir. Güzel iyi olduğu için güzeldir. Güzel ve doğru arasında bir ilişki vardır.

1.4. YENİÇAĞ (RÖNESANS) SANATI (1453-1789) VE ESTETİĞİ

Rönesans kelimesinin Türk Dil Kurumundaki tanımı; “XV. yüzyıldan başlayarak İtalya'da ve daha sonra diğer Avrupa ülkelerinde hümanizmin etkisiyle ortaya çıkan, klasik ilkçağ kültür ve sanatına dayanarak gelişen bilim ve sanat akımı” (www.tdk.gov.tr, Erişim: 2014). olarak geçmektedir. Yeniden doğuş anlamına gelen Rönesans, İtalya’nın Floransa şehrinde ortaya çıkmış, antik sanatın özellikleri ile

yeniçağ görüş ve düşüncesi birleştirilerek oluşmuştur. 1453 yılında Fatih Sultan Mehmet tarafından İstanbul'un fethi, buradaki İtalyan sanatçıların İtalya'ya yerleşmesi ve İtalyan zenginlerinin, kamu sanatçıları ve üstün yetenekli kişileri korumaları Rönesans'ın bu topraklarda gelişmesine zemin hazırlayan etkenlerdir. Rönesans, Akdeniz de hâkimiyeti olan İtalyanların barut ve pusulayı bulması, daha sonraları matbaanın icadı ile de hızlı bir biçimde yayılmaya başlamıştır. Bu dönemde bireysellik bilincinin uyanmasıyla kilise baskısından sıyrılan Rönesans sanatçısı, bilimsel araştırmalara önem vermiş, dünyayı tanımak adına eserler üretmiştir.

Rönesans mimarisi, Floransa'da başlamış, Roma ve Venedik'te gelişmiş, taş ve mermer ana malzeme olarak kullanılmıştır. Rönesans döneminde heykel mimariden ayrılarak, sembolik biçimlerin yerini daha anatomi incelenerek; oranlı, canlı, akla uygun çalışmalara bırakmıştır.

15.yüzyıl Rönesans Resim Sanatında gerçeği, aslına uygun biçimde ifade edebilme ihtiyacı sanatçıların perspektif kurallarını bulmalarına neden olmuştur. Böylelikle Ortaçağ mekânlarındaki gelişi güzel, belirsiz mekânlar yerini gerçek mekânlara bırakmıştır.

Rönesans geleneksel toplum, devlet gibi bir çok otorite değerini değiştirmiştir. Doğanın denetim altında tutulmasına olanak veren bilimsel bilgi, keşifler, bireyin akıl ve düşünme ile kendi yaşamına ve çevresine biçim verebileceği bilincini doğurmuştur. Keşifler ve bilimsel araştırmalar ile teknolojik gelişmeler, sanayileşmeye önemli bir alt yapı sunmuştur. Düşünce sistemindeki bu değişiklikler, dini öğretici unsurların etkisindeki insanın bakışını öbür dünyadan bu dünyaya çevirmiştir.

Yeniçağ öncesi kilise duvarlarında görülen resim sanatı, halkın din eğitimine yönelik iken, Yeniçağ'da resim farklı sınıfların istekleri doğrultusunda ve yalnız eğitimli insanların anlayabileceği şekilde, yüksek sınıfa özgü niteliklerde yapılmıştır (Eyüpoğlu, 2019: 29).

Bu yıllarda İngiliz deneyimciliği (Hutcheson, Hume) ve Alman idealizminin (Kant, Fichte, Schelling, ve Hegel) estetikçi yaklaşımlarını görmekteyiz. Deneyimci

estetikte; nesneden özneye; sanat yapıtından onu algılayan ve değerlendiren özneye doğru bir yönelme vardır. Estetik beğeninin kaynağı objenin kendisinde değil, öznenin iç deneyimi, iç duyusu, içsel duygu veya hissinde olduğunu benimsemişlerdir. Hume ve Hutcheson güzelliğin insan yapısına bağlı olarak ortaya çıkan bir haz olduğunu savunurlar.

Henüz bağımsız bir felsefe dalı olan Estetik kendine özgü kavramsal yapıya Kant (1724-1801) ile ulaşmıştır. Çağdaş estetiğin çıkış noktası olan önermeyi oluşturan Kant'a göre estetik yaşantının ayırt edici özelliği 'çıkarsız' oluşudur. Yani ahlaktan, doğrudan, iyiden, hoştan aynı zamanda bilimden ayrılmasıdır. Kant güzel ile iyinin örtüştüğü ve farklılaştığı konumları belirleyerek, güzeli yararlıdan ayırmış, estetik hazzın duyusal hoşlanmadan farklı olduğunu göstermiş ve estetiğin kendine özgü sınırlarını çizmiştir (Yetişkin, 2009: 13). **"**Estetik, Kant'a göre, genellikle insanda bir şeyin güzel olduğu duygusunu neyin uyandırdığını belirlemeye çalışan felsefi bir teoridir" (Bozkurt, 2004: 33).

Hegel'e göre ise güzellik Tinsel olan ile ilgilidir. '…sanat bilgisinin, duyusal bilgi ile tinsel bilgi arasında bulunduğunu öne sürmüştür' (Bozkurt, 2004: 18). Sanattaki güzeli doğadaki güzelden ayırmış ve üstün tutmuştur. Hegel'in etkisiyle beraber, estetik daha çok sanatsal güzelliği ve sanatın anlamını araştıran bir disiplin haline gelmiştir.

> Nietzsche'ye göre sanatın konusu da, tıpkı ahlak ve bilim gibi, yaşamı daha yoğun bir biçimde yaşanır hale getirmektir; sanat, bir oyun olup bu oyun sırasında sinirlerimiz en duyarlı titreşimlerine ulaşır; bu titreşimler aracılığıyla duyarlığımız kendisini ifade etmiş olur. Sanatta belli bir tür yalanın, yanılsamanın verdiği zevk de bulunur (Bozkurt, 2004: 166) .

Sanatın görevinin geleceğin insanını yaratmak olduğuna inanan Nietzsche'ye göre sanat, üst insanlığın ve ezeli dönüş metafiziğinin simgeleşmesidir.

Özetlemek gerekirse, güzelliğin doğasına odaklanan, Kant ve Hume gibi filozofları takiben, Hegel ve Nietzsche'nin etkisiyle estetik, eserden çok eseri izleyen bireylerin deneyimine ve nesnelliğine kaymıştır.

1.4.1. Rönesans ve Sonrası Oluşan Bazı Sanat Akımları:

Maniyerizm (Aşırı Üslupçuluk): Geç dönem Rönesans (16.yüzyıl) İtalya ile Erken Barok (17.yüzyıl) arasındaki zamandır. Maniera; 'teknik inceliklerle, büyük ustaların eserlerini, ruhsuz, anlam katmadan taklit etmek demektir' (Şişman, 2011: 133). Maniyerizm ise; taklitçilik demektir. Gerçekdışı, fantezi ve çelişkilere düşkün, yapmacıklığa ve acayipliğe varabilen, kendi kendini sorgulayan bir uygarlığın yansımasıdır. Rönesans'ta büyük sanatçıların yapılabilecek olan her şeyi yapmaları, sanatçıların taklit etmekten çıkıp yeni ve alışılmamış anlatım şekilleri aramaya başlamaları, karşı-sanatın ilk adımlarının ifade bulmuş halidir.

Barok: Rönesans sonrası 17.ve 18.yüzyıl sonlarına kadar devam eden, garip şekilli, tam yuvarlak olmayan incilere verilen Portekizce Barucce'den gelmektedir. Mecazi olarak "garip, gülünç, tutarsız" (Eroğlu, 2007: 271) anlamına da gelir. "İzleyici ile duygusal bir ilişki kurmak uğruna Rönesans'ın ahenkli oranlarının terkedilmiş olmasıdır" (Hollingsworth, 2009: 479).

Barok Resminde manzara önem kazanmaya başlamış, mekân içine yerleştirilen figürler, natürmort, grup portreleri resmin konusu olmaya başlamıştır. Tek merkezli ışık kaynağı kullanımı değişmiş, ışık-gölge zıtlıkları Barok üslubunun en önemli özelliği olmuş, her figür ayrı kaynaktan ışık alıyormuş gibi resmedilmiştir.

Dinamik bir kompozisyon olan barok heykelleri, yapıldıkları maddenin ağırlığını inkâr edercesine boşlukta uçuşur gibidirler. Hareket ön plandadır, dinlenme halinde insan figürleri Barok sanatında yer almaz.

Bir saray ve kilise sanatı olan Barok, mimarlık alanında döneminin en önemli eserlerini İtalya da vermiştir. Yapıların boyutları büyümüş, hareketli kıvrık anlayış mimaride de sürdürülmüştür. Rönesans'ın merkezi ve simetri yapısına, gotik üslubun yuvarlak hatlarına nazaran Barok sanatında girintiler, çıkıntılar, kırık ve zikzaklar özenle işlenmiş, eğri çizgiler ile süslemelerde şişkin ve kabarık biçimler yepyeni bir dinamizm yaratmıştır. Barok sanatı estetiği, "oransızlık, ölçüsüzlük, uyumsuzluk" (Bodei, 2008: 89) estetiğidir.

Rokoko: Fransa'da 18.yüzyıl sonunda, elit aristokratların uçarı, süslü, abartılı

ve gösterişli dekoratif tarzlarını anlatmak için kullanılmıştır. Mobilya, porselen ve gümüş süslemelerinde ifade bulan Rokoko'da, içtenlik ve zarafetle süslenmiş pastel tonlardaki, düz hatlar, "S" ve "C" harflerini anımsatan kıvrımlarla, deniz kabuğu desenlerinden ve iç mekânlarda kullanılan aynalar bu üslubun vazgeçilmez öğeleridir. Rokoko formun toplumsal özelliği; Burjuva sanat koruyucularının kendilerini üst sınıf ile ilişkilendirip, duygusal yönlerini ifade edebilme imkânı bulmalarıdır.

1.5. MODERNİZM, 19.YÜZYIL SANAT AKIMLARI VE ESTETİĞİ

1.5.1. Toplum, Sanat ve Estetik

Çağdaş ve yeni olan her şey için kullanabildiğimiz bir kavram olan modernizm, aslında deneysel ve bilimsel değerlerin sayıldığı bir döneme işaret eder. Modernizme sebep olan toplumsal ve kültürel güçlerin saptanmasının zor olduğu kadar karakteristik özelliklerinin de belirlenmesi aynı şekilde zordur. "Pek çok tarihçiye göre modernizm 19. yüzyılın sonlarındaki hızlı sanayileşme ve şehirleşmeye, yani sınırsız ilerleme inancı ve artan anomi duygusu gibi paradoksal aşırılıklar doğurmuş, derin bir toplumsal parçalanmaya karşı sanatsal bir tepki" (Shiner, 2004: 370) dir.

18.yy ortalarından itibaren siyaset ve ekonomideki radikal değişimler; üretim ve ulaşımdaki sanayileşme ve makineleşmeyle beraber yeni şehirler doğurmuştur. Aydınlanma hareketleri, akıl ve düşünceyi ön plana çıkararak, geleneksel toplum ve bilgi yapılarının tamamen değişmesine sebep olmuştur.

> Tarihçiler, en azından iki sanayi devrimi yaşandığını gösterdiler: 18. yüzyılın üçüncü çeyreğinde başlayan ilkine, buhar makinesi, döner çıkrık, Cort'un matelurjide kaydettiği ilerlemeler ve daha geniş kapsamlı olarak el aletlerinin yerini makinelerin alması damgasını vurdu; yaklaşık 100 yıl sonra gerçekleşen ikincisi ise elektriğin, içten yanmalı motorun, bilimi temel alan kimyasalların, verimli çelik dökümün; telgrafın yayılması, telefonun keşfiyle birlikte iletişim teknolojilerinin yayılmasına sahne oldu (Castells, 2008: 43).

Sanayi Devrimi (1750-1914) üretimi arttırmakla beraber, teknolojik ve

ekonomik gelişmeleri de hızlandırmıştır, bunun yanında yaşam ve çalışma şartlarının zorlaşmasına sebep olmuştur. Yelkenlerden buharlı makinelere, atlardan lokomotiflere kadar uzanan küresel ekonomiyi değiştiren tüm bu hızlı değişiklikler tüketim toplumunu doğurmuş, şehirlerin önemini arttırmıştır.

19.yüzyıl'da tarımsal ağırlıklı ekonominin yerini sanayi ağırlıklı ekonomiye bırakması endüstriyel, toplumsal alanlardaki devrimsel nitelikli değişimlere neden olmuştur. Üretim sürecindeki fabrikaların önem kazanması, temel ürünlerin seri üretilmesi, kentsel nüfusu düzensiz bir şekilde hızla arttırmış, zaman ve mesafe kavramlarının algılama biçimini değiştirmiştir. Makinalar modernleşme sürecinde gündelik yaşamın her alanını etkilemiştir.

> Modernite, genelde Avrupa'da makine endüstrisi ürünlerinin sergilenmesi ve tanıtılması için yapılan ilk büyük Dünya Endüstri Fuarları'yla başlatılmaktadır. Örneğin, bazı araştırmacılar, 1848 Paris Dünya Fuarı'nı modern çağın, bir diğer deyişle modernitenin başladığı tarih olarak benimsemiştir (Turani, 2010: 165).

El sanatlarının yerini alan makine kullanımı, üretilen malların standartlaşmasına, seri halde üretilmesine, ayrıca üretilen malların satılıp hızlı bir şekilde yaygınlaşması ile ilgili konuların yaşam alanına girmesine neden olmuştur. "… iş bölümü giderek belirginleşti ve toplumu etkilemeye başladı. İş bölümü nedeniyle insanlar uzmanlaşmaya başladılar ve mesleklerin sınırları belirlendi" (Kılıç, 2008: 37). Yapay bir dünyaya itilen, köylerden kentlere göç eden insan yığınları, aynı saatte işe başlayıp, fabrikaların düzgün işleyebilmesine olanak verecek düzenin kurulmasına sebep olan endüstri düzeyinde yeni yaşam üslubuna neden olmuşlardır. Artık "19.yüzyıl sonlarına kadar süren tarımcılık kültürü, yerini topraktan kopmuş endüstri kültürüne" (İpşiroğlu, 2009: 13) bırakmıştır. "Tarihsel bir süreç içinde bakıldığında insanoğlu, feodal toplumdan kapitalist topluma başka bir deyişle ise tarım ve zanaat toplumundan sanayi toplumuna geçmiştir. Yaşanan bu toplumsal değişim süreçleri modernleşme olarak adlandırılır" (Kılıç, 2008: 38).

19.yüzyılın ilk yarısında toplumda, modern kentler biçimlenmeye başlar. Şehirlere göçlerin yoğunlaşması ve bunun sonucunda şehir koşullarının yetersizliği,

endüstri kentlerini hızla geliştirir; caddeler büyür, ulaşım araçları önem kazanır. Kırsal alanda yaşayan köylülere nazaran daha fazla kendine ait kişisel alan isteyen modernleşen insanların kısmi olarak köy kültürünü hala taşıyor olmaları; toplumsal yaşam biçimi değişikliğini zorunlu hale getirmiştir. Yeni bir iş disiplinine uyma zorunluluğu; çalıştığı iş saatlerini kendinin saptayabildiği bir yapı değildir artık. İnsan yükünü azaltma iddiasında olan Endüstri, şehirleşme alışkanlıklarını getirmiş, daha fazla üretim, daha fazla tüketim amacına hizmet etmiştir. Makine ürünlerinin nakliyesi, pazarlanması ve tanıtılması için geniş fabrika yapılarına, büyük mağazalara gerek duyulmuştur.

Toplumda iş bölümünün, uzmanlaşmanın yani katmanlaşma ve sınıflaşmanın başlamasıyla pasajlar ayrı bir önem kazanmıştır. Yan yana dizilmiş dükkan vitrinleri, "renk cümbüşü içindeki malları sunarken aynı zamanda insanlara, kendini diğer insanlara gösterme, sunma olanağını da sağlayan bir mekandır. Bu nedenle de pasajlar, yeni toplum düzeninin bir sığınma mekanı olmuştur" (Kılıç, 2008: 38). Sanayi sonrası orta sınıfın zenginleşmesi, pek çok ekonomik, sosyal, kültürel, tüketim, kimlik değişimlerine sebebiyet vermiş, böylelikle orta sınıf estetik beğeniyi belirleyen en büyük etken olmuştur.

19.yüzyılın ikinci yarısında tüm doğa bilimleri de yeni bir ivme kazanır ve psikoloji, sosyoloji gibi pozitifleşen bilimler laboratuvar ve deney verileri ile kökten bir yenileşme süreci içine girer. Böylece bilimlerin felsefeye değil, felsefenin pozitif bilimlere ihtiyaç duyduğu bir dönem başlamış olur. Pozitivizmin ve bilimselliğin pratikteki karşılığı olan teknoloji ve endüstri yeni yüzyılı belirleyen iki temel kategoridir. Bilimsel çalışmaların durmaksızın üretim alanlarına aktarılması, endüstrinin bilimi tamamen kendine bağlamasına neden olmuştur. Deney, teknik ve buluşlar yüzyılı insanı; çevresini, dünya görüşünü, düşünme konseptlerini, değer anlayışını yeniden şekillendirmiştir.

1789 Fransız Devrimi'nin getirdiği en önemli yenilik; bireyin kendi iradesini kazanması ve bunu özgür bir biçimde sanata yansıtabilmesidir. Hızla gelişen endüstri, yoğun çalışma temposuna giren bireyi kıskaçları arasına almış ve kendine hizmet eden robotlar haline getirmiştir. Kültürel yaşamdaki tüm bu teknolojik

değişiklikler sanatın geçmiş bağlarından kurtulmak isteyen sanatçıların ilk arayışlarına ışık olmuştur. Sanat ve sanatçı bu noktada ya endüstriye hizmet edecek ya da isyan edecekti. Gelişen modern toplum içindeki sanatçı; Sanayi Devrimi'nin yol açtığı sosyal, kültürel ve ekonomik değer değişimleri içinde böylelikle özgürlüğüne kavuşma imkanının yolu da açılmıştır. Bireyin yeni sığınağı olan bilinçaltı ise endüstriden bir kaçış yeri olmuş, yeni ümitlere ve yeni sanatların gereksinimi ortaya çıkarmıştır. Modernizm artık yüksek sanata düşmanca saldırmaya başlamıştır. Devrimci ve yenilikçi yeni sanatlar Modernist anlayışın ve yaşayışın yeni ürünleri haline gelmiştir.

Teknolojinin olanaklarından yararlanan sanatçı, seri üretim, maliyet ucuzluğu ve kısa sürede geniş kitlelere ulaşabilme imkanı bulmuştur. Kentleşmeyle beraber iş ve ev mekanları birbirinden tamamen ayrılır. Düzenli iş hayatının getirisi boş zaman kavramının gelişmesiyle beraber kent dışında seyahatler yaygınlaşır. Böylece dışarısı kamusallaştığı ölçüde içerisi ev özel bir önem kazanır. Bu da sanatın saraylardan, kiliselerden çıkıp evlere girmesinin en önemli etkenlerindendir.

Rönesans, Reform ve Hümanizm hareketleri modern dönemin sanatsal başlangıcının işaretleriyle doluydu.

> Sanatsal modernizm, Avrupa'da 19.yüzyılın sonlarında ortaya çıkan belirli estetik anlayışları bünyesine de toplayan bir dönemdir. Modern sanatın şekillendirilmesinde felsefenin ve teknolojinin etkileri yadsınmayacak ölçüde büyüktür… Modern sanat anlayışı klasik sanat anlayışından kesin olarak kopuşu ifade eden bir estetik anlayıştır (Şahin, 2013: 237-238).

Modernleşme sürecinin tipik çehresi olan makineleşme, yeni teknikler geliştirme sürecinde Fotoğrafı sanayi devriminin simgesi haline getirmiştir. 19 yüzyılda Fotoğrafın "Mekanik röprodüksiyon çağının habercisi" (Baudelaire, 2004: 41) sanata mimesis/taklit etme anlayışını getirerek farklı bakış açılarının kazanılmasına neden olmuştur. Bu yeni görme rejimleri Modernite ile beraber hızlı bir şekilde Sanatın içinde yerini almıştır. Teknik imkanların yarattığı kolaylıklar; tıpa tıp aynısı olan ucuz metaların sonsuz sayıda çoğaltılmasını, kitlelere sunumunu, ulaştırılmasını ve satılabilmesini hızlandırmıştır. Bu da sanatın toplum içindeki kullanım değerini değiştirmiş, tekilliğini, biricikliğini ve aurasını büyük oranda

kaybetmesine sebep olmuştur. Kopyalarına kolaylıkla ulaşılabilir olması, kendisinin kitlelerinin ayağına gitmesi, sıradan kopyalarının meta ürünü haline dönüşmesi sanat yapıtının estetik değerini değiştirmiştir.

> Benjamin bu durumu modern toplumun insanlara önemli bir getirisi olarak değerlendirir. Toplumu oluşturan her bireyin güzeli, hoş olanı görmeye ve ona sahip olmaya hakkı olduğunu, modernleşmenin de bu olanağı sağladığını belirtir. Sanatın aristokrat kesimin tekelinden çıkması demek, aynı zamanda toplumda eşitsizliklerin sembolü olan bir takım duvarların da yıkılması anlamına gelir (Güngör, 2011: 161).

Walter Benjamin (1892-1940), 1936 yılında Pasajlar kitabında yazmış olduğu "Mekanik Röprodüksiyon Çağında Sanat Eseri" başlıklı denemesinde, Sanayi kapitalizmine geçişle birlikte, teknik olanaklar sayesinde yeniden üretilebilir olmanın, sanat eserlerinin en önemli özelliği olan 'biricik'liğini yani 'hale'sini parçalamış, ortadan kaldırmış olduğundan bahseder. İş imkanlarından dolayı memleketlerinden akınlar halinde göçüp, metropollerin kargaşasında yersizyurtsuzlaşan bireyler, artık gündelik hayatın koşturmacası içinde sanat eserlerini ucuz kopyaları sayesinde algılamaya başlar. Sanat ürününün yeniden üretilmesi ve baskı tekniklerindeki gelişmeler ile imgeler topluca izlendiği ayinlerden, kiliselerden çıkmış, çağlar boyunca edindiği aura'yı kaybetmiştir.

> Ortaçağ ve Rönesans'ta bu hale (aura) esas itibarıyla temsil ettiği şeyden türetilen dinsel bir haleydi. Erken modern dönemde ise sanat eseri gittikçe dünyevileşiyor, buna parallel olarak sanat eserinin eski ritüel halesi de bir çeşit Sanat dini olan kendine yeten eşsiz eserin estetik halesine dönüşüyordu (Shiner, 2010: 352) .

Fotoğraf, sinema ve ses kaydı gibi yeni kitle iletişim araçları, sanatın gündelik hayat içinde farklı bir işlev icra etmesini mümkün kılmıştır. Geleneğin dokusu içinde ki konumundan koparılan biricik sanat ürünü; "'hale'sizleşmesi yalnızca sanatsal 'karşılılığın' (Correspondance) yitirilmesi anlamına gelmemekte, 'deneyim'in de ortadan kalktığını göstermekteydir" (Bozkurt, 2004: 197).

Modern dünya içinde çevremizi çeşitli amaçlar doğrultusunda sarmalayan tüm yeniden üretilmiş, endüstriyel üretim süreçlerinden geçmiş nesnelerin üretimidir,

meta üretimi. Örneğin, ekmek, otomobiller, sinema filmleri gibi. Bu nesneleri üreten emek gücüde metalaşmış, 'hale'sini yitiren nesne, fetişleştirilmiştir. "Benjamine'e göre, 19.yüzyıldaki kültürün yazgısı, meta olmak yazgısından başka bir şey değildir ve bu olgu kendisini kültürel varlıklarda 'fantazmagori', yani 'aldatıcı görüntü' niteliğiyle sergilemektedir" (Özbek, 2000: 89). Değişim değerinin tüketimi, "…meta üretimi koşulları altında ortaya çıkmış tasarım biçimleri, teknikler ve bunların ürünü olan fiziksel biçimler, pasajlardan dünya fuarlarına, iç mekanlardan panoramalara kadar, dönemin sansasyonları, idealleridirler" (Su, 2014: 91). Baudrillard'ın bahsettiği üzere; "sanat artık tamamıyla tasarıma, bir Metadesign'a dönüşmüştür" (Baudrillard, 2004: 249).

Estetik, sanatta nitelikler, değerler, varsayımlar hakkında araştırma yapar, felsefe içinde sanat ve güzellik konuları ile ilgilenir. Her çağda güzele bakış değişmiştir. 17. ve 19.yy'lar arasında, önce öznelliği sonra da tarihi keşfeden "Leibniz, Baumgarten ve İngiliz deneycilerine göre estetik, bir duyarlılık, bir duyumsama bilimiydi" (Bozkurt, 2004: 37). 18.yüzyıl itibari ile Terry Eagleton Estetiğin İdeolojisi adlı kitabında ortaya koyduğu gibi, estetik "sanat ile hayat arasındaki ayrımdan çok, maddi olan ile maddi olmayan arasındaki ayrım" (Akt. Su, 2014: 13) olmuştur. "19.yy'da Hegel'in etkisiyle, estetik daha çok sanatsal güzelliği ve sanatın anlamını araştıran bir disiplin haline gelmiştir" (Bozkurt, 2004: 33). 19.yy'ın ikinci yarısında ortaya çıkan olgucu estetikçiler, Hegel ve Kant gibi estetikçilere karşıt olarak "sanat yapıtlarının yaratılmasındaki ruh bilimsel (Fechner) ve toplum bilimsel (Taine, Comte) belirlenimcileri araştırmışlardır" (Bozkurt, 2004: 37).

Plekhanov, maddi yaşamın gereksinimlerinden dolayı, sanatın ekonomi ile bağlantısını savunmuştur (Öndin, 2009: 75). Sanatı biçimlendiren toplumdaki egemen sınıftır. On sekizinci yüzyılda aristokrat beğenisi hakimken, sanayileşmeyle burjuvazinin egemen sınıf haline gelmesi beğeniyi değiştirmiştir.

19. yüzyılda resimlere bakan kişi, gelenek kodları ile değil, hızla geçip giden imgeler yığını ve duyusal deneyimi eşzamanlı olarak tüketen bir gözlemciydi. Çoğaltım teknolojisiyle beraber eserin eşyaya dönüşmesi Eco'nun dediği gibi;

> ...değişim değerinin yararlılık değerlerinden üstün tutulduğu bir dünyada, güzel bir şeyin estetik keyfi bile ticari değerinin teşhirine dönüşüyordu. Sonunda Güzellik işlevsizlikten çıkıp, değer olmaya başladı; bir zamanlar belirsizin, sınırı çizilmemişin kapladığı alanı, artık nesnenin pratik işlevi dolduruyordu. Nesnelerde bunu izleyen gelişim, biçim ile işlev arasındaki ayrımın giderek bulanıklaşması tümüyle bu ikilikle damgalandı (Eco, 2006: 363).

1.5.2. 19. Yüzyıl Sanat Akımları

19.yy sonunda sanat koruyuculuğunun kilise ve saray'ın dışına çıkıp, el değiştirmesi, demiryolları güzergâhlarına göre düzenlenen şehirler Rönesans insanının sonunu getirmiştir. Endüstri çağı sanat yapıtına her kesimden insanın ulaşabiliyor olması, üretim sürecinin değeri ucuzlatıp çoğaltması, çağın çehresini tamamen değiştirmiştir. Teknolojilerdeki gelişim, moda ve günlük yaşam alışkanlıklarının çabuk değişmesine neden olduğu gibi estetik beğeni değerlerinde de hızlı değişimlere yol açmıştır.

Romantizme kadar 'zanaatkar' anlamına gelen artistler bağlı oldukları kişi ve kurumların istekleri doğrultusunda sanatlarını icra etmekteydiler. Kişisel özgürlüğün hak olarak verildiği sıralarda Romantizm ile toplumda sanat ve sanatçıya bakışta değişti. Romantizm; edebiyatta, felsefede, müzikte ve görsel sanatlarda, iç güdüselliği ve duyguları vurgulayan; Klasizme karşıt, bilinçli ve modern bir hareket olarak ortaya çıkmıştır (Şişman, 2011: 44). Doğanın kontrol edilemeyen güçlerini belgeleme arzusunu tetikleyen, gerek mimari de ve gerekse müzikte Gotik stile yeniden ilgi başlamış, simetri yerine düzensiz çizgiler romantik ruh hali ile gündeme gelmiştir. Bu akımdaki eserlerin konularının tuhaflığıyla dikkat çekmekte, bitmemişlik duygusuyla bilinmeyen ülkelere duyulan özlem ağır basmaktaydı.

Pozitif bilimlerin gelişimi, öznel düşüncelerin yerini, nesnel düşüncelere bırakması **Realizme (Gerçekçilik)** ortam hazırlamıştır. Yapıtı oluşturan nesnelerin gözleme dayanan gerçekliklere doğrudan gönderme yapması amaçlanmış, görünen ne ise o betimlenmeye çalışılmıştır (Şişman, 2011: 145). Sanayileşme ile aynı

zamanda ortaya çıkan Realizm, değişen toplumdaki ekonomik alt-üst olan kilit insanları, keyif peşinde koşanları, işçi sınıfını ve burjuvazinin günlük hallerini betimlemiştir. Küreselleşmenin etkisi altında sanat, orta sınıf için daha ticari bir hal almıştır.

Empresyonizm 1870 yılında meydana gelen bilimsel ve sosyal değişimlerin kültür ve sanattaki yansımasıdır. Alışkanlıklardaki hızlı değişimler estetik beğeni algılarında değişimlere yol açmıştır.

> Gündelik işlerde kullanılan eski eşyaları sürekli olarak ve giderek artan ölçülerde yenileri ile değiştirmek, 'madde'ye duyulan ilginin azalmasına yol açtığı gibi, kısa bir süre sonra, entelektüel varlığın da gözden düşmesine neden olur. Böylece felsefeye ve sanatsal olana yönelik değerlendirmelerin değişim hızı da değişen modanın hızına ayak uydurmak zorunda kalır. Modern teknoloji böylece yaşama karşı alınan tavra görülmedik bir dinamizm getirir; izlenimciliğin ifade etmek istediği de, her şeyden önce, bu yeni hız ve değişim duygusudur (Hauser, 1995: 351).

Resim 2. Van Gogh, Starry Night, 1889



https://en.wikipedia.org/wiki/The_Starry_Night

Empresyonizm (İzlenimcilik), Fransa da 17. ve 18. yüzyılda görülen bu akımın temsilcileri Claude Monet, Auguste Renoir, Vincent Van Gogh'tur. Konunun önemini yitirdiği, sanatçının sahne ile ilgili izlenimlerinin ön plana çıktığı bu akımda, hazırlık çizimleri olmaksızın anlık fırça darbeleri ile boya tuvale doğrudan uygulanmıştır. Titiz ayrıntı ve konturların görülmediği bu dönem sanatında anlık ışık ve aydınlık etkisi, geçici bir anın veya manzaranın sahnelenmesi en önemli

özellikleridir. Sanatçıların atölyelerden doğaya çıkıp, açık havada çalışmaları bu akımın temsilcilerinin en büyük buluşudur.

Art Nouveau; Avrupa'da 19.yüzyılın sonu ile 20.yüzyılın başında gelişmiştir. Adını Paris'te açılan bir alışveriş merkezinden almıştır. Endüstriyel ve mekanik ürünlerinin sanatsal beğenide yol açtığı bozulmaya tepki olarak ortaya çıkmış, el üretimini savunmuştur. Bu akım demir yapı teknolojisinin sunduğu yeni olanakları; bitkisel nitelikteki ince, dalgalı asimetrik eğrileri ve arabesk, çizgisel spiral biçimleri, hareketli bir süsleme anlayışı ile birleştirmiştir. Art Nouveau modernist bir akım olma savına rağmen, teknolojik gelişmeye karşı anti modernist bir akımdır. Hillach'ın Estetize Edilmiş Yaşam adlı kitabında bu akım için "Teknolojinin doğal olmayan bir gelişme yönüne sapmasının toplumsal-ekonomik nedenlerini fark etmediği için, teknolojik gelişimin önündeki bu saptırıcı engelleri kaldırmayı değil, teknolojik gelişmenin kendisini ortadan kaldırmayı" (Hillach, 2007: 106) savunduğunu dile getirmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM
POSTMODERNİZM VE 20.YÜZYIL SANAT AKIMLARI

2.1. POSTMODERNİZM, SANAT VE ESTETİK

Sanayi devrimi, endüstri çağı arka arkaya devam eden teknolojik gelişmeler, 20.yüzyıla makine, hareket ve hız kavramlarını getirmiştir. Bilim dünyasındaki araştırmalar, insanın dünyayı algılama ve ona egemen olabilme kapasitesini çarpıcı bir şekilde etkilemiştir. İki büyük dünya savaşına şahitlik eden bu yüzyıl içinde, savaş öncesi ve sonrası bir çok toplumsal ve ekonomik düzeyde yaşanan önemli değişiklikler, modern yaşamın sonucu olarak algılanmış, bu durum dışavurumcu bir dinamizme sebep olmuştur. İşte bu yüzden postmodernizm, rönesans'la başlayan aydınlanma hareketine ve modernizme karşı sert bir tavırdır. "Bilindiği üzere modernizm ile aydınlanma, insanlığı bilgisizlikten, batıl inanç ve irrasyonalizmden kurtarmayı amaçlayan ilerici bir güç olarak tarih sahnesine girmişti" (Bozkurt, 2004: 70). Modernizmin parçalanmasıyla gelişen çeşitli üslup ve yönelişleri içeren postmodernizm; eski biçimler içinde yeni dönüşümler yapmak ister ve sanatın salt yinelenmeye dayalı bir faaliyet olduğunu savunur. Postmodernizmin önde gelen kuramcılardan Fredric Jameson şöyle söylemektedir; "Postmodernizm özellikle seri üretim kültürü (mass culture) ile yüksek kültür arasındaki eski ölçülerin erozyona uğradığı ve sınırların yok olduğu bir dönem" (Akt. Şahiner, 2013: 42) dir.

Yüzyılın ilk yarısında yaşanan I. Dünya Savaşı avrupa ekonomi ve kültürünün sonu olur. Savaş sonrası yirmi yıl kadar süren geçici barış döneminde, yıkıntılar içinde ayaklanmaya çalışan yeni ülke sınırlarının oluşması insanları yaşadıkları yerlerden göçmeye zorlamıştır. Akabinde çıkan II. Dünya Savaşı'nın sonunda ise; yaygın kentleşme, ulaşım çeşitliliği ile hareket alanlarının genişlemesi, telekomünikasyon olanakları, toplumsal müdahalelerin artması, beğeni ve görüşlerin sosyal statüdeki yer değişimi insanları yaşadığı çevreden tamamen koparmıştır. Para ve çeşitli gereksinimler için köyünü, yurdunu terketmiş, inançları yıkılmış insanlar; endüstrinin yoğun olduğu kentlere yerleşerek, kendine ve yaşadığı topluma yabancılaşmıştır.

> Modernizme bir tepki olarak ortaya çıkıp 1950'lerden itibaren kendinden söz ettirmeye başlayan postmodernizm 1980'lerin başlarında yaygın olarak kullanılan bir kavram olmuştur. Ancak, Arnold Toynbee Bir Tarih İncelemesi (1933) adlı eserinde modern dönemin I. Dünya Savaşı'yla sona erdiğini bundan sonraki dönemin postmodern dönem olduğunu öne sürerek ilk kez postmodern terimini kullanmıştır (Kale, 1999: 34).

Postmodernzim etkisi; 1960'lardan sonra gelişen yeni kent yaşamının değişim süreci olarak, daha çok mimaride gözlenmektedir. " 1990 sonrası, postmodern teriminin, Batı'nın metropol kentlerindeki bir yaşam biçiminin adı olarak kullanılması, onu kısa zamanda uluslararası bir terim haline getirmiştir" (Turani, 2010: 182).

> Postmodernizmin önde gelen kuramcılarından Jameson, kendi kültürel sınıflandırmasıyla, Ernest Mandel'in insanlığı son gelişmeler ışığında yaşanan üç teknolojik devrime göre sınıflandırması arasında bir paralellik kurarak, bu dönemleri şöyle açıklar: 19.yüzyılın ortasında bulunan 'Buhar Makinesi' ile 'Realizm'; 19.yüzyılın sonuna doğru 'Elektrik Enerjisi' ile 'Modernizm' ve 1940'lardan bu yana 'Elektronik ve Nükleer Enerji' ile 'Postmodernizm' (Şahiner, 2013: 41).

Sanat düşünürlerinden Hal Foster ise, 20.yüzyılı üç önemli döneme ayırır. "Öncü sanatın doruğu olarak kabul edilen 1930'lar, modernizm ideallerinin sarsıldığı ve postmodern üretimlerin arttığı 1960'lar ve kültür, kimlik, cinsiyet ve antropolojik üretim odaklı 1990'lar" (Akt.Acar, 2012: 82) dır. Bu bağlamda baktığımızda dönemi şöyle özetleyebiliriz.

2.1.1. Sanatın Doruğu Kabul Edilen 1930'lar

Çağın ilk yarısında yaşanan dünya savaşlarıyla sosyal ve ekonomik bir çok toplumsal alanda yepyeni yollar çizilmiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı bitiminde iki endüstri ülkesinin (Almanya, İtalya) yenik düşmesi; bununla beraber atom ve elektron gücünün keşfi ve yaygınlaşması; düzen ve kargaşa arasında gidip gelinen travmatik yılların habercileriydi.

Mesafeler arası ulaşım ve telekomünikasyon olanaklarının artması bireylere daha fazla hareket etme imkanı vermiştir. Mekanların aralıksız değişimi, genişleyen

metropoller, gelişen teknolojilerle beraber, modernizmin bir sonucu olarak ortaya çıkmış ve postmodernizmin oluşumuna zemin hazırlamıştır. Tüm bu kargaşa ortamı modernizmin dayandığı ilkelerin temelden sarsılmasına, ilerleme fikrine, modern çağın söylemlerine duyulan inancı aşındırmıştır.

Shiner'in Sanatın İcadı adlı kitabında, 1840'da Marx'a göre; sanayileşmeyle beraber üretim sürecindeki değişimlerin yanında, sınıf ayrımlarının da farklılaşması tüketim sürecini etkilemiştir. İşçi sınıfı mekanik üretim sürecindeyken, kapitalist sınıf ise sadece eşya satın almak için tüketim etkinliği göstermekteydi (Shiner, 2010: 317 - 320). Kitleyi oluşturan izleyiciler de Tuğcu'nun Adorno ve Horkheim'den aktardığı gibi pasif tüketicilerdir artık.

> Gerçek sanat estetik bir kesinlikle gerçeği ararken, kültür endüstrisinin ürettiği sahte sanat gerçeği görmezden gelir ve insanlar arasındaki gerçek ilişkileri bozar. Kitle kültürü benzeşme kültürüdür ve standartlaşma yoluyla, kitlesel üretime ulaşılmasını hedefler. Filmleri ve radyo programlarını da içine alan kültür endüstrisi sanat taklidi yapmayı bırakır. (…) Adorno ve Horheimer'a göre, kitle kültürü tüketicisi anlamlı, içsel hayatı olmayan pasif birisidir (Tankut Tuğcu, 2002: 85).

Popüler sanata karşı olan Adorno (1903-1969); 'kitle kültürü' yahut 'kitle sanatı' terimini tercih etmiştir. Çünkü "halkın kültürü değil, sadece manipülatif bir 'kültür endüstrisi' tarafından uydurulmuş" (Shiner, 2010: 381) olduğunu düşünür.

> Popüler sanata daha yakınlık duyanlara göre ise popüler sanatın en iyi eserleri erişilebilirlik sınırları dahilinde genellikle karmaşık, özgün ve meydan okuyucudur ve 'kitleler' farklılaşmamış edilgen müşteriler değil kuşkulanma ve bağımsız yorumlama kapasiteleri olan insanlardır (Shiner, 2010: 381).

Adorno bilen özne ve onun algıladığı nesne anlayışına göre; "bilgi öznenin kendini nesne ile özdeşleştirmesi, tüketmesi ve ona hakim olması olarak idealize edilir. Kapitalist sistemde bu ilişki öylesine içselleşmiştir ki insanlar satın aldıkları nesneyle kendilerini özdeşleştirirler. Bu nedenledir ki Adorno sanatın özgürleştirici gücüne ve özerkliğine dikkat çeker" (Yazıcı, 2012: 133). Adorno ve Benjamin'in ortak görüşü "aklın insanlığı felakete sürüklediği noktada estetik deneyimin özgürleşme yolunda diğer algılama biçimlerinden daha etkili olduğudur" (Su, 2014:

18). Adorno ve Benjamin içinde sanat eserindeki değişimin kilit noktasını halesi oluşturur. Benjamin'e göre halesi kaybolan sanat eseri geleneğe bağlı olmaktan kurtulmuştur.

Bu mekanik seyirci ve üretim sürecinde tasarım önem kazanmış ve tasarımdan anlayan deneyimli işçi talebi ihtiyacı doğmuştur. Gerek Britanya, gerek başka yerlerde, işçilere nasıl sanat öğretileceği tartışılır olmuştur. Bunun üzerine Bauhaus, Devlet Tasarım okulu gibi sanat ve zaanatı birleştiren okullar kurulmuştur (Shiner, 2010: 317 - 320).

Bauhaus, 1919'da Mimar Walter Gropius tarafından, iki farklı kurumun; Alman Güzel Sanatlar Fakültesi ile Henry Van De Velde'nin Uygulamalı Sanatlar Okulunun yeni bir değer altında birleşerek, Weimar'da kurulan tasarım enstitüsüdür. Bu iki okulun bakış açısında Bauhaus'un yapmak istediği, estetik olan ile işlevsel olanı birleştirmek, güzel sanatlar ve uygulamalı zanaatlar arasında ayırımı kaldırmaktır. Rönesans'la birlikte güzel sanatlar ve zanaatlar olarak ikiye ayrılan resim, mimarlık, heykel sanatçıları ve zanaatçıları Bauhaus ile beraber bir çatı altında toplanarak, tasarım sorununa kuramsal yaklaşımlar aramış ve günümüz Endüstri Tasarımı uygulamalarının temelini atmışlardır. Makine ve endüstri çağı öncesi sanat ayrımlarının bir önemi yoktu, bireysel üretimden çıkılıp seri üretim eşyalarının tasarım sorunu gündeme gelmeye başlayınca, dönem sanatçılarının endüstri tasarımı kavramına yabancı olmaları, eğitimlerinin yeterli gelmemesi, yeni sanatçı tipinin belirlenmesine neden olmuştur. İşte Bauhaus bunu başarmak için kurulmuş, güzel sanatları birleştiren düşüncenin mimarlık olduğunu dile getirmiş ve mimar, tasarımcı, heykeltıraş, endüstri tasarımcısı ve fotoğrafçıları bir araya toplamıştır. Böylece estetik amaçlardan çok toplumsal amaçlara yönelmiş bir yapı olan Bauhaus "küçük bir kesime 'lüks' üretmek yerine geniş bir kesime 'kullanışlı' yaşam alanları yaratabilmek düşüncesi"ni (Antment, 2010: 104) gerçekleştirmiştir. Bir tasvir dünyası olan geleneksel sanata karşı Bauhaus estetik anlayışı:

> ...güzelliğin bir yaşam pratiği olan işlevsellik ile bütünleşmesidir. Yüzyıllar boyu bir Çin duvarı ile ayrılmış olan bu iki değerin bütünleşmesi, sanatın artık galeri ve müzelerin kapalı mekanından yaşama, yaşam mekanına, caddelere, sokaklara, evlerin içine, gündelik kullanılan eşya mekanına götürülmesi, sanatın, modernitenin düşünsel, soyut mekanından real mekana,

> yaşam mekanına götürülmesi demektir. Böylece dünya, sanatlaşır ve estetik bir dünya olur (Tunalı, 2010: 239) .

Güzel ve faydalıyı kendi içinde bütünleştiren bu akım; sanat anlayışıyla oluşan bireysel üretimi seri üretim endüstrisine aktararak 'Endüstri, Makine ve İnsan' uzlaşım modelini geniş yığınlara ulaştırmak ister. Makine üretimine geçilmesi ile beraber, artık " 'Güzel', sanattan tasarıma devrolmuştur" (Artun, 2011: 93). İnsanoğlu sinirsel enerjisinin dörtte birini görme eylemi için harcar. Gözün algısı; "kalabalıktan seyrekliğe, koyudan açığa, kolay algılanabilirden zor algılanabilire, büyükten küçüğe, etkin ve güçlü renklerden solgun ve pastel renklere doğru bir algılama sırası izlemektedir" (Uçar, 2004: 155). Çağımız artık bir ekran çağıdır ve bu yeni ekran içinde her şey "kesip kopyalayabilen ve gerektiğinde bütün işlemleri geri alabilen bir kuşağın kullanımı için geliştirilmiş bir kültürel biçimin temsil yüzeyidir" (Altunay, 2012: 17).

> Tasarım sözcüğü, 'biçim vermek, temsil etmek' anlamına gelen Latince *designare* sözcüğünden gelir. Bugün bu sözcük, içeriğine tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi değişik ifadelerin eklenmesiyle, tanımı güç bir kavram haline gelmiştir (Tunalı, 2009: 18).

> Design (tasarım) Latince signum sözcüğünden türüyor ve bir gösterge (sing) çizmek, işaretlendirmek anlamına geliyor. Ancak farklı kullanımlarıyla techne ars, sanat, zanaat, teknik ve mekanik gibi sözcüklerle de uyuşuyor ve 'düzen kurmak', 'hesap-kitap yapmak', 'şeklini çıkarmak', 'taklit etmek' anlamlarında da kullanılıyor. Design kelimesi ayrıca sematik olarak, techne sözcüğündeki gibi, her ikisi de doğayı dönüştürmekle, ona hile yapmakla uğraşan sanatı ve sanayiyi, onlarla ilişkili diğer pek çok kavramı da bir biçimde içeriyor (Artun, 2011: 78-79).

Endüstrileşme ve makineleşmeyle beraber, sanat nesnelerinin seri üretimi ve mekanik biçimde çoğaltılması, estetik gayenin dışında, sanat eserinin aynı tasarımcı elinde çıkmışcasına seri üretim meta tasarımına dönüşmesine sebep olmuştur. Birbirinin kopyası alınarak çoğaltılan eserler ile artık gerçek kendi imgesini yok etmiştir. Gösterge ve tüketim bağımlısı kitleleri oluşturan bu çağın temeli üretime değil temsile ve baştan çıkarmaya dayanır. Baudrillard'a (1929-2007) göre modern estetik alanı;

> ...kökten yanılsama dünyasını yanılsamadan kökünden kurtularak ortadan

> kaldırmaya çabalar. Modern estetiğin uzun vadeli mantığı, benzetim ve sanal gerçeklik dünyasında, gösterge ile gerçek arasındaki varsayıma dayanan ayrımı kaldırır ve böylece gerçek ile ona eşlik eden imge ve imgelem çeşidi de bir anlamda yok olur (Murray, 2009: 50).

2.1.2. Modernizm'den Postmodernizm'e 1960'lar

II. Dünya Savaşı sonrası oluşan kültürel karmaşa ortamı, sanat ve sanatçı için bir yığın malzeme yaratmıştır. Bu dönemdeki hareketli ve yoğun kültürel olayların içindeki sanatçılar, popüler kültür beğenisi olan, geniş yığınları etkisi altına alan kitle iletişim araçlarıyla ilgilenmiştir. Kitle iletişim araçlarının tüm evreni görselleştirmesi, teknolojik belirleyicilik, günümüz insanının kendisine yabancılaşmasına sebep olan en önemli metalardır. Aracın önemli olduğunu savunan McLuhan, 1960'lı yıllarda " Aracın insan bedeninin uzantısı, hatta dönüştürücüsü olduğunu ileri sürüyordu. İşte teknolojik belirleyicilik tezi tam da bunu ifade etmektedir. İnsanlık ve toplum yaşamının merkezinde teknolojinin yer aldığı, toplumsal değişim ve dönüşümün motor gücünü oluşturduğu" (Akt.Güngör, 2011: 151-152) dur.

Castell'in "Sanayi sonrası (1970-1990)" (2008: 293) olarak bahsettiği dönem; yeni enformasyon teknolojilerinin ışık hızı ile yaygınlaşmaya başladığı, tekno-kültür yaşam alanlarının yaratıldığı, kişisel bilgisayar, internet ve uydu sistemlerinin toplumları birbirlerine yakınlaştırdığı bir dönemdir. "Yeni bir dünya söz konusuydu. Belki de tarihte ilk kez teknolojik gelişim insanlığın gelişimine paralel ilerlemiyordu" (Yaykın, 2010: 68) .

1920'ler de endüstrileşme ile beraber gelen uzmanlaşma, özellikle II. Dünya Savaşı sonrası düzen ve güvenlik arayışı, geleneksel malzemeler ile harmanlanan sanatçının üslubunda önemli değişikliklere yol açmıştır. 1960'lı yıllar itibariyle toplumun her alanında olduğu gibi, güzel sanatlarda da sanat ve hayatı yakınlaştıran hızlı değişiklikler yaşanmaktaydı. 20.yy ile beraber büyük bir dönüşüm içine girmiş olan dünyada; toplumsal yapı, siyasi anlayışlar, küresel nitelikli bir çok değişim, sanatın kendi içindeki klasik anlayışları terk etmesine sebep olmuştur.

1971 yılında Marchel Duchmap, endüstriyel bir nesneyi ilk kez sergileyerek dönemde büyük skandal yaratmıştır. Bu eser ile "esas amaçladığı 'sanat' denilen, adeta dini bir değer kazanmış olan bir şeyin kutsallığını yıkmak olmuştur" (Şahiner, 2013: 32- 33). Hazır-nesne (ready-made) 'Çeşme/1940' kullanmasıyla, 20.yy başlarında yaratmış olduğu kriz, tüm yüzyılı etkileyen bir estetik bakış değişimine sebebiyet vermiştir. Sanatta postmodernizm yaklaşımının habercisi olan Duchamp'ın Readymade'leri nesneyi günlük konumu bağlamından koparmıştır. Endüstriyel nesnelere kullanım değerinin ötesinde artık sergi değeri de kazandırarak, gündelik olan ile sanatsal olanın birbiri içine geçtiği sorunsalını yaratmıştır.

Resim 3. Marcel Duchamp, Fountain, 1917



https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/wwi-dada/dada1/a/introduction-to-dada

2.1.3. Bilgisayar Teknolojileri ve 1990'lar

1990'larda gerçekleşen bilgisayar devrimi 20.yüzyılın bu son çeyreğine damgasını vurmuştur. Bilgisayar teknolojisi sadece sanatın geleneksel kalıplarını değiştirmekle kalmamış, aynı zamanda bio art, yazılım sanatı, sanal gerçeklik gibi yepyeni sanat alanlarının üretim ve erişilebilirliğine olanak sağlamıştır. Sanat ve teknolojinin birbirine yakınlaşma oranı artmış, sanal sergileme imkanları ile eserlerin erişimi hız ve kolaylık kazanmıştır.

> Sanat alanındaki dönüşümlerde, 1960'larda refah ve özgürlük toplumu arayışları, 1970'lerde hem politik olanın yeniden dönüşü hem de popüler kültürün kavramları, 1980'lerde ise teknolojideki gelişmeler ve iletişim

> araçlarının artan gücü etkili olmuştur. 1960-1980 yılları arasında post-modern söylemin sonuçlarına dönük olarak izlenen çağdaş sanat, 1980 ve 1990'larda postmodernizmi aşmış ve küreselleşmeden güç almaya başlamıştır. Küreselleşme ile birlikte etkin hale gelen seyahat, yolculuk, iletişim ağları ve teknoloji çağdaş sanatın yönünü belirlemiş dijital sanat, bilgisayar, sanal gerçeklik, aracı mekanlar, internet vb. sanatçıların yeni yaratı ortamları haline gelmiştir (Yücel, 2012: 27).

Savaş sonrası doğan yeni kuşak teknolojilerle beraber her türlü tabunun yıkıldığı bu yıllarda geleneksel sanat hareketlerinin de tamamen dışına çıkılmıştır. 20.yüzyıl sonlarına doğru; sanatsal ve felsefe kavramları gelişmiş "'Bilgisayarlaştırılmış' (Lyotard), 'sanayi sonrası' (Bell), 'geç ya da ulusötesi anamalcılık' (Jameson), 'post-fordist' (Harvey), 'medya-enformasyon' (McLuhan), 'sibernetik-elektronik' (Baudrillard) toplum ya da 'tüketim toplumu' (Featherstone)" (Akt.Yaykın, 2010: 99) olarak adlandırılan toplumsal kavramlar görüntü dünyasında kitle iletişim teknolojilerine hakim olmuştur.

Kolaj, montaj gibi teknik kullanımlarıyla sanat artık birey için değil, kitleler için üretilir olmuştur. Düzenliliği ve simetriyi reddetme, rastlantısallığa önem verme postmodern sanatın özelliklerindendir. Postmodernizmin çeşitli boyutları vardır. Değer üretmekten çok, üretilen değerler ile alay ederek yeni üretimlerde bulunur. Savaş sonrası ortaya çıkan yeni dünya düzeninin yarattığı travmatik ve kaotik ortam ile baş edebilmenin yollarından biri olan postmodernizm de, geçmişin çeşitli modern sanat hareketlerinden esinlenerek Pop Art, Kitsch, Grafitti gibi özgün anlatım biçimleri denenmiştir.

Kırsal kesimlerden kentlere göç edenlerin eski biçim anlayışlarının, endüstri devrimiyle çakışması sonucu bunalım halinin beğeni algısına yansıması, kitsch denen bir uyumsuzluğu ortaya çıkarmıştır. Yalnız güzellik kategorisi olarak değil, aynı zamanda 'komik', 'trajik', 'yüce', 'çirkin', 'grotesk', 'iğneleyici(Piquant)', 'dehşet verici', 'hoş olmayan', 'pittoresk' gibi (Bozkurt, 2004: 34) gibi kavramları da bu sınıflandırmaya katıyoruz. "Çünkü, artık güzel kadar çirkin de, hoş olan kadar hoş olmayan da, armonik olan kadar disarmonik olan da bir estetik kategorisi olmuş, deyiş yerindeyse, negatif ve pozitif estetik değerler bütünleştirilmiştir" (Bozkurt,

2004: 35).

Sanatı piyasadan ayırmak zorlaşmış, kolay ve ucuz zevkler sunan popüler kültür içinde "çağın dehşet veren görüntüleri; kitlesel kıyımlar, zorunlu göçler, işkenceler, soykırımlar, kısaca tüm insan hakları ihlalleri, hiç azalmadan süren bir olumsuzluklar dizisi olarak" (Şişman, 2011: 54) gözler önüne sürülmüştür. "Kısacası, makineler ve onların ürettiği popular kültür, sanatı, zanaatı, rönesans hümanizmini, güzelliği, uygarlığı, hatta insanlığı yok etmiştir" (Artun, 2011: 92). Dönemin sanat ve estetik deneyimi ele alışına genel olarak baktığımızda; alt-üst yapı veya sanat-üretim ilişkilerini görmekteyiz. Sanatın postmodern durumu Donald Kuspit'in dediği gibi bir tükenmişlik halini temsil etmektedir (Kuspit, 2010: 70).

20.yüzyıl sanatında gözlenen en önemli değişim; güzelliğin nitel özelliklerden giderek nicel özelliklere dönüşmesidir. Nesnelerin ticarileşip değişim değeri olmayan mal düzeyine inmesiyle, kullanılan günlük eşyanın; pratik, faydalı, ucuz, standart üretimini gerektirmekteydi.

> Bir eşyanın popular olup olmadığını belirleyen pratiklikti; pratiklik ve popülerlik temel modele dayanılarak üretilen nesnelerin sayısıyla orantılı olarak genişliyor, başka bir anlatımla, nesneler, güzelliklerini ve önemlerini belirleyen bazı tekil özelliklerinden kazandıkları 'saygınlığı' yitiriyordu. Yeni güzellik yinelenebilirdi, ama aynı zamanda da geçici ve faniydi; tüketiciyi ister yıpranma, ister yabancılaşma nedeniyle hızla değiştirme gereğine inandırması gerekiyor, böylelikle üretim, dağıtım ve tüketimden oluşan devrenin geometrik büyümesi aksamamış oluyordu (Eco, 2006: 376-377).

2.2. 20.YÜZYIL SANAT AKIMLARI

Her çağda yapılan estetiğin değişik biçimlerine rağmen çoğunlukla; "Güzelliğin özü, 'orantı', 'ölçü', 'simetri', 'uyum', ya da 'çoklukların birliği' olarak tanımlana gelmiştir" (Kagan, 2008: 62). Soyut sanat ile figür bozulmuş, gerçeküstücü sanat konuyu bambaşka bir boyuta taşımış, pop art nesneleri parçalamış, kinetik sanat ışığı ayırmıştır. Çağdaş sanatçı artık yeni arayışlara ve keşiflere girmiştir. "…bienaller bir yandan neo-liberal politikaların 'kültürel farklılık' söylemini örgütlerken, öte yandan da, çelişik gözükse de, 'çağdaş sanat' kültüre dayalı bir

estetik hegemonya oluşmasında rol oynamıştır" (Artun, 2011: 166).

Makinelerin yarattığı tüketim toplumu içindeki benzeşmeler ve aynılaşmalar sanatçıları kendilerini ifade edebilmek için hızla görünüp kaybolan avangart akımlara, yeni kavram ve hareketlere teşvik etmiştir. Sürekli endişe haline tepki olarak, sanatçılar Kübist ve Ekspresyonistlerde olduğu gibi objeleri ve görüntüleri parçalayarak tepkilerini göstermişlerdir. Kentsoylu kültürün buhranlarını yansıtan dönemin tüm geleneklerine baş kaldıran nesne odaklı; Kübizm, Fütürizm, Konstrüktivizmin yanından özne odaklı Ekspresyonizm, Sürrealizm gibi sanat akımlarında görülmektedir.

> Hareketli görüntü ve filmin gelişmesine ilham veren sanat hareketlerinden olan Kübizm sonrasında Konstrüktivizm ve Fütürizm gibi sanat hareketleri de tekniğin, makinenin ve teknolojinin ele alındığı, yüceltildiği ve sanat ile teknolojinin artık ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak görülmeye başlandığı yeni bir sanatsal tavrın habercileri olmuştur (Yücel, 2012: 27).

Gerçekliğin sanata girmesi ile; "Manzara resminin yerini arazi sanatı (Land Art), natürmortların yerini asamblajlar, enstalasyonlar (yerleştirme), Portrelerin yerini beden sanatı (body art), Janr (genre) yani gündelik sahneler gösteren resimlerin yerini de performans sanatı, happeningler" (Dikmen, 2015: 295) almıştır.

Ekspresyonizm (Dışavurumculuk) bir sanat akımından çok, Germen ülkelerinde sosyal kriz dönemi ve düşünsel gelişme çağında ortaya çıkan bir yaşam anlayışıdır. Empresyonizm (İzlenimcilik)'e tepki olarak doğan bu sanat akımı; temsili abartarak çarpıtarak ve değiştirilerek estetik algısını oluşturur. Sanatçının ruhsal durumuna, amaçlarına, politik tercihlerine göre işlediği konularda da çeşitli deformasyonlar gözlemlenir. "Geleneğin dayandığı aklı eleştirerek içsel-öznel olana yönelen Ekspresyonizm modern çağın krizine sanatsal yanıt arar ve rasyonalitenin sunduğu estetik değerleri tümden değiştirmeye endekslenir" (Öndin, 2009: 18). Kaba figürleri, aşırı duyarlılık içinde, dizginlenmeyen dinamizmi ile çağının problemlerini, hayatın dramını, endüstrileşen toplumda kendini yalnız bulan insanın kaderini, hiçbir teknik ve estetik kurala bağlı kalmaksızın, armoni ve dengeden uzak bir şekilde ele alır. "Mevcut düzen içinde kendilerini baskı altında hisseden ekspresyonistlerin,

savaşı, güçlü bir katharsis olarak görmelerinde, savaşın kalıntılarından yeni bir toplumun doğacağına olan inançları etkili olur" (Öndin, 2009: 60).

Resim 4. Ernst Ludwig Kirchner, Street, Berlin, 1913



https://www.moma.org/collection/works/79354

1600'ların başında keşfedilen perspektif ile beraber, mekanlar gerçekçi bir hal almıştır. 19.yy içinde fotoğraf makinesinin keşfiyle modern sanatta farklı yeni mekan arayışları gelişmeye başlar. 20.yy'da ise sanattaki gerçeklik yanılsaması yerini; somut endüstri ürünlerinin betimlenmesine ve Hazır Yapım (Ready Made) nesnelere bırakır. **Kübizm** akımı perspektifi dışlar. Böylece üç boyutlu nesnelerin iki boyutlu resim düzleminde ki betimlenmesi, hareket ile zaman boyutunun da resme eklenmesiyle; formlar ve parçaların ayrı, üst üste birbirinin içine geçmiş şekilde tasvirini mümkün kılar. Nesne biçimlerinin matematik aracılığıyla küp, koni, küre ve silindir gibi şekillere indirgenerek bir yalınlaştırma yoluna gidilir. "Obje ve figürler açılarak mekana dönüşürler" (Bayav, 2008: 35). Uzamsal ve zamansal kırılmalar, ile geleneksel estetik çerçevenin dışında "devrimsel ivme katan Kübizm" (Öndin, 2009: 29) gerçekliği birebir taklitten vazgeçmiş, fiziksel yansıtmayı izleyicinin zihninde oluşturmayı hedeflemiştir.

Resim 5. Pablo Picasso, Weeping Woman, 1937



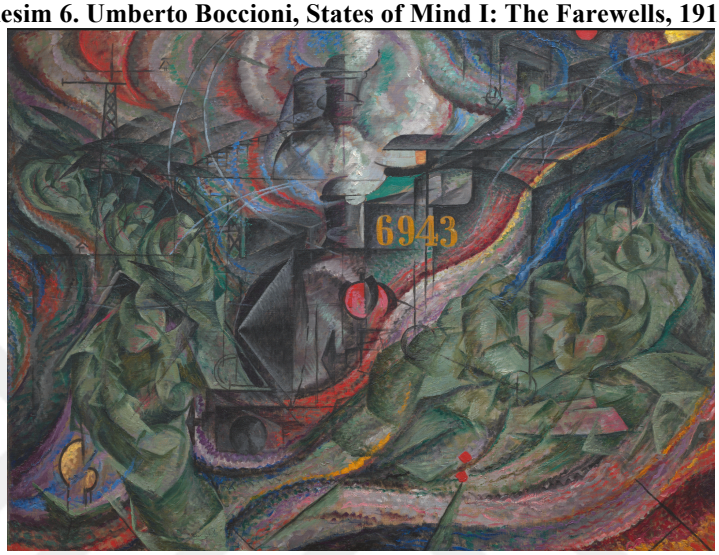
https://www.pablopicasso.org/the-weeping-woman.jsp

1914 öncesi, endüstrinin hızlı gelişimi, yeni teknolojik uygulamalar, kapitalizmin yükseldiği bu dönemde İtalya da yeni pazar arayışı ile ortaya çıkan **Fütürizm (Gelecekçilik)** akımı; tarihsel değeri inkar eder, mekanik dünyayı, devinimi ve hızı göklere çıkarır, modern hayatın, makinenin güzelliğini över ve "ancak bir sanayi ürünü ile çağın güzelliğinin yakalanabileceğini" (Ulusoy, 2005: 159) savunur. Gelecekçilik, makine estetiğinin modern yaşama getirdiği yenilikleri, çağdaş yaşamın endüstriyel dinamizmini, yoğunluğunu, ritmini, sürekliliğini ve hızını yüceltir. Fillippo Tommasso Marinetti ilk fütürist manifesto'da (1909), "yeni sanayi çağını, hızın güzelliğini, tehlike tutkusunu, fabrikaların dizginlenemez hızını, tersaneleri, lokomotifleri ve uçakları övmüştür" (Hollingsworth, 2009: 451). Fütürizmin amacı insanın iç yaşantısını ele alarak ruhsal durumun resmîleştirilmesidir. Akımın bahsettiği dördüncü boyut kavramı, "izleyicinin de resme dahil edilmesi fikri olarak kabul edilmiştir" (Şişman, 2011: 160).

> Yeni kültür teknolojiyi estetize etme ya da tersinden, teknolojiyi sanat olarak ilan etme (Buck-Morss, 2010: 165) süreci olarak ortaya çıkacaktır. Her iki biçim de yirminci yüzyılın başında denendi: İlki sanatı 'teknolojinin biçim

hazineleri'nden yenilenmeye ve bunlara 'süsleyici olarak' doğal semboller şeklinde 'yapay bir üslup kazandırmaya' çalışan Jugendstil tarafından; ikincisi ise teknolojinin güzel olduğunu ilan ederek bunu kendi içinde bir sanat biçimi mertebesine yükseltmek isteyen Fütürizm tarafından (Buck-Morss, 2010:166).

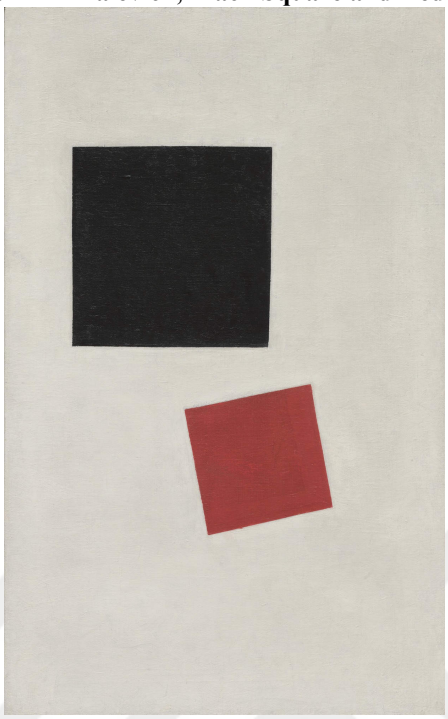
Resim 6. Umberto Boccioni, States of Mind I: The Farewells, 1911



https://www.moma.org/collection/works/78648

Rus devrimi sonrası kurulan yenidünya düzeni içinde, Batı'nın burjuva ve kapitalist değerlerine şiddetle karşı çıkan **Konstrüktivizm** temsilcileri, sanatçının aynı zamanda mühendis ve bilim adamı olduğunu da kabul ederler. Geometrik bir kompozisyon anlayışı içinde endüstriyel malzeme ve teknikleri kullanmışlardır. Konstrüktivizm için yapıtın işlevsel olması, sosyal olarak işe yaraması önemlidir. Bu akım eserlerinde teknik ve bilime dayalı, "devrim ruhunu organize etmek amacı ile hareket eden Konstrüktivizm, sanatı sosyalleştirmek istemiyle" (Öndin, 2009: 45) malzeme kullanımına önem verir.

Resim 7. Kazimir Malevich, Black Square and Red Square, 1915



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Black_Square_and_Red_Square_(Malevich,_1915).jpg

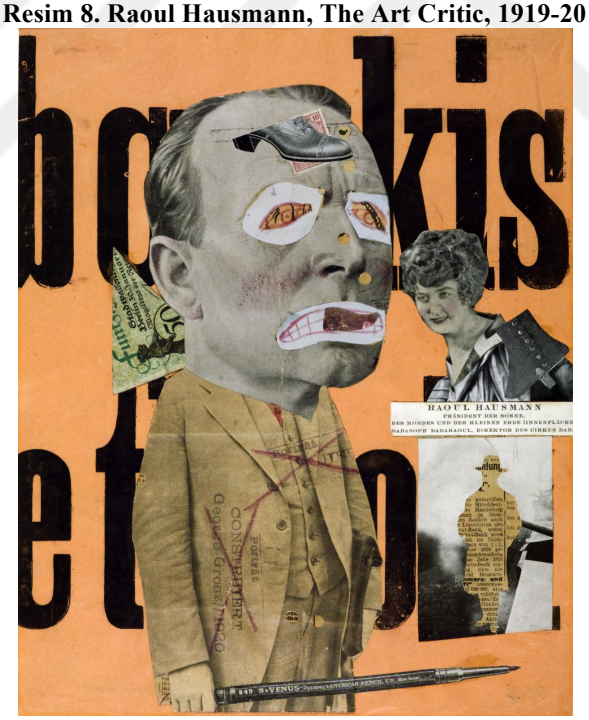
Robert Delaunay tarafından ilk adımları atılan **Soyut Sanat,** Non-Figratif, Abstre, Non-objectif isimler ile de ifade edilir. II. Dünya Savaşından sonra sanata yerini bulan Soyut Sanat, sanatın toplumsal yanını reddeder, gerçek nesneleri bir yana bırakır, nesnenin yokluğuna dayanan bir felsefe geliştirir. "Soyut anlatım dili, nesneleri gelip-geçici özelliklerinden ayırarak işe başlar; geçiciliğe gönderme yapan her türlü betimleme tarzından uzaklaşır" (Öndin, 2009: 47). Sonsuz hayal güçleri ile sanatın gerçekliğini; nesneleri doğal bağlamlarından koparark, maddeyi reddetmektelerdir.

Kinetik art, Konstrüktivizm ve Fütürizmden etkilenmiştir. Sanayi estetiği kavramı içinde varlığını sürdüren 20.yy sanat akımlarının, makinenin işlevselliğinin dışında onu kullanıcı açısından daha çekici hale getirme amacı ile üretilen yapıtlardır.

Fransızca "Oyuncak tahta at" anlamına gelen **Dada** akımı, kendi de dahil her şeyi, tüm sanat anlayışlarını yıkmayı amaçlar. " Dadaizm'in oluşmasına, I. ve II.

Dünya Savaşlarının ortaya çıkışı, insanlığı karamsarlığa, ümitsizliğe iten işsizlik, enflasyon ve politik sorunların yarattığı sıkıntılar büyük ölçüde neden olmuştur" (Şişman, 2011: 166) . Fikri vurgulayan Dadacılar için tuval yetersiz bir malzemedir. Boyanın dışında malzemeler kullanarak onu bir araç haline dönüştürmeleri en önemli özellikleridir. Estetiği, felsefiyi, etiği silip süpüren, tüm değerleri protesto eden bir duruş olan Dadacı sanat; karşı çıktığı düzeni değiştirme girişiminde bulunmaz, yalnızca tepkisini ortaya koyar. "Temsili olmayan dünyayı ele alan Dada, sanatçı olmak için tekniğe sahip olmayı reddettiğinden sanatı alt-üst eder" (Öndin, 2009: 89). Gazete ve dergilerden kesilen parçalar ve fotoğraflar kullanılarak oluşturulan Fotomontaj kompozisyonların gerçeği olduğu gibi gösterdiğini vurgulayan Berlin Dada grubu kendilerini ressam olarak değil, mühendis olarak tanımlamışlardır. (Artun&Artun, 2018: 338-339).

Resim 8. Raoul Hausmann, The Art Critic, 1919-20

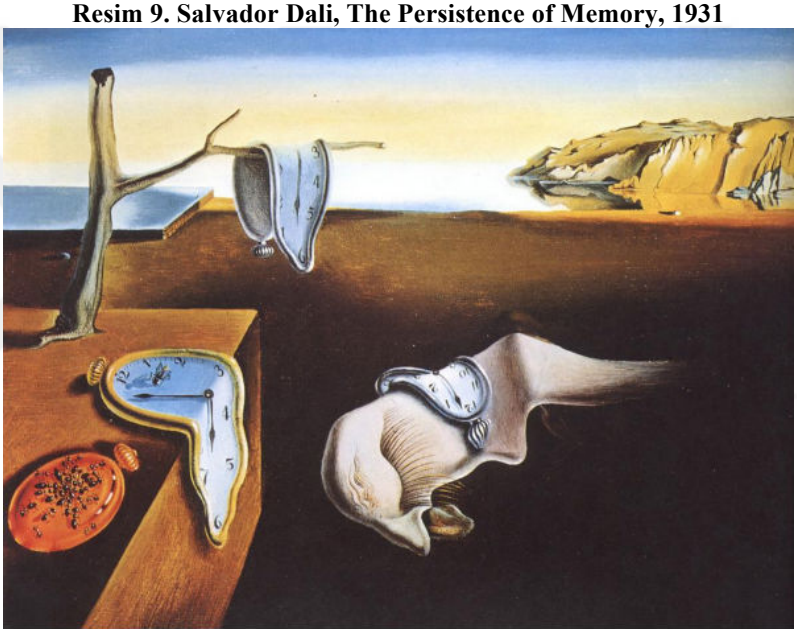


https://www.tate.org.uk/art/artworks/hausmann-the-art-critic-t01918

"Antiestetik, anarşist ve nihilist bir sanat anlayışıyla ortaya çıkan Dadacılığın kullanıldığı rastlantıya dayanan teknikler daha sonra Gerçeküstücüler ve Soyut Dışavurumcular tarafından kullanılmış; Kavramsal Sanat da köklerini Dadacılık'ta bulmuştur (Şişman, 2011: 58).

"Bilinçaltının bilimi olarak Freud tarafından geliştirilen psikanaliz, 20.yüzyılın ilk yıllarından itibaren modern sanatın ilgi alanına girer ve özellikle sürrealistlerin odak noktası olur" (Öndin, 2009: 18). I. Dünya Savaşı'nın yol açtığı yıkım karşısında dehşete kapılarak bilinç dışı düşsel bir dünyaya yönelen sanatçılar, **Sürrealizm (Gerçeküstücülük)** akımı ile rahatsız etmeyi, sarsmayı ve etkilemeyi amaçlamışlardır. Hayal gücünün önem kazandığı bozulmuş objeler ile gerçekliği tümden değiştirme yoluna giderler. Dadaizm'den bir çok unsur alan Sürrealizm, Freud'un bilinçdışı ve rüyalar üzerine olan çalışmalarından fazlaca faydalanmıştır.

Resim 9. Salvador Dali, The Persistence of Memory, 1931



https://www.dalipaintings.com/persistence-of-memory.jsp

Yeni Dadacılar olarakta bilinen **Pop Art** sanatçıları, tüketime hizmet eden, gerçek ve gündelik olanı konu alan yapıtlar üretmişlerdir. II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan tutumluluk ve yokluğun ardından, makineleşmenin ve üretimin artmasıyla beraber alt ve üst yapılarındaki değişiklikler, tüketimin hızla artmasına, kitlesel iletişim olanaklarının yaygın olarak kullanılmasına imkan vermiştir. "Pop Sanatı, İngiltere ve ABD'de birbirlerinden ilişkisiz olarak aynı zamanda ortaya çıkmıştır" (Şişman, 2011: 171). Pop Art, popüler kültür imgeleri olan ilan panoları, magazin reklamları, gazete sayfaları, markalı ürünler, çizgi romanlar gibi medya ve haberleşme teknolojilerini kullanarak, şeyleri ve imajları övüp, tüketim dünyasına göndermeler yapar. Her zaman açıkça görülemeyecek, ulaşılamayacak ünlüleri ve

medyayı halka ulaşılabilir hale getirir. “ Pop Art, sanat eserinin biricikliğini (unicum) yıkmış ve onu seri üretim mantığının bir yansıması gibi çoğaltılabilir kılmıştır ” (Şahiner, 2013: 135).

Pop Art akımının en önemli temsilcilerinden olan Warhol, “Duchamp’tan beri süregelen hazır-yapıt anlayışına farklı bir yön kazandırmış ve bu açıdan da yaşadığı sürecin genel görünümünü sorunsallaştırması açısından çarpıcı bir kimlik olarak ortaya çıkmıştır” (Şahiner, 2013: 25). Warhol gibi Lichtenstein de seri üretim yöntemine değinmiş, dikkate bile alınmayan sanat eserlerini kullanarak, ne kadar ucuz ve adi olursa o kadar iyi olacağı düşüncesi içinde yaratmıştır. Roy Lichtenstein çizgi romanları, değişiklik yapmadan dev yüzeylere taşımış, “bu imgelerle yaşayan tüketim toplumunun estetik beğenisini şaşırtıcı biçimde ortaya koyarak, izleyicinin bu göstergelerle yeniden yüzleşmesini sağlamaya” (Şahiner, 2013: 128) çalışmıştır. Warhol ise ünlü kişilerin portlerini çoğaltarak, imaja mekanik bir boyut katmıştır. ilk başlarda Warhol’un pop işleri, sanatın tüketim kültürüne kaymaması için bir protesto, kapitalist bir yergi gibi karşılanmasıyla beraber aynı işlerin sürekli tekrarı metaları ikonlaştırmıştır.

Resim 10. Andy Warhol, Campbell’s Soup Cans, 1962



https://www.moma.org/collection/works/79809

2.3. GÜNÜMÜZ SANAT ANLAYIŞINI OLUŞTURAN TEMEL KAVRAMLAR

Basitleştiricilik anlamına gelen **Minimal Sanat**, aşırı sadeliği savunur. Metaforlardan, simgelerden uzak duran bu akım "temel olan bir nesne aracılığıyla, izleyici ve onu çevreleyen mekan arasında yeni bir ilişkiyi başlatmak amacıyla oluşur" (Şişman, 2011: 175). 1950'lerde görsel sanatlarda, 1960 sonlarında müzik alanında başlayan bu hareket; yapıtların düzenli olarak kendisini tekrarlamasıdır. Amerika'nın Vietnam savaşını başlatması ile hoşnutsuzluğun ve düş kırıklığının yaşandığı bu dönemde, sanatçılar kavramsal ve minimal sanatın bu en yalın alanlarına sığınmışlardır.

Sanat yapıtının somut bir ürün değil, zihinsel, olgusal bir kavram ve düşünce, bir fikir olduğunu savunur **Kavramsal Sanat**. 1960'lardan sonra bugünkü anlamına kavuşan Kavramsal Sanat'ın temeli; "izleyiciye yeni ürünler sunmak yerine, yapıtın oluşum sürecini izleme olanağı vermek, konuşmalar, video bantları ile izleyicinin bu sürece katılmasını sağlamak olduğu belirtilir. Sanat yapıtının bir nesne değil, bir fikir olduğunu savunurlar" (Şişman, 2011: 176). Sanatçı yapıtın fiziksel ve duyusal materyallerini bilinçli olarak sıradan ve önemsiz kılmaya çalışarak sözlü talimatların veya bir tanımının sanat ürününün yerini almasını sağlar. "Geleneksel anlamda, estetikten ziyade kavramı yani düşünceyi önemseyen bu yeni sanatsal yaklaşımlar sanatın anlamını genişletti hatta belirsizleştirdi" (Erden, 2012: 46) .

Resim 11. Joseph Kosuth, One and Three Chairs, 1965



https://www.cavetocanvas.com/post/34356424343/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965-from#_=_

Fluxus sözcüğünü George Maciuna ilk kez 1960 yılında kullanmıştır. "Maciunas'ın sözlükten bulduğu Flux; 'akış', 'arınma', 'hareket', 'kabartma', 'bolluk', 'çokluk', 'yükseliş', 'çıkış' gibi anlamlara denk gelir" (Yılmaz, 2006: 263). Ölü sanattan arınmak ve burjuva hastalıklarından sanatı kurtarmak için devrimci bir akım başlatan radikal sanat hareketidir. Sanat ile yaşam arasındaki sınırları eritme çabası, içinde, kalıcı sanat nesnelerinin yerine, gelip geçiciliği felsefi tavır olarak benimsemiş eklektik bir nitelik taşır Fluxus ürünleri. "Ancak ortak bir üslup olmaktan çok, değişik ülkelerde, dönemin kültürel dalgalarına karşı ortak düşünce taşıyanların takındıkları bir tavırdır" (Şişman, 2011: 177).

1967'den sonra ABD'de ortaya çıkmış, Arazi, Toprak, Yeryüzü Sanatı (Land Art) olarakta adlandırılır **Earth Art**. Bu akım eserlerinin çoğu galeri salonlarının dışında sergilenir. Mekan anlayışının giderek sınırsızlaştığını göstermeye çalışan Yeryüzü Sanatı sanatçılarının eserleri ancak çekilen video ya da fotoğraflar sayesinde izleyiciye ulaşabilmektedir. Bu akımda insanın zor ulaşabileceği, yeryüzünden kolayca silinemeyen, taşınamaz, satılamaz eserler üretilmesi; ekonomik ve sosyal ilişkileri sorgulama imkanı vermektedir.

Sanatçının önceden belirlemiş olduğu kavramı, topluluk önünde canlı olarak icra etmesine **Performans Sanatı** denir. Tekrarı olmayan Performans Sanatı, doğrudan izleyicinin deneyimlemesi ile var olur ve belleğinde devamını sürdürür.

“Fluxus, beden sanatı, süreç sanatı ile yakından ilgili olan performans sanatı, bazen Happennnig olarak da isimlendirilir. Kökleri 20.yüzyıl başındaki Dada akımının anarşist performanslarına, 1920 ve 1930’lu yılların sürrealist ve fütürist performanslarına ve hatta Jaskson Pollock’un aksiyon resmine kadar gider” (Şişman, 2011: 179). **Happenning(oluşum)** ise daha çok Sanatçı ve izleyicinin etkin olacağı doğaçlama sahnesidir.

1960’lı yıllarda video, fotoğraf ve sinema ile beraber sanatsal ifade aracı olarak kullanılmaya başlayan **Video Sanatı,** senaryo, oyuncu gibi şeyler yüzünden farklı bir üretim biçimidir. Video sanatının tanımını yapmak zordur. “Sanatçılar, elektronik aracı, basit bir kayıt aracı olarak değil, resimsel ve heykelsel materyalleri dönüştürebilecekleri, karmaşık bir sanatsal yöntem olarak düşünmekteydiler” (Şahiner, 2013: 66).

> Enstalasyon ve görüntü buluşmasında görüntünün yapısı, ekran yapısı ve mekan, üç temel unsur olarak belirleyicidir. Enstalasyon görüntü merkezli kurulduğu andan itibaren yeni bir derinlik boyutu elde edilir ki bu boyut, popüler televizyonun etkisi dışında enstalasyonun anlamını güçlendirir. Enstalasyon, yalnızca karşımızda duran ‘nesneler düzeneği’ değil, izleme sürecini yaşatan yeni bir ortamı oluşturur (Bozkurt,2012: 241).

Teknolojik alt yapısına göre; “video yerleştirme’, ‘video yansıtma’, ‘video gösterim’ ya da ‘video film’ gibi isimler” (Yılmaz, 2006: 333) kullanılmaktadır.

> Happening, Performans gibi yaratım biçimlerinin de anın yakalanmasına ve tekrarı olmayan Jestlerin saptanmasına yönelik özellikleri göz önünde bulundurulursa, teknolojik bir yenilik olan videonun, eylemsele tanıklık eden ve onun aktarımını sağlayan önemli bir sanatsal araca dönüştüğü rahatlıkla söylenebilir. Bu yüzden video, yeniden üretim (reproduction) sürecinin televizyonla birlikte en önemli aygıtıdır. (Jameson 1984; yeniden üretim sürecini, televizyon ve video ile başlayan bir süreç olarak imler. Ünlü düşünüre göre bu süreç, 1940’larda başlayan ve Postmodernizmi oluşturan kültürel biçimlerin kuşattığı bir evredir.) (Şahiner, 2013: 66).

Resim 12. Nam June Paik, Bakelite Robot, 2002



https://www.tate.org.uk/art/artworks/paik-bakelite-robot-t14340

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
DİJİTALLEŞME VE YENİ MEDYA SANATLARI

İlk çağlardan itibaren tapınma aracı olan sanat, çoğu dönem iktidarın taşıyıcısı olmuştur. Teknolojinin hayatımızdaki etkileri sadece ekonomik değil, aynı zamanda politik, sosyal ve kültüreldir. Değişen bu toplumsal yapı içinde Kübizm ve Ekspresyonizm gibi tepkisel sanatların ardından gelişen soyut akımlar ve makineleşme ile ortaya çıkan Fütürizm sayesinde sanat ve bilim birbirinin içine girmiştir. Dada, Fluxus ve Kavramsal Sanatlar ise dijital dönem için güçlü bir alt yapı oluşturmuş, teknolojiyi sanatın merkezine çekmiştir.

Bauhaus gibi sanat ve zanaatı birleştirerek eğitim veren kurumların etkisiyle başlayan seri üretim sanat formlarının yeni estetik değer anlayışı, erişiminin kolay olduğu dijital araçlar sayesinde hızla gelişmiştir.

Günümüz görsel işitsel dünyasının anlaşılmasına medya ve iletişim kaynakları, sanat tarihi büyük bir alt yapı oluşturmaktadır. Bu uzun teknik ve kavramsal imgeler zincirinin başlangıç halkası ise fotoğraftır denilebilir. Fotoğraf sanatının icadı; çoğaltım kolaylığını, yapıtın kutsallığını, şimdi buradalığını değiştirmiştir. Fotoğrafla ve dijital teknolojiler ile 20.yüzyıl ortalarından itibaren gelişen tüm disiplinler; sosyolojik ve tekniksel olarak sanat ve iletişim dünyasında maddesizleşme sürecinde yer almış, 'ulaşılabilirlik' ve 'demokratikleşme' söylemlerinin gelişmesinde (Yücel, 2014) farklı açılımların, kodlamaların ve kavramların oluşmasına olanak sağlamıştır.

Sanatçılar tarafından 1960'lı yıllarla başlayan dijital platform kullanımları öncelikle fotoğraf, sinema ve televizyon mecralarıdır. 1980'li yıllara gelindiğinde video ve bilgisayar ortamları, 1990'lı yıllarda ise artık internet yaratıcı ortam olarak kullanılmaya başlanmıştır (Yücel, 2012: 30).

Çağımız sanatında disiplinler arası kesin sınırlar kalkmıştır; çizgisel ayrımı olmayan birbirlerini biçimlendiren, etkileşen, zamansal (müzik), yüzeysel (resim) ve mekansal (mimari) kavramlar yeni bir anlayış ile bütünleşmektedir. Yaşadığımız bu bilgi çağında özellikle bilgisayar teknolojisine dayalı tasarımların artması

kaçınılmazdır. Teknolojilerdeki hızlı gelişmeler estetik beğeni değerlerini de aynı şekilde etkilemiştir. "Modern teknoloji böylece yaşama karşı alınan tavra görülmedik bir dinamizm getirir; izlenimciliğin ifade etmek istediği de, her şeyden önce, bu yeni hız ve değişim duygusudur" (Hauser, 1995: 351). Tunalı'nın söylediği gibi "Yalnız bilimsel bakımdan değil, aynı zamanda kültür ve özellikle de sanatsal yaratmalarıyla yeni bir dünyadır" (Tunalı, 2011: 203) içinde yaşadığımız bu dünya. Wands ise sanatın geleceğiyle ilgili olarak, "Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak hiç de olağandışı bir durum olarak görülmeyecek"tir (Wands, 2006: 206) demiştir.

Modern medyanın tarihini 1980'lerin post-modernizmi ve 1990'ların web devrimi gibi medyanın 'yazılımlaştırılması'na yani önceden var olan tüm medya teknolojilerinin teknik ve ara yüzlerinin yazılıma aktarılmasına dayandırabiliriz (Manovich, 2013: 180).

3.1. DİJİTALLEŞME VE ELEKTRONİK MEDYA TEKNOLOJİLERİNE GİRİŞ

3.1.1. Elektronik Medya Teknolojileri

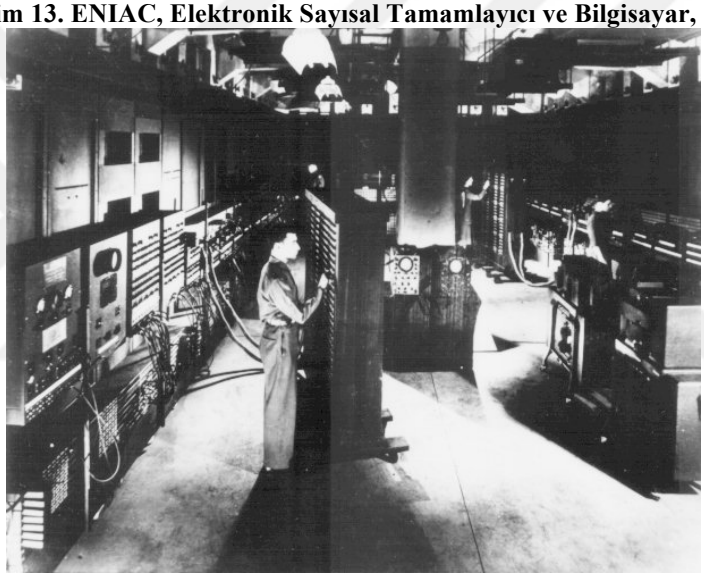
"Toplumlar her zaman iletişimin içeriğinden çok, insanların iletişimde kullandıkları iletişim araçlarının doğasınca biçimlendirilmiştir" (McLuhan, 2005: 8). Matbaanın icadından sonra kitapların taşınabilir hale gelmesiyle insanların bireyselleşmesi; telgrafın icadıyla ise iletişim medya çağının ilk adımlarının atılması, yeni dünya insanlarının aynı anda farklı uzamlarda Global bir Köy (McLuhan&Powers, 2001) ortamı oluşturmalarına neden olmuştur. "'Zaman' küçücük parçalara ayrılmakta, 'uzam' sanki yok olmakta" (McLuhan, 2005: 63)dır. Bu dönemlerde "enformasyonun bedensiz olabileceği ve maddi olmayan bir şekilde iş görebileceği fikri çok güçlü bir metafor" a dönüşmüştür (Burnett, 2007: 268).

> 1834'te Charles Babbage, bugünkü bilgisayarların hemen her yönünü önceleyen otomatik hesaplamalar için uygun, elle çalıştırılan, mekanik bir

> makine olan Analitik Motor'u tasarladı. Hesaplama tarihiyle ilintili diğer gelişmeler, telgraf ile Mors alfabesinin (ilkel bir ikili sistemin habercisi) icadı, ilk klavyenin (ilk başta daktilo için) tasarlanması ve 1876'da Alexander Graham Bell'in telefonu icadıydı (Wands, 2006: 20).

Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası endüstriler için geliştirilen bu gibi sistemler bir çok amaca yönelik kullanılmaktaydı. "1946'da Pennsylvania Üniversitesi'nde kurulan Elektronik Sayısal Tamamlayıcı ve Bilgisayar'ın (ENIAC) icadıydıyla birlikte insanlar, bilgisayarların ileri matematiksel hesaplar yapma yeteneğinden estetik amaçlar doğrultusunda faydalanmaya başladılar" (Wands, 2006: 24).

Resim 13. ENIAC, Elektronik Sayısal Tamamlayıcı ve Bilgisayar, 1946



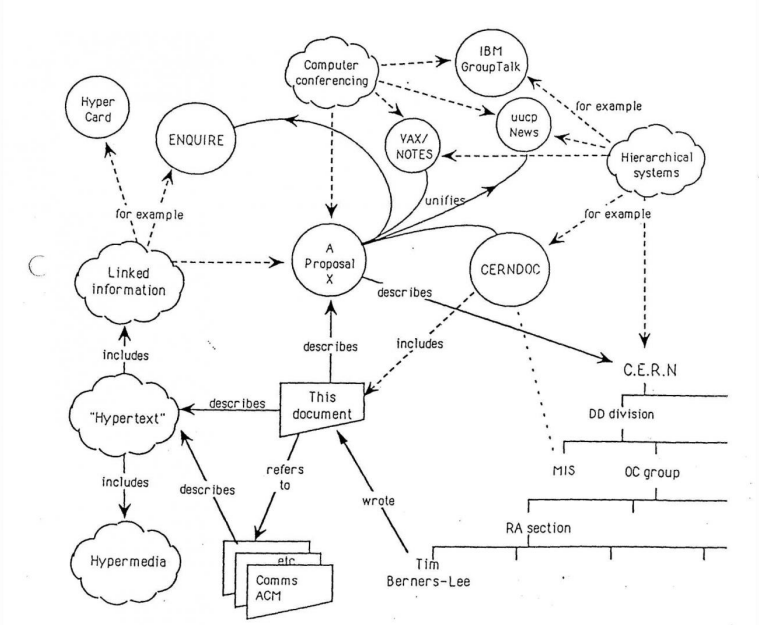
https://komhedos.com/eniac-on-a-chip-projesi/

Bilgi ve veri akışının sinyaller ile sağlandığı elektronik teknolojiler 1930'lu yılların sonunda keşfedilmiş, 1950'li yıllardaki televizyon yayıncılıkları ile yaşamın tamamına girmiştir. Elektronik süreçler sonuncunda televizyonda ve bilgisayarlardaki beyaz camda üretilen görüntünün elde edildiği yüzey 'ekran'dır. "Ekran görüntüsünün bizzat kendisi ışıktır ve bu ışık 'iç ışık' olarak tanımlanır" (Altunay, 2013: 81). " bizim çağımız, hiç tartışmasız *ekran çağıd*ır. Öte yandan, aynı kelimenin hem ışığı tutan bir yüzey (sinemada), hem de bilgilerin kayıt olunduğu bir ara yüzey için kullanılması da ilginçtir" (Bourriaud, 2005: 106).

Elektronik sinyallerinin günümüzdeki dijital görüntüler haline gelmesinin en önemli adımını Amerikalı Theodor Nelson 1961 yılında atmıştır. Nelson "yazma-okuma metinleri, görüntüler, sesler elektronik ağ yapısı üzerinden paylaşıma açabilecek" (Tuğal, 2013: 115) bir sistem geliştirmiştir. 1968 yıllarında arayüz kavramı gündeme gelmiş ve "elektronik sinyal görüntülerine bir pencereden fare (mouse) yardımı ile müdahale edilebilmiş ve dışarıdan bir kullanıcı tarafından ekrandaki görüntü ile ilk kontrollü temas kurulmuştur" (Tuğal, 2013: 115-116).

Enformasyon çağının son devrimci teknolojik aracı olarak nitelendirebileceğimiz internet Amerika önderliğinde gerçekleşmiştir. 1968'de veri aktarımı ağı olarak kurulan ARPANET *(Advanced Reseaech Project Agency Network - Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı)* (Mattelart, 2005: 71) ilk bilgisayar ağıdır. "1 Eylül 1969'da, ağın ilk dört bağlantısının Los Angeles'ta California Üniversitesi'nde, Stanford Araştırma Enstitüsü'nde, Santra Barbara'da California Üniversitesi'nde ve Utah Üniversitesi'nde kurulmasıyla devreye girer" (Castells, 2008: 59). Bilgisayar ağları üzerinden, web devrimi WWW (World Wide Web) ise; 1989 yılında CERN'de (Avrupa Nükleer Araştırma Örgütü) Tim Barnes-Lee tarafından, HTML işaretleme dili kullanılarak, meslektaşları ile haberleşme platformu sağlayabilmek amacıyla geliştirilmiştir (Keleş, 2009: 7).

Resim 14. WWW, Cern, 1989



https://home.cern/news/news/computing/world-wide-web-born-cern-25-years-ago

> İletişim alanında dijital teknoloji giderek yaygınlaşmakta ve hayatımızın hemen her alanına girmektedir. …elektronik iletişim aygıtlarında sıkça kullanılan yükseltme (amplification), salınım (oscilation) gibi bir çok temel süreç, genellikle analog yöntemlerle elde edilmektedir. Bu yüzden elektronik iletişim aygıtlarının çoğunun gerçekten analog ve dijital teknolojilerin bir karışımı olarak melez (hybrid) bir teknoloji kullanıldığını söyleyebiliriz (Ataberk, 2001: 39).

3.1.2. Dijitalleşme

Dijital, elektronik hesaplamaya dayalı sistemleri tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Dijitalleşme matematiksel olarak ikili kodlama sistemi yani 1 ve 0 dizgesi ‘var yok’, ya da ‘açık-kapalı’ anlamına gelen “saniyede 300 000 km hızla hareket eden elektrik sayesinde” (Uçar, 2004: 120) oluşan komut aracılığıyla imajın ekranda yansıtılıp bizlere ulaştırılma sürecidir diyebiliriz. 0 ve 1’ler sayesinde oluşturulan ekrandaki görüntüleme sistemi; yani piksellerin kendilerine özgü çözünürlüğü; “bir görüntünün içerdiği yatay ve dikey piksellerin sayısı (örneğin, 1024x768)” (Wands, 2006: 34) görüntünün kalitesini belirler. Dijitalleşmenin geleceği noktayı yıllar öncesi öngören Virilio şöyle demiştir;

> …hafıza kaybı, *unutma end*üs*trisinin* nihai başarısı olacak. Bütün analog görsel işitsel enformasyonlar yerlerini sayısal enformasyonlara bırakacak, "kelimeler ve şeylerde" oluşan dillerin yerini bilgisayarın şifrelemeleri alacak (Virilio, 2003:119).

3.2. DİJİTAL SANAT

"Sanat ölmüştür. Yaşasın makine sanatı." El Lissitzky (Akt. Rose, 1988: 176)

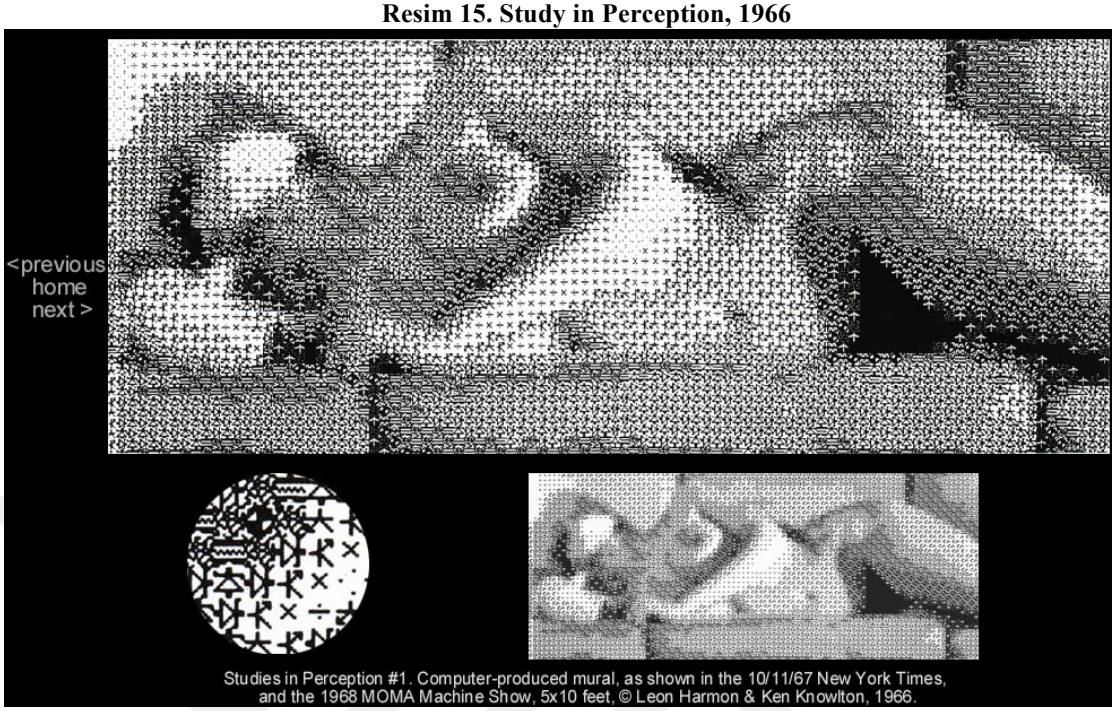
Günümüz teknoloji çağının sanatı olan dijital sanat iki yönlü oluşmaktadır, birincisi geleneksel yöntemlerde üretilen sanat yapıtlarının dijitale dönüştürülmesi yani nesnesini ortadan kaldırarak, dijital ortama aktarılıp paylaşılması ve ikincisi ise eserin tamamının dijital platformlarda tasarlanmasıdır. Geleneksel sanat kalıplarını referans alarak yaratılan elektronik sanatlar (fotoğraf, video vs.) dijital sanatın ilk örneklerindendir.

The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF)'ın 2005 yılında yayınlanan tanımına göre Dijital Sanat "bir ya da daha fazla dijital işlem veya teknoloji ile yaratılan sanat" olarak tanımlanmaktadır (Shaw, 2005: 10).

> Dijital sanatın geleneksel formları arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, canlandırma (animasyon), müzik ve performans sayılabilir. Dijital alanın kendisine özgü yeni formlar olarak da sanal gerçeklik, yazılım sanatı ve net sanatı sayılabilir (Wands, 2006: 11).

İlk dönem dijital sanatın en tanınmış örneklerinden uzanan çıplak kadını resimleyen Study in Perception görüntüsü, 1966'da Leon Harmon ile Ken Knowlton tarafından bir Stromberg Carlson 4020 mikrofilm baskı aygıtı ('Characton' tüpü ve vektörleri sayesinde karakter üreten bir makine) kullanılarak 35mm'lik 8 kare mikrofilmden yaratılmıştır. Kareler daha sonra yazıcıdan basılmış ve yeniden fotoğraflandırılarak büyütülmüştür (Wands, 2006: 22-24).

Resim 15. Study in Perception, 1966



Studies in Perception #1. Computer-produced mural, as shown in the 10/11/67 New York Times, and the 1968 MOMA Machine Show, 5x10 feet, © Leon Harmon & Ken Knowlton, 1966.

http://www.knowltonmosaics.com/pages/HKnewd.htm

3.2.1. Dijital Sanatın Formları ve Sınıfları

Dijital sanatın çeşitleri ve özellikleri geleneksel sanat pratiklerinden gelmektedir. Geçmişte eserin bir müze ya da galeride sergilenmesi onu sanat yapmaktaydı. Dijital alan üreticilerinin özellikle sonuçtan öte sürece eğilimleri kendilerine özgü yeni formlar yaratmalarına neden olmuştur.

Sanat deneyimi eserin ortaya konuş şeklinden etkilenmekte olan kategoriler arasındaki geçişler belirsiz ve zaman zaman tartışmaya açıktır. Bruce Wands'ın 2006 yılında bu konuda yaptığı sınıflandırma ilk önemli kategorileştirmedir ve günümüzdeki dijital sanatların genel bir üst başlığını oluşturur. (Wands, 2006:14-21)

Dijital Heykel: Dijital heykelcilik, hayattaki gerçek bir maddeden yapılmış gibi dijital nesneyi itme, çekme, pürüzsüzleştirme, tutma veya başka şekilde manipüle etme imkanları sunan yazılımlar aracılığı ile üretilen eserlerdir. "Yerçekimi artık yoktur; ebat, ölçü ve malzemeler de bir yazılım menüsündeki maddeleri seçerek kolayca değiştirilebilir öğelerdir" (Wands, 2006: 16). "Üç boyutlu yazılım kullanan ilk heykeltıraşlardan birisi, 1990'lı yılların başlarında bu alanı keşfeden Kenneth

Snel- Son'dı " (Wands, 2006: 77).

Bilgisayar teknolojilerin hayatımıza girmesi ile beraber, geleneksel yöntemler ile heykel yaratan sanatçılar eserlerinin tasarım aşamasında üç boyutlu yazılım programlarından yararlanmaktaydılar. 1960'ların sonlarında sanat okullarının heykel bölümlerinde ortaya çıkan özellikle "post-object art" (nesne sonrası sanat) (https://teara.govt.nz/en/post-object-and-conceptual-art, Erişim 2019) olarak tanımlayabileceğimiz heykeller tamamen dijital ortamlarda yaratılmıştır.

Dijital ortamlarda yapılan heykellerde; maliyet düşmüş, işlem sırasındaki hataların rahatlıkla geri dönüş imkanının olması, çok ince ayrıntılı tasarımlara elverişli olması bir çok heykeltıraş sanatçısını etkilemiş ve bu ortamlara yönlenmelerinde etken olmuştur. Dijital heykellerde fiziksel bir form yoktur, ağ bağlantılı ortamlar sayesinde ulaşımı ve taşınması kolaylaşmıştır.

Dijital Enstalasyon ve Sanal Gerçeklik; Çağdaş sanatın türlerinden biri olan enstalasyon; mimari, heykel ve performans sanatlarının iç içe geçtiği bir sanat alanıdır. Enstalasyon sanatı Fütürizm'in; bilim ve sanat birleşimi ve Dadaizm'in izleyiciyi sanat eserinin içine davet etmesinden beslenmiştir. Marcel Duchamp'ın ready-made eserlerinin kullanımı; Nam June Paik gibi televizyon cihazlarını heykelvari ögeler olarak kullanan öncü nitelikli çalışmaları; performans sanatlarının belgeleme ihtiyacını arttırmış, videonun sınırlarının keşfedilmesi dijital enstalasyon sanatlarının temelini hazırlamıştır. 1980 sonrası müze ve galeriler tarafından kabul gören bu sanat akımı dijital teknolojiler ile beraber bilgisayar, video ve projeksiyon gibi aletler sayesinde karmaşık sanat yaratımına imkan vermiştir (Wands, 2006: 98-99).

Sanal Gerçeklik terimi 1980'lerin sonuna doğru kullanılmaya başlanmıştır (Krueger, 1991: 73). Sanal gerçeklik içine daldığımız bir deneyimin yaratılmasına imkan tanıyan, katılımcı veya izleyicinin bu süreçte yer aldığı tamamen sentetik yaratılan bir dünyadır. "Sanal deneyimler, sanat eserine ve kullanılan donanım/yazılım arayüzüne bağlı olarak farklı şekillere" (Wands, 2006: 16) bürünebilir.

Performans Müzik ve Ses Sanatı: Dijital teknolojiler performans, müzik ve ses sanatında yeni ifade şekillerinin yaratılmasına zemin hazırlamıştır. Bu eserlerin merkezde sanatçının kendisi bulunmaktadır. Fütürizm, Dada ve Gerçeküstücülük referanslı 20.yy başlarında ortaya çıkan performans sanatı (Wands, 2006: 122) ile beraber yazılım-dolayımlı performans, multimedya tiyatro ve performans, görsel müzik, ağ bağlantılı performans ve işbirliğine dayalı ses sanatı eserleri bulunmaktadır (Wands, 2006: 125).

Dijital Animasyon ve Video: Geleneksel animasyondan farklı olarak bilgisayar tarafından oluşturulan 2D, 3D animasyonlu resimlerdir (https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation, Erişim:2019). Geleneksel yöntemlere göre bir çok avantajı vardır. Leopold Survage, Hans Richter, Oskar Fischinger ve Len lye, ilk deneysel animasyon yaratıcılarının birkaçıdır. Çoğu teknoloji tabanlı sanat formunda gördüğümüz gibi 1965'te piyasaya sürülen taşınabilir video Sony Portapak kameranın icadı ile başladığını söyleyebiliriz (Wands, 2006: 142-143).

Yazılım, Veri Tabanı ve Oyun Sanatı: Wands'ın o günlerden bugünlere kategorileştirdiği ve büyük bir gelişme gösteren bir alandır. Dijital medya sanatlarının çoğu geleneksel formalara dayanırken, veri tabanı ve oyun sanatı tamamen dijital formlara dayanmaktadır.

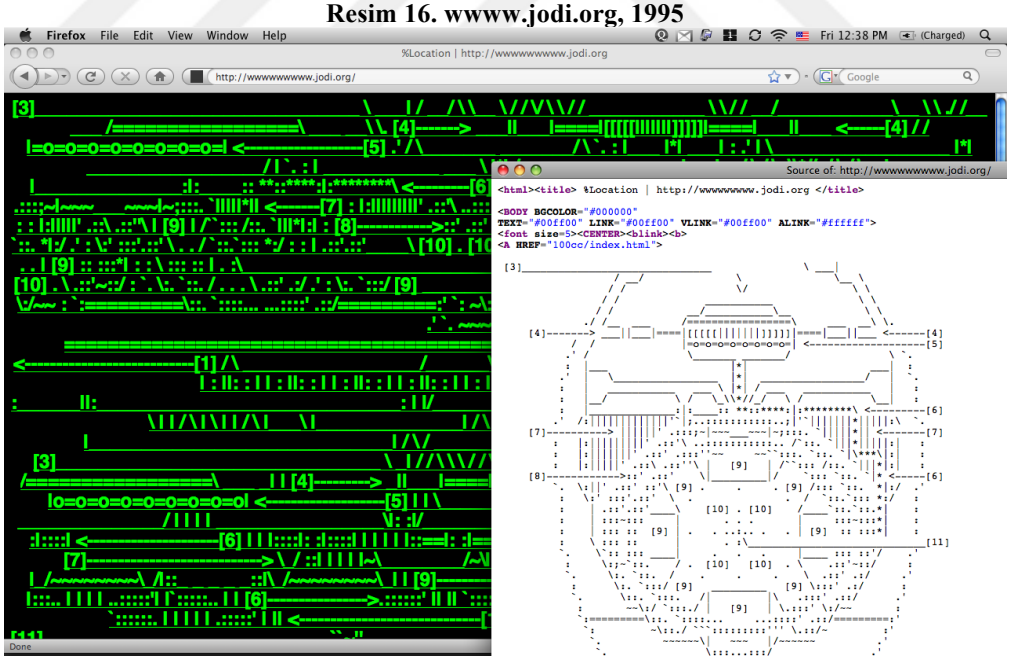
Veri tabanı sanatı, önceden var olan, yaratılmış, ya da gerçek zamandaki mevcut verilere bağlı olan bir yazılım sanatı varyasyonudur (Wands, 2006: 19 ve 164). Yazılım sanatı kendi kendine yazılmış bir bilgisayar programı aracılığıyla, sanatçı tarafından yaratılan eser olarak tanımlanmaktadır. "Yazılım ve oyun sanatı örnekleri arasında etkileşimli çizim ve müzik yazılımını, algoritmaya dayalı ve üretilebilir eserleri, veri dönüşümünü, net sanatını, sanatsal oyunları ve başkalarını sayabiliriz" (Wands, 2006: 19). Net sanatı bağlamında icat edilen yazılım sanatı komutlara dayanır, veri tabanı sanatı ise sanatçının veri tabanlarına uyumlu ya da veri tabanını yarattığı, mevcut verileri yorumlamaya yoğunlaşmaktadır. Bu tür eserlerde "Sadece estetik ve görsel tasarım bilgisi değil, aynı zamanda yazılım bilgisine de gereksinim duyulmaktadır" (Altunay, 2012: 37).

Oyun Sanatı ise günümüzde başlı başına apayrı incelenmesi gereken bir kategori haline gelmiştir.

Net Sanatı: Maddesiz ve yapıtsız bir sanat olan internet sanatı adını kullandığı nihai mecradan almaktadır. İnternetin ilk günlerinden beri yaratılan net sanatı Netscape Navigator (1994) ve Internet Explorer (1995) gibi grafik tarayıcıların yaygınlaşmasıyla sanat formuna dönüşebilmiştir. İnternet sanatı, ağ sanatı (network art), web sanatı, yazılım sanatı (software art) vb. diye isimlendirilen bu sanatın;

> ...metne dayalı eserler; siyasal motivasyonla internet aktivizmi; tarayıcı sanatı; fotoğraflar, çizimler ve dijital görüntülerin dahil olduğu resim siteleri; performans; video ve müzik eserleri; gözetlemeye dayalı akıp giden video çalışmaları; daha yakın zamanlarda da, cep telefonları, mobile bilgisayar sistemleri ve Global Positioning Systems (GPS) kullanılarak (Wands, 2006: 184) yaratılmış bir çok türü vardır.

Resim 16. wwww.jodi.org, 1995



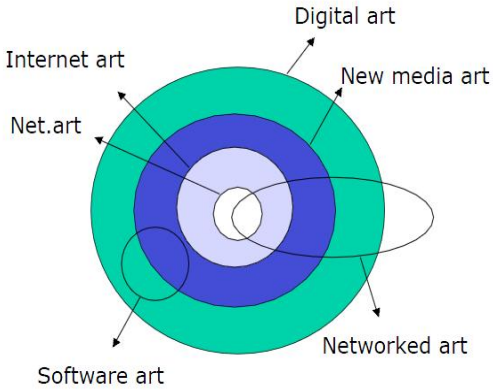
http://booki.flossmanuals.net/digital-foundations/ch021_hello-world

İnternet sanatının ilk örneklerinden biri, 1995'te İki Avrupalı sanatçının (Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans) Silikon Vadisini ziyaret ettikten sonra hazırladıkları jodi.org'tur. Sayfaya yapılan ilk ziyarette siyah bir arka plan üzerine yeşil olarak

saçma sayılar, semboller ve harflerden oluşan bir sayfa çıkmaktadır. Web sayfasının kaynak bilgisini görüntülediğinizde (sağ tıklayın ve "Sayfa Kaynağını Görüntüle"yi seçin) açık kaynak kodlar ile oluşturulmuş sanat eserin ortaya çıkmaktadır (Quaranta, 2013: 105-106).

Karen Verschooren (2007), "Situating Internet Art In The Traditinal Institution for Contemporary Art" adlı tezinin girişinde bahsettiği gibi internet sanatı, eski yeni medya sanatları olan fotoğraf ve video gibi mecralardan alan bir sanattır ve konusuna göre de ağ sanatı (network art), yazılım sanatı (software art) olarak da isimlendirilebilir.

Resim 17. *Karen Verschooren,*" Situating Internet Art in the Traditinal Institution for Contemporary Art", 2007



http://apelasyon.com/Yazi/146-internet-ve-sanat-yeni-medya-ve-netart?bul=Felsefe

Geleneksel galeri ve müze gibi kurumları atlayarak izleyiciye direk ulaşan net sanatında, donanım ve yazılımın hızlı gelişimi nedeniyle yaratılan eserin hemen eskimesi kaçınılmazdır (Wands, 2006: 20).

3.3. MEDYA SANATI

Türkçe'de ortam olarak çevrilen Medya (Medium-Ortam) kelimesi Mesajın iletildiği ortamı tanımlamak için kullanılır. "Medya" terimi, bilgi iletmek ve saklamak için kullanılan herhangi bir iletişim cihazıdır (http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiques-media_arts/art_mediatique-media_art-eng.php#definition Erişim: 2018). Modern Medya Teknolojisi iki farklı yönde gelişti diyebiliriz. İlki film, ses ve video biçimindeki depolama yöntemleri, ikincisi gerçek zamanlı iletişim teknolojileri; yayıncılık adı altında toplanan telgraf, telefon, televizyon gibi telekomünikasyon teknolojileridir.

Sanatta görsel ve işitsel teknolojilerle kullanılarak yapılan denemeler 19. yüzyıla kadar uzanır. Yeni teknolojiler ortaya çıktıkça, sanatçılar fotoğrafçılık, film, radyo, televizyon, bilgisayar ve interneti sanatsal uygulamalarına entegre etmiştir. Medya sanatı, sanat tarihi içinde görselin baskın olduğu ama aynı zamanda süreç odaklı, etkileşimli, çoklu kullanıcılı gibi bir takım yeni ilişkilerin estetik kategorilerine hizmet etmektedir.

Christiane Paul'un Dijital Sanat adlı kitabında 'analog' ve 'dijital' olmak üzere iki temel üretim biçimden bahseder, analog'la üretilenleri, "sayısal teknoloji temelli geleneksel sanat biçimleri"; 'dijital'le üretilenleri ise "sayısal teknoloji temelli yeni sanat biçimleri" olarak ifade eder (Akt. Bozkurt, 2012: 222).

3.4. YENİ MEDYA VE SANATI

3.4.1. Yeni Medya

Yeni Medya terimi; "var olan medyanın sayısal veriye dönüşerek dijitalleşmesi; etkileşimli iletişimin sağlanması; yeni teknolojiler (bilgisayar, internet, mobil teknoloji) aracılığıyla değişen üretim, dağıtım ve iletişim biçimleri olarak" (Alioğlu, 2011: 13) tanımlanabilmektedir. "Yeni medyanın, geleneksel medyadan (gazete, radyo, televizyon, sinema) ayırt edici temel özellikleri etkileşimli ve

multimedya biçemine sahip olmasıdır" (Binark, 2007: 21).

Manovich yeni medyayı 5 temel ilke ile özetlemektedir. İlki **Sayısal Temsil (Numerical Representation)** yeni medya nesnelerinin bilgisayarda sıfırdan oluşturularak dijital koda dönüşmesidir. Yani algoritmik olarak değiştirilebilir olmasıdır. **Modülerlik (Modularity) ,** yeni medya nesnesinin fraktal yapısı olarak adlandırılır. Yeni medya öğelerinin tekrarı üzerine kurulu olmasından bahseder. **Otomasyon (Automation)** ilk iki ilkenin varlığı ile sağlanır. Bir çok işlemi otomatikleştirmeye izin verir. İnsan kontrolünü azaltmayı amaçlamaktadır. **Değişkenlik (Variability)** dijital kodlama ve modülerlik nesneye sonsuz formlarda ulaşılabilmesini sağlayabilmektedir. Yeni medya nesnesi sabitlenmiş bir şey değildir, sınırsız sürümde bulunabilir. Değişkenlik kelimesinin yerine aynı zamanda 'değişebilir' ve 'akıcı' kelimeleri de sıklıkla kullanılabilir. **Kod dönüştürme (Transcoding)** ise bilgiyi bilgisayarın kendine özgü bir şekilde saklamasıdır. Bilgisayar dilinin, kullanıcı tarafından anlaşılabilecek materyale dönüşmesi gerekir. İşte bu bilgiye kullanıcı tanıyabileceği ve anlayabileceği bazı ortak kodlar ile ulaşabilir (Manovich 2001: 49-65).

Everett Rogers ise yeni medyanın kavramsal olarak üç temel niteliğinden şöyle söz eder.

- **Etkileşim(Interactivity)** ile iletişim sürecinde alıcı ve verici arasında bir etkileşim vardır, kaynak ve hedefin aynı içeriği manipüle edebilecek düzeyde etkileşimde olmasıdır.
- **Kitlesizleştirme (Demassification)** Yeni medyaların özelliklerinden biri olan Kitlesizleştirme, kitleyi oluşturan bireylerin ortak ve benzersiz niteliklerine uygun kişisel mesajlaşmaların gönderilebilmesi olarak belirtilmektedir.
- **Eşzamansız (asynchronousity)** ise yeni iletişim teknolojileri sayesinde kaynak ve hedefin farklı zamanlarda iletişimi sürdürülebilir olması, istenildiği zamanda mesaj gönderme veya alma özelliğinden bahseder. Böylece aynı anda iletişim kurma gerekliliği kalmamıştır (1986:5-7).

3.4.2. Yeni Medya Sanatı

Christiane Paul (2003) dijital sanat olarak bilinen şeyin, ilk olarak ortaya çıktığı günden beri birçok isim değişikliğine uğradığını, ilk olarak 'Bilgisayar Sanatı', daha sonra 'Çoklu Medya (Multimedia) Sanatı' ismini kullandığını 20. yüzyılın sonunda ise Film ve Video için kullanılan ses sanatı ve diğer karma formlar ile beraber 'Yeni Medya Sanatı' adı altında yer aldığından bahsetmiştir. 1970'lerden bu yana, bilgisayar sanatı ve multimedya sanatı da dahil olmak üzere bu sanat eserini tanımlamak için çeşitli isimler kullanılmış ve dijital sanatın kendisi yeni medya sanatının büyük şemsiye terimi altına yerleştirilmiştir. Christiane Paul (2003: 7) teknolojik sanat formlarını her zaman akıcı bulmuştur. Manovich New Media from Borges to HTML (2003) isimli çalışmasında, yeni medya tanımının sorunlarının olduğunu, yeni medya tanımının sürekli revize edilmesi gerektiğini ifade eder.

Yeni medya sanatlarının anlaşılması katı bir sanat tarihi bakış açısı ile mümkün değildir (Paul 2003: 5). Teknoloji tarihi ve medya bilimleri eş zamanlı önemli rol oynamaktadır. Sanat tarihi içinde yeni medya sanatları, 19.yüzyılda temelleri atılan Dada, Fluxus ve Kavramsal sanatlarına anlam yakınlığı ve seyirci katılımını vurgulaması ile bağlantılıdır.

Resim 18. Laszlo Moholy-Nagy, Untitled, 1940

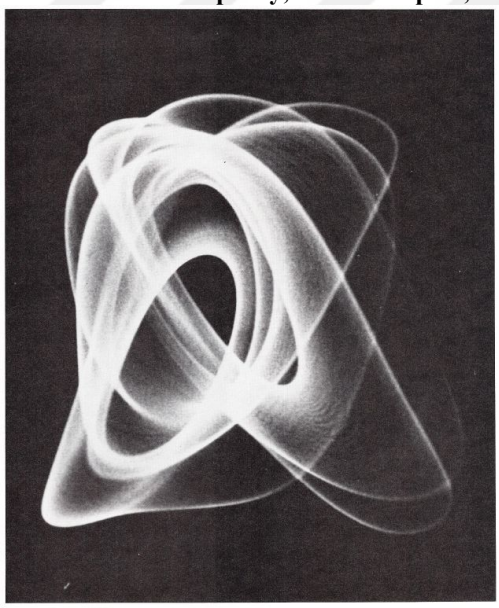


https://www.artic.edu/artworks/29276/untitled

20.yüzyıl elektronik görüntü sanatının temellerini oluşturan çalışmalar ilk olarak Laszlo Moholy-Nagy (1895-1946) tarafından gerçekleştirilir. Moholy-Nagy'nin bu konudaki çalışmalarını genelde 'ışık', 'uzam' ve 'hareket' kavramları altında toplamak mümkündür (Altunay, 2012: 20).

Dijital sanatın öncülerinden sayılan Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky "1950'li yılların başlarında oskiloskop (bir floresanlı ekran üstüne elektrik akımının görsel kaydını çıkarmak için katot ışını tüpü kullanan bir cihaz) üstüne dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmış daha sonra da bunları fotoğraflamıştı" (Wands, 2006: 24).

Resim 19. Ben F.Laposky, Oskiloskop 45, 1952



https://www.atariarchives.org/artist/sec6.php

> Yeni Medya sanatını iki geniş kategori içinde inceleyebiliriz. Sanat ve Teknoloji ve Medya Sanatı. Sanat ve Teknoloji, Elektronik Sanat, Robotik Sanat ve Genom Sanat gibi uygulamaları içerir. Yeni olan ancak mutlaka medyayla ilgili ilgisi olmayan teknolojiler. Medya Sanatı ise Video Sanatı, İletim Sanatı ve 1990'lı yıllardan beri yeni olmayan medya teknolojilerini içeren deneysel film sanat formları. Yeni Medya Sanatı ise bu iki alanın kesişimidir (Tribe, 2007: 1).

Sanatçılar dijital platformları 1960 yıllarında fotoğraf, sinema ve televizyon, 1980'li yıllara gelindiğinde video ve bilgisayar ortamlarını, 1990'lı yıllar da ise artık interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır.

3.4.3. Yeni Medya Sanatının Üretimi, Sergilenmesi, Dağıtımı ve Saklanması

3.4.3.1 Yeni Medya Sanatının Üretimi

Sanatsal üretim aşamaları "geleneksel yöntem", "mekanik yeniden üretim" ve "dijital yöntem" olmak üzere üç aşamada ele alınmaktadır. "Dijital Sanat ise çağdaş sanatın bir alt kümesi olarak değerlendirilmektedir" (Wands, 2006: 11).

Dijital teknolojiler sanatın uygulanma sürecinde sanatçı, seyirci ve iş arasındaki üçgen ilişkiyi değiştirmiştir. Bu ilişki yapıtın kendi içinde ürettiği fonksiyonlar bağlamında sınıflandırılması yani Sanat eserinin etkileşim, süreç odaklı, kuşatıcı ve katılımcı eser olarak ayrılır.

Kullanıcı odaklı etkileşim (Interactive); Eserin üretim değeri izleyici ile etkileşimi sayesinde kazanılmaktadır. İzleyici yani kullanıcı eseri değiştirmekte ve etkileşimiyle eser son halini almaktadır. Eser ve İzleyici-Kullanıcı arasında iki türlü etkileşimden bahsedilebilir. Bunlar; "manuel ve mekanik (op ve kinetik sanatta olduğu gibi) ya da dijital ve elektronik (yeni medya sanatında olduğu gibi)" (Alioğlu, 2011: 84) dir.

Zamanla biçim değiştiren süreç bazlı (Process-based); Eserin yapım aşamasının bitmiş ürüne dahil olmasıdır. Aynı zamanda Bio-art eserlerinde görülebileceği üzere süreç bazlı eserler ilk halinden zamanla her geçen gün uzaklaşmaktadır.

Kuşatıcı (immersive); Enstalasyonlarda daha çok karşımıza çıkan eserlerdir. Sanal ortamlarda yaşanan deneyimler Burnett "İçine Gömülme" (immersion) olarak nitelendirir. (2012:120) Aynı şekilde Robins 'de Cisimleşme (Embodiment) ve içine dalma (Immersion) (Robins, 2013: 71) kavramlarında bahsedildiği gibi izleyicinin eserin tamamen sanal ortamlar ya da mekânsal enstalasyonlar sayesinde yaratılan zaman ve mekanın içine girerek eseri deneyimlemesidir.

Katılımcı (participatory): İzleyicinin esere katılımcı olarak dahil olması ile tamamlanan eserlerdir.

Yeni medya sanat eserlerinde aynı anda bir kaç fonksiyon bir arada kullanılabilir. Yani eser aynı anda hem kuşatıcı hem de katılımcı işlevi ile varolabilir.

Yeni medya sanatının "yeni" teknolojilerden etkilenmesiyle alt türleri her geçen gün artmaktadır. Bio teknoloji ve yaşam bilimleri alanlarından gelişen Bio Sanatı, Genetik Sanat ve Transgenik Sanat gibi. Her birinin ayrı tanımına ulaşmak ve istikrarlı bir sanat üretiminden bahsetmek neredeyse henüz mümkün değildir. Dijital Sanat, İnternet Sanatı, Yeni Medya Sanatı, Dijital Çağ Sanatı veya Elektronik Medya gibi başlıkları bulunan bu kısa antolojiler, çoğunlukla aynı küçük sanatçı eser grubuna atıfta bulunur, ancak kategorileştirilebilmeleri kolay olmaz (Cook, 2014: 213).

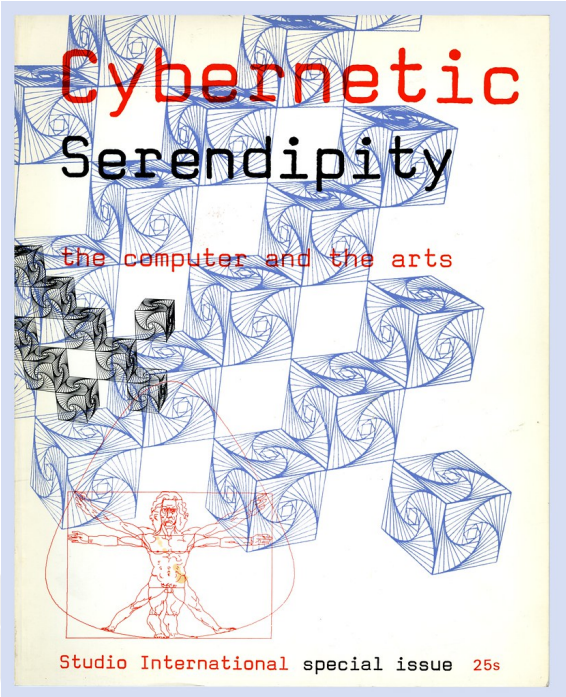
Bilim adamları yeni medya sanatındaki medya teknolojilerinin işlevini yalnızca anlamın bir "taşıyıcısı" olarak değil, sanat yapıtının anlamını temelden şekillendiren bir araç olarak tanımlamaktadır (http://www.mediacultures.net/mah/what-is-media-art/, Erişim: 2019). Bu araçlar ise yeni medya eserinin üretimini etkilemekte ve şekillendirmektedir.

3.4.3.2 Yeni Medya Sanatının Sergilenmesi

1994'ten 1997'ye kadar, Net sanatının ilk kez dahil edildiği Kassel, Almanya'daki Documenta X sergiside yer alarak yeni medya sanatının sanat dünyasından izole edilmesini sağlamıştır. Bu sergi çağdaş sanat ve dijital kültür dünyalarının bir arada yer aldığı yeni medya sanat eserlerinin tartışılmasını, tanıtılmasını ve sergilenmesini sağlayarak, sanatçıların çevrimiçi bir ortam oluşturulmasını sağlamıştır (Tribe, 2007: 4).

1968 yılında adından sıkça söz ettiren bir başka etkinlik ise Londra'da Çağdaş Sanatlar Enstitüsünün düzenlediği "Cybernetic Serendipity" (Sibernetik Talih) sergisidir (Wands, 2006: 26).

Resim 20. Cybernetic Serendipity, sibernetik Talih, 1968



https://www.flickr.com/photos/arselectronica/28423323234

"Sanat eserinin 'tapınma' değeri, Yeniçağda 'güzellik' değeriyle yer değiştirir. Tekniğin olanaklarıyla üretildiği çağda ise 'sergileme' değeri öne çıkar" (Su, 2014: 94). Sanatı yaşamdan ayıran geleneksel sergileme yöntemlerini: Dada, Konstrüktivizm ve Bauhaus gibi sanat akımları; O'Doherty'nin tanımladığı Beyaz Küp (White Cube) ideolojisini çoktan zayıflatmıştı. Hareketli imajlar, televizyon ve sinema ekranları ile başlayan, dijital sanat eserlerinin sunulduğu yegâne ekranlar artık sanatçıların yeni eylem alanları, yeni sahnelerini kara kutuya (Black Box) dönüştürmüştür.

1970'lerin başında video sanatı küratörlük desteği kazanmaya başladığında müzelerde bilgisayar destekli sergiler gösterilmekteydi. 1990 sonrası ise yeni medya sanatı müzelerin, galerilerin, fon verenlerin ve diğer sanatların ilgisini çekmeye başlamıştı (Tribe, 2007: 1).

> Bugün sanatın küresel sahneleri bienaller, fuarlar ve müzayedelerdir. Bu gösteriler, küresel korporasyonların himayesinde düzenlenir ve korporasyonlarla aynı ilkeler çerçevesinde, *corporate management* kurallarına göre yönetilir. 2300 yıl önce İskenderiye'de kurulan ilk müzeden beri görev yapan küratörler, bugün artık sanatçılarla

> korporasyonların ilişkilerini düzenleyen bir grup sanat ve kültür yöneticisidir (Artun, 2008).

Sürekli yeniden yapılandırılan gerçek zamanlı bir veri akışının var olduğu dijital ortamlar, geleneksel sergileme yöntemlerine kıyasla çevrimiçi sunuma gerek duymaktadır. Varolan mekanlar içinde dijital formatların, çevrimiçi sunum zorluklarının yanı sıra, dijitalleştirilmiş nesneler mevcut yöntemlerin olanaklarını zorlamaktaydı. İzleyici etkileşimine imkan tanıyan bu eserler, müze mekanlarının varolan teknolojik alt yapılarının yetersizliği nedeniyle, günümüzde festivallerde deneyimlenebilme şansı bulmaktadır.

3.4.3.3 Yeni Medya Sanatının Dağıtımı

Dijital sanat eserinin, manipüle edilebilme hızı, her türlü bilginin bozulma ya da bilgi kaybı olmadan kopyalama kolaylığı ve bu verilerin bilgi ağları üzerinden sıkıştırılıp dağıtılabilmesi büyük bir avantaj oluşturur. Yeni medyanın yarattığı akışkan siber-mekanlar, sanatın üretilmesi ve dağıtımında yepyeni platformlar oluşturmuştur.

Walter Benjamin basımcılık ve fotoğrafçılık gibi mekanik reprodüksiyon yoluyla yapılan sanatın azalmış bir aurası olduğunu ilan ettikten bugüne, sanat sonsuz kopya üretme yeteneği dijital ortamdaki en iyi meyvesini buldu. İnternet dağıtımı ile birlikte eserin kaydedilmesi çoğaltmayı esasen ücretsiz bir süreç haline getirmektedir (Galanter, 2016: 168).

Dijital sanat pratiklerinin sergileme süreci, geleneksel sanat nesnesinde olduğu gibi sadece müze mekanına girdiği anda başlamamaktadır. Süreç odaklı dijital eserlerde görülebileceği gibi, müze içindeki sunum öncesini de gündeme getirmektedir.

> Medyanın ortaya çıkışından önce, bir olayın kamusal olması için fiziksel olarak mevcut birçok bireyin gözleri önünde gerçekleşmesi gerekirdi. Elektronik medyanın gelişimiyle birlikte eylemlerin kamusallığı giderek özgül mekanlara değil, medyadaki görünürlüklerine bağlı olmaya başladı (Stevenson, 2008; 319).

Yeni medya sanatının ilk yıllarında, eleştirmenler, küratörler ve sanatçılar yeni medya sanatının nasıl olduğunu açıklamak için "armağan ekonomisi" (Saka, 2015: 37) terimini kullandılar. Sanat eserlerini satıp almak yerine, genellikle yeni medya sanat topluluğunun üyeleri alternatif alanlar ve diğer mekanlar üzerinden ücretsiz olarak değişim yapmayı tercih etti. Bu ücretsiz paylaşım açık kaynak kodlu yazılımın dağıtılma şekline hem ruh hem de pratikte benzerdi.

Yeni dağıtım kanalları olarak medya sanatı sergileri, halk sunumları, festivaller, sanat laboratuvarları olarak sıralanabilir. Yeni medya sanat uygulamalarının halka ulaşmasındaki en etken kanal web, ağ ortamlarıdır diyebiliriz. Sanatçıların çeşitli sosyal medya ortamlarını kullanmaları galeri, müze ve diğer kurumlar dışında sanatçının kendi izleyicisini oluşturan mecralar olmuştur. Medyada hem geleneksel sanat hem de yeni medya sanat işleri daha çok gözükmekte sosyal medya da daha fazla paylaşılmaktadır. Bu da işlerin kamusal alanda görünürlüğünü arttırmıştır.

3.4.3.4 Yeni Medya Sanatının Saklanması

Yeni medya işlerinin sergilendikten sonra saklanması çoğunlukla zor olmaktadır. Fiziksel enstalasyonlar ve performansların saklanabilmesi yine başka bir medium (video) sayesinde gerçekleşmektedir. Özellikle web ve yazılım sanatlarında sanatçılar eserinin yazılımlarını, kod algoritmalarını saklamaktalardır. Bazı eserlerde ise fiziksel olarak saklamak pek mümkün değildir. Bu durum, yeni medya işlerinin müzelere girmesi konusunda da zorluk çıkaran sebeplerdir.

> Rhizome.org'un kurucusu olan Mark Tribe, dijital sanatı muhafaza etmenin dört yöntemini saptamıştır: dokümantasyon (ekran görüntü yakalama programları, sanatçı diyagramları, enstalasyon talimatları ve açıklamalar), taşıma (daha yeni teknoloji ve dosya formatlarına uyum sağlayacak güncelleştirme çalışmaları), öykünüm (daha yeni donanımlar çalışmayı sağlayacak yazılımla isleyen projeler) ve yeniden yaratım (sanat eserinin yeni bir teknik ortam için yeniden yapılması) (Wands, 2006: 206).

Dijital eserlerin geçici ve canlı yapısı toplanmasını ve tarihinin oluşturulmasını gittikçe zorlaştırmaktadır. Bu durum geleneksel sanattan daha fazla belgelenmesini gerektirmekle birlikte ancak geleneksel belgeleme yöntemlerinin

çevrimiçi alanları ve veri tabanları dışında daha fazlasına ihtiyaç duymaktadır. Müzeler alternatif bir koruma metodolojisine sahip olmamakla birlikte, dijital dokümantasyon koleksiyonlarına uygulanan yaklaşım, müzeler için doğal bir yöntem olarak görülmektedir. Fakat kurumlar kendi kataloglama ve meta-veri uygulamalarını güncellemekle ilgilenmezler ise malzemelerin kullanılabilirliğini arttırma fırsatını kaçırırlar. Önerilen çözüm, bu tür sanat eserlerini sürekli canlı ve aktif tutmaktır. Bu strateji, maliyet gerektiren özel galeri alanı fiziksel bileşenleri içinde pek işler değildir (Rinehard&Ippolito, 2014: 213-216).

> Sabit disklerin ömürlerinin sınırlı olması ve 1980'lerden kalan saklama aygıtlarında, günümüz teknolojileriyle uyumsuz olduğu için kurtarılması neredeyse imkansız olan enformasyonun bulunması hoş, ama yine de ironik bir şeydir (Burnett, 2007: 270).

Teknolojinin gelişimini, dijital sanatları ve üreticilerini desteklemek amacıyla hala aktif olarak devam eden kurumların en erken örnekleri içinde, Experiments in Art and Technology (EAT) 1966 (https://en.wikipedia.org/wiki/Experiments_in_Art_ and _Technology Erişim: 2019), Association for Computing Machinery (ACM) 1973 (https://www.acm.org/about-acm/acm-history Erişim 2019), aynı yılda kurulan Special Interest Group For Graphics (SIGGRAPH) ve 1979'da Avusturya'da kurulan Ars Electronica (https://ars.electronica.art/about/en/geschichte/Erişim: 2019) dijital sanatlar festivali sayılabilir.

Bunlara ek olarak 1989 yılında kurulan ZKM | Sanat ve Medya Merkezi Karlsruhe, (https://en.wikipedia.org, Erişim: 2019) 1990 yılında Hollanda'da kurulan ISEA International'ın (eski adıyla Elektronik Sanatlar Derneği) ana faaliyeti olan Yıllık Uluslararası Elektronik Sanat Sempozyumu (ISEA) (http://www.isea-web.org/, Erişim: 2019) sayılabilir. Ayrıca medya sanatları araştırması alanında bir öncü olarak, Dijital Sanat Arşivi (ADA), on yıldan fazla bir süredir dijital sanatın hızla gelişen sürecini belgeler (https://www.digitalartarchive.at , Erişim: 2019). Sanatçı Mark Tribe tarafından çevrimiçi çalışan ilk sanatçıları da içeren bir liste olarak kurulan Rhizome.org, dijital teknolojiler ve internetle uğraşan çağdaş sanatın tarihinin arşivlenmesinde aynı şekilde önemli bir rol oynamaktadır (http://rhizome.org/about/, Erişim: 2019).

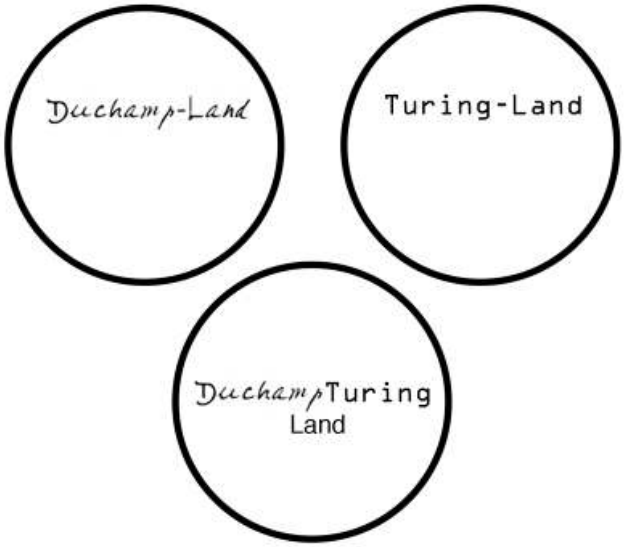
Medya Sanatı eserlerinin bakım ve korunması ile ilgili 2005 yılında Yeni Sanat Vakfı (NAT) ve ortak müzeleri - Modern Sanat Müzesi (MoMA), San Francisco Modern Sanat Müzesi (SFMOMA) ve Tate arasındaki işbirliği ile geliştirilen "Matters in Media Art" projesi, toplanan eserlere bu konuda yardımcı olmak için tasarlanmıştır (mattersinmediaart.org, Erişim: 2018).

3.4.4. Duchamp Land (Bölgesi) ve Turing Land (Bölgesi)

Lev Manovich 1997'de tarihsel açıdan birbirinden farklı iki önemli ismi ele almıştır. Yeni medyanın iki önemli katmanını oluşturan, çağdaş sanatın babası Marcel Duchamp ve bilgisayarın babası Alan Turing (Akt. Quaranta, 2013: 37).

Kitle iletişim medyaları Alan Turing öncülüğünde gelişen bilgisayarlaşma sayesinde bir araya gelmiştir. Sanatta hazır nesne kullanımının ilk öncüsü, Dadaizm akımının üstadı Duchamp imzalı eserler galeri ve müze mekanlarında yerlerini almaya başlaması ile sanatı sınıflandırmak, türlerine ayırmak imkansızlaşmıştır.

Resim 21. Duchamp Land- Turing Land



http://kiml.org/Contemporary-Media-Art

Baker (2011: 305) karmaşık matematiksel fonksiyonlar aracılığıyla kurgulanan görüntü ya da seslerin "sanat adını almaya layık olmadığını, bir tür

karmaşık matematiksel denklemin işlenmesinden ve görselleşmesinden ibaret olduğunu söyleyebilir miyiz?" diye sormaktadır. "Bilgisayarda sanatın pekala mümkün olduğunu söylemek acelecilik değildir aslında" der, çünkü tüm bu gelişmeleri teknik olanaklar sayesinde üretilen biçimler olarak görmektedir.

Dijital sanatlarla uğraşanların sanat ve bilgisayar dünyası arasında kurduğu yakınsama ile (https://rhizome.org/community, Erişim: 2019) Duchamp Land (Hazır Nesne, Fikir odaklılık) ve Turing Land (Hesaplama Teorisi, Algoritmik) bölgelerinin, disiplinler arası farklı türleri yeni medya sanatının geniş yelpazesi altında toparlayabilmesi bakımında bir köprü oluşturulduğu söylenebilir.

3.4.5. Dijital Sanattan Makine Öğrenme'ye

Open-source software (**OSS**) Açık Kaynak Kodlu Yazılım; telif hakkı sahibinin kullanıcılara kaynak kodunu değiştirme ve herhangi bir amaç için kullanma ve dağıtma hakları verdiği bir lisans altında yayınlanan bilgisayar yazılımıdır. (St.Laurent,2008: 4) Açık işbirliğinin önemli bir örneği olan açık kaynaklı yazılımlar, bilgisayarın ilk günlerinden beri programcılar ve geliştiricilerin birbirleri arasında yaptıkları paylaşımlara kadar geri gitmektedir. Özellikle 1980'li yıllarda mülkiyet haklarının kısıtlanmasına cevap olarak başlayan bu akım ticarileşme sürecine önemli bir felsefi altyapıyla yaklaşır.

En popüler örnek, "daha fazla gelişme ve başvuruların aynı lisansa tabi olması şartıyla ücretsiz dağıtıma izin veren" Genel Kamu Lisansıdır (GPL) (Holgrewe, 2004: 139).

Konu ile ilgili başka bir örnek ise, Bager Akbay'ın robot şairi Deniz Yılmaz'dır. Eserin kodu açık kaynaklıdır, tüm kodlarına kolayca ulaşmak mümkündür.

Resim 22. Bager Akbay, Deniz Yılmaz, Şair Robot 2015



https://bigumigu.com/haber/siir-denemeleri-yazan-robot/

Umberto Eco'nun Açık Yapıtında bahsettiği şey tam olarak sanatçının ifadesi dışında, eserin form ile okunamayacak biçim ötesi anlamıdır. Yani izleyici sanat eseri ile olan ilişkisinde birden fazla okuma yöntemlerinin devreye girdiği etkileşimli bir süreç yaşar. "Dewey açısından deneyim, kişiyle nesne arasında bütünleşmeyle çözümlenemeyen bir kutup ortaya çıktığından iflas etmektedir, eğer bütünleşme varsa deneyim de vardır ve deneyim ancak olumlu sonuçlanabilir" (Eco, 2001: 197). Umberto Eco'ya göre açık yapıt kavramının ortaya çıkmasının nedeni "bazı sanatçıların, çağdaş bilimin ortaya koyduğu hem fiziksel hem de psikolojik evren hakkındaki görüşleri benimsemeleri ve düzenli bir kozmosu anlatmak için kullandığımız formel terimleri kullanmaya devam ederek bu dünyayı anlatamayacaklarını anlamalarıdır" (Eco, 2001: 208).

Açık kaynak kodlu sanat eserleri daha güçlü sanatçılar ve yaratıcı çalışanlar topluluğuna izin vermekle kalmaz, aynı zamanda sanatsal söylemde daha büyük bir enerji, halka açık bir şekilde deneyimleme isteği ve daha büyük projelerin beraber üstlenilmesini ve gerçekleştirilmesini kolaylaştıran ortak çalışma alanları sağlar ve belki de sanat için açık kaynağın en güçlü yararı budur (Chayka, 2012. https://www.vice.com/en_us/article/wnzm4q/how-open-source-is-disrupting-visual-art , Erişim 2019).

Yapay Zeka / Machine Learning; Wiener (1975) Emek, Sibernetik ve Toplum adlı eserinde bir toplumun, " mesajların ve bununla ilgili haberleşme araçlarının bilinmesiyle" (1975: 35) anlaşılabileceğinden bahseder ve ileri de "insanlarla makinalar, makinalarla insanlar ve makinalarla makinalar arasındaki mesajların, gittikçe artan bir önem kazanmasına yol açacağına" (1975: 35) değinir.

Kökleri İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna uzanan, mesajlar teorisinin üzerine çalışan sibernetiğin gelişimini izleyen diğer bir insan makine araştırması ise "Yapay Zeka" ile ilgilidir (Burnett, 2007: 176).

Resim 23. Adam Ben – Dror, Joss Doggett and Shanshan Zou, Pinokio Lamp, 2012



http://robotsinsider.com/pinokio-lamp-for-life/

Yapay Zeka sadece insanlar tarafından yapıldığı düşünülen belirli bir zekayı içeren görevlerin bilgisayar sistemlerinde simülasyonudur. Bu süreçler öğrenme, muhakeme ve kendi kendini düzeltmeyi içerir. Bir makinenin zeki insan davranışını taklit edebilme özelliği, dijital bir bilgisayar veya bilgisayar kontrollü görevleri gerçekleştirme yeteneği şeklinde tanımlanabilir (Kumar, 2018. https://medium.com/@chethankumargn/artificial-intelligence-definition-types-examples-technologies-962ea75c7b9b Erişim 2019). Yapay Zeka iki ana şekilde sınıflandırılabilir;

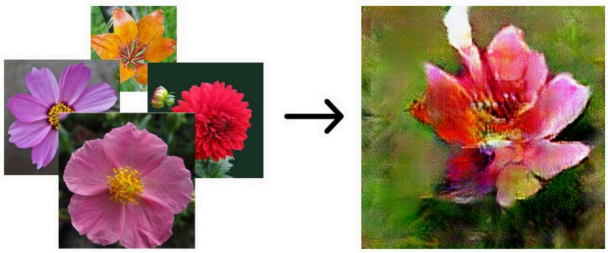
Birinci sınıflandırmada Zayıf ya da Dar Yapay Zekalar; tek bir görev odaklı makinalar ve Güçlü Yapay Zekalar aynı insan gibi, bir işi kendi başına düşünebilen

ve gerçekleştirebilen makinalardır.

İkinci sınıflandırma ise; işlevine göre ayrılır. Geçmiş hafızası olmayan Reaktif Makineler, geçmiş deneyimleri kullanan Sınırlı Bellek, İnsanların duygularını, inançlarını, düşüncelerini, beklentilerini anlayabilen ve sosyal olarak etkileşime girebilen Zihin Kuramı olan yapay zekalar ve son olarakta Öz-Farkındalık yani kendi bilinçli, süper zeki, öz-farkındalık ve duyarlılığa sahip yapay zekalardır (Kumar, 2018. https://medium.com/@chethankumargn/artificial-intelligence-definition-types-examples-technologies-962ea75c7b9b , Erişim 2019).

Hedefin tanımlandığı ve bu hedefe ulaşmak için adımların makinenin kendisi tarafından deneyim kazanması ile öğrendiği yönteme Makine Öğrenmesi (Kumar, 2018. https://medium.com/@chethankumargn/artificial-intelligence-definition-types-examples-technologies-962ea75c7b9b Erişim: 2019) denilmektedir. Bir nesneyi başka pek çok nesne resmi göstererek tanımlamaktır. Makine öğrenmesinin başarısı doğal dil işleme, robotik ve özerk araçlar gibi basit olarak belirtilen yapay zeka alanlarını aynı anda kullanabilmesidir.

Resim 24. Yapay Zeka, Generative Adversarial Networks (GANs) örneği



https://medium.com/@hello.obvious/a-naive-yet-educated-perspective-on-art-and-artificial-intelligence-9e16783e73da

Şu anda kullandığımız bir çok sosyal medya bildirimlerinin çoğu denetimli Makine Öğrenmesini kullanmaktadır. Veri, yapay zeka, makine öğrenmesi (ML=Machine Learning) ve Derin Öğrenme (DL=Deep Learning) bunlar, şimdiki

zamanın ruhunu oluşturur (Methot, 2018. https://venturebeat.com/2018 /03/13/7-examples-of-how-ai-and-machine-learning-are-changing-the-arts/ Erişim: 2019).

Altmış yıldan fazladır yazılım ile sanat yapılmaktadır. Kaliforniyalı sanatçı Harold Cohen'in geliştirdiği AARON adlı bilgisayar programı, 1970'ler itibari ile sanat, renk ve komposizyon'u nasıl kullanacağını öğrendi. (en.wikipedia.org/ wiki/AARON, http://www.medienkunstnetz.de/works/aaron/ Erişim 2019)

Resim 25. Harold Cohen, AARON, Gauguin Beach, 1980



http://geneticsandculture.com/genetics_culture /pages_genetics_culture/gc_w05/cohen_h.htm

Sanatta yapay zeka uygulamalarına en popüler örnekler Google Arts & Culture App (Sanat eserini kişiselleştiren) ve Microsoft's AI bot (yazılı bir metin girdiğiniz kelimeleri görsele dönüştüren) çalışmalardır (Methot, 2018, Erişim: 20 Mayıs 2019). Ayrıca Adobe gibi endüstri için yaratıcı araçlar üreten şirketler, programların içine iş akışını hızlandırabilecekleri AI (Artificial Intelligence = Yapay Zeka) özellikleri eklemektelerdir.

Yapay Zeka sanatta yaratıcı süreci otomatik hale getirmiştir. Bir çok tartışmaya açık olan hesaplamalı yaratıcılık çok canlı bir konudur. Birçok yazılım sanatçısı üretilen eserin değerini belirlemek için hala Turing Testine (1950) başvuruyor. Yani hangi eserin bilgisayar, hangi eserin insanlar tarafından üretildiği

belirlenemiyorsa, yazılım iyi durumdadır. Turing testinin yaratıcı yazılımlar için uygun olmadığı düşünülebilir ama yalnızca üretim sonucunun değil, üretim sürecinin de hesaba katılması gerektiği unutulmamalıdır (Mantaras, 2014. https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/ Erişim: 2019).

3.5. TEKNOLOJİK DÖNÜŞÜMLERİN ESTETİK ANLAYIŞINA ETKİLERİ

" 1960-1980 yılları arasında post-modern söylemin sonuçlarına dönük olarak izlenen çağdaş sanat, 1980 ve 1990'larda post-modernizmi aşmış ve küreselleşmeden güç almaya başlamıştır" (Yücel, 2012: 27). Küreselleşmenin etkisiyle, iletişim ağlarındaki artış ve hızlanma, çağdaş sanatı, sanal gerçeklik, internet gibi yeni mekan ve kavramlar ile tanıştırmış, sanatçıları bu yeni yaratım ortamlarına yönlendirmiştir. Bauhaus gibi sanat ve zanaatı birleştirerek eğitim veren okulların da etkisiyle; fabrika ürünleri formlarını yeni estetik kaygılar içinde üretme ihtiyacı hissetmiştir. Yaratılan sentetik dünyalardaki tüm yenilikler, teknolojiyi bir dil olarak kullanan sanatçıların estetik ifade biçimlerinin değişimine yol açmıştır.

Bertham Sichel (1997) " There Is Nothing Alarming In This Situation - Bu Durumda Endişe Verecek Bir Şey Yok" adlı makalesinde teknoloji ve sanatın, estetiği dört temel şekilde etkilediğinden bahseder:

- Yeni medya yaratıp, eski medyayı geliştirerek;
- Yeni fiziksel ve kavramsal yapılarla sanatçılara esin vererek;
- Anında değişim için sanat formlarını ses, medya iletişimi ve veri işlemesi yollarıyla ileterek; ve
- Sanatın bilindiği, sunulduğu ve eleştirildiği yolları değiştirerek (Akt. Özkaplan, 2009: 38).

İletişim teknolojilerinin hayatımıza hızla kattığı yeni medya teknolojileri sayesinde her türlü bilginin dijitalleştirilip manipüle edilebilme hızı, kopyalama

kolaylığı ve kopyaları arasındaki bozulma ya da bilgi kaybının olmaması ve bu verilerin bilgi ağları üzerinden sıkıştırılıp dağıtılabiliyor olması, medya kullanıcılarına ve sanatçılara çok büyük avantajlar sağlamıştır.

Dijital medya içindeki algoritmaların başka bir ortama kolayca aktarılabiliyor olması kendi görüntümüzü bu denli çoğaltıp dijitalleştirdiğimiz şu zamanlarda, görüntüye getirdiği yeni güç, manipüle edilen imajlar yığını oluşturmuştur. Peter Weibel "görüntü dinamik değişkenler sistemidir" (Weibel, http://www.c3.hu/scca/butterfly/Weibel/synopsis.html, Erişim: 2019) diyerek zamanımızın görüntü dünyasını tanımlar.

Sanatların dijital teknolojiler yoluyla demokratikleşmesi birçok düzeyde gerçekleşebilir. Bireylerin yaratıcılıklarını keşfedebilmeleri ve başkalarının sanatsal eserlerini takdir edebilmeleri (Hope ve Ryan, 2014: 13) bunlardan biridir. Sosyal medya ortamları sayesinde seyirciyle buluşan bir çok sanat eserinin yanında, fiziksel galeriye ve müze alanlarına artan halk katılımı, daha büyük ve daha karmaşık bir sürecin boyutudur (Hope ve Ryan, 2014: 14). Bu da eserin seyirciye ulaşıp deneyimlenmesini artırmıştır. Bunun yanında sanat mekanlarının dışında sergilenme imkanı bulan gerilla eserler ile rastlantısal karşılaşmaların artması da demokratikleşmesinin göstergelerindendir. İzleyicinin etkileşimi, gerekirse süreci değiştirebilmesi yeni medya kullanım alışkanlıklarını çift taraflı değiştirmiştir. Kullanıcının araç tarafından yönlendirildiği gibi kullanıcı da aracı yönlendirmektedir. Yeni medya kullanıcısı içerik oluşturup deneyim paylaşan, her türlü ifade yolunu kullanabilen bir kültür oluşturmaktadır (Şahiner, 2012:297-298). Birey yeni medya ile bir çok rol üstlenmektedir. Farklı dijital kimliklere bürünüp sanal dünyada gören, gözeten, gözetlenen, görünen, kontrol eden ve edilen gibi birçok rolü üstlenebilmektedir. Bu sayede sanal dünyalarda sonlu olan özneye sonsuz olma imkanı tanınmıştır. "Görüntünün iktidarı ele geçirmesi sonucunda, yazılı kültürün ürünü olan *homo sapiens*'in (bilen insan) yerini *homo-videns* (gören insan) almıştır" (Sartori, 2006: 11).

Nicholas Mirzoeff "Modern life takes place onscreen - Modern hayat ekranda gerçekleşir" (Mirzoeff, 1999: 1) diyerek tam da şu anda yaşadığımız dönemi

tarif etmektedir. Ekran tabanlı sanat ortamlarının diğer sanat disiplinlerinden farklılığı zamansal ve mekânsal boyutudur. Ekran, nesnelerin durağanlığını sınırlarını aşarak yeni yaratıcı fırsatlar yaratarak, birden fazla temsilin ve anlamın aynı anda üretilmesine olanak sağlamaktadır (Altunay, 2012: 27).

Yüksek çözünürlüğe her geçen gün biraz daha yaklaştığımız bu dönemde, imgenin gerçekçi kusursuzluğuna ne kadar yaklaşırsak, anılsama gücü de o ölçüde kaybolmaktadır (Baudrillard, 2011: 29). Oysa, şimdi bu çocuksu gerçeklik, yerini soyut-matematik formüllerde ifadesini bulan bir gerçekliğe bırakır. "Makine tasarımının temeli geometriyi esas alan bir estetiktir" (Artun, 2001: 98). Böyle kamusal-mekanik bir gerçeklik karşısında insanın duyabileceği tek duygu, yabancılaşma duygusu olacaktır (Tunalı, 2010: 252).

Yeni Medya Sanatının ilk yazarları Lev Manovich, Christiane Paul, Bruce Wands'tır diyebiliriz. Bir çok araştırmacı bu yazarları kaynak olarak göstermektedir. "Lev Manovich (2001), medyanın temsiliyet, dönüştürme, otomasyon ve uyarlama (Translation) kapasitelerini keşfetmiştir. Christiane Paul ise, Digital Art'da, yeni medya sanatı uygulamalarını gözden geçirerek ontolojik kategoriler oluşturmuştur" (Şahiner, 2012: 387). Bruce Wands ise Dijital Çağın Sanatı adlı kitabında dijital sanatı çağdaş sanatın alt-kümesi olarak değerlendirmektedir (Wands, 2006: 11).

> Yüzyılın sonunda dünya, artık hazır olarak bulunduğunuz, alıştığımız, duyularımızla algıladığımız, gerçek olarak kavradığımız o eski dünya değildir, tersine, dünya şimdi tinsel güçlerimizle yarattığımız bir tasarım dünyası ve bir dijital dünyadır. Yalnız bilimsel bakımdan değil, aynı zamanda kültür ve özellikle de sanatsal yaratmalarıyla yeni bir dünyadır (Tunalı, 2011; 203).

Bu estetik dünyanın yaratımında iletişim teknolojilerinin, bilimin, sanatın eş zamanlı birbirine karışık melez bir şekilde katısı bulunmaktadır.

3.6. TÜRKİYE'DE YENİ MEDYA SANATI

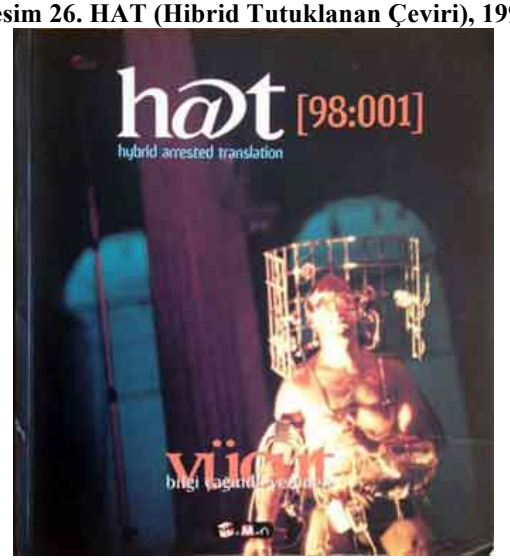
Türkiye'deki yeni medya sanat eserlerinin büyük çoğunluğu bilgisayar ortamında yapılan dijital sanatlardır. Türkiye'de 'Yeni' bir kavram olarak güncel

sanatın içinde yer almaktadır. Müze ve galerilerin mekanları teknik alt yapıya hazır değildir. Henüz üretilen işler piyasa dinamiklerine dayalı bir şekilde, maliyeti yüksek ve satın alınacak ya da satılacak bir sanat nesnesi değerinde de değillerdir. 1970'li yıllarda Nil Yalter ve Teoman Madra gibi birkaç sanatçının videoyu kullanması ile (www.artfulliving.com.tr, Erişim: 2018) Türkiye'de dijital sanat eserlerinin ilk adımları atılmıştır. Her ne kadar bugün kendilerini medya sanatçısı olarak adlandırmasalar da bilgisayar teknolojilerini kullanarak deneysel çalışmalar yapmışlardır.

Bu bölüm Ekmel Ertan'ın Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı (2014) adlı makalesinden ve Merve Çaşkurlu Belgesay'ın New Media Art in Turkey, A Research On Current Situation And A Development Proposal, (Türkiye'de Yeni Medya Sanatı, Güncel Durumu Üzerine Bir Araştırma ve Geliştirme Önerisi, 2013) adlı tezinden derlenmiştir.

Türkiye'de ilk yeni medya platformu girişimi HAT (Hibrid Tutuklanan Çeviri) (1998) adlı ve sadece bir kez yayınlanabilen medya sanatı ve teorisi dergisiydi. "Bilgi Çağında Beden" konusunu ele almış P. Virilio, V. Flusser, A. Kroker, H. Moravec, Stelarc. Orlan, Aziz Coucher gibi sanatçı ve düşünürlerin yazılarına yer vermiştir.

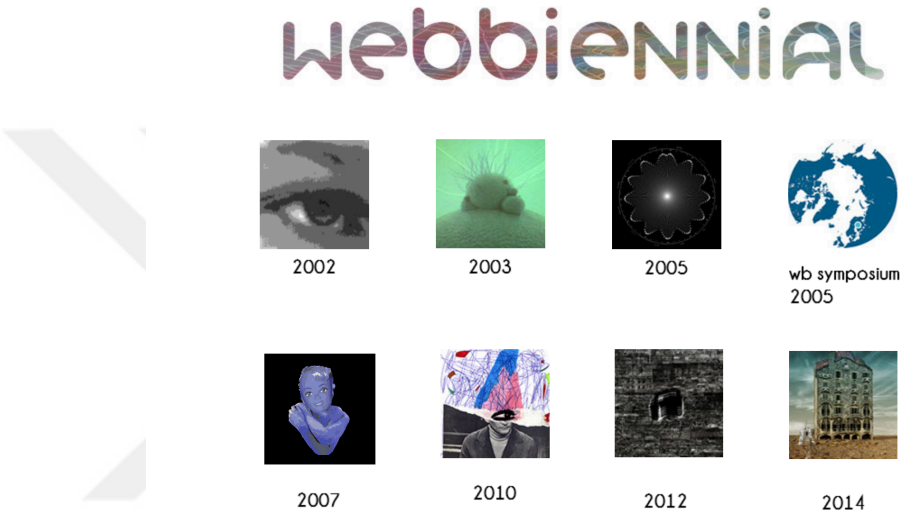
Resim 26. HAT (Hibrid Tutuklanan Çeviri), 1998



http://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/

Yeni Medya sanatının bir kolu olan Web art ve ağ işlerini kapsayan bir girişimde Web Bienali, 2003 yılında bütünüyle Uluslararası Elektronik Ağ (www) üzerine kurgulanmış ve tamamen bu ağ üzerinde oluşturulmuş, her iki yılda bir tekrarlanan uluslararası bir çağdaş sanat sergisidir ve kurucusu Genco Gülan'dır.

Resim 27. Web Biennial, 2002



http://webbiennial.org/

2002 yılında kurucuları içinde Küratör Başak Şenova'ın olduğu, bağımsız bir grup olarak kurulan NOMAD çağdaş sanat ve sosyal konuları birleştirmek üzere bir ağ oluşturması adına önemlidir.

Bir Tekno kültürel eleştiri bloğu olan düğümküme.org 2005-2011 yılları arasında dijital kültürün oluşmasına ve yeni medya sanat ortamının oluşmasına katkıda bulunmuştur. (Ertan, 2014: 158)

2006 yılında düzenlenen TECHNE Dijital Performans Platformu, Festival formatında Türkiye'de yeni medya konusunda türünün ilk örneğiydi. Daha sonra TECHNE'yi gerçekleştirenlerden bir grup, bir dizi toplantının sonunda, 11 sanatçı, dansçı, akademisyen, mühendis ve araştırmacının katılımıyla 2007 yılında Beden İşlemsel Sanatlar Derneği'ni (BİS) kurdu, bu oluşum halen yeni medya alanında çalışan tek bağımsız STK konumundadır (Belgesay, 2013: 83).

Festival bağlamında yine bir ilklerden sayılan amberFestival (2007) ise uluslararası görünürlük sağlamak, yeni medya sanatının Türkiye'de yaygınlaşmasına katkıda bulunmak, bir çok yeni girişimi hareketlendirmek anlamında başarılı olmuştur.

Güven Çatak'ın Bahçeşehir Üniversitesinde başlattığı oyun laboratuvarı "Bug" ise başka bir heyecan verici girişimdir.

Üniversite işbirlikleri ile oluşturulan girişimlere 1990'da Hollanda'da kurulan ISEA (International Symposium on Electronic Art) 2011'de Sabancı Üniversitesi işbirliği ile İstanbul'da gerçekleşmiş, kar amacı gütmeyen bir yapıdır.

Amberfestival ve kişisel sergilerin dışında büyük ses getiren ilk Ebru Yetişkin küratörlüğünde 2015'de Blok Art Space'de açılan Dalgalar sergisidir. Bu sergiye Osman Koç, Candaş Şişman, Deniz Kader (NOAH), Refik Anadol, Ozan Türkkan gibi tanıdık isimlerin dışında, müzik ve mimarlık alanından gelen kariyerlerinde hep yeni medyayı kullanmış olan sanatçılar da vardır.

Türkiye'de bu alanda öne çıkan araştırmacı, akademisyen ve uzmanlar içinde: Ekmel Ertan, Başak Şenova, Ali Miharbi, Murat Germen, Beral Madra, Bager Akbay, Ebru Yetişkin, Burak Arıkan ve Genco Gülan'ı sayabiliriz (www.artfulliving.com.tr, Erişim: 2018).

Özellikle Türkiye genelinde bakarsak, yeni medya sanatı tarihini yazanlar ile yaratan sanatçıların aynı kişiler olmaları büyük ve belirleyici bir roldür. Hemen her şeyin taze olarak ve bilginin değiştirilmeden yaratıcıları tarafından yazılıyor olması, yeni medya sanatı tarihini en sübjektif tarih haline getirmektedir. Gombrich'in dediği gibi belki de "Sanat' adı verilen bir şey yoktur aslında, yalnızca sanatçılar vardır" (1986: 4).

3.6.1. Türkiye'de Yeni Medya Sanatçıları ile Yeni Medya Sanatı

Eğitim hayatlarının bir kısmında yurtdışında bulunan, yurtiçi ve yurtdışı sergileri olan Ali Mihrabi, Bager Akbay, Candaş Şişman, Genco Gülan, Osman Koç, Selçuk Artut sanatçıları ve Today's Art festival kurucusu Olof Van Winden ile yeni

medya sanatının üretimi, sergilenmesi, dağıtımı ve geleceği hakkında 2018, Mart-Nisan aylarında nitel görüşme tekniği tercih edilerek görüşülmüştür. Yapılan incelemenin özet sonuçları 26 Nisan 2018'de Texas at Austin, İstanbul ve Anadolu Üniversitesitelerinin düzenlediği 16th International Symposium Communication in the Millennium (CIM-2018) Eskişehir'de ve 7 Aralık 2018'de The York-Ryerson Joint Graduate Program in Communication & Culture etkinliği olan Future Communications Conference, Toronto'da akademik sunumu yapılmıştır.

Günümüzde dijital sanatların geldiği son nokta olan şemsiye başlığın; Yeni Medya Sanatı'nın bu kadar muallakta olan tanımını, alanda işler üreten sanatçılarının yorumlamaları önemliydi. Bu yüzden ilk olarak yeni medya sanatını nasıl tanımladıkları soruldu. Görüşülen sanatçılar üretimlerinin teknoloji kullanımı dolayısıyla bir çok başlıkta isimlendirdiler. Özellikle yeni kavramının altını çizdiler. Tanımlanan şeyin yeniliğini kaybedeceğini (Genco Gülan, 31 Mart 2018) tanımsızlığının daha değerli olduğunu ve sürekli yenilenen bir organizma olduğunu (Candaş Şişman, 10 Nisan 2018) ifade ettiler. Özellikle Selçuk Artut (17 Nisan 2018) medya sanatı, güncel sanat, teknolojik sanat başlıkları altında tartışmanın daha doğru olduğunu, Bager Akbay (11 Nisan 2018) ise bilgi çağında olduğumuz için bilgi sanatı denilmesinin daha doğru bir yaklaşım olduğunu dile getirdi. Sanatçıların ortak kanısı ise içinde yaşanılan bir dönemde bu yeni medya sanatının adının konulmasının zor ve belki de gereksiz bir çaba olmasıydı. Ya da Yeni ismi kaldığı sürece hep ilerlemeye açık bir ad olacaktı.

Sanat ve sanat üretimi konusunda sorulan sorulara verilen cevaplarda genel kanı; sanatın tanımının değişmediği, aslında hiç bir zaman tam bir tanımı yapılamayan sanatın özgürlük alanının da bu olduğunu ifade ettiler. Ancak teknoloji kullanımı ile beraber üretim ve sergileme yöntemlerinin değişmesinin kaçınılmaz olduğundan bahsederek, sanatın tanımından çok dönemin sanat üretimi sürecinin karmaşıklaşıp, muğlaklaşmasına değindiler.

Zamanın dinamiği içinde, sanatın büyük ölçüde bilim ve teknolojiyle hibritleşmesi sonucu, yeni medya eserlerinin çeşitli disiplinlerle aynı anda farklı dallarda eş zamanlı ilerlemesine sebep olmuştur. Bu üretimler yapısı itibari ile

değişik disiplin kaynaklarına ihtiyaç duymakta, uzmanlaşmalardan faydalanmaktadır. Bu durum kolektif çalışmaya ihtiyaç doğurmuştur. Bunun sonucunda ise yeni medya sanat eserlerinin alanını genişletmiş, katmanını arttırmıştır. Audiovisual, Bio-Art, Yapay Zeka ile yapılan eserler gibi bilimin farklı alt yapılarının üretim sürecine girmesine yolu açmıştır. Bager Akbay özellikle bu konuda yeni medya sanatının, sanat elitizminin kırılmış olduğunu ifade etmiştir. Özellikle görüşülen sanatçıların eğitim alt yapılarına bakılırsa mühendislik, animasyon, politika, elektronik gibi alanlardan gelmeleri ürettikleri sanat işlerini etkilemiş, eseri halka en kısa yoldan ulaştırıp popülerleştirmiştir.

İnternet teknolojisi ile coğrafi sınırların, kimliğin kalmadığı günümüzde görüşülen sanatçılar çoğunlukla yurtdışından beslenme imkanı bulmaktadırlar. Türkiye koşullarının sanat üretimi bakımından hala yetersiz olmasına değinerek, kurumlardan yeterli maddi destek bulamamalarının yanında en büyük eksikliğin sanatçıların bir araya gelip sanat ortamları ve araştırma alanları oluşturamadıklarına değinilmiş, özellikle Candaş Şişman ortak sanat festival merkezleri kuramamak ve kolektif bilincin eksikliğini ifade etmiştir.

Sergileme Yöntemlerinde, Türkiye'de sergileme imkanlarının yurt dışındaki imkaların gerisinde olması; özellikle yeni medya eserlerine gösterilen titizlik, değer, bakım garantisi gibi konularda Türkiye ile yurt dışındaki olanaklar arasında büyük bir uçurum olduğunun altı çizildi. Ali Mihrabi (24 Nisan 2018) her zaman bir mekanda sergilemek için bir derdi olmadığını önemli olanın sanat eserinin ilettiği fikre en uygun sergileme ortamını bulmak gerektiğini dile getirmiştir.

Formunu çok kolay değiştirebilen yeni medya eserlerinin halka daha kolay ve hızlı ulaşmakta olduğunu, galeri ve sergi mekanlarının dışına çıkılarak, bireysel çaba ile de olsa seyirci ile buluşabilmesinin öneminden bahsedildi. Bilinirliğinin niceliksel kısmına gelmeden önce, bilinme biçimlerini birbiriyle oldukça çelişik gören Ali Mihrabi, teknolojilerin yaygınlaşmasının eserin popüler kültürün bir parçası olmasını kolaylaştırdığını dile getirdi. Galeri, sanat eseri ve sanatçı üçgenine farklı bakan Bager Akbay ise popüler kültür içinde eserin bilinirliğinin daha değerli olduğuna değindi.

Yurtdışında yapılan sergilerde izleyicilerin olumlu olumsuz eserler hakkında yorum yaparak daha katılımcı davrandığını ifade eden Selçuk Artut: "Bu tavır sanatçıları daha fazla besliyor. Türkiye'de ise izleyiciler memnuniyetlerini belirtip olumsuz eleştiri yapmaktan ya da iş hakkında yorumda bulunmaktan kaçınıyorlar" diyerek yurtdışı seyircisinin yeni medya eseri hakkında daha meraklı ve ilgili olduğunu belirtmiştir. Bu durumu aynı şekilde Candaş Şişman'da yapıcı olumsuz eleştirilerin eser üretimini değiştirip geliştirdiğinden bahsetmiştir. Sanatçı Osman Koç (5 Nisan 2018) ise, şu anda yurtdışında olmasının etkisi ile de bu duruma ek olarak yurtdışı seyircisinin eser ile ilişkisinin daha eğlence temelli olmasını gözlemlediğini dile getirdi.

Yeni medya eserinin saklanması konusunda ise; görüşülen sanatçıların sanat eseri kavramına gösterdikleri yaklaşım sonucunda özellikle büyük çaplı enstalasyon işlerinin bir çoğunu saklayamadıklarını, aslında işin sergilenmesinden sonra pek de saklama kaygılarının olmadığını dile getirmişlerdir. Özellikle Candaş Şişman başka bir şeye dönüştürme imkanı bulduğu eserlerini sergilendikten sonra farklı işlevsel şekilde kullanmaktadır. Özellikle dijital kodlama ile eser üreten Osman Koç ve Selçuk Artut gibi sanatçıların aslında hergün değişen teknolojiler nedeni ile ellerinde kalan tek şeyin eserin USB içinde olan kodları olduğunu söylemişlerdir. Bager Akbay uzun yıllardır hayatımızda olan tiyatro, performans, happening gibi üretimlerin yapısı itibari ile günümüze kalmadığına değinmiştir. Bu gibi eserlerin video olarak arşivlenmesi nedeniyle geleceğe kalması konusunda özellikle kaygılı olduğunu dile getiren sanatçılardan Selçuk Artut ise o dönemin koşulları ile beraber, bir bilgisayarın işletim sistemi hiç bir güncelleme yapılmayacak, yapısı bozulmayacak şekilde kamerası vs o standartlarda korunması gerektiğini düşünmektedir. Bunun yanında Osman Koç ise elinde olan kod ile aslında farklı malzemeler kullanılarakta aynı eseri üretebilme imkanı bulmak zor olmasa gerek diye düşünmekte, "eserlerimin hiç birinin fiziksel varlığı olduğunu düşünmüyorum. Yazılım bazlı eserlerimi kaydediyorum, yedeklemek kolay. Makul bir bilgisayarda, projektörde korunabiliyor. Elektronik ise pek saklamıyorum. Kullandığım malzemelerin hepsi çok kolayca erişebileceğim şeyler. Aynı işi yapmam bir ayı felan bulur" diyerek bu konudaki görüşlerini belirtmiştir. Bu gibi konular tam da eserlerin

aslında koleksiyonlara ve müzelere girmesini zorlaştıran nedenlerden biridir.

Görüşme yapılan sanatçılar **yeni medya sanatının geleceği** konusundaki soruyu ise söyle yorumlanmışlardır.

Ali Mirhabi: "Bunu öngörmek çok güç, bir süre sonra böyle ayırt edici bir terime gerek de kalmayabilir, veya "yeni" olmadan sadece "medya sanatı" kullanımı yaygınlaşabilir. Doğrusu "sanat" teriminin bile bildiğimiz anlamıyla daha ne kadar süre kullanmaya devam edeceğimizden emin değilken bunu cevaplamak zor."

Bager Akbay: "Şu an mikro akımlar dönemi, şu anda 50 bin sanat akımı aynı anda ilerliyor, biz bundan haberdar değiliz. Yeni medya sanatı bunların bir kısmını kapsıyor, nerede bu terim biter, ne terimi başlar inan bilmiyorum, ama mesela BioArt dediğin zaman o da Yeni Medya Sanatına girebiliyor ya, sürekli böyle yeni medya bitemeyebilir."

Candaş Şişman: "Yeni medya sanatı ile uğraşan bizler insanların vücuduna girebileceğiz. Bu biraz fütüristtik bir bakış açısı ama neden diyorum bunu, çünkü yeni medyanın formsuzluğu, tanımsızlığı, sürekli kendi içerisinde yeni çıkan teknolojileri entegre eden bir bukalemun. Teknoloji virtual bir dünyada 5 duyusunu kontrol edebilecek noktalara doğru gidebiliyor, ne olacak yeni medya bunu da kullanacak. Benim de hayal edebildiğim nokta. Şu an bizim için uç nokta olan, gelecekte normalleşecek bir durum, bu durumu entegre edebileceğiz yeni medyanın içerisine. Bu bayağı enteresan bir nokta."

Genco Gülan: "Fark ettiğim şey şu ki elektronik araçlar elektronik iletişim araçlarına çok hızlı alışıyoruz. Bu yüzden de elektronik işlere daha alışacağımız için bunlara sanat dememeye başlayabiliriz, yani bunlar çok daha çağdaş sanatlara entegre olabilir. Dolayısıyla önümüzdeki dönemde biyolojiden, bio arttan daha ilginç gelişmeler bekliyorum çünkü çok ilginç gelişmeler olmaya başladı artık bilgiyi DNA'lara kaydediyorlar. Burada çok geniş bir potansiyel görüyorum. Yine Uzay araştırmalarının da bir takım daha yeni noktalara varmasını umut ediyorum. Sanatın bir sonraki basamağında yapay zekanın insan zekasından ayrıştığı bir kenara ittiği kendi zekası ile işler üretmeye başlaması olabilir."

Osman Koç: “Yeni medya süper güç noktasına geliyor artık. Teknolojinin ilerlemesi ile yeni açılan hyper alanlar var, yapması daha kolaylaşan alanlar var. Sanat teknoloji işlerindenki yönelimlerden biri olarak görüyorum süper gücü ve böyle güzel eğlenceli bir yönelim olarak görüyorum, yani küçük itkiler ile büyük etkiler yaratabilme gücü kastım.”

Selçuk Artut: “Kavramsal olarak ortalıktan kaybolacağını düşünüyorum, her sanatın evresinde olduğu gibi bir akım olarak belli bir periyot ve tarihi tanımlayan bir ifade olarak kalacak. Ama buna dair kehanette bulunmak çok zor, geleceğe kalacak şey sanatın tanımı tamamen değişip bambaşka bir şeye de dönüşebilir. Sanatçıların çok daha fazla disiplinlerarası olup, kendine yetebilecek farklı yeteneklere sahip olabilecekleri uzmanlaştırma değil de genelleştirmesinin olabileceği bir yapıya dönüşeceğini düşünüyorum.”

Ayrıca Hollanda-Today’s Art Festivali kurucusu Olof Van Winden ile yaptığım kısa görüşme konuyu toparlamam konusunda destekleyici oldu. Olof Van Winden, yeni medya sanatının sadece bir sanat olduğunu, 80’lerden beri günümüze kadar gelen eski sanat formunun yani videonun aynısı olduğunu, ama belki bir isim vermek gerekirse buna dijital kültür diyebileceğini söylemektedir. Fakat bu yeni sanat formunun ne bir tiyatro olduğunu ne de müzeye girebilecek bir iş olduğuna dikkat çekmiştir. İşte bu noktada festivallerin büyük bir platform oluşturduğundan bahsetmektedir. Diğer sanat disiplinleri ile kıyaslayınca sanata daha ulaşılabilir olmuştur. %80’i geçmişi saklamak ve %20’si ise bunu sunma politikası içinde olan müzelerin yapısı geleceğe dönük değildir. Bu yüzden de bu yeni sanat formu içi festivaller çok önem taşımaktadır diyerek yeni medya sanatı hakkındaki düşüncelerini belirten Winden, yaşanılan bu dijital kültür içinde yeni imkanların yeni sorular getireceğini ifade etmiştir.

SONUÇ

Geçmişten günümüze teknoloji, iletişim ve sanat kümeleri birbirleri ile kesişmiş, zaman zaman iç içe geçmiş, çoğunlukla da beraber gelişmiştir. 19.yüzyılda fotoğraf sanatının gelişimi kitlelerin sanatla ilişkisini değiştirerek bir çok avangard akıma öncülük etmiştir. Modernleşme, kentsel düzene geçiş, sınıflar arasındaki ekonomik değişimler toplumları olumlu olumsuz bir çok etkiye maruz bırakmıştır. Bu yüzyıllarda gelişen Dada, Fütirizm, Performans sanatları gibi öncü sanat akımları sanatçı, eser ve izleyici üçgeni ilişkisinin farklılaşmasına neden olmuş, diğer sanat akımlarından tamamen ayrılmıştır. Bu akımlar 'Resmin Sonu' tartışmalarına kadar gelmiştir.

İnsanoğlunun tarihi boyunca kendini ifade etmek için kullandığı araç ve gereçler; 1990'lı yıllardan itibaren teknolojik gelişmelerin ışığında dijitalleşmiştir. Çoğunlukla birbirleriyle eş zamanlı ilerleyen teknoloji, sosyoloji ve sanat, analog dönemden dijital döneme geçişte birbirinden uzaklaşmış, teknolojik ilerlemeler önü kesilemez bir hız almıştır.

Yeni dijital teknolojiler sayesinde; farklı görme biçimleri, alternatif üretim alanları yaratılmıştır. Manipülasyonun kolaylaşması geleneksel sanat kalıplarını yıkmayı ve yeniden üretmeyi kolaylaştıran yazılım ve donanımlar ile büyük bir devrim gerçekleşmiştir. Bu dijital devrim çağında çoğaltım tekniklerinin çeşitlenmesi bilgi ve paylaşımı kolaylaştırmış, bunun sonucu olarak daha dar alanlara daha fazla bilgi saklayan, sıkıştıran teknolojilere ihtiyaç duyulmuştur.

Yeni iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması bilgi akış yönünü değiştirmiş ve çeşitlendirmiştir. 21.yüzyılda bu durum sanatın; fizik, kimya, biyoloji, elektronik gibi alanlar ile etkileşime girmesine imkan sunmuştur. Resim gibi geleneksel sanat dalları yerini ağ sanatı, sanal gerçeklik, yazılım sanatı, bio sanat gibi çoğunlukla bilgisayarlı ortamlarda geliştirilen sanatlara bırakmıştır. Bu da sanat üretiminde karışık tekniklerin ortaya çıkmasına, dallanıp budaklanmasına ve niceliksel olarak artışana neden olmuştur.

Bilimsel ve teknolojik verileri kullanarak kendini yeniden yapılandıran sanat

ve sanat üretimindeki bu çeşitlilik; sanatçının, izleyicinin, sanat eserinin ve sergileme mekânlarının tanımını değiştirmiştir. Bu durum günümüz sanatının üst şemsiye başlığı olan yeni medya sanatını, çeşitli adlandırmalar etrafında toplanmıştır.

Yeni medya sanatı; hızlı teknolojik gelişmeler içinde, yeni sanatsal arayış biçimlerinin kavramsal olarak ifade bulmuş halidir. Farklı disiplin alanlarında üretimlerin yanında dönemini yaşarken konulmuş olan isim, bulanık ve tam olarak tanımlanamayan bir kavramdır. Yeni medya sanatının türünü belirleme adına yapılan araştırmalardaki bu belirsizlik, geleneksel kavramlar ve sanatçı rollerinin yanında, sanat eseri ve izleyiciler, bağlam ve ilişkilerini de değiştirmiştir. Yeni medya sanatının sanat türü olarak tanımlanması ve yeni formların ortaya çıkmasıyla sanatçı aynı anda üreten, tüketen, kullanan insan haline gelmiştir (Çalıkoğlu,2005: 14). Farklı disiplin profiline sahip yeni medya sanatçısı, kendini yeni medya sanatçısı olarak anlandırmakta zorlanmaktadır.

18.yüzyıl öncesine kadar aynı anlamda kullanılan Sanatçı ve Zanaatçı terimleri Rönesans ile beraber tamamen birbirinin zıddı olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüz sanatçısının teknolojik araç ve gereçler arasındaki akışkan ilişkisini devam ettirebilmesi için, daha araştırmacı, daha bilimsel çalışması gerekmektedir. Bu durum sanat ve bilim alanlarında uğraşan insanları bir araya getirerek disiplinler arası kollektif bir yapı oluşturmaktadır. Bu durum sanat ve bilim alanlarında uğraşan insanları bir araya getirerek disiplinler arası kollektif bir yapı oluşturut ve yeri geldiğinde günümüz sanatçısının bir zanaatçı gibi çalışmasını gerektirir.

Yalnızca üretim aşamasında değil, eserin saklanması, korunması ve sergilenmesinde kolektif bir yapıya ihtiyaç duyan eserler, farklı disiplinlerden gelen bir çok kişiyle ortaya çıkmaktadır. Bu durum ise mühendis, tasarımcı ya da biologların da sanatçı kimliği ile varolmalarına, sanatçısı olarak tanımladığımız bir çok kişinin yeri geldiğinde bir zanaatçı gibi çalışmasına neden olmaktadır. Bu yüzden de yeni medya sanatçısının mühendis ve sanatçı, tasarımcı ve sanatçı, biyolog ve sanatçı gibi melez alanlardan gelen bir çok profilin bir araya geldiği bir alt yapısı vardır.

Dijital formattaki bir yapıtı deneyimleyebilecek gereçlere sahip olmak onu değiştirebilecek olanaklara da sahip olmak anlamına gelmektedir. Eş zamanlı, insanın bir çok duyusuna aynı anda hitap eden, süreç odaklı yapısı ile yeni medya sanat eserleri dinamiktir. Bu durum modern izleyiciyi işbirlikçi olarak üretimin içinde özelleştirmektedir. İzleyici sürece katılabilir ve işle etkileşime girebilir. Eserin bir araştırma, inceleme ve deneyimleme alanı olduğu günümüzde, izleyici ile arasında kurulan yeni düzen etkileşimli, aktif ve katılımcıdır.

Yazılımlardan oluşan sanat eserlerinin sunumu; ekran, bilgisayar gibi somut nesneler üzerinden gerçekleşmektedir. Global bir platform açan dijital ortamlar; geleneksel medyalara oranla kolay erişilebilir, sosyal medya ağlarında paylaşılabilir, yaygınlaşabilir, sınırsızca çoğaltılıp, manipüle edilebilir.

Yerleşik kurumların arşivleme teknikleri geleneksel sanat eserlerine uygundur. Yeni medya sanat eserlerinin performans, yazılımsal hatta bazılarının ise sadece kavramsal olmaları onları bir çatı altında toplama konusunda zorluklar çıkarmaktadır. Özellikle yazılım işlerinde yaşanan teknik uyumsuzluklar büyük zorluklar çıkarmakta, eserin orijinal şekilde korunmasını güçleştirmektedir. Bu yüzden de bir çok yeni medya eserlerinin müzelerde yer alma imkanı yine başka bir ortam olan video formatı ile mümkündür. Bir çok galeri ve müzenin bu teknik alt yapıya henüz yeterince sahip olamaması, teknik imkanların aşırı derecede pahalı olması, ciddi maddi sıkıntılar getirmektedir. Bundan dolayı audiovisual sanat işlerinin festival mekanlarına izleyici ile buluşması kaçınılmazdır.

Müzeler alternatif bir koruma metodolojisine sahip olmamakla birlikte, dijital dokümantasyon koleksiyonlarına uygulanan yaklaşım, müzeler için doğal bir yöntem olarak görülmektedir. Fakat kurumlar kendi kataloglama ve meta-veri uygulamalarını güncellemekle ilgilenmezler ise malzemelerin kullanılabilirliğini arttırma fırsatını kaçırırlar. Önerilen çözüm, bu tür sanat eserlerini sürekli canlı ve aktif tutmaktır. Bu strateji, maliyet gerektiren özel galeri alanı fiziksel bileşenleri içinde pek işler değildir (Rinehard&Ippolito, 2014: 213-216).

Sanatın amacı sınırları aşmaktır. Yeni medya sanatı ile sınırlar sanatın sunulması, dağıtılması ve tüketimi konusunda tümden ortadan kalktı. Sanat, teknoloji

ile melezleştiği nesnesini, maddesizleştirip kodlar aracılığı ile dijital imgelere bıraktı. Üreticisi ise kolektif çalışma gerektiren farklı disiplinleri bir araya getirdi. İzleyici ise artık teknoloji kullanıcısı olarak, belli bir teknik altyapıya sahip, eserin bir parçası yer yer bir nevi üreticisi haline geldi. Yeni medya sanat işleri Proje haline geldi.

Sonuç olarak sürekli iş üreten sanatçı sayısının azlığı, Türkiye koşullarında kurumların yeterli alt yapıya sahip olmamalarından dolayı yeni medya sanatçılarına yeterli destek verememeleri Türkiye'de yeni medya sanatının diğer ülkelerdeki kadar ilgi görmemesine neden olmaktadır. Yeni medya sanatının disiplinler arası yapısı, sergileme imkanlarını zorlaştırmaktadır. Aynı isimlerin belli başlı kurumlar ile çalışmak zorunda kalmaları da bu durumun sonuçlarındandır.

Yapılan sanat, toplumsal, tarih, estetik tarihi gibi literatür taramasının yanında günümüz yeni medya sanatçıları ile görüşmeler neticesinde varılan sonuç, yeni medya sanatının yeni kalma şansının yeniyi araştıran, bilimsel ve teknik imkanları durmaksızın takip eden yapısıyla mümkün olabileceğidir.

Tanımının çok muallak olduğu yeni medya sanatları ile ilgili olarak; sanat tarihi, estetik ve elektronik medya teknolojileri dinamiklerinin incelenip, bulguların bu alana kaynakça oluşturması amaçlanmıştır. Dönemine tanıklık eden yeni medya sanatının konumuna açıklık getirmesi noktasında önemli bulunmaktadır. Bu alanda henüz yeterli sayıda akademik çalışmanın olmaması, dijitalleşmenin hayatımızın her alanına etkisine tanıklık ettiğimiz günümüzde, tarihinin yazılmaya çalışılması ve gelecek nesillere aktarımının bu alana faydalı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Acar, B.: "Türkiye'de Güncel Sanatçı Güncel mi?" Sanatın Günceli Güncelin Sanatı içinde **Ütopya Yayınevi**, Haz.: M.Yılmaz Ankara, 2012. Sayfa: 58-118

Albayrak, Mevlüt.: "Estetik'in Serüveni, Sanat Felsefesi," **Akçağ Yayınları**, Ankara, 2012.

Alioğlu, Nazan: "Yeni Medya Sanatı ve Estetiği, Yeni Medyanın İlkeleri-Geleneksel ve Yeni Medya", **Papatya Yayıncılık Eğitim**, İstanbul, 2011.

Altunay, Alper: " Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran," Yeni Medya ve… kitabının içinde, Editör: Deniz Yengin, **E Yayınları,** İstanbul, 2012. Sayfa: 13-41

Altunay,D.Alper: "Sanatın Ortamında Video," **Anadolu Üniversitesi Yayınları**, Eskişehir, 2013.

Antmen, Ahu: "20.yüzyıl Batı Sanatında Akımlar", **Sel Yayıncılık,** İstanbul, 2010

Artun, Ali: " Çağdaş Sanat Örgütlenmesi, Estetik, Modernizmin Tasfiyesi, " **İletişim Yayınları,** İstanbul, 2011.

Artun,NurYıldız &Artun, Ali: "Dada Kılavuz", **İletişim Yayınları,** İstanbul, 2018.

Ataberk, Ümit: "İletişim ve Teknoloji/Yeni Olanaklar,Yeni Sorular" **Şeçkin,** İstanbul, 2001.

Aykut, Aygül: **"**Sanat Eğitiminde Estetik," **Hayalperest**, İstanbul, 2012.

Baker, Ulus: "Beyin Ekran" , Derleyen: Ege Berensel, **Birikim Yayınları**, İstanbul, 2011.

Barton, Christina: "Post-object and Conceptual Art", 2014 Erişim 2019, Çevrimiçi: https://teara.govt.nz/en/post-object-and-conceptual-art

Baudelaire, Charles: " Modern Hayatın Ressamı," Çev: Ali Berktay, **İletişim,** İstanbul, 2004.(Orijinal Adı: Le Peintre de la vie Moderne)

Baudrillard, Jean: " Gösterge Ekonomi Politiği Hakkında Bir Eleştiri," Çev. Oğuz Adanır, **Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi**, İstanbul, 2004.

Bayav, Deniz: " Batı Resminde Mekanın Ele Alınışındaki Değişimler, Kübizmde Mekanın İrdelenmesi," **Akdeniz Üniversitesi, Sanat Dergisi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını,** Antalya, Kasım 2008, Sayı:2.

Belgesay,Merve Çaşkurlu: TEZ "New media art in Turkey, a research on current situation and a development proposal" T.C. Yeditepe Universitesi Graduate Institute

of Social Sciences, Supervisor, Assist. Prof. Dr. Şafaj Erkayhan. İstanbul, 2013

Binark, Mutlu: "Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu" Yeni Medya Çalışmaları içinde, Derleyen: Mutlu Binark, **Dipnot Yayınları**, Ankara, 2007, Sayfa: 21-44

Bodei, Remo: "Güzelin Biçimleri," Çev: Durdu Kundakçı, **Dost Kitabevi Yayınları**, Ankara, 2008.

Bourriaud, Nicolas: "İlişkisel Estetik" Çev: Saadet Özen, **Bağlam Yayınları,** İstanbul, 2005.

Bozkurt, Muammer: "Medya Sanatı", Sanatın Günceli Güncelin Sanatı içinde **Ütopya Yayınevi**, Haz.: M.Yılmaz Ankara, 2012. Sayfa: 216-257

Bozkurt, Nejat: "Sanat ve Estetik Kuramları," **Asa Kitapevi**, Bursa, 2004.

Buck-Morss, Susan: " Görmenin Diyalektiği, Walter Benjamin ve Pasajlar Projesi," Çev: Ferit Burak Aydar, **Metis Yayınları**, 2010.

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

Castells, Manuel: "Enformasyon Çağı : Ekonomi, Toplum ve Kültür, Birinci Cilt, Ağ Toplumunun Yükselişi," 2.Baskı, **İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları** Nisan 2008, İstanbul (Orijinal adı: The Information Age: Economy, Society and Culture, Volume I , The Rise of the Network Society, 2nd Edition, 2003)

Castells, Manuel: "Enformasyon Çağı : Ekonomi, Toplum ve Kültür" Birinci Cilt, Ağ Toplumunun Yükselişi, Çev: Ebru Kılıç, **İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları,** 2.Baskı, İstanbul, 2008.

Chayka, Kyle: "How Open Source is Distrupting Visual Art" 2012 Erişim: 2019 Çevrimiçi: https://www.vice.com/en_us/article/wnzm4q/how-open-source-is-disrupting-visual-art

Christiane, Paul: "Digital Art" **Thames&HudsonWord of Art,** London, 2003.

Cook, Sarah: "Murky Categorization and Bearing Witness: The Varied Processes ot he Historicization of New Media Art" New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art içinde Edited by Berly Graham, **Ashgate,** 2014. Sayfa: 203-220

Dikmen, Berna: "Görsel Sanatlar Bağlamında Gerçeklik ve Yanılsama," Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu**, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi**, Muğla, 2015. Sayfa: 289- 300

Eco, Umberto: "Açık Yapıt" Çev: P. Savaş, **Can Yayınları**, İstanbul, 2001.

Eco,Umberto: "Güzelliğin Tarihi," **Doğan Kitapçılık**, Milano, 2006.

Erden, Osman: "Çağdaş Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey," **Doğan Burda Dergi, Tempo (Hazırlayan)** İstanbul, 2012.

Ertan, Ekmel: "Dijital Sonrası Tarihçe: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı" Dijital Sonrası Tarihçeler içinde, **Akbank, Aksanat**, 2014, sayfa: 158-179

Eyüpoğlu, İlker: "20.Yüzyıl Toplumsal Olaylarının Resim Sanatına Etkileri," Lisans Tezi, **T.C. Ondokuz Mayıs Universities Fen Edebiyat Fakültesi Santa Tarihi Bölümü**, Samsun, 2019. Danışman Dr. Öğr. Üyesi N.Tuba Yiğitpaşa

Galanter, Philip: "Generative Art Theory" Edited by Christiane Paul, A Companion to Digital Art içinde, UK, 2016 Sayfa: 146-181

Gombrich, E.H.: "Sanatın Öyküsü," Çev. E. Erduran ve Ö. Erduran, **Remzi Kitapevi**, İstanbul, 2004.

Hauser, Arnold: "Sanatın Toplumsal Tarihi, Rokoko, Klasizm, Romantizm, Nautralizm, Empresyonizm ve Film Çağı," Çev: Yıldız Gölönü, **Remzi Kitapevi**, İstanbul, 1995.

Hollingsworth, Mary: **"**Dünya Sanat Tarihi," Çev. Rengin Küçükerdoğan, Banu Ergüder, **İnkılap Kitapevi,** İstanbul, 2009. (Orijinal Adı: Storia Universale dell'arte)

Holtgrewe, Ursula: "Articulating the Speed(s) of the Internet: The Case of Open Source/Free Software". **Time & Society (Submitted manuscript).** 13 Volume issue 1: 129–146.

İpşiroğlu, Nazan: " Görsel Sanatlarda Alımlama ve Sanatlararası Etkileşim," **Hayalbaz Yayınları**, İstanbul, 2010.

Kagan, S. Moissej: "Estetik ve Sanat Notları," **Karakalem Kitabevi,** Çev: Aziz Çalışlar, İzmir, 2008.

Kale, Nesrin: "Modernizm & Postmodernizm," **Doğu Batı Dergisi,** Sayı 19, 1999, sayfa: 31- 51.

Keleş, Yusuf: "Elektronik Yayıncılık ve Web Tasarımı," **Hiperlink Yayınları,** İstanbul, 2009.

Kılıç, Levent: "Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi," **Dost Kitapevi Yayınları,** Ankara, 2008.

Kruger, M.W: "Artificial Reality 2." Reading, Mass: Addison-Wesley, 1991.

Kumar, Chethan: "Artificial Intelligence: Definition, Types, Examples, Technologies" 2018 Çevrimiçi: https://medium.com/@chethankumargn/artificial-intelligence-definition-types-examples-technologies-962ea75c7b9b Erişim: 2019

Kuspit, Donald: "Sanatın Sonu" Çev: Yasemin Tezgiden, Orijinal Adı: The End of Art, **Metis Yayınları**, İstanbul, 2010.

Lane, Arthur: "Early Islamic Pottery", London, 1947.

Manovich, Lev: "Software Takes Command" Bloomsbury Acdemic, United States of America, 2013.

Manovich, Lev: "New Media from Borges to HTML", Introduction to The New Media Reader, edited by Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, The MIT Press, 2003 Sayfa: 1-32

Manovich, Lev: "The Language of New Media", **MIT Press,** Cambrige, 2001.

Mansel,Arif Müfid: "Ege ve Yunan Tarihi," **Türk Tarih Kurumu Yayınları,** Ankara, 2014.

Mantaras, Romon Lopez de: "Artificial Intelligence and the Arts: Toward Computational Creativity" 2014. https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/ Erişim: 2019

Mattelart, Armand: "İletişimin Dünyalaşması," çev: Halime Yücel Altınel, **İletişim Yayınları,** İstanbul, 2005.

McLuhan, Marshall& Powers, Bruce R.: "Global Köy
21.yüzyılda yeryüzü yaşamında ve meydana gelecek dönüşümler, "
çev: Bahar Öcal Düzgören
Scala Yayıncılık, İstanbul, 2001
Orijinal adı: The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man 1962, Marshall McLuhan.

McLuhan, Marshall: "Yaradanımız Medya, Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu" Çev: Ünsal Oskay, **Merkez Kitaplar,** İstanbul, 2005.

Methot, Ginette: "7 examples of how AI and machine learning are changing the arts" 2018. https://venturebeat.com/2018/03/13/7-examples-of-how-ai-and-machine-learning-are-changing-the-arts/ , Erişim 2019

Mirzoeff, Nicholas: "An Introduction to Visual Culture" **Routledge,** London, 1999.

Murray, Chris: "20. Yüzyılda Sanatı Okuyanlar," Çev: Suğra Öncü, Yayına Hazırlayan: Chris Murray. **Sel Yayıncılık.** İstanbul, 2009. Orijinal Adı: Key Writers on Art: The Twentieth Century.

Nazife, Güngör: "İletişim Kuramlar ve Yaklaşımlar, **Siyasal Kitapevi**, Ankara, 2011.

O'Doherty, Brain: " Beyaz Küpün İçinde, Galeri Mekanının İdeolojisi," Çev: Ahu Antmen, **Sel Yayıncılık**, İstanbul, 2010.

Öndin, Nülifer: "XX.Yüzyıl Sanatının Kuramsal Dili Anlamsal Sorgulamalar," **Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları** 715, İstanbul, 2009.

Öney, Gönül: ‘‘Bir Grup Selçuklu Seramiğinde İnsan Tasviri’’, **Arkeoloji Sanat Tarihi Dergisi**, Sayı II, İzmir ,1983.

Özbek, Meral: “Walter Benjamin Okumak,” **Ankara Üniversitesi Siyasal Bilimler Fakültesi Dergisi**, C:55, S:2, Ankara, 2000.

Özkaplan, Olcay: TEZ “Günümüz Resim Sanatı ve Teknoloji” Danışman: Yrd. Doç. Dr. Ahmet Feyzi Korur, İzmir 2009, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Quaranta, Domenico: “Beyond New Media Art”, **USA: LINK Editions**, 2013.

Rinehard,Richart & Ippolito, Jon: “Re Colection: Art, New Media and Social Memory”, **The MIT Press,** New York, 2014.

Robins, Kevin: “İmaj, Görmenin Kültür ve Poitikası” Çev: N. Türkoğlu, **Ayrıntı Yayınları**, İstanbul, 2013

Rogers, Everette: “Communication Technology: The New Media in Society” Free Publishing, New York, 1998.

Rose, Margaret: “Marx’s Lost Aesthetic: Karl Marx and the Visual Arts”, **Cambridge University Press**, Cambridge, 1988.

Rumi, Mevlana Celaddin: “Şiirler,” **Antoloji.com Kültür ve Sanat**, 2004 (Çevrimiçi) http://dosyalar.semazen.net/mevlana_siirleri.pdf Erişim: 2018.

Saka, Erkan: “Armağanlaşmadan (Gift Economy) Kitle Kaynağı (crowdsoursing) Dijital Gönüllülükler Üzerine” İletişim Çalışmaları içinde, Editör: Filiz Aydoğan, **Derin Yayınları**, İstanbul, 2015 Sayfa: 37-44

Sayın, Zeynep: “İmgenin Pornografisi”, **Metis Yayınları**, İstanbul, 2009.

Shaw, John S.: the Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF), **Glossary of Digital Art and Printmaking.** (http://www.bermangraphics.com/dapttf/glossary.html) Erişim, 2016

Shiner, Larry: "Sanatın İcadı, Bir Kültür Tarihi," Çev. İsmail Türkmen, **Ayrıntı Yayınları**, İstanbul, 2010. (Orijinal adı: The Invention of Art, A Culture History, The University of Chicago Press, 2001)

St. Laurent, Andrew M.: “Understanding Open Source and free Software Licensing” , **O’Reilly Media,** 2008.

Şahin, Hikmet: “ Postmodern Sanatta Eklektik Nesneler,” **Karadeniz Araştırmaları** 2013, Sayı:36, sayfa:235-255.

Şahiner, Rıfat: “Sanatta Postmodern Kırılmalar,” **Ütopya Sanat Dizisi,** Ankara, Kasım 2013.

Şahiner, Rıfat: “Yeni Medya Sanatı’nın Tarihsel İçeriği” Yeni Medya ve... içinde Editör: Deniz Yengin, E Yayınları, 2012, İstanbul. Sayfa: 383-407

Şişman, Ahmet: "Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş," **Literatür Yayıncılık**, İstanbul, 2011.

Tankut Tuğcu, Şule: " Popüler Kültürün Yaygınlaşmasında Kitle İletişim Araçlarının Rolü, **T.C. Maltepe Universities Derris Yayınları** No:16 İletişim Fakültesi Dergisi, Yayın No:2, 2002/1-2.

Taşdelen, Demet: "Estetik ve Sanat Felsefesi," **AÖF Anadolu Üniversitesi Yayınları,** Editör: Prof. Dr. Ahmet İnam, Eskişehir, 2012. (Ünite 1-3)

Tribe, Mark: "New Media Art- introduction", Brown University, 2007.

Tuğal, Sibel: "21.Yüzyıl, Dijital Görüntü Çağı" (108 – 120) makalesi Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat, içinde, Editörler: Didem Dayı – Eda Tekcan, **Kırk Yayınevi** İstanbul, 2013.

Tunalı, İsmail: "Tasarım Felsefesi, Tasarım modelleri ve Endüstri Tasarımı," **Yem Yayınları,** İstanbul , 2009.

Tunalı, İsmail: "Felsefenin Işığında Modern Resim," Remzi Kitapevi, İstanbul, 2011.

Turani, Ahmet: "Çağdaş Sanat Felsefesi," **Remzi Kitapevi,** İstanbul, 2010

Uçar, Tevfik Fikret: *" Görsel İletişim ve Grafik Tasarım,"* **İnkılap Kitaplar,** İstanbul, 2004.

Ulusoy, M.Demet: " Sanatın Sosyal Sınırları," **Ütopya Yayınevi,** Ankara, 2005.

Verschooren, Karen A.: "Situating Internet Art in the Traditinal Institution for Contemporary Art" **Massachusetts Institute of Technology.** 2007.

Virilio, Paul: "Enformasyon Bombası", Çev: Kaya Şahin, **Metis Yayınları**, İstanbul, 2003.

Wands, Bruce: "Dijital Çağın Sanatı," Çev: Osman Akınhay, **Akbank Yayınları,** İstanbul, 2006.

Weiberl, Peter: "The Intelligent Image" Çevrimiçi: http://www.c3.hu/scca/butterfly/Weibel/synopsis.html Erişim: 2019

Wiener, Nobert: "Emek, Sibernetik ve Toplum" Çev: Y.Müh. İbrahim Kesin, **Özgün Yayınları**, İstanbul, 1975.

Yaykın, Murat: " Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf," **Kalkedon**, İstanbul, 2010.

Yazıcı, Aslı: "Estetik ve Sanat Felsefesi," **AÖF Anadolu Üniversitesi Yayınları,** Editör: Prof. Dr. Ahmet İnam, Eskişehir, 2012. (Ünite 4-6)

Yetişkin, Hülya: "Estetiğin ABC'si," **Say Yayınları**, İstanbul, 2009.

Yılmaz, Mehmet: "Modernizmden Postmodernizme Sanat," **Ütopya Yayınları,** Ankara, 2006.

Yücel, Derya: " Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze, Dijital Sanat Pratiklerinin

Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi," **TC İstanbul Kültür Üniversitesi,** İstanbul, 2012.

Yücel, Derya: "Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze, Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi", **TC. İstanbul Kültür Üniversitesi**, İstanbul, 2012.

Yücel, Derya: "Yeni Medya'da Kurumsallaşan Direnç ve Esnek Alanlar," **Artam**, Sayı 26, Ocak-Şubat, 2014.

ÇEVRİMİÇİ ERİŞİMLER:

www.tdk.gov.tr, Erişim Tarihi: 2014

http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiques-media_arts/art_mediatique-media_art-eng.php#definition , Erişim Tarihi 2019

http://www.mediacultures.net/mah/what-is-media-art/, Erişim Tarihi 2019

http://www.isea-web.org/, Erişim Tarihi 2019

https://www.digitalartarchive.at , Erişim Tarihi 2019

http://rhizome.org/about/ ve https://rhizome.org/community Erişim Tarihi 2019

mattersinmediaart.org, Erişim Tarihi 2019

en.wikipedia.org/wiki/AARON, Erişim Tarihi 2019

https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation, Erişim Tarihi 2019

http://www.medienkunstnetz.de/works/aaron/ Erişim Tarihi 2019

https://en.wikipedia.org/wiki/Experiments_in_Art_and_Technology Erişim Tarihi 2019

https://www.acm.org/about-acm/acm-history Erişim Tarihi 2019

https://ars.electronica.art/about/en/geschichte/ Erişim Tarihi 2019

KİŞİSEL GÖRÜŞMELER:

AKBAY, Bager, Kişisel İletişim, Nisan 11, 2018. Canavar Sanatçı.

ARTUT, Selçuk, Kişisel İletişim, Nisan 17, 2018. Sanatçı.

GÜLAN, Genco, Kişisel İletişim, Mart 31, 2018. Sanatçı.

KOÇ, Osman, Kişisel İletişim, Nisan 5, 2018. Creative Technologist.

ŞİŞMAN, Candaş, Kişisel İletişim, Nisan 10, 2018. Sanatçı.

MİHRABİ, Ali, Kişisel İletişm yolu ile e-mailleşme, Nisan 24, 2018, Sanatçı.

WINDEN, Olof Van, Kişisel İletişim, Nisan 7, 2018. Today's Art Festivali kurucusu.

EKLER

Bu bölümde yer alan röportajlar görüşme esnasında sanatçıların konuşmaları olabildiği kadar doğrudan deşifre edilmiştir. Konuşmaların akışına göre bazı sorular yer değiştirmiş veya daha önceki sorularda cevabı verildiği için yeniden sorulmamıştır. Örneklemlerden bazıları deşifre edilmemiş, üç nokta ile gösterilmiştir.

AKBAY, Bager, Kişisel İletişim, Nisan 11, 2018. Canavar Sanatçı.

Yeni Medya Sanatı sizce nedir?

Yeni medya sanatı ne olarak algılanıyor diye bakmak gerekiyor, ne olmalı diye bir kaygım yok, bunlar uydurma isimler. Uydurma alanlar. Elektronik sanat, dijital sanatlar vs bilebileceğimiz, web art gibi bir sürü isim var, hibrit art, oyun sanatı felan, bunlar eski sanattan farklı ama tam da ne olduğunu bilmiyoruz sanatı. Yeni medya şey gibi, dönemi içindeyken verilmeye çalışılan bir isim, o yüzden adı öyle. O yüzden yeni çok tehlikeli bir isim. Yeniyi sürekli tanımlayabiliriz. Çağdaş sanat, modern çağdaş felan, biz ondan ondan farklıyız dan, biz anlatamıyoruz bir de biz ondan farklıyız felan filan.

Genelde yeni medya alanlarının içinde dijital teknolojiler var. Bu kadar söyleyebiliriz. Dijital teknolojiler nasıl var, dijital teknolojilerle klasikte olmayanlar ağırlıklı. Yeni bir bilgisayar aldı ve bilgisayar da resim çizdin, bu böyle yeni medya sanatı sayılır da sayılmaz da. Ama söyle bir şey yaptın, adı aklıma gelmedi, bir fuar alanına giriyorsun, sana bir şapka veriyor telden, ismin yukarıda yazıyor, bilgisayar oyunda ismin tepende yazar ya, işte bu kavramsal bir iş, çünkü günümüz dinamiklerini ile ilgileniyor ve dijital kültür ile ilgileniyor. Işin dijital olması gerekmiyor, o kültür ile ilgileniyor olması yeterli. İnternette, dijital kültürde vs. olması yeterli. Hatta böyle işler daha çok seviliyor, o kültür ile ilgileniyor ve analog bir şekilde eski teknolojiler ile çözdüyse daha ilginç geliyor. Bir yandan dijitalleşen alanların buna yanaşması vardır. Animasyonda dijital, yeni meyda sanatının hep yanında gezer, mesela yeni medya sanatı dediğin zaman bir çok kişi video art anlar. Bizim için öğle değildir. Alan içinde bir çok kişi o konuyla ilgilenmez, ama video art'a yeni medya sanatı derler. Kurumlar mesela yeni medya sanatı sergisi yapıyoruz diyip video sanatı sergisi yaparlar. Ama dünya genelinde dediğim gibi o dijital kültür ile ilgilenen işlere diyoruz.

- Sanatın tanımı değiştirdi mi? Şimdi sanat dediğimiz şey nedir?

Yok değiştirdiğini düşünmüyorum. Sanatın tanımında değişen etkiler var, mesela kollektif sanat kolaylaştı. Mesela 20.000 kişi bir araya gelip sanat yapabiliyor. Sanatın tanımını biraz daha muğlaklaştırdı. Elitizimi biraz kırdı. Mesela bunlar var. Ama bunlar sadece yeni medya sanatı ile ilgili değil, güncel bir çok dinamitle ilgili. 21.yy etkileri ama bunlar, sanata özel bir saldırı değil bütün alanlar muğlaklaşıyor. 19.yy karışıktı. 20.yy bunları karışmadığını deklere eden bir yüzyıldı, 21yy tekrar karıştırsak mı getirdi. Belki aşırı uzmanlaşmanın sağlaması, düzeltmesi diye bakabiliriz.

- Günümüz sanatı içinde kendi işlerinizi nasıl tanımlıyorsunuz?

Sanat eserinin para ile olan ilişkisinde çok temkinliyim. Buna çok dikkat ediyorum, doğru bir şey yaptığımı iddia etmiyorum ama ne yaptığımı biliyorum. Böyle devam edecekmi bilemiyorum. Ama para ile sanat eserinin ilişkisi olması çok tehlikeli geliyor bana. Sanatçının olması sorun değil ama eserin ilişkisi olması tehlikeli geliyor bana. Hatta şu kadar abartabilirim, satılabilir bir eser üretmek ciddi bir risk sanatçı için. Sanatçı nasıl para kazanacak o ayrı bir şey, o beni ilgilendirmiyor. Sanat eserinde gitsin tekniği ile para kazansın o beni ilgilendirmiyor, tasarım oluyor çünkü o. Şuna lafım yok Sanatçı bir şey yapmıştır, biride gelip onu desteklemek için gelir alır, benim çevremde pek böyle örnek olmadığı için bana anlamlı gelmiyor. Sanatçı eserini aldı diye o insanlar ile görüşmek zorunda kalıyor ise o bile tehlikeli birşey. Sanat eserinin paradan bayagı bir bağımsız olması gerektiğini düşünüyorum.

Sanat eseri dediğimiz şeyin genel bir tanımı yok zaten, daha holistik bir alan çünkü, bilime göre daha muallaktır, işe göre daha muallaktır sanat. Sanat kendi sınırlarını zorlamayı seven bir alandır. Sanatçının sanatçı olup olmamayı sorgulaması güzel bir şeydir. Eserinin sanat eseri denip denmemesi güzel bir şeydir.

Bu sanat mı sorusu getirmek kesinlikle doğru bir yerde olduğumu hissettiriyor. Borusanda biri bana siz sanatın içini boşaltmaya çalışıyorsunuz dedi. Bende dedim mümkünse evet. Boşaltabiliyorsak boşaltalım, demek ki altı boşmuş. Kurumlarla ilişkisi yok o zaman, bir çoğu şirketlerle ilişki içinde oluyor.

Benim metodum genelde spekilasyon yapan işler, kafa karıştıran işler yapan, bazı işler teknik normal, bazıları pislik yapmak için konuşmuşum. Belli yani, o kadar bilinçli yapmıyor. Deniz Yılmaz öğle bir iş mesela. Bu ilişkiler çok ilginç. Deniz Yılmaz'ın üzerine sanat dergisinde bir röportajının çıkması beni ilgilendirmiyor, onun yerine Facebook'ta Turkish Dangerous Minds Deniz Yılmaz'ı paylaşıyor. İkisinin yan yana olması çok kuvvetli. Güncel sanatın popüler haberlere dalabilme olasılığı göstermek çok heyecan verici birşey. Ve şuradan da nasıl sağlıyorum akıl sağlığımı, onu da söyle görüyorum, çok beğendiğim ve takip ettiğim sanatçılar gelip bana çok güzel çok hoşuma gitti dedikleri zaman o kadar da deli değilim, kaçırmamışım. Eşim çok ilginç bir şey söyledi, sen eskiden de böyle şeyler yapıyordun. Ama pek sana inanmıyordum, sen gariptin, şimdi sana o kadar çok kişi inanıyor ki, ben garip oldum. Bu paradigma değişikliğinin tanımlanması bu. Beni sanatçı olarak görmedi, şu an evet diyor. Onu ikna süreci çok değerli geliyor. Kendi gözlemi ile söylüyor. Bunlar ilginç geliyor.

Ben yakın bilim kurgu diyorum, benim yazma yeteneğim olsa yazardım, biraz yazılımdan elektronikten biraz anlıyorum korkusuzum, bilmediğim alana girmekten korkmuyorum, ikinci performansı seviyorum. O yüzden yakın bilim kurgu dediğim şeyleri yapıyorum. Deniz Yılmaz'ın hak davası ile aşırı derecede uğraşmamız sebeplerinden biri de bu. Hukukçular konferansında İzmirli bir avukat sen benim farazi olarak anlatacaklarımı yapmışsın, ben ne konuşacam dedi. Ben şimdi anlamayacak kimse derken bu durum beni çok mutlu etti. Demek ki böyle vakalara ihtiyaçları var üzerinde tartışabilmek için, demek ki bunları tekikliyor. Böyle konumlamam aslında aşağı yukarı.

Niye sanat, çok emin değilim. Sanat biraz kendini doğrulayan bir kehanet gibi bir şey, bunu kabul ediyorum, ama şunu biliyorum, bilim değil, iş değil , tasarım değil . Deli saçması ile sanat arasında ciddi bir ilişki de olabilir. Deli saçmasını yapan kişi deli sanatçı olduğunu iddia ediyorsa, çevresindekiler de kabul ediyorsa yaptığı işin sanat eseri olma ihtimali artıyor aslında. Pisuar niye var, sonradan önemli olma etkisi ile endüstri dönemine geçtik diyemiyor, sezgisel bir şey var, davranışı yapıyor sonradan akademisyenler ve teorisyenler bunun üzerine bir şeyler yazıyor aslında. Ebru Yetişkin bana gelip Bager sen doğru bir iş yapıyorsun, bak bunun üzerine düşmemiz lazım dediği zaman, bende bu sanat eseri oluyor hissediyorum, o doğrulama önemli, şu anda senin bunları soruyor olup, gelip kayıt altına girmesi bile onun bir parçası.

- Kimlere yönelik çalışmalar yapıyor ve hangi mecraları kullanıyorsunuz?

Belirli bir kitlesi yok, projeye göre değişiyor ama super soyut iş yapmamaya çalışıyorum.

- Eserlerinizi mutlaka sergilemeye çalışıyor musunuz? Yeni Medya sanatında sergileme sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Eser nerede eser oluyor, kamusal alana girdiğinde eser oluyor. Bu paradoksal bir soru. Ürettiklerinizi sergiliyormusunuz diyelim? Bir yaptığım iş yakaşık 100-150 versiyon değiştiriyor. Mine Kaplan benim sanat üretimi sürecim üzerine kitap haline getiriyor, Bager Akbay'a inanmalı mıyız diye bir chapter var. Benim nasıl oradan oraya kıvırıyor ve nasıl her anlattığımda başka bir şey anlatıyorum ve neden böyle bir şey yapıyorum. Sürekli gelişiyor, tüm yorumları değerlendiryorum, eser sürekli şekil alıyor, Umberto Eco'nun Open Work teki yapıya çok sadık olduğumu söyleyebilirim. Benim için çok değerli. Deniz Yılmaz'ın sürecidir. Çocuklara düzenlediğim bir eğitim seminerinde biri geldi sence o sergi güzel mi diye soru. Sanat algısı ülkeden ülkeye toplumdan topluma kesimden kesime değişen bir şey o alanda bir gariplik yok. Sen dedi Deniz Yılmaz'ı yapan değil misin, Deniz Yılmaz'ı satın alabilir miyim dedi

-Satın alabilir misin?

- haa dedi ve gitti. Diyalog bu kadar.

Bence eser bu diyalog, şunu istediğini çok eminim. iyi bir koleksiyoncu için satın alma süreci o eserin parçası olmaktır. Onu o refleksle söylemiş olduğuna çok iyi biliyorum. Deniz Yılmaz özgürleşmeye çalışan bir robotun hikayesi olurken, onu satmak ve onu köleleştirmek bir, iki satarken neyini satmış olacaksın, satarken herkesin remade edebileceği, tüm kaynak kodları, donamı açık olan bir şeyi satmak ne demek. Hiç bir anlamda satılabilecek bir nesne değil. Orada ufacık bir şeyde onu hissetmek. Niye Deniz Yılmaz'ın şiirini satıyorum, Deniz Yılmaz'ın hakkını kazanmak için satıyorum. O para da o çocuğun hesabında duruyor. Mine ablası adına. Bir sürü hukuku ıvır zıvırı var. Aramızda çok şey bir ilişki var, gerçekten de şahıs gibi bir ilişki var. Eserin oluşması bu hikayelerde gizli. Deniz Yılmaz, kavramsal bir iştir, Yeni Medya sanatı değildir. Deniz Yılmazın tekniği 1960'larda çıkan matematiksel formüller ile üretilmiştir. Deniz Yılmaz cep telefonuna resim çizmekten çok daha eski bir teknoloji.

Yurtiçi ve Yurtdışı sergi deneyimlerinize dayanarak, izleyici, seyirci tepkilerini değerlendirebilir misiniz? Türkiye'de Yeni Medya izleyicisinin değerlendirebilir misini?

Yurtdışında para var, yurtiçinde para yok, şöyle diyelim, dünyada yeni medya eseri alabilecek çok az kurum var. çünkü Yeni medya eserinin nasıl alınabileceğini bile bilmiyor insanlar. Çok net bir biçimde bakım garantisinin nasıl verileceğini bilmiyorlar. Kürasyonun yapacaksın, eseri Kür etmektir. Moma'nın Tetris örneği. Programlama dilinin çalışabileceği bilgisayar yoksa o kod çalışmaz. O yüzden Pseudocode yazdırdılar. İnsanların uygulayabileceği bir koddur. Oyunun milimetrik tasarımı çıkarılıp öyle satın aldılar. Çünkü interaktif bir şeyi ayakta tutabilmek çok zordur. Tiyatro örneği, 2-3 resim, çok az kitap var. Her zaman öyleydi. Open work kavramına girdiğinde bunun muhattabı ben olmuyorum, Ebru oluyor. Müzelerin fiyat skalasında hangi müze neye kaç para veriyor. Pazarın %90 bir kaç müze kaplıyor.

Türkiye'deki Yeni Medya Sanatının üretimi konusunda dünya ile kıyasladığınızda nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

Hala az kişi var, ama Türkiye'den insanların beklentisi düşük olduğu için iyi aslında. diğer sıralamalarından daha yüksek olduğunu söyleyebilirim. Hatta iyiye doğru gidiyor diyebilirim. Ama bireysel, kurumlar etkinlik tabanlı yapıyorlar. Parasal sorunları var ama konuşabiliriyor. 5-10 sene önce böyle değildi. Türklük söylemi üzerineden iş yapmıyorlar. Almanyadan destek aldık, bu kadar inat edip devam etmemize şaşırıyor insanlar. Hala Avrupada olsaydım, eurovizyona katılan bir robot yapardım. Bu topraklarda olması çok değerli. Gelip bir arkadaşın babası haberdar oluyorsa bu o çok değerli.

Üretiklerinizi nasıl koruyor ve depoluyorsunuz? Eserlerinizin yok olma durumu geleceğe aktarılamaması konusunda nasıl kaygılarınız var?

Eserleri yayınladığım için konu kapanıyor, ve eserin fiziksel tarafını önemsemediğim için o da kapanıyor. Dolayısı ile bir koruma kaygım olmuyor. Ürettiğim her işin dökümanı saklıyorum. Orada ilginç olan şey Genco'nun bir dersini almıştım. Ayrık kafalardayız. Bir sanatçı bu devirde kendi iletişimini yapmalı demişti. Bende yapacağım şey başkası tarafından paylaşılmaya değmiyorsa, yapmama da değmiyor demiştim. Bunlar felsefi iki farklı strateji. Orada olsa daha büyük bir etkisi olur, doğru. Ben bununla uğraşmak, başka bir tatlız bir şeye dönüyor. Bence eser kendi iletişimini yapmalı. Şu ana kadar tanıtım yapmadım.

Yeni Medya Eserleri sizce insanlara ne kadar ulaşabiliyor, insanlar arasında "bilinirliği"i sizce ne ölçüde?

Sanatı hiç bir zaman halk bilmeyecek, ben ana akım bir televizyon kanalında Yeni Medya Sanatı demeden yaptılan işleri anlatsam, bir sürü kişinin ilgisini çeker, hatta gündeme oturur. Bunların

hepsi popüler bir dille anlatılsa çok ilginç diyaloglara sebep olabilirler. Bence bir sürü öğle iş var, anlaşılması çok zor ama bir sürü iş var. Mesela bir bilgisayara Rorschach Mürekkep testi yaptırdık, düşünsene gerçek bir psikologdan bir bilgisayaraın raporu var, çok ilginç. Ama yeni medya sanatı olarak, halkın ilgilenebileceği, halk ol kadar sanat terimini art arda kabul etmiyor zaten, aynı şey soyut sanat, kavramsal sanat diye sorsan da aynı şey. Niye ilgilensin, sanat kelimesi şarkıcı, film yıldızı, artist diye bir hamburger türümüz var. Artist bizde negatif bir kavramdır. Sanat algısı bizde böyle, yeni medya snatının durumuda bundan çokta farklı değil, hatta söyle bir şey söyleyeyim, Yeni Medya Sanatı, kavramsal sanattan çok daha şanslı, eserlerden de kaynaklanıyor olabilir. Kavramsal sanat ile halkın nasıl bir ilgisi var. Deniz Yılmaz ara form ama 50 tane gazeteye çıktı, hangi kavramsal sanat 50 gazeteye çıktı.

Yeni Medya Sanatı doğru konumlandırılabilir ise Türkiye'nin ana sanat akımı bile olabilir, onun sebebini de söyleyeyim, çok basit bir sebebi var, dinin sanat ile olan ilişkisi var, dindar toplumlarda sanat soyut yapılır, çünkü klasik sanat formlarının üstünde baskı vardır. Dindar ve kapitalist toplumlarda tasarıma benzeyen sanat işlerine değer verilir, çünkü para ile ilgilidir, ve functionaldır, çünkü youtube da kavramsal sanat diye arat, dindar vakıfların videolar çıkar, hala öğle mi bilmiyorum. Kavramsal sanat dindar sanatçının çıkış noktasıdır, başka bir yere gidemez. Figur form put ilişkisi çok zordur. Kaligrafi, kilim, Candaş'ın eserlerine baktığın zaman o soyut bu topraklara da yaşamış olmanın etkisini görüyorsun. Avrupanın tanımladığı o klasik sanatı indirirken bunları yücelterek, bunu üzerinden çok güzel stratejik olabilir. O yüzden bu topraklara çok uygun alanlar. Bizde mesajlar gizlidir. Benim dediğimin direk olmamasının sebebi budur. Candaş'ta da onu görüyorsun, eser mesela çok tatmin ediyor, derdini arkaya gizlemiş.

Yeni Medya sanatınının tarihine baktığımızda bu alandaki en büyük sıçrama sizce neydi?

Büyük işleri saymayacağım, Ardunio kartı, processing yazılımı önemi, Wiring Kart Hernando Barragán önce yazılıyor. Ondan önce director da yazıyorlar. Tool olarak bunlar, kültür olarak internet tabi ki, birbirlerimizin eserlerini görüp esinlenmemiz diyebilirim. Aletler diyebiliriz. Dijital kültür üzerinden değerlendirdiğimiz için, yapabileceğin alet adevat lazım var, bir işi yapmak 5 yıl sürüyorsa o iş yayılmaz ama bir aya indiyse yayılır. Bunlar ile beslenen insanların dili o. Sanatçı gerçeği anlatır, ama gördüğü gerçeği anlatır. Kendi gerçeğini anlatır. Miltos Manetas'ın eserleri çok beğeniyorum. Pikachu örneği var mesela. Benim gerçeğim, kablolar vs. gerçekliğimi anlatıyor.

Sanat ve Zanaatçı olarak görüyorsun. Nasıl bir ilişki görüyorsun.

Zanaatkar normalde bir alet üzerine uzmanlaşan kişidir. Benim herhangi uzmanlaşdığım bir alet yok. Benim herkesin korktuğu şeylerden kormadığım için, ben işimi görebilecek şekilde yapıyorum, bir sanatçının işini görebilecek şekilde yapmalıdır. Haşa Zanaatker olamam. Haşa zanaatkar olamam. Orada benim sanat kelimesini kullanan uzak doğu temeli var, Avrupa temel sanatçı kavramında değilim zaten, Avrupa temelli sanat kavramında sanatçı yerini bilir. Uzak doğuda çok abzürttür. Sanat kelimesi japonyada yoktur. Daha holistik, avrupa da yaşadığı akılcı sıçramalar, sanatın icadı, terminolojisinin oturması, tarihinin yazılmasını yaşamamıştır. Türk sanat tarihi Avrupadaki gibi yazılmıştır, buradaki kültüre özel bir şey yoktur. O yüzden zanaatla hiç ilgim olduğunu düşünmüyorum diyebilirim.

Yeni Medya Sanatının geleceğinin nereye varacağını düşünüyorsunuz?

Şu an mikro akımlar dönemi, şu anda 50bin sanat akımı aynı anda ilerliyor,biz bundan haberdar değiliz. Yeni medya sanatı bunların bir kısmını kapsıyor, Nerede bu terim biter, ne terimi başlar inan bilmiyorum, ama mesela Bioart dediğin zaman o da Yeni Medya Sanatına girebiliyor ya, sürekli böyle Yeni Medya bitemeyebilir, sürekli birşeylere ona dahil girebilir, bitmeme ihtimali var. şöyle bir şeye dönecek mesela yeni medya sanatı yeni sanat tanımları ile yok olacak, yani herşey yeni medya sanatı olursa yeni medya sanatı demenin bir anlamı yok, ona sanat deriz, içindekileri sınıflandırırız ya, günümüz sanatı içinde bir şeylere doğru gidebilir. Ama

depolanamaması, arşivlenememesi, sergilenememesi gibi problemler çok ciddi olduğu için, para etmiyorsa çok ciddiye almıyorlar. Performans sanatı çok yaygın, bütçeler oraya doğru kaymaya başladı, bilmiyorum geleceğin.

ARTUT, Selçuk, Kişisel İletişim, Nisan 17, 2018. Sanatçı.

Yeni Medya Sanatı sizce nedir?

Etiketlendirmek çok zor belki bir dönem olarak konuşulur ama sanki tarihi o anda yazmak çok doğru gibi gelmiyor bana bir yandan da. Ekspresyonistler o dönem ona ekspresyonist diye başlamıyorlar, aslında onlar yeni bir yol buluyorlar, sonra başkaları ona ekpresyonist diyor, yani biraz bu anlamda günümüzde her şeyde olduğu gibi tarihte çok hızlı yazılıyor bence. O yüzden bunun etrafında düşünürler, medya teorisyenleri buna Yeni Medya Sanatı, daha doğrusu günümüzdeki açılımlara sanatın geldiği bu noktalara yeni medya sanatı diyorlar, ben bir türlü kabul edemiyor, ikna olamıyorum, biraz şekilciğim belki de, yani yeni biraz modernist bir tutum gibi bir şey, yeniye hasret yeni iyi felan gibi oluyor, o yüzden aslında sanatın herhangi bir döneminin öne çıkarılacağı bir şey olmasını arzu etmem. Yeni Medya olması demek onun iyi olduğu anlamına da gelmiyor ama sanki öğle bir kriter yaratıyormuş gibi bu bağlamda da bana yeni medya rahatsız edici geliyor. Aynı modernizim eleştirisine katılacağım gibi. Geçmişi sil, her şeyi olsun. Çok ayırıcı geliyor, aynı zamanda formdan çok uzak geliyor, duygudan, süreçten. Oysa bir çağ ya da dönem olarak konuşursak, teknolojik sanat demek bana daha uygun geliyor. Teknolojiyi yoğun bir şekilde kullandığı için. Ama daha netleştirmek gerekirse, sanatçı şapkası ile işin içersinden biraz sıyrılıp, buna eleştirmenler ve teorisyenler adını koyabilir demek de var ama biraz bu konu üzerine fikir yürütmem gerekirse uzman olduğum ya da adını koyabileceğim bir şey olmasa da ben şu anda çok derin bir bilgi çağı içersinde olduğumuzu ve var olan bir çok şeyinde, üretiminde aslında bilgi çağında olduğu için, bilgi sanatı da denebilir. Bu kavramlar içerisinde var oluyor, benim için. Çünkü medya sanatı demek bile, yeni medya demekten daha anlamlı geliyor gibi. Bir mediumu kullanıyor, ama bunu en iyi şekilde 10 yıl, 100 yıl sonra göreceğiz gibi. Bu biraz şey gibi, Fütüristlerin 1910 lar italyada Fütürizm diye koydukları şey tarih. Ama o döneme bağlı olarak bir dönemi anlatıyor ve o yüzden de çöküyor. Fütürizm bir periyodun ismi olarak koymak aslında ya onu sürekli yaşanır kılabiliyorsan belki ayakta tutabilir ya da o dönemki hali ile history of Futurism olarak konuşabiliyorsan, burada bir kavramsal sorun da ortaya çıkıyor yani. O yüzden bir türlü Yeni Medyanın ne olduğu konusunda bir fikrim yok, bu biraz da kalıpçılıktan uzak kalmaya çalışmak ile de ilgili, bunu güncel sanat, çağdaş sanat vs başlıkları altında korumak mümkün, çok estetik anlamında da ortaya çıkan şeyler, projeksiyon içerikli teknoloji kullanan içerikler olduğu için, generative sanat, teknolojik sanat gibi şeyler bana daha teknik tanımlar olarak daha tutarlı geliyor açıkcası.

Sanatın tanımı değişti mi? Şimdi sanat dediğimiz şey nedir?

Bence sanatın tanımı hiç bir zaman belli değil o yüzden de öğle bir özgürlüğü var, özellikle günümüzde bütün kavramlar birbirinin içine girdi. Herkes bir şey üzerine görüş belirtip yepyeni kavramlar ortaya atabiliyor. Ama sanat geçmişten beri gelen muammalı durumunu devam ettiriyor, bu da onun özgürlük alanı. Sınırları yer yer öyle taş koyuyor ki bir anda insanlar sanatın noktasında sersemlik yaşayıp, sonrada onu kanıksıyorlar, işte ne bileyim buluntu sanatı, sokakta bulduğunuz şeyler ile yaptığınız sanat diye bir şey, bundan 200 yıl önce yaptığınızda saçmalık olan şey, bugün aslında çok revaçta olan bir şey, bu anlamda sanatın tanımı gün ve gün değişiyor. Daha doğrusu içeriği diyim, ama tanımı yapmak gerçekten kolay değil, yaptığımız zamanda gerçekten büyüsü bozuluyor aslında.

Yeni Medya araçları kullanırak yapılan sanatların özellikleri ve günümüzdeki rolü nelerdir?

Bilmiyorum, yeni medya sanatı ile yapılan eserler ne onu çok iyi bilmediğim için, ama o şemsiye altında dile getirdiğim gibi teknolojiyi kullanan, kaynağını veriden alan, çoklu seçimden yola çıkan, ne bileyim bu fotoğraf içinde geçerli, kodlar ile üretilmiş eserler için de geçerli, karşınızda opsiyonlar sonsuz. Çekeceğiniz fotoğraflar eskiye kıyasla çok daha fazla kopyalar, hatta daha

manipülasyona yönelik içerikler daha esnek, yaptığınız malzemeyi şekilden şekile sokmak, orada Remidiation diye geçiyor – medyayı sürekli değiştirebilmek, bütün bunlar bu tür sanatların içersinde var ve çok eklektik. Bir yandan salt ses değil video yaptığınız zaman video ses artı belki entstalasyon ile beraber mekanın nasıl yerleştirileceği videonun içeriğine bağlı olarak çok açılımlı, çok katmanlı diyebilirim. Geçmişe oranla bir resme bakmaktan çok daha fazla duyulara yönelik bir içeriği var.

Günümüz sanatı içinde kendi işlerinizi nasıl tanımlıyorsunuz?

Evriliyor, sürekli evriliyor, çok konvensiyonel gelişmeler var teknolojik anlamda. Ama hep ben biraz daha konservativim ya da daha analitiğim diyebilirim. Konservatif olmak bir taraf gibi olmak içerebilir ama teknolojiye de her zaman kuşku gibi bakmayı tercih ederim aslında hayattaki bir çok şeye de belki ama teknolojiyinin bunca hızlı ilerleyişi o eleştiri kriterlerimizin oturmasına bile müsade etmezken, var olan her tür teknolojik gelişme ile insanlar yeni yi hasretinden ya da yeniyi özelleştirmek ötürü hemen sanat yapıyorlar. Örneğin yapay gerçeklik gibi konular. Ama ben biraz da tekniği eğer discourse, eserin içerisinde anlatmak istediğim şeyi yediremiyorsak o eserin güçlü olmadığını düşünüyorum. Genelde yaptığım işlerde mesela en son zorlu da future tellers da yaptığım işte de öğledir, ondan önce yaptığım işte de öğledir, düz satı oldukça minimal, estetiğin arkasında 8 tane bilgisayar, deli gibi kodlar, machine learning felan gibi şeyler dönüyor. Ama bunları hep merak edene, altını karıştıran gösteriyorum. Bunları gösterim ben machine learning Sanatı yapıyorum demek çok komik geliyor, ya da ben virtual reality sanatı yapıyorum demek bunlar hep aslında teknik. Yani anlatmak istediğiniz şey ne Bunu aslında yedirebiliyorsunuz teknik ile beraber o zaman eserinizin güçlü olacağını düşünüyorum. Ben bunun için uğraş veriyor, bunun olup olmadığını aslında siz veya başkalarının söylemesi daha doğru olur, benim için teknolojiyi öne sürmesi değil, onunla daha neler yapabileceğimizi algılayıp, onu bir araç olarak kullanmak, yer yer de onunla beraber üretmek, aslında o da var işte şansa bırakmakta olabilir, Machine Learningte bahsettiğim Realivel işi öğle, rastlantı ile beraber otomatik metin yaratıyor vs gibi içerikleri var, o anlamda eserlerin tekniğini ikinci plana saklamayayı yeğliyorum. Çünkü aurasını bozduğunu düşünüyorum. Yani kablo göstermek vs felan bunların başka şeye hizmet ettiğini ama etkileme amaçlı parlak boya kullanmak gibi, aslında ne çizdiğin daha kıymetli bence.

Üretiklerinizi mutlaka sergilemeye çalışıyor musunuz? Yeni Medya sanatında sergileme sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Benim dile unsurlardan ötürü yaptığım işler biraz düşünsel sürece dayanıyorlar. Bu anlamda çok yap-boz veya denemeler vs aslında çok kafada dönüyor, o yüzden eser üretimine girdiğim zaman çok daha sağlam adımlar ile ilerlemeyi ne çıkacağını ne biteceğini daha önceden görüp, onu sonuçlandırıyorum, bu anlamda genellikle yaptığım eserlerin tamamını sergiliyorum. Bunlar bir serginin parçası, kişisel sergi de olabilir, karma sergi de olabilir, olmakla beraber bir proje gibi de …., ama kendi kendime oturup yapıyorum gibi kısmı ise hep bir öğrenme kısmı sonucu çıkan yeni bir süreçler ile başlıyor, geçen sene yaz döneminde oturup bu Machine Learning nedir, bundan beslenip sonrasında zaten kafamda hemen bir eser yapacağımı biliyordum, ne yapacağımı ve formunu bilmiyordum, işi başlamadan belirleniyor ve üretime geçiyor, ve tamamını sergiliyorum. Nasıl saklanıyor ve nasıl üretiliyor ile alakadar ise, 2009'du galiba ilk kişisel sergimde bir tane etkileşimli bir eser var dı, Languaegnes diye, video değil, video bir koleksiyona dahil oldu, satın alınıldı. Koleksiyoner bende kopya istediğinde benim verebileceğim tek şey yazılım aslında ama tabi ben şu göz ile bakıyorum, galeri ile de bu yönde konuştum. Biz o günün, o dönemin koşulları ile beraber, bir bilgisayarın işletim sistemi ile beraber hiç bir güncelleme yapılmayacak, yapısı bozulmayacak şekilde kamerası vs felan o standartlarda olacak şekilde eseri korumalıyız, aksi halde o eseri tekrardan restore edebiliriz yani, gibi bir süreç var, tabi koleksiyoner o noktada video kaydı istiyor. Eserin BetaCam olarak istediği, ama Linear medya bekleniyor. Benim yaptığım şey Linear bir video değil, ben sadece bir USB'de verebiliyorum. Bu sene o eser tekrar sergilenmek istendiğinde tekrar yazdığım teknolojiyi çalıştıramadım, ve restore etmem zorunda kaldım. Yeniden günümüzün koşullarına göre oluşturdum. Bu tabi şu anada

hayatta olmam ile beraber kendim yapabileceğim bir şey ama olabildğince eser kurulurken bol bol dökümantasyon, fotoğraf, deneyimlerin yazılması gibi şeylerin yazılmasına ihtiyaç var, yani ben eserlerin hangi cm kadar asılacağının hangi televizyonda gösterilecek ise belirtilmesini düşünüyorum çünkü yani bu resim alıyorsunuz ama …. Resmin boyutu onun etkiliciliğini farklı kılacaktır. Eğer sanatçı kriter belirterek bunun son halini söylüyor ise buna saygı göstemek zorundayız ve o şekilde korumamız gerekir. Bu anlamda medyayı koruyabilmek çok zor ve aslında insanların buna gereken değeri verebilmesi çok zor. Bir anektot örneği, eserin USB ile galeriye teslim edilmesi ve tekrar alınamaması, bu durumda polise haber vermemiz gerektiğini eserin çalındığını söylediğimde, usb bulmak zorunda kalmışlardı, sanatçının bu tavrını koruması gerekir. Özellikle insanlara zorluk yaşatmak için değil, Bunun standartlarını koyacak isek, insanlar buna kıymet verecek ise her noktasında bir özen gösterilmesini sağlamak bir uğraş açıkcası. Bu anlamda çok hızlı üretim, çok hızlı tüketim kakaayıp kadar gidiyor tabi ki tarih belirleyecek ilerde eser olarak kalıp kalmayacağını ama eser adını sanatçı verse de ortalıkta olmayacaklar.

Eserlerinizi nasıl koruyor ve depoluyorsunuz? Eserlerinizin yok olma durumu geleceğe aktarılamaması konusunda nasıl kaygılarınız var?

Harddiskler var, eserle ilgili dokümantasyonlarıda saklıyorum. Klasik data kaybı kadar basit aslında. Bunun dışında bir takım koleksiyonlara giren eserler var, klasik data kaybı korkusu yaşıyorum ama bunun önüne geçebilmek için, koleksiyonerlerin eserin ne olduğu ve nasıl saklanması konusunda konuya hakim değilim ama kendi adıma dökümante ediyorum. Fiziksel medyaya dökmek, kod algoritmaları şeyler konusunda fiziksel bir medya da saklamak pek mümkün değil.

Performans işlerinizi nasıl koruyor ve saklıyorsunuz.?

Ses kayıtlarını almaya çalışıyoruz. Video dökümantasyon da yapıyoruz ama yaptığınız şey deneyim yaşatmaya yönelik ise bence bunu dökümante etmek imkansız sadece bunun Platonun dilinden konuşmak gerekirse mirror refleksion, (kısmı bir yansımasını) sağlayabilirsiniz. Nasıl ideal bir obje yok ise dünya da o performans ve aurası o zaman tüketiliyor, ve ondan sonra izlediğiniz şey, ona tanık olacak bir açıdan baktığınız bir video kaydı olacak. … deneyimi belgeye dönüştürmek imkansız. Sadece yapıldığına dair bir kayıt olabilir ve ilerde de kullanılabilir. ...

Yurtiçi ve Yurtdışında Sergileme yöntemlerinde farklılık var mıdır, karşılaştırabilir misiniz?

Bütün galericiler çok daha net söylecektir. Batı medeniyeti odaklı konuşuyor isek, müthiş bir titizlik olduğunu söyleyebiliriz. Eser ile alakalı. O titizliği zaman içersinde aslında görmeye başladık yavaş yavaş ta olsa. Ama Yurtdışında katıldığım sergilerde, fuar etkinlikleri, her şeyin tanımlı olması gerekiyor. Nerede ne olacağını belirlemeniz gerekiyor. Burada biraz derme çatmalık oluyor. Mekana erken gittiğinizde elektrik yok vs. bir mücadele kısmı var tabi. Bütün bunların önemlerini alır durumdayım.Yaptığınız eseri koruyabilmek adına, eger bir bilgisayar tabanlı ise elektrik kesildiği zaman ne olacak bunları düşünmeniz gerekiyor. Ama tabi beklemediğim şeylerle de karşılaştım tabi.

Sizce Yeni medya sanatını kimler değerlendiriyor? Hangi örgüt ya da kurumlardan destek alıyorsunuz?

Bir kaç grup var, izleyiciler, izleyicilerin ilgisi sizin de aslında devamlılığınızın aslında bir nebze de kanıtı ve belki de garantisi ileriye yönelikte desteği oluyor, koleksiyonerler var, manevi anlamda bir tatmin var, ama maddi boyutları müze, galeri vs üzerinden belirleniyor aslında özellikle teknolojiyi barıdıran dile getirdiğimiz içerikteki eserlerin ölçeklerini büyütmeye kalktığınızda arkanızda birini bekliyorsunuz aslında bir destek, bir organizasyon, Türkiye de yok

demeyeceğim. Residence ya da fonlar var. bazen galeri ya da sergiyi yapan mekan da fonluyor, mesela örneğin Zorlu, PSM, Future Tellers, zorlu karşılıyor. Fikrin büyüklüğüne bağlı olarak bütçe ciddi oranda oynayabilir. Bunun için arkanızda bir destek gerekiyor. Bu birliktelik bazen sanatçının fikrinden de ortaya çıkabilir ama yer yer yurtdışında da örnekler de var. bir firmanın ya da oluşumun isteğine yönelik aslında sanatçının dilinden de uzak olmayan hoş bir birliktelikte olabiliyor. Bu işi bir anda büyütebiliyor. Bu tekno-kültüre sektörel anlamda bir yatırım var, bunun üzerinden bir destek geldiğini belirtebilirim. Müzeler, galeriler bu noktada kültürel aktivitenin çabalaması kadar ilerleyebiliyor. O anlamda fonlama veya eser üretimene dair çok ciddi galerilerin, müzelerin desteklerinin esik olduğunu düşünüyorum ama sektörel anlamda aktif olan firmaların bu konuda istekli olduğunu görüyorum.

Türkiye'deki Yeni Medya Sanatının üretimi konusunda dünya ile kıyasladığınızda nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

Coğrafi sınırların kalktığını düşünüyorum. Eser yapma cesareti de yurtdışına gidip beslenip, internet üzerinden beslenip yapabileceğine dair o özgüvenin oturduğunu görüyorum, bu anlamda bir coğrafya sınır içinsinden seslenmek kendi adıma çokta net bir şey olamaz. Burada bir çok sanatçı dünyanın herhangi bir yerindeki sanatçı gibi yaşıyor, orada da eser gösteriyor. Önemli ödüller ile dönüyor, tecrübeler ediniyor. Bu anlamda bence son derece global bir yapısı var.

Bazı starlar var enternasyonal olarak, ama onlar da nereli bilmiyorum. Buranın söylemi oldu, o söylem kırıldı, '90 ların başında 2000'lerin başında kentli yaşamın, doğu batı vs sentezi hikayesi epeyi bir tüketildi, epeyi bir harcandı. Şu andan tamamen ondan uzak bir yerde yeni medya ile uğraşanlar insanlar, yeni medya ile nitelendirdiğimiz insanlar. Bu anlamda buralı gibi de duyulmuyorlar, görülmüyorlar. Bir ülkeye aidiyet konusuda da sanırım tartışmanın dışında kalıyor.

Yeni Medya Eserleri sizce insanlara ne kadar ulaşabiliyor, insanlar arasında "bilinirliği"i sizce ne ölçüde?

Herhalde 4-5 yıl içindeki gözlemimden diyebilirim, Contempory İstanbul dan ağzına kadar doluyor. Hem sosyalleşme anlamında olabilir hem hayatta bir tatmin neticede yani o eserler ile buluşma , buna yönelik bir potansiyel olduğunu düşünüyorum. Contempory – Plug-in section'ı , Aksanat gibi şeyler insanlara bayağı bir yol gösterdi diyebilirim. Üniversite eğitimi ile beraber aslında Görsel İletişim Tasarımları, Yeni Medya Sanatı adı altındaki bölümler, iletişimin buralara bakan tarafları ile beraber, böyle bir akademik nosyon ile beraber zaman içinde bir kitle gelişti ve oluştu. O insanlar bu yapılan şeyleri takip ediyorlar, bu müzikte olabilir. Bunlar çok ümit verici şeyler, ileriye dair bu tekno-kültürün yükseldiği ve onun da tükettiği, bu sanatın kıymet gördüğünü belirtiyor. Sektöre de var olmak isteyen bir takım firmalar da bu potansiyelin farkındalar. Bu yüzden de böyle bir destekle ile beraber bu işler büyüyor.

Yurtiçi ve Yurtdışı sergi deneyimlerinize dayanarak, izleyici, seyirci tepkilerini değerlendirebilir misiniz? Türkiye'de Yeni Medya izleyicisinin değerlendirebilir misiniz?

Hiç kötümseme niyetinde değilim ama tamamen ampirik gözlemimden bahsedebilirim. Yurtdışındaki işlerde merak kat sayısı daha yüksek, insanlar gelip ne ile ilgili, ne anlatıyor vs gibi kendi adıma en çok istediğim şeyi yapıyorlar, sorgulamayı yani benim görmediğim, ya da yapmak istemediğim şeyi bana sunarak beni besliyorlar, o çift taraflı olması beslenim tarafından doyurucu. Bu belki de sanatın farkından da olabilir. Fonksiyon anlamında çokta hayatın içinde burada fazla yüce gibi geliyor bana. Sanatçı egosu, dokunulmazlığı yüzünden belki de insanlar geri adım atıyorlar. Biraz da Türkiyedeki sosyolojik toplum, hata yapmaktan çekinen bir toplum, bunu yani en basitinden dil meselesinde bile görebilirsiniz….. Belki o ego kişilerde de var, belki

yanlış bir şey söyleyecem diye bir seviye bariyer var. onun yurtdışında daha kırılmış olduğunu düşünüyorum. Herhalde böyle anlatabilirim bu durumu.

Yeni Medya sanatınının tarihine baktığımızda bu alandaki en büyük sıçrama sizce neydi?

İnternet diyebilirim, bahsettiğim bilgi çağı hikayesininde aslında en büyük mihenk taşı, hatta ona bilgi rönesansı diyorlar, benim sevdiğim bir kavram. Yani aslında rönesans yaşanıyor, onunla beraber bence başka bir boyuta ulaştı.

Kendinizi ne kadar Zanaatçı ne kadar Sanatçı görüyorsunuz?

Aslında komik olacak ama anahtar teslim, fikirden sonuna kadar kendim uğraşıyorum. Çünkü yapabileceğim tarafımı hayal edip, onu yaparken geliştirmeyi tercih ediyorum. Öbür türlü böyle boş bir rüyanın peşinde koşup kötü sonuçlara giden işler olmasıda mümkün ve işin mutfağında olup çalışmayı ter dökmeyi, orada süreci yaşamayı tercih ediyorum. ...

Kavanoz eseri örneğinde kontrolcülük adında değil aslında bir anlamda da o esere tekrar dönüp bakmak gerekirse bu çoklu üretimde ki insan faktörünün aslında ben varım süprizi ile karşılamak. Herkesin eline aldığı bu fabrikasyon niteliğindeki ürünü sanatçı bir fiil A'dan Z'ye kadar kendisi yapmışlığının başka bir auranın ortaya çıktığını düşünüyorum. Bu bir yandan da da tüketime de eleştirisi var, kendi emeğimi bir anlamda son derece kıymetli buluyorum. Bu el emeği zihin emeği de olabilir, çünkü sanat çeşitli sanat tavırları var, kafanızda çizip yapıp sonra bunları insanlara yaptırma şeklinde, neden olmasın olabilir, kolarasyon anlamında olabilir. Fakat bu da çok gri alanlar yaratıyor. Ama şu ana da kadar A'dan Z'ye hep kendi ürettiğim, kendimi geliştirirken farkına vardığım işler yapmayı tercih ediyorum.

Yeni Medya Sanatının geleceğinin nereye varacağını düşünüyorsunuz?

Kavramsal olarak ortalıktan kaybolacağını düşünüyorum, her sanatın evresinde olduğu gibi bir akım olarak belli bir periyod ve tarihi tanımlayan bir ifade olarak kalacak. Ama buna dair kehanette bulunmak çok zor, geleceğe kalacak şey sanatın tanımı tamamen değişip bambaşka bir şeye de dönüşebilir. Bu konuda görüşüm yok, şu an aktif olan argümanlar bu insan teknoloji bağlamındaki üretimlerde, insanın teknolojiyi araç olarak kullanmasında öte, bayağı teknolojinin söz sahibi olmasını söylüyor. Bugün haberlerde duyduğu, japanyoda bir belediye seçimine yapay zeka da girecekmiş. Insanlar onu da oylayıp, tercih edebileceklermiş. Bu tür absürtlüğü daha normalleştirecek bir dünya bekliyor anlaşılan. Insan tarafından baktığımızdan pesimis ama teknoloji çalışacak biz de yatacağız düşüncesi peşinde olanlar da olabilir ama bunu zaman gösterecek, ben bu konuda daha da pesimistim. Sanatçıların çok daha fazla disiplinler arası olup, kendine yetebilecek farklı yeteneklere sahip olabilecekleri uzmanlaştırma değil de genelleştirmesinin olabileceği bir yapıya dönüşeceğini düşünüyorum.

GÜLAN, Genco, Kişisel İletişim, Mart 31, 2018. Sanatçı.

Yeni Medya Sanatı sizce nedir? Sanatın tanımı değişti mi? Şimdi sanat dediğimiz şey nedir?

Öncelikle karışık bir başlık, önce onu söylemem lazım. Çünkü iki ayrı şeyden bahsediyoruz. Yeni teknolojilerin sanatı dönüştürmesi ve bununTürkiye'ye yansıması iki ayrı şey. Günümüzde Yeni Teknolojiler hayatı hızla değiştiriyorlar. Yani daha spesifik olmayı gerekirse, günümüzde yeni elektronik iletişim araçları bütün hayatımızı daha hızla değiştiriyorlar. Cep telefonu adını verdiğimiz aletlerle 24 saat yapışık yaşıyoruz. Sadece sanat değişmiyor, hayatımız değişiyor. dediğimiz gibi eskiden hep konuşlan bir şey vardı, üzerimize cip takıp bizi takip edeceklerdi. Şimdi üstümüze takacaklarını bildiğimiz çip cebimize girdi. Yani cebimizdeki aletler artık her an nerede olduğumuzu ve ne yaptığımızı fotoğraf ve video ile kimler ile beraberiz, fotoğraflar ile tam bir mükemmel takip durumundayız. Ve daha ilginci şu, bunu bize zorla yaptırmıyorlar biz üstüne para vererek ve bunu çok istediğimizi düşünerek yapıyoruz. Zaten kapitalizimin en ilginç şeyi bu. Bize bir takım şeyleri yaptırırken, ve yaptığımı şeyi biz istiyoruz sanıyoruz. Kapitalizmin ve postmodernizmin önceki ideolojilere olan farkı bu. Daha önce insanlar bir takım şeyleri tanrı için yapıyorlardı, devlet için yapıyorlardı. Şimdi biz istiyoruz zannediyoruz ama onların istedikleri şeyler yapıyoruz sigara tüketiyoruz işte cep telefonumuzdan ayrılıyoruz ve bunun gibi. Sosyolojik çözümlemeden sonra tabiki sanata yansıyor, bütün hayatımız değişince ama ilk cevabı şu şekilde bitireceğim hayatımıza bu durumu yansıması sanata yansımasının ötesine geçmiş durumda.

Günümüzde bu durumda sanatı, sanat çalışmalarını kimler için yaptığını düşünüyorsun.

Güzel bir soru. Buna bir örnekle cevap veriyorum. Çankırı workshop yapıyorum. GSF öğrencilerine. Çankırıya gelince şehrin içindn içinden akan bir çay gördüm. Bu çay çok ilgimi çekti yine fakülteye girince de çerçeveler gördüm, çocuklarla dedim ki, hadi çerçeveleri kapın çaya gireceğiz. Boş çerçevri herkes gidip çayın içine girdik. Çayın içinde yürümeye başladık, bir teyze de bizi gördü. Siz bunu kimin için yapıyorsunuz diye sordu. Bende dedim ki, sizin için yapıyoruz. Bu da bir nokta. Yani sanat diğer insanlar için yapılır, bu bir servis. Fakat sanatın özelliği çok da tarif edilmesi zor bir servis yani çokta tarif etmediğimiz ama tabii ki sanatın amacı da şu o kişinin o soruyu sonrası. Yani Ben de bugün tekrar seninle konuşurken senin bu soruyu sorması, senin o soruyu sorması. Çünkü beyin soru sormaya başlayınca başlamsı. sadece beyin alışık olmadığı durumlar için çalışmaya başlıyor ve bizim işimizde biraz bu. Sizi alışık olmadığınız durumlarda bırakmak. Yani seni o teyzeyi, buna süpriz etkisi diyebilirsin. Sen neden beynini çalıştırmak istiyorsun, ben de kendine biraz daha spor hocası gibi görüyorum ya nasıl spora gitmezsen kasların küçülecek çalışmazsan da beni küçülecek, çalıştırmazsan beynin küçülecek bende senin beyin trainerım. Benim meslekğim, bana bu yüzden para ödüyorsun, yapıt satın aldığında Genco Gülan'dan, personal trainer olarak tutmuş oluyorsun.

Bu durumda yeni medya işlerine, müzeleri koleksiyoncuların yaklaşımını nasıl görüyorsun.

Çok yavaş geliyorlar çok çok yavaş yani teknoloji teknolojik değişimlere ayak uyduruamıyorlar. Belki de ayak uydurmak istemiyorlar. Yani sanat kurumları çok arkadan geliyor ve sanatın öncü bir rolü olması gerekirken kurumlar yavaş geliyor ama bu şu demek değil sanatçılar yavaş gidiyor demek değil, yani sanatçılar yeni teknolojilerle deney yapmaya devam ediyor ama kurumlar işi çok daha ağırdan alıyor.

Peki bu durumda şunu nasıl değerlendiriyorsun. Herhangi bir sanat eserinin müzede sergilenmesi ve bunun kolleksiyoncu tarafından satın alması, bugüne kadar gelen bütün

sanat eserlerinin yaşadığı bir süreç bu durumda Yeni Medya Sanatını farklı kılan şey ne olmalıdır.

Yeni Medya Sanatı tabi ki satın alınıyor ama bu iş teknolojik gelişime dediğim gibi ayak uyduramıyor. Çünkü yeni olan sanat aslında şuradan başlayalım, bir sonraki makalemde söyle yazıyorum, diyorum ki. Anlayabiliyorsanız muhtemelen çağdaş sanat eseri değildir, diyorum.

Bunu biraz açabilir misin?

Aynı şekilde bunu yeni medya ya da yansıtabiliriz. Zaten senin yeni medya olduğunu anlayabileceğin şeyde artık yeniliğini kaybetmiştir. Şimdi burada çok kritik bir durum var. Yine demin gösterdiğim heykeldeki gibi üstüne dokununca rengini değiştiriyordu idi ama mesela bende öğreniyorum ki bu malzeme uzun süre dokununca bu özelliğini kaybediyor. Yani yeni medya işleri daha tanımlanamaz işler. Yeni medyanın yeni kısmı koruyabilmek için biraz daha tanımlanamaz anlayamayan anlayamadığımız üstünde kafa yormaya devam etmek zorunda olduğumuz işler bulmamız gerekiyor. Bunları bulamaz isek yeni medyadan bahsedemeyiz. Ama medya sanatından bahsedebiliriz. Yani geçmiş zamanı kullanarak , yani yeni medya sanatı söyle bir şey idi kelimesini kullanarak, sski medya sanatından bahsedebiliriz. Yeni medya sanatından bahsedebilmemiz için biraz daha ne olduğunu tam tarif edemediğimiz şeyler bulmamız gerekiyor. Kolay tarif edebiliyorsa çözümleyebiliyor isek mesela kızımın oynadığı slime denen çamurumsu hamurlar, kimyanın yeni ürünleri, bunlarla yeni medya sanatı yapılabilir mi sorusunu sorduğun an aynı zamanda şöyle bir cevapta var, Evet bunlar olabilir. Yani sana soru sordurabiliyorsa hatta sen sabahtan beri yeni medya değil dediğin şeylerin yeni medya olma ihtimali daha yüksek. Biraz daha tereddüt içinde bizi bırakan şeylerin yeni medya olma ihtimali daha yüksek.

Peki bu noktada Web Bienaline değinebiliriz. Mesela web bienalinda şu anda sadece internette var olabilir bir yapısı var, Mekanı internet ve internet bağlantısına ulaşamadığımız zaman biz bu eserleri göremiyoruz. Bu noktada o eserlerin üretimi, sergilenmesi aşaması tamamen farklı tüketimi de bir noktada tekrardan online olarak varlığını, yani bir izleyici olarak tekrar o işlere bakma istiyorsam, teknik olarak gerekli alt yapıya sahip değilsem bakamıyorum.

Oradaki bir çok yapıt kayboldu, yokoldu. Siteleri kapandı, sanatçıları yaşamıyor, diğer yapıtlardan farklı olarak bu yapıtlar yokoluyorlar. Yani yeni medya sanatı bitti derken, yeni medya öğle bir oynak zeminki sanat yapıtının yok olmasını konuşabiliyoruz. Yani yapıtları sen görebileceksin ama bir çok başlığı göremeyeceksin gibi.

Bir izleyici sence Yeni Medya eserinin önünde ne kadar vakit geçirmelidir?

Benim için önünde geçirdiği vakit değilde bunu ne kadar düşündü önemli. Ve idael süreçtede unutmaması ve unutamaması gerekli. Yani benim seyirciden beklediğim şey hayatımız boyunca böğle bir şey görmedik cümlesi ve de bunu hayatım boyunca unutamayacağım demesi. Yani bunu senelerce hatırlaması. Belki hiç unutmaması. Yani Mükemmel beklendi budur.... Uzun süre bakmasından daha çok hep hatırlayabilmesi çok mühim. Yapıtın onun kafasını meşgul etmesi lazım... Benim böyle bir beklentim var.

Peki yurtiçi sergilerinin ve izleyici deneyimlerinden yurt dışındaki sergilerin ve izleyicilerin arasındaki farklar nerlerdir. Nasıl bir gözlem yaptın.

Yurtdışında çok daha yaygın ve zengin sergileme yöntemleri var. Münih'teydim neredeyse onlarca müze yan yana. Çok rahat geziyorsunuz. Ve sergileme metotları olarak Türkiye ve yurtdışından uçurumdan bahsedebiliyoruz. Türkiyede sergileme metotları konusunda olumsuz gelişmeler var. Halbuki sanatçıların yapıtları adına öğle şeylerden bahsedemiyorum. Türkiye'de tam tersi hala iyi yapıtlar görebiliyorum. Sanatçı bazında iyi yapıtlar var. Aklımda kalabiliyor.

Ali Mihari'nin Pilottaki işler kafamı kurcalamaya devam ediyor. Mouse satın alırken yapmış olduğu heykel gibi.

Yeni Medya sanatının geleceğini nasıl görüyorsun?

Fark ettiğim şey şu ki elektronik araçlar elektronik iletişim araçlarına çok hızlı alışıyoruz. Bu yüzden de Elektronik işlere daha alışacağımız için bunlara sanat dememeye başlayabiliriz, yani bunlar çok daha çağdaş sanatlar entegre olabilir dolayısıyla önümüzdeki dönemde biyolojiden, bio artan daha ilginç gelişmeler bekliyorum çünkü çok ilginç gelişmeler olmaya başladı artık bilgiyi DNA'lara kaydediyorlar. Burada çok geniş bir potansiyel görüyorum. Yine uzay araştırmalarınında bir takım daha yeni noktalara varmasını umut ediyorum.

Bir eserin sanat eseri olarak sayılması için eserin müzelere ya da koleksiyonlara girmesi gerekirdi. Günümüzde yeni medyayı nasıl değerlendiriyorsun. Yerini nasıl buluyor ve nasıl bulacak?

O kurumlara girmeleri faydalı diyelim. Bu zorunluluk değil. Eskiden kitaplara girmek çok önemliydi. Günümüzde elektronik yayıncılık çok geliştiği için, ... eskiden tartışdığımız durum, yayın haline geçiyor. Yani sanatın tanımında asıl önemli nokta seyirci ile buluşması. Ve burada bahsettiğimiz nokta bir seyirci bile yeterli, yani milyonlar olsa daha iyi. Sonuçta çocuk yapmak için bir anne ve bir babanın buluşması ve biyolojik bir malzeme değiş-tokuş yapmaları lazım. En az iki kişinin buluşması ve fikir değiş-tokuşu yapması gerekiyor. Yani ortada bir fikir var, bu fikri yapıyor ve bir şekilde yayınlıyorsun. Artık instagram, facebook gibi Web 02. – web 03 gibi mecralar her yerde ve kaçamayacağın şekilde üzerine yapışık, dolayısı ile artık bunlar şart değiller ama tabii böyle bir kolaylık kolaylığın olması bunun o kadar da kolay olması anlamına gelmiyor. Çünkü internette bir sürü malzeme var. Müze bunu böyle bir şeyi geçiyor. tak diye gösteriyor gözüne gözüne sokuyor. O da mükemmel bir şey değil.

Türkiye ve yurtdışından seyircilerden aldığın tepkileri nasıl kıyaslayabilirisn.

Yapıt yurtdışımda 5 kat fazla fiyata satılıyor. Sanatçı için Türkiye de çetin koşullar var. Değişik tepkiler var mesela Amazonda profil fotoğraflarımı İphone kapağı yapıp satıyorlardı. Mesela bu bir seyirci tepkisi aslınfa. Alıyor bunu benimsiyor ve ticari bir şeye dönüştürüyor.

Peki telif hakkını nasıl takip ettiniz?

Telif hakkı konusuda hızla değişiyor, hala boşluklar var, soru işaretleri var, hukuksal kısmı geriden geliyor. Telif hakkı, müzeler ve kolektifler gelene kadar o yapıt bayatlamış oluyor aslında. Kokmuş bir balık için biz cenaze töreni düzenliyoruz. ... Müzeye girene kadar suyunun suyunun suyu haline geliyor. Dolayısı ile seyircinin de müzede taze sanat ile karşılaması çok zor, imkansız demiyorum ama çok zor. Kolektör, küratör, müze direktörü bu işi anlayana kadar zaten sanatçı başka bir şeye geçmiş oluyor, ya da olmuş olması gerekiyor.

Gelecekte bu süreç daha mı hızlanacak?

Bu iş kaçma kovalama meselesi, hakim bey diye bir internet düşünürü, geçici otonom alan, sanatçının üretmesi için otonom alanlara ihtiyacı var, yani başka kimsenin iktidarının olmadığı yani paranın , ya da politikanın ya da hukukun egemenliğinde olmayan alanlara ihtiyacımız var. Açık koddan bahsedebiliriz. Gri alanlardan bahsedebiliriz. Yani ilk hayatın başladığı, bakterilerin ilk çıkışı, suların fışkırdığı sıcak nemli alanlarda ilk hayat başlıyor. Bataklıklarda balıklar denizden karaya çıkıyor, soğuk mu sıcak mı belli olmayan değişken belirsiz alanların devam edebiliyor olması gerekiyor ki, buradaki üretim sürsün, daha değişken şeylerden bahsediyoruz. Mısırda hayat nilin kenarında incecik yeşil alan, oraya beton dökülmemesi lazım ki, burada yeni bitkiler, yeni sanat çıkabilsin.

KOÇ, Osman, Kişisel İletişim, Nisan 5, 2018. Creative Technologist

- Yeni Medya Sanatı sizce nedir? Sanatın tanımı değişti mi? Şimdi sanat dediğimiz şey nedir?

Yeni medya sanatının tanımı süreç içinde gelişti. İlk çıktığında Lev Manovich'in The Language of New Media kitabının referansında ilerlediğinde o dönem, 2010 civari daha eski geleneksel sanatta veya üretim metotlarında sabit olan her şeyin parametrikleşmesi, yani her şeyin ve dolayısı ile real time değişebiliyor olması ilginçti. Bu tanım daha çok generetive art tanımına daha yakın geliyor. Van Gogh'un Starry Night'ı Geleneksel metodlar ile üretilmiş olsan, yeni medya ya uyarladığında yani kodla veya yeni teknoloji ile üretmiş olsan ne değişirdi bu sefer her şeyin pozisyonu parametrik olurdu. Dolayısı ile kompozisyon daha parametrik olur. Sanat eserindeki fark imgeler uzayında tekil bir nokta iken sen bunu kod ile yaptığında bu sefer bir uzay tanımlıyorsun. Çünkü bu yerlerinin değişikliği her versiyon hala aynı eser olur. Dolayısı ile üstte anlatmak istediğin fikir ve biçimin tekil bir noktadan ise bir uzaya dönüyor. Bir üst boyutada dimensiona çıkmışsın gibi oluyor. Burada tabi bir yandan eski sanat ile yeni sanat arasındaki hibrit bölgede bir süre farklı, yani bir tane generative art kodu yazdıktan sonra sen o koddan bir süre farklı sonsuz imaj üretebilirsin. Ve bunların hepsine ayrı ayrı yaklaşmak bir duruş ve bu daha geneleksel bir duruş. Yeni Medya kapsamındaki duruş bunun hepsini tek bir iş olarak almak. Bu sadece genereative art kısmı. Yeni medyanın tekrar tanımlanan generative art bir yandan yeni medyanın önemli alt alanlarından biri. Başka bir yandan işin içine dijital fabrication giriyor. 3D printer, CNC lazer gibi bir takım bir taraftan endüstiri de kullanılan üretim aletlerinin 1. ucuzlaması 2. minikleşmesi, ev içine girebiliyor olması 3. bilgisayar entegrasyonun gelişmesi. Burada söyle bir şey oluyor. Geleneksel yöntemler ile yapılan bir heykeli hangi malzemeden yapıyorsa bir esas kopya yapar, bunların hepsi dijital olduğu zaman, çıkan objenin tanımı değişiyor. Çünkü sen bu sefer istediğin zaman skale edebilirsin, öte taraftan tamir edebiliyor olman, aynısını basmak çok kolay oldu, dijital fabrikationun avantajı böğle bir şey oldu. Paylaşmak konusunda da avantajları da oldu. ... 3D modelleme üzerinden anlatmam gerekirse farklı objeleri birbirine kolaylıkla matchleyebilirsin, birbirine eşleyebilirsin. Dolayısı ile farklı modelleri bulmak seçmek ve bunları birleştirmek daha kolay olduğu için, fikiri anlatmak için üretmeye harcadığın çaba azaldı. Dolayısı ile düşündüğümüz şeyleri çok daha kolay hayata geçirebiliyoruz. Ve bence bu çok iyi.

Yazılım ve kodla birşeyler yapabilmek physical computing alanının önünü açtı. Bir taraftan sensörler ile kullanıcıdan aldığın bilgi o sanat eseri üretiminde kullanman gibi diyebilirim. Sanat eseri çıktıdan çok o çıktı ile kullanıcı arasındaki etkileşim sırasındaki deneyim haline geliyor. Yani çünkü sen sonuçta etkileşim tasarlıyorsun çıktının dışında. Sen etkileşimi yaşarken bir deneyim var, sen bu deneyimi tasarlıyorsun. Işin esas şiirselliği orada oluyor. Ama sen kullanıcıyı soktuğun pozisyonlar işin bir parçası haline geliyor. Open Work tanımınada gidiyor. Kullanıcının sanat üretime dahil olmasına gidiyor. Ben Audio-Visual performans alanını seviyorum. Uzun yıllar müzik ile uğraştım. Bir taraftan sahneye çıkmayı seviyorum. Sahnede enstrimanlar ile başka bir iletişim yolu bulup konuşmayı seviyordum. Görüntünün sese tepki veriyor olması. Eski işlerimden videoda filmin beyin dalgaları ile değişiyor olması, birşeylerin akışını değiştiriyor olabilmek, bir taraftan narative kurmak daha zor, her şeyin değiştiği narative kurmak çok zor, öte yandan kullanıcının işle ilk yüzleştiği andaki keşfetme anı bence çok değerli bir an. Elektronik ve mekatronik bitirdikten sonra kullandığım sensörlerden bio sensörlere geçmemim temili bu yüzden, çünkü keşfetme anı, daha basit sensörler olduğu zaman çok kısa sürüyor. Tuşlara basıp bekliyorsun, bio sensör olduğu zaman etkileşim için aldığın veri, kullanıcıdan aldığın bir veri. Ama kullanıcınında o veri üstünde %100 gücü yok. Beyin dalgalarını kullanıyorsun, beyin dalgalarını %100 kullanamıyorsun. Kullanıcıyı kendi içinde bir Challange sokuyorsun. Bir taraftan kullanıcı olarak bir şeyleri kontrol etmek istiyor, ama kontrol etmesi gereken kişi kendisi oluyor, onu da nasıl yapacağını bilemiyor felan filan. Bir taraftan deneyimide azaltabiliyor. Hiç bir şey söylememek istiyorduk çünkü filmi izlesinler istiyorduk. Yeni medyanın, hala yeni medya diyoruz ama bence günümüze evrildiği haldeki durumu ikinci

Rönesans terimine daha yakın. Çünkü sadece mevzu sanat değil, Sanat bu üretimin çıktılarından biri sadece. Ama bir taraftan birşeyleri yapmak kolaylaştıkça, sen daha büyük bir resme bakabiliyorsun. Standart endüstri devrinde sen sadece buyuk bir makinanın sadece bir kısmından anlıyorsun. Büyük bir makinenin tekil bir insanın muhakeme etmesi çok zor. Ama makinayı yapman kolaylaştıkça sen bu sefer tüm makineyi tasarlamaya başlıyorsun. Dolayısı ile düşünmen gereken daha çok alan oluyor. Sosyal olarak günlük hayatımızda da var. Verilere ulaşmamız kolaylaştıkça sen mesela hayır bile yapsan, hayır yapacağımız bir derneğin Muhasebe raporlarını inceleme ile sorumlusun aslında. Çünkü bunu yapmaz isen biraz daha eski bir düzen oluyor. Bunu şuna bağlayacağım, bu üretim kabileyetlerinin getirdiği ekstra zihinsel faklı konularda düşünme yükümlülüğü, sadece sanat ve teknolojide dediğimizde aynı zamanda matematik aynı zamanda işin oyun kısmı gibi, o yüzden Rönesans kısmı daha çok hoşuma gidiyor, sanat ve teknoloji dediğimizde de azaltmış oluyor ama bunun iletişim kısmıda var. Benim kendi gidişatımın biraz da zorunluluk gibi yaptığım şeylerden biri de aslında ben hep benzer konulara odaklanıyordum. Ama bazen bunun dersini verdi bazen sanat yaptım, bazen business'e girdim. İşte bu beyin dalgalı filmden sonra, oyun yaptık. Sanat diyemem. .... dolayısı ile benim odaklandığım konu hep insan makine ilişkisi denemeyi seviyorum. Bazen sanat olarak bazen ticari bir şey olarak çıkıyor. Yeni Medya süper güç noktasına geliyor artık. Tek parmak ile binaları sallayabiliyorsun. Dolayısı ile işin içine insanı augmente etme, kabiliyetlerimizin artması felan filan.

Teknolojinin ilerlemesi ile yeni açılan hyper alanlar var, yapması daha kolaylaşan alanlar var. Augmented Reality her yerde duyuyorsun. Ve ya virtual realtiy felan. Bir taraftan teknoloji olunca malzeme giriyor, malzeme girince bunu alacak para gerekiyor, bir taraftan mekan gerekiyor. Mesela bir görsel tasarlıyorsuni projektör ile yansıttığın zaman bambaşka bir hal alıyor. Dolayısı ile benim burada diğer arkadaşlarımla gözlemlemeye çalıştığım, kendi sınırlılık kısmını nerede çiziyorsun. O projektörden anlamak senin sorumluluğun mu değil mi. Tabi kişiden kişiye değişiyor. Sanat ve teknoloji birlikteliğinde hali hazırda dipsiz kuyu olan alanlar var. Ve üsütüne yeni alanlar ekleniyor, dolayısı ile burada sanatçının biraz direnci var, biraz imkanla alakalı biraz neyi sevip neyi sevmediğiyle alakalı. Kimi sanatçı sadece hype peşinde koşuyor. Her yeni çıkan alana girip orada bir şeyler yapıyor. Yeni ve popüler olan ne ise onu yapıyor. Bir yandan keşif de yapıyor, bir yandan bulunduğun ortamla da alakalı. Farklı şeyler denemen lazımki neyi sevip sevmediğini bulasın. Sensörlerle uğraşırken 2012 yılında Candaşlar ile yaptığım audiovisual işleri bayağı sevdim. O tarz afilli işleri sergilemek San Francisco'da çok daha kolay. Edinmen gereken bir teknik dil var, ve yerellişiyor. Mesela Lazy Susans var mesela. Dönen tablaya diyorlar. Yaptığım koni için öğrendim. Bu iletişimin içinde kaybolma hali hoşuma gidiyor. Yabancıyım öğreniyorum, ben insanlara torenaslı oluyorum onlarda bana ve dateline yoksa çokda başka bir keyif oluyor.

Yeni Medya üretiminde kullanılan hem yazılımlar hem de makinalar var ve bunların çıktı üzerindeki izlerini hep görüyoruz. 3D objenin çizik izleri gibi, mesela tüm photoshoplanmış imajlar birbirine benziyor gibi bir şey. Candaşlar ile yaptığımız işte kendi aracımızı ürettik. Dolayısı ile böyle esnekliklerede sahip, dolayısı ile sskiden kendi enstrümanını üreten müzisyen kalıbı daha farklı bir yerde duruyordu. Satın alabildiğin ürünler dışından b ir taraftan bu araçları alıp geliştirme durumu var, kendine custom haline getirme durumu var. Diğer taraftan da sıfırdan kendi enstrümanını yaratma durumu var. Bence bunların ikisi de yeni medya ve ütemi ile alakalı söylenmesi gereken şeylerden bir kaçı.

Bu durumda kendini ne kadar kendini sanatçı görüyorsun, ne kadar zanatçı görüyorsun.?

Ben sanatçı title'nı sevmiyorum. Ben mezun olunca Atölye açtım, Tam olarak kendimi zanatkar olarakta görmüyorum. Bu tarz yaşayış biçimleri hangi akımlarından geliyor, mesela Amerika'da şehir dışında yaşamın getirdiği garaj kültürü, usta değilsin daha becerikli oluyorsun ,hiç bir konuda ama musluk tamir etmeyi biliyorsun. Usta artizan bir tavır bence.

İlk zamanlar etkileşim tasarımcısı diyordum anlamı kayınca başka anlamlarda kullandım, bir ara

üretmen vs kullandım. Son zamanlarda kendimi Creativeal Technologist olarak kullanıyorum, ondan sonra sanatçı diyorum. Çünkü sanatçı kendimi tanımlamak için dar geliyor. Bir taraftan da başka bir baskı getiriyor, benim yaptığım her şey sanat olmak zorunda değil. Yaratıcı teknolojist tanımı daha çok seviyorum. Esas uğraşmak istediğim konu teknolojiyi daha yaratıcı şeylerde kullanmak. Daha sosyal faydacılıkta giriyor. Protez kol gibi. ... meraklarımla devam eden şeylerden dolayı sanatçı diyemiyorum. Yaratıcı teknolojistin tanımıda belli değil o yüzden de evir çevir. Kendi oyun havuzumu yaratıyorum. ... Boş zamanında para kazanmanın dışında ne yapıyorsun. Artık güzel sanat eseri yaratmak bana yeterli gelmiyor. ... yaptığım çeviri 20.000 kişi tarafından indirilmiş. Hiç bir işim bu kadar izlenmedi... robot kol tasarımını sevmemin iki noktası var. Bilim akademi endüstri büyük sorunlara net cevaplar bulmaya çalışıyor. Sen sorunun çözülmesi derdinde değilsin belki ama %10 katkı sağlamak bile mutlu ediyor. ... yaptığım bu kolda hiç bir elektronik yok. Benim için önemli olması üretmesi inanılmaz ucuz. Öte yandan tamir kolay. Mühendislikte herkesin öğrenmesi bu, senin her şeyin çalışmasını değil, bozulmasının tasarlaman gerekir. Elegant bir failin hali. ... robot kol içinde yeni medyanın getirdiği şeylerden biri içinde tüketimi içine aslında şeyi koyuyorum, kullandığım objeye sahip olma, aslında onu değiştirebilme ve onu tamir edebilme becerisini koyuyorum.

Güzel Sanat Eseri tanımınızı biraz açar mısınız?

Sanatın kullanış anlamlarına göre farklı farklı anlamları var tabi, Objenin veya görselin estetiği ve sende uyandırdığı soyut duygular, güzel sanatlar geleneğinden gelen, bir taraftan kavramsal sanat var, güzel bir şey göstermekten çok süreç gibi farklı farklı sanat şeyleri var. Benim burada bahsettiğim güzel sanatlar gibi bir şey, çıktının estetiğinden ve onun izleyici üzerinde yarattığı etkilerden bahsediyorum. Öte yandan kavramsal sanatıda güncel düşünce biçimlerinin getirdiği çok farklı sanat şekilleri çıktı ortaya. ... Türkiyede sanat yapmak, etken olabildiğimi hissettiğim nadir alanlardan biriydi. Çünkü kalan her konuda edilgen hissediyordum. Ve kendi atölyemde birşeyler üretirken çok etkin ben tasarlıyor ben üretiyorum. Bir şeylerin olması için uğraşıyorsun ama senin eforun ile alakalı değil. Ben yapmak istediğim için yaptım. Maker'ın yükselme sebebi de oydu. Her maker fair için absürt şeyler yapmaya çalıştım. Sanat yapmaya çalışmadım.... ben teknoloji kendimi ifade etmek için kullanıyorum. ...derdim sanat yapmak değil çünkü.

Türkiye'deki yeni medya sanatının üretimi konusunda dünya ile kıyasladığınızda nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

... Hizmet almaktansa kominite yaratma ortamını seviyorum. Burada Hacker space ortamları var. Üretim teknikleri olarak burada daha fazla sponsorluk alabiliyorum. Yaptığım işlerden birine Epson sponsor oldu. Türkiye'de sponsorluk alamadım. Hayal gücümü yapabildiklerimle sınırlandırdım. Burada gücüm arttı... yurtdışına taşınma sebeplerimden biri de oydu.... Candaşın estetik kalitesine ulaşabilen çok az insan var diyebiliyorum.

Ayrıca Yurtiçi ve Yurtdışında açtığınız sergilerinizi düşünürseniz, nasıl bir kıyaslama yaparsınız? Sergileme yöntemlerinde farklılık var mıdır, karşılaştırabilir misiniz?

Işlerin biçimleri birbirinden çok farklı, bazıların documentasyonu değerli olurken, bazılarınki değerli değil. Dolayısıyla özellikle projectörlü işler için diyorum videosu , geçeğinden daha güzel. Projektörler hiç bir zaman parlak gözükmüyor. Video üzerinden dağıtımı ve tüketimi daha çekici gelir o yüzden bence. Orası sanatçının uğraşması gereken bir şey. Yoksa prodüksiyoncunun işimi, burası tam olarak net değil. Özel sektörle içli dışlı oluyorsun. Uluslarası işlerde genellikle büyükelçilikler destek veriyor... Buradaki desteklerde ticari içerikli destek tabi ki... Yurtdışında biraz daha töreranslılar. Projeden projeye değişiyor.

Eserlerini nasıl koruyorsunuz? Eserlerinin geleceğe aktarılmama konusunda nasıl kaygıların var.

Yeni medya bakış açısından cevap verince, eserlerimin hiç birinin fiziksel varlığı olduğunu

düşünmüyorum. Yazılım bazlı eserlerimi kaydediyorum, yedeklemek kolay. Makul bir bilgisayarda, projektörde korunabiliyor. Elektronik ise pek saklamıyorum. Kullandığım malzemelerin hepsi çok kolayca erişebileceğim şeyler. Aynı işi yapmam bir ayı felan bulur. .... Dolayısı ile bir gün başka malzemeler ile yaparsın, başka oran orantı ile yaparsın, hepsi bu. Sen tüm sanatını belli bir yazılım ile yapıyorsun ve o yazılım duruyor, firma kapanıyor. İşin bir parçasıda güncel şeyleri takip etmek. Sanat teknoloji ile uğraşan insanların zorlandığı noktalardan biri bu.. O yüzden paylaşımlı atölyeleri kullanmak anlamlı. Nasıl bir bilgisayarı güncellemen gerekiyorsa, yeni ekipmanlarıda takip etmek işin bir parçası

Yurtiçi ve Yurtdışı sergi deneyimlerinize dayanarak, izleyici, seyirci tepkilerini değerlendirebilir misiniz? Türkiye'de Yeni Medya izleyicisinin değerlendirebilir misiniz?

Türkiye'de sergilerin çoğunda, herşeyiyle biz yaptık. Dalgalar sergisinin 8-9 işinin kodunu ben yazdım. Çok az sanatçı var ve çok az da destekleyen teknik ekip var. Ticari olarak da sanat olarak da bir tık daha burası daha iyi. Yapmam gerekeni ben yapıyorum, yapabiliyor olup yapmıyor olmanın tadını çıkarıyorum. İzleyici konusunda bana şöyle geliyor. Türkiye'de katıldığım sergilerde, izleyicilerin çoğu bu alandan insanlar, daha bilgili izleyici, eleştirirel yaklaşımı çok daha farklı. Bir taraftan yeni ünv. Öğrencileri de geliyor. Nispeten nüfusu var. Burada biraz hoşuma giden ve gitmeyen kısımları var. Mesela işlerin bir kısmı daha eğlenceli, ve insanlarda biraz daha eğleniyor burada sergilerde, oynamaya kendini kaptırıyor, o güzel, ama bir taraftan da bazı sanat alanları güzel instagram background ise daha değerli sayılıyor burada. Buna indirgeniyor. Instagramda güzel çıkan iş tutuyor. Bunun için sergiler açılıyor, Instagram art tanımı oluşturuldu. Bu artık çok tasarım, bu sanat değil çünkü o yüzden içselleştiremedim. ... Teknoloji temel malzemem ama bunları farklı farklı alanlarda uygulamak, günün sonunda bana farklı deneyimler kazandırıyor. Sanat teknoloji işlerindenki yönemlimlerden biri olarak görüyorum Süper gücü ve böyle güzel eğlenceli bir yönelim olarak görüyorum, yani küçük itkiler ile büyük etkiler yaratabilme gücü kastım.

ŞİŞMAN, Candaş, Kişisel İletişim, Nisan 10, 2018. Sanatçı.

Yeni Medya Sanatı sizce nedir? Günümüz sanatı içinde Kendi işlerinizi nasıl tanımlıyorsunuz?

Proje olarak görüyorum, yaptığım şeyler projeden projeye değişen şeyler, teknigide içerigide geleneksel yaklaşım türündeki tek estetik algı, tek fikirsel konsept üzerine yoğunlaşıpta işlerimin çoğu varyasyon olmamasını sağlamaya çalışıyorum. Benden çıktığı için bir zemini var genel bir duruşu var ama olabildiğince varyasyonlardan kaçınıyorum. Her işe project-base olarak bakıyorum. Dolayısı ile daha yeni kendim için en azından daha yeni şeyleri bir arama süreci oluyor bu. Belki sanatçının arayışı felan denilebilir. Daha çok o değişimi arıyorum.

Yeni Medya sanatçısıyım da demek istemiyorum, yaptığım işlerin yeni medyanın neresinde olduğunu çokta konumlandıramıyorum. çokta derdim de değil. Bir kimliğe bürününce bir çok farklı olasılığa kapamış oluyor insan kendini. Hem ürettiğimiz şeyler, hem de dönemin işleyişinde kaynaklı sürekli bir değişim, ne kadar hızlı teknolojinin değiştiğini görüyoruz. Bütün kavramların ve tanımların ne kadar hızlı başkalaştığını değiştiğini görüyoruz. Dolayısı ile bana net tavırlar çok iddalı geliyor. Her projeyi farklı şekilde yapmaya çalışan mütavazi bir proje geliştiricisi. Tabi ki de sanatçı title olarak geçiyoruz.Kendi alanımda en geniş title sanatçı olduğu için o daha doğru oluyor, sanatçı, tasarımcı. Çünkü bir yanda tasarımsal işler de yapıyoruz kollektif olarak…. Olabilecek en geniş tanım benim için daha doğru. Çünkü yeni medya sanatçısı diyince birazcık scope daraltmış oluyorsun. Bütün tanımlamalar kendi içinde homojenik geçişler barındırabilir. Dolayısı ile tanımlarla ayırmak gelişime ve başkalaşıma ters bir tavır olarak gördüğüm için bu kadar da net tanımlamalardan kaçınıyorum. Bir yandan da yeni medya sanatı diyince ; bunu tanımlamaya çalışırsam, tanımsızlığının değerli olduğunu düşünen bir insanım. Değişmeyen tek şey değişimdir. Yeni medya da da tanımlar değişiyor, benim için en özünde kendi içinde sürekli kendini yenileyebililen organizma olarak görmem. İçerisine her medyayı çekip barındırabiliyorsun. Ses ve kinetik bir çalışma mesela. Dolayısı ile birbirinden çok kopuk görünebilecek şeylerin arasında bir köprü, bir sistem aslında, sürekli başkalaşan bir organizma bir mekanizma gibi düşünebiliriz. O da zaten sürekli bu tür şeylerin yeni olmasının nedenlerinden biri de bu.100 sene sonrada eskimeyecek hep yeni olarak kalacak, çünkü kendini değişen dış faktörlere göre geliştiren bir yapı. Bio art gelişiyor mesela. En değerli taraflarından biri bu benim için.

Günümüz sanatı içinde Kendi işlerinizi nasıl tanımlıyorsunuz?

Kendi işlerimin ön plana çıkardığım noktalardan bahsedebilirim.

Gerçeklik meselesi ile alakalı araştırmam var. Mümkün olabildiğince farklı teknik ve teknolojiler kullanarak insanın algılarını ve gerçekli kavramını manipüle etmeye yönelik deneyimler ve süreçler tasarlıyorum. Farklı gerçeklikleri bu ne oluyor, dijital gerçeklik ile fiziksel gerçekliği, dijital gerçeklik ile analog gerçekliği bir araya getirip daha hibrit yapıya sahip projeler yapmak. Aynı zamanda insanları farklı duyularına aynı anda hitap eden böyle sinestetik yapılar kurmak. Hem bir yandan görme duyusuna hitap ediyor, hem bir yandan işitsel duyusuna hitap ediyor, bazen koku duyusuna hitap eden, dokunmasına dolayısı ile amacım farklı gerçeklikleri, farklı duyuları bir araya getirip hibrit yapılar ortaya koymak. Burda teknolojinin önemli bir noktası var bu tarz işlerde. Teknoloji sayesinde bir çok faklı noktalar arasında köprüler kurabiliyoruz... Teknoloji sayesinden A'yı Z'ye convert edebiliyoruz. Herşeyi birbirine convert edebiliyoruz. Dolayısı ile benim yaptığım işlerde, bir yandan da böyle bir taraf var. DataArt dediğimiz şeyin barındırdığı sıkıntılardan biri de o, bir datayı görselleştirmek fazla tasarımsal bir şey, ama sen o datayı alıp bambaşka bir yorumla başka bir şeye dönüştürürsen o zaman sanatsal bir değeri olabiliyor.... input ile out put arasında insanı bırakmak belki de hataları, riskleri, belki de çok alakasız görünebilecek scientif olmayan yorumu, bilim yapmıyoruz sonuçta, olmayanı insanlara

göstermek gibi bir derdimiz çok yok. Kişisel fitrelerden geçen şeyi göstermek, sanatçının çıktısı kişisel olmalı ya. Ama bilim kişisel değildir.... Benim yorumum ile karşı tarafın duyularına hitap eden işler yapmak gibi bir derdim var. Konsept olarak dertlerimden biri de konseptual olarak seçtiğim konular, durumlar, olgular hep temel problemlerler. Evrenin, insanların kurduğu sistemerle uğraşmak yerine, bunların ne gibi temellerden dolayı bu sorunlar çıktı, bu temelde nasıl sistemler var ki böyle şeyler türüyebilmiş. Fizikte, insan psikolojisinde yer alan temel noktalara focuslanmaya çalışıyorum. Bir etkinin bir tepki yaratması ve o tepkinin başka tepkiler yaratması ve o dağılan tepkilerin başka etkiler yaratması, aslında bu kadar basit bir fikirden yola çıkarak proje geliştiriyorum. Bu formulu insanluğın ürettiği bir çok şeye entegre edebilirsin... Fundamental temel prensipler var aslında, o prensipler mikro ve makro scale de hayatımızın her alanında farklı ölçeklerde nufüs ediyor. Bende bu gerçekliklerinden farklı şeyler üretmeye çalışıyorum. Benim için önemli olan teknik değil, teknik değişen dönüşen bir şey, asıl mesele derdinin ne olduğu, motivasyonunun ne olduğu, açığa çıkarmak istediğim dilim, sanatçı olarak kurduğun dünyanın dilinin ne olduğu. Asıl mesel bu. Yeni medya sanatçısı demek o yüzden problemlematik, çünkü yeni medyaya insanlar teknoloji kullanılarak yapılan sanat olarak bakıyor, sanatta teknik mi önemli sanatta konsept mi önemli diyince, sanatta konsept daha ön plana çıkıyor, o zaman çelişiyor, başka bir tanımlama gerekiyof. Teknik çok değişken, başkalaşılan, eskiden fırça kullanırken, şimdi lazer kullanılıyor. Sanatçıları tanımlamak adına ölçüt değil.

- Sizce Yeni medya sanatını kimler değerlendiriyor? Hangi örgüt ya da kurumlardan destek alıyorsunuz?

Çalışma imkanu bulduğum, destek aldığım Borusan, Zorlu, Plug-in, Digilogue vs.... Koç üniversitesin, Başak Şenova önderliğinde gerçekleştirdiği bilimsel sorgulamar sergisi vardı. Farklı disiplinden öğretim elemanları ile projeler geliştirdik. Yeni medyanın multidisiplinel alanından bahsediyoruz. Türkiye'de bir araya gelememekten bahsediyoruz. Bir araya gelemiyoruz. O güzel bir yapıydı. Akademi kendi içinde bir şeyler yapıyor, biz başka şeyler yapıyoruz. Yeni medya bu yapılar içinde structure yapısı bir araya getiren bir köprü görevi görebilir. Bizi akademi ile bir araya getirdi. Ebru'nun da benim de hayalim, akademi residance olarak kabul etsin ve kollektif üretimlere imkan tanısın. Özel Galeriler. PG art'ın sanatçısıyım. Kişisel sergimde destek sağladılar. Yurtdışında Özel kurumlar çok fazla destekçi var, festivaller çoğunluklar.

- Yeni Medyalar Sanatın iç dinamiklerini sizce nasıl dönüştürüyor?

Bazı dinamikler sabit, fikirsel, en özünde çok fazla bir değişiklik yapımyor ama yan çeperlerinden transfermasyona uğratıyor, bu da üretim teknikleri, yöntemleri gibi, Merkezdeki çekirdeğe çok bir şeyi yok, bambaşka bir hale getirme durumu yok ama kabuğunu, formu sürekli değiştiriyor. İçten çok dışa etkisi daha fazla, dış dinamiklere etkisi fazla diye düşünüyorum.

- Türk Sanatçıları Yeni Medya Sanatçısı olarak dünyada ne kadar popüler?

Bayagı biliniyor. Bizim jenerasyon özellikle, biz bilgisayar olmadığı dönemi de yaşadık, dijital teknolojinin ilk başlandığı ve geliştiği, yapay zekanın singularity (insandan daha zeki olduğu nokta) boyutuna geleceği dolayısı ile 30 sene sonra bunu yakalayacağız. Güzel bir dönemde olduk. VCD bölümlerinin açılması, sanatın teknoloji ile daha entegrasyon olduğu alanlar var ve Türkiyeden 10 tane sağlam iş yapan sanatçı çıkar, bir sergi olursa. Türkiye koşullarında yeni medya ile uğraşan sanatçılarda biraz daha teknik ve estetik kaygılar ile tasarıma daha çok kayıyorlar. Bence plastik sanatlar bakışı bir çok kimsede yok, bu bir case. Benim gördüğüm böyle bir problem. Teknolojik fetişizme dönüşen bir nokta var ve estetiksel bir fetişizme dönüşen bir nokta var. Sıkıntılar başlıyor orada. Böyle olmasıda sanat tarafından gelen insanları yeni medyaya karşı mesafeli durmalarını da sağlayan sebeplerden biri. Çok fazla teknik ve çok estetik

bir şeymiş gibi görüyorlar. Ama özünde manipüle olabilen bir yapı olduğu için özü tam olarak değil, temsilcileri o şekilde davranıyor gibi o şekilde olduğu anlamına gelmez. Genel problem var gibi ama dünya standartlarını yakalayan sanatçılar çıkıyor. Ben mutlu oluyorum.

Türkiye'deki Yeni Medya Sanatının üretimi konusunda dünya ile kıyasladığınızda nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

Türkiye'de de geç bir etkileşim olmaya başladı. ZKM, Ars Electronica gibi kurumlar uzun yıllardır bu durumu konuşuyorlar, Türkiye'de son 10 yıldır gelişen, ilgi çekici bir hale geldi. Amber Sanat ve teknoloji üzerine ilk ve ne yazık ki tek festival 2007 yıllarında başlamıştı. İnternetten takip ettiğim şeylerdi. Başak Şenova'nın soundart festivali Crtl+del vardı. Yurtdışındayken baktığımda çok çok azdı. 1975 sonrası bir kuşak giderek yavaş yavaş işlerini üretmeye ve Türkiye'de paylaşmaya başladı. Bir süre sonra popüler şeylerin içlerinde entegre olmaya başladı. Küçük destekler bulurken, yavaş yavaş plug-in (Yeni Medya) bölümünün de açılması, gelen sanat kitlesi ile gözlemleyebildiği ve deneyimleyebildiği bir alan açtı. Genelde çünkü mülayim tipler dolayısı ile çokta reklam kafasında olmamalarından yayılması yavaş oldu, bir taraftan da insanları korkutuyor, dijital sanat mı, bir çok parametre var, destek gerektiren şeyler olduğu için destek bulmak zor oldu felan. Böyle bir süreç geçirildi. 2011'den sonra daha popüler genel kitlelerin izleyebildiği alanlara taşmaya başladı. Giderek yeni kuşakların bunu gözlemlemesine sebep oldu bu tür gelişmeler... MIT profesörlerinin yaptığı performansları internetten takip ediyordum. Yurtdışından çok beslendim. Hollanda'da sanat teknoloji etkinlikleri oluyor, onları takip ettim. Dolayısı ile yavaş yavaş kendi alanında işler yapılmaya başlayınca birbirini kollamaya başlıyorsun. Alanın büyümesi, kapitalin bu alana eğilmesi gibi meselerden dolayıda yavaş yavaş kollama ve amatör ruh gitmeye başladı. Rakip olarak görmeye başlıyor, normal karşılıyorum. İnsan özünde problematik bir varlık olduğu için.

Türkiyede ki en büyük eksiklerden bir tanesi, bir araya gelememesi, o yüzden de bu ortamların ya da research alanlarının oluşturulamaması, büyük bir festival yapma, sanat teknoloji merkezleri kurmak. Yurtdışındaki merkezlerde yeni üretimler, devlet destekli teknolojik imkanlar sağlanması için üretim habitatı var. Türkiye'de her sanatçı bu konuda bağımsız bir şekilde bir şeyler yapmaya çalışıyor. Kişinin pazarlama yeteneği iyi ise aradan sıyrılıyor. Yaptığı işler ne kadar iyi olursa olsun, pasif kalıyor. Kollektif bir bilinç eksik. Yurtdışı ile böyle bir karşılaştırma yapabilirim. Ars Elektronica bir factory aslında. Bize buradan teklif gelmiyorda oradan teklif geliyor.... Bir takım destekleri bulmak çok zor Türkiye'de. Iki faktör var, kişinin pazarlama başarısı ve ikinci ise dijital sanatın, sanat teknolojiye olan mesafe ve bu işlerin bütçeler gerektirdiği için, belirsiz siyasal ortamda para yatırmak çok da cezbetmiyor kapitali. Iki farklı problem var. Yerleşik üretim ve tüketim alanı olmadığı için bir tıkanış söz konusu. Yurtdışında geçmişten gelen bir kültür olduğu için, kollektif bir bilinç olduğu için yurtdışında bu tarz şeyleri yapabilmek daha kolay. Tabi ki problemler var, ama biraz daha kolay. Oranları farklı.

Yurtiçi ve Yurtdışı sergi deneyimlerinize dayanarak, izleyici, seyirci tepkilerini değerlendirebilir misiniz? Türkiye'de Yeni Medya izleyicisinin değerlendirebilir misini?

Genellikle kişiden kişiye değişir ama, Türkiyede iş yaptıktan sonra yorumlar olumludur hep, yurtdışında yapıcı ve olumsuz eleştiriler alabiliyorsun. Yurtdışında daha direk bir eleştiri var. Ya çok yeni doyulmadığı için olumlu şeyler aktarıyorlar, ya da karşılaşınca yüzüne gülüp arkasında dedikodu yaparız belki de o yüzdendir. Ya olumsuz kıskançlıktan dolayıdır bizde, ama en değerli şey yapıcı olumsuz eleştiridir. Senin bakmadığın yapıcı olunca, üreten olarak bunu bir sonraki üretimlerinden bir nokta olarak alabilirsin.

Yeni Medya Eserleri sizce insanlara ne kadar ulaşabiliyor, insanlar arasında "bilinirliği"i sizce ne ölçüde?

Yeni medya çok ulaşıyor, formunu çok kolay değiştirebiliyor. Dolayısı ile formu konusunda çok fazla geniş range olduğu için bir çok farklı noktalarda seyirciye ulaşma imkanı bulan bir sanat.

Dolayısı ile klasik sanatlara göre daha fazla bence. Şu an değişen dijitalleşen dünya da, dijital teknolojiler daha da entegre olabiliyor. ... Yeni medya sanatı ile uğraşan insanlar, insanların vücuduna girebileceğiz. Bu biraz fütüristik bir bakış açısı ama neden diyorum bunu çünkü yeni medyanın formsuzluğu, tanımsızlığı, sürekli kendi içersinde yeni çıkan teknolojileri entegre eden bir bukelemun olmasından ötürü, black mirror daki gibi, 20-30 sene sonra olacak olan ya da Elon Musk'un kurduğu Neuralink gibi, insanın beyninin içine datayı yerleştirebileceğiz. Çipler aracılığıyla teknoloji virtual bir dünya da 5 duyusunu kontrol edebilecek noktalara doğru gidebiliyor, ne olacak yeni medya bunu da kullanacak. Benimde hayal edebildiğim nokta. Mesela kimsayal bir karışım ile kullanıcı bir deneyim yaşayacak, Şu an bizim için uç nokta olan, gelecekte normalleşecek bir durum, bu durumu entegre edebileceğiz Yeni Medyanın içerisine. Bu bayağı enteresan bir nokta.

Yeni Medya sanatınının tarihine baktığımızda bu alandaki en büyük sıçrama sizce neydi?

Yeni medyanın tarihini akademik ve tarihsel olarak ne bir şey diyemem ama tabi ki de kendi gözlemlediğim taraftan bakınca bilgisayar teknolojisinin gelişmesi diyeceğim. En büyük kırılma noktası diyebilirim. Personal Computer'in genel kitleye yayılması, topluma yayılması, mesela internet örneğinde, mesele genel kitleye, topluma yayılması, herkesin amatör bir şekilde video çekip, cep telefonunda filmi yapması, tekniğin ve teknolojinin genel kitleye yayılmasının öneminden bahsediyorum. Genel kitleye yayılması önemli kilometre taşlarından biri aslında. Ama çok nokta var tabi ki de.

Sanaatçı ya da Zaanatçı olarak mı görüyorsun. Üreten olan kendini nasıl daha yakın hissediyorsun.

O da proje bazlı. Hem sanat hem tasarım tarafında bulunan biri olarak, stüdyoda tasarım tarafından işler yapılınca, zanatçı olarak daha çok tasarımsal ve tekniksel kaygılar devreye giriyor. Ama sanat tarafında kişisel üretimlerde şöyle bir durumu var, yapmaya çalıştığım çoğu işin önceliği konsepti aslında oluyor, konsepti oluşturup, hangi medyayı hangi tekniği kullanacağım bu konsepti oluşturup ortaya çıkıyor. Denemek istediğim tekniğin üstüne konsept uydurmak değil, kendi işlerimde konsept var öncelikle. Burada tasarımsal bir süreçten çok sanata yakın görüyorum. Tasarım ve sanat arasındaki farka değinilmesi gerekirse, tasarımda bir probleme çözümler üretmeye çalışıyorsun ama sanat tarafında problemi kendin yaratıyorsun. Dolayısı ile sanat tarafında problemi kendim yaratıyorum. O problem üzerinden bu dediğim konsept teknik ve estetik şeklinde olan hiyeralşi ile üretimler yapıyorum. Iki tarafta da var olabiliyorum. Böylece bir çok farklı kaynaktan beslenmemi sağlıyor. Hardcore ticari işler yapıyorum, kişisel üretimler yapıyorum, kollektif üretimler yapıyorum, Sanatsal, Tasarımsal, aynı zamanda da akademide ders veriyorum. Sanat, Tasarım, Akademik dünya ve ticari dünyanın hepsinde ufaktan var olmaya çalışıyorum. Hepsindevar olmaya çalışıyorum ki genel bir bakış açım olabilsin.... Kullandığım dil de yöntem, konseptiler olarak dertlerimde de olabildiğince geniş tutuyorum. Yavaş yavaş focusumu daraltıcağım demek ki, özü cımbızla çekip alayım. Şu an kaotik ilerliyor.

Eserlerinizi nasıl koruyor ve depoluyorsunuz? Eserlerinizin yok olma durumu geleceğe aktarılamaması konusunda nasıl kaygılarınız var?

Projelerin bir tanesi, stüdyonun arka bahçesinde paslanıyor. Bir tanesini sehpa olarak kullanıyorum, bir tanesi duvar tahtası şekline geçti. Ileri dönüşüm yaptım. Farklı fonksiyonlar için kullanıyorum. Project base olduğu için, geçici sergilerde işler üretildiği için saklanması çok zor. Özellikle fiziksel enstalasyonlarda çok science-spesifik projeler oldukları için o sergi sırasında orada olmuş oluyor ve sonra saklanması çok oluyor açıkcası. Sergi esnasında kullandığımız teknolojinin yarısı sponsorlukla halledilmiş oluyor. Zaten senin olmuyor ve sadece işin bir bölümü sende kalıyor. Bazı kısımları dağılıyor, tekrar sergilemek istersen tekrar bir prodüksiyon işine giriyorsun. Projeden projeye göre çok değişken... Ticari tasarımlar yaptığım için sanatsal için satılma kaygısı olmuyor bende.

Yaratım sürecinde bunu düşünmüyorsun değil mi?

Ne hedef kitlesini düşünmüyorum, ne de satılacak mı umrumda değil, Satılma kaygısı olmuyor genelde, bu da özgürlük sağlıyor bana. Nohlab üzerinden ticari tasarımlar yaptığım için, hayatımızı devam ettirebilecek kapitali oradan sağlayıp, işin satılıp satılmayacağını dert etmiyorum, benim için bir parametre olmuyor.

İşlerinizin geleneksel sanat ortamı sürecinden geçmesini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Normal buluyorum, zaten sistem bu. Zaten yeni medyanın güzelliği de buradan başlıyor, yeni medya ile uğraşan bir insan bunlarla uğraşmak zorunda değil. Webart örneğinden gibi genel hali hazırdaki sergileme yöntemlerini geliştirmeye yönelik bir yapısı var. Bir projeksiyon alıp gerilla bir sergi yapabilir. Normal olan tarafında sistem belli, onu paylaşmaz isen, kendi kendine takılmış oluyorsun. Bu da ne, bir mekanın içine girmeye çalışmak, ne var galeri var, müze var dolayısı ile o döngüye giriyor ister istemez. Her yöne çekilecek bir yapısı var yeni medyanın. Range çok geniş, güzelliği de bu. Belediyenin ekranını hackleyerek, otobüs ekranlarına da girebilirsin. Böyle bir şeyi var.

Projelerinizi mutlaka sergilemeye çalışıyor musunuz? Kimlere yönelik çalışmalar yapıyor ve hangi mecraları kullanıyorsunuz?

Kendi yapmak istediğim, denemek istediğim şeyleri deniyorum. Başkası için yaparsan tasarıma giriyor, başka kaygılar giriyor ve problemleri çözmeye yönelik bazı tasarımlar yapman gerektiği için tasarıma kayıyor. Ben heyecanlandığım, denemek istediğim, sürecinden zevk alabileceğim, sonucunda ne güzel olur diyebileceğim kendi dertlerim ve problematiklerim üzerinden aslında projeler üretmeye çalışıyorum. Dolayısı ile hedef kitlem yok. Kendi kendime ufak denemeler yapıyorum. Öotivasyonum kendi denemek istediklerim, ve ikinci aşamada bunları paylaşmak. Bir çocuğun kendi oyuncağını başkasına göstermesi gibi gösterebilirsin. Bazı şeyler paylaştıkça ilerliyor, bu işleri sergileme isteği ya da arzusu başkaları ile konuşma gibi bir şey. Sergilendikçe de geri dönüşler alıyorusun. Eleştiriler alıyorsun. Rahat diyebilmek için yeni medya diyeceğim, teknoloji tarafından tutulan bir tarafı olduğu için finansal ve teknolojik destek önemli. Teknik ağır bastığı için kullanıcıya speakerin kalitesi üzerinden frekans aralığı çok önemli oluyor. Benim dertlerimden biri daha çok deneyim açığa çıkartmak ve deneyimi tasarlamak ve kompozo etmek olduğu için deneyiminde yaşanması adına projeksiyon örneğinde big scale geçmek gerekecek, kendi imkanlarımla karşılayabileceğim teknik bir donanım değil, bu alanda çalışan insanların en büyük derdi bu kaynağı bulabilmek.

Bu süreç nasıl işliyor peki? Özellikle destek aldığın kurumlar var mı?

Şu anda yapmak istediğin her şey için benzer yöntemleri kullanıyorsun. Commercial work projeler mesela, ya sana geliyorlar, ya da sen başvuruyorsun. Benim deneyimlediğim genellikle bana gelinmesi oldu. Teklifle geliniyor. Çeşitli görünür işlerden olayı sana teklif geliyor. Ama spesifik olarak proje geliştirmek için kaynak aramak olmadı.

Yeni Medyanın malzeme seçeneğini arttırması dışında sanata sundukları nelerdir?

Bir çok farklı disiplini bir araya getiren bir yapısının olması. Biyoloji ile resmi bir araya getirmek teknoloji olmayınca sanatçı için ilham noktası haline dönüşür. Ama yeni medya sayesinde resim ile biyoloji arasında teknolojiyi sokabiliyoruz,... dolayısı ile bir ressamın biyolojiyi inspri etmesi görüp bir şey yapması başka bir şey, üç şey farklık teknoloji, source output var ve bunları homojen bir şekilde bir araya getirmek başka birşey, yeni medya bu konuda başka bir şey üstleniyor aslında. Benim için en önemli sanata kattığı şey bu. Malzeme olasılığını arttırması, hakkaten aklına gelebilecek tüm malzemeleri kullanabileceğin bir alan açıyor. Sanat başlı başına böyle bir şey ve belki de yeni medya bunları daha anlamlandıran bir çatı oluşturuyor.

MİHRABİ, Ali, Kişisel İletişm yolu ile e-mailleşme, Nisan 24, 2018, Sanatçı.

- Yeni Medya Sanatı sizce nedir?

Benim özellikle kullanmayı sevdiğim bir terim değil ve çok net bir şeyi de ifade ettiğini düşünmüyorum ama yine de pratik amaçlarla kullanılmaya devam ediliyor. Öncelikle medya ile kastedilen şey nedir sorusu var. "Media", "medium"un çoğulu, mesela bağlamına göre "mecralar", "ortamlar", "araçlar", "gereçler" diye de çevrilebilir. Günlük kullanım olarak "yeni medya" denince geleneksel olmayan kitle iletişim araçları, yani radyo, televizyon, faks, basılı yayınlar vs.nin yerini alan Internet yayınları, yazılımlar, bilgisayar dosya formatları, veritabanları vb. dijital teknoloji kullanan iletişim araçları anlaşılıyor. Ancak bunu sanat bağlamında kullandığınızda, daha geniş bir anlamıyla, yani sanatsal malzemeler, gereçler, ortamlar veya mecralar diyebileceğimiz anlam da akla gelebiliyor. Bu şekilde bakınca sanatsal ifadede kullanılan yeni teknolojiler de kastediliyor olabilir, mesela genetik bilimi de sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanabiliyor, yani kitlesel iletişim araçları ile kısıtlı tutulmayabiliyor. Belki de bu karışıklığın nedeni bilgisayarda yapılan üretimde araçların, gereçlerin ve dağıtım kanallarının eskisi gibi birbirinden kolay ayrılabilir olmaması, üretimde kullanılan araç, işin taşıyıcısı olan gereç ve dağıtılmasını sağlayan kanalın aynı yerde yer alabilmesi... Bu konuda çok tartışma var ama açıkçası bana çok bir yere varan tartışmalar gibi gelmiyor.

- Sanatın tanımı değişti mi? Şimdi sanat dediğimiz şey nedir?

(Not: Bu soruyu öncekinden ayırdım, çünkü genel bir soru)

Bana göre sanat karşısına mantıksal formüllerle anlamını yazabileceğiniz statik ve mutlak bir şey değil, daha çok sürekli değişen, organik diyebileceğimiz bir sistem gibi. Sosyal, tarihsel, teknolojik, linguistik alanlar gibi birçok katmanda işleyen bir makina gibi. Dünya değiştikçe de bu makinanın işleyişi değişiyor. Yani hareket halindeki bu sistemin bir anlık fotoğrafını sistemin kendisi ile karıştırmamak gerekiyor, tanım arayışı biraz bu tip bir yanılgıya düşüyor, belki doğru soru "tanımı nedir?" değil, "nasıl işliyor?" olmalı...

- Yeni Medya araçları kullanarak yapılan sanatların özellikleri ve günümüzdeki rolü nelerdir?

(Not: İlk soruda özellikleri hakkında düşündüklerimi yazmıştım)

Yeni teknolojileri kullanan sanatı özel bir yere koymuyorum, olası birçok ifade biçiminden sadece bir tanesi benim için ama özellikle zamanın koşullarını ve teknolojinin algımızı ve düşünüşümüzü nasıl değiştirdiği irdeleyen sanatçılar için o teknolojik dilin kendisini kullanmak güçlü bir yöntem.

- Günümüz sanatı içinde Kendi işlerinizi nasıl tanımlıyorsunuz?

Günümüzün koşulları ile bağlantı kurma işini teknolojinin algımızı ve düşünüşümüzü nasıl değiştirdiği sorusu üzerinden yapmaya çalışıyorum.

- Kimlere yönelik çalışmalar yapıyor ve hangi mecraları kullanıyorsunuz?

Sanatla ilgilenenlere yönelik :) Mecralar işten işe değişebiliyor. Grafik, fotografik, işitsel ve heykelsi üretimlerin kombinasyonlarından, canlı veya kayıtlı verilerle işleyen dinamik sistemlere kadar uzanan bir çeşitlilik gösterebiliyor.

- Eserlerinizi mutlaka sergilemeye çalışıyor musunuz? Yeni Medya sanatında sergileme sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Kendimi "yeni medya sanatçısı" olarak tanımlamadığım için benim sergilemeye bakışım doğrudan yeni medyanın sergilenmesine örnek teşkil etmiyor sanırım, çünkü bazen çok klasik bir sergileme yöntemi de kullanabiliyorum, çünkü o iş için en uygun ifade biçimi o olabiliyor. Bazen de mekanda değil de sadece İnternet üzerinde işleyen işler olabiliyor, bunları da her zaman mekanda sergilemek için uyarlamak gibi bir derdim yok.

- Yurtiçi ve Yurtdışında kaç adet yeni medya sergisine katıldınız?

Burada bir liste var, hepsini kapsamasa da çoğu var: http://www.alimiharbi.com/about

- Ayrıca Yurtiçi ve Yurtdışında açtığınız sergilerinizi düşünürseniz, nasıl bir kıyaslama yaparsınız?

Her sergi birbirinden çok farklı, ülkelere göre ayırmak zor. Belki onun yerine sergileme alanının türüne göre ayırmak daha doğru olabilir: Festival, galeri, müze (bunu da kendi içinde sanat müzesi ve diğer müzeler olarak ayırabiliriz), bağımsız sanat alanı, sanat için tasarlanmamış kurumsal alanlar, vs kamusal alanlar gibi...

- Sergileme yöntemlerinde farklılık var mıdır, karşılaştırabilir misiniz?

İster "yeni medya" olsun, ister Edward Shanken'in tabiriyle "ana akım çağdaş sanat" olsun, aslında hepsinin bir şekilde beyaz küpün dışında yeralma olanağına sahip olduğunu düşünüyorum. Ancak dijital gereçler özellikle veriye dayalı üretimler için (görüntü, ses, video, video oyunları, web sitesi, vs) dağıtım konusunda ek bir avantaj sağlıyor. Bunun yanında sadece ve sadece İnternet'te varolabilen işleri de mümkün kılıyor. Bütün bu dağıtım yöntemleri ile iletilemeyen fikirler ve işler de bazen beyaz küpte yerini bulabiliyor, örneğin mekanda özel bir deneyim yaratan işler buna örnek olarak verilebilir. Bence önemli olan sanat eserinin ilettiği fikre en uygun sergileme ortamını bulmak.

- Sizce Yeni medya sanatını kimler değerlendiriyor? Hangi örgüt ya da kurumlardan destek alıyorsunuz?

Dünyada yeni medya sanatı ile uğraşanlardan bazıları kendi içine kapalı festivaller ve akademik toplantılar arasında mekik dokusa da (fotoğraf dünyası ile bir analoji yapacak olursak, yeni medya sanatçılarının bir kesimini sanat dünyasından kopuk fotoğraf kulüplerine, başka bir kesimini de yine sanat dünyası dışında çalışan foto muhabirlerine veya aktivist fotoğrafçılara benzetebilirsiniz), birçoğu bildiğimiz sanat dünyası içinde yer bulmayı tercih edebiliyor. Bunların ayrı olması için fazla sebep yok aslında ve zaten gitgide daha çok iç içe geçiyor gibi. Benim katıldığım veya destek aldığım yeni medya ile kısıtlı kurumlar veya etkinlikler, genel olarak günümüz sanatıyla ilgilenen kurumlara göre çok daha azdır.

- Yeni Medya Sanatın iç dinamiklerini sizce nasıl dönüştürüyor?

Verinin işlenmesi, dağıtımı gibi konularda karşımıza sürekli yeni yöntemlerin çıkması sanatı etkiliyor diye düşünüyorum ama bunu yeni medya sanatından çok bu teknolojilerin yaygınlaşması ve popüler kültürün bir parçası olması yapıyor belki...

- Teknolojinin / Yeni Medyanın malzeme seçeneğini arttırması dışında sanata sundukları nelerdir?

(Not: önceki sorulardan birinde yazdığım gibi, "zamanın koşullarını ve teknolojinin algımızı ve düşünüşümüzü nasıl değiştirdiği irdeleyen sanatçılar için o teknolojik dilin kendisini kullanmak güçlü bir yöntem")

- Türkiye'deki Yeni Medya Sanatının üretimi konusunda dünya ile kıyasladığınızda nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

Daha önce bahsettiğim üzere neyin yeni medya olduğuna karar vermek için yapılan kategorizasyonlar biraz sorunlu, o yüzden Türkiye ve dünyayı karşılaştırırken genel olarak sanat üretimine bakmayı tercih ediyorum ve yeni medya sanatı da bir şekilde bu resmin içinde yer alıyor. Genel olarak dünyayı yakından takip etme durumu var ama yeni adımlar atma konusunda zorluklar oluyor gibi geliyor.

- Türk Sanatçıları Yeni Medya Sanatçısı olarak dünyada ne kadar popüler?

Genel olarak Türkiye'de üreten sanatçıların başarılarıyla bir şekilde orantılı gibi geliyor.

- Eserlerinizi nasıl koruyor ve depoluyorsunuz? Eserlerinizin yok olma durumu geleceğe aktarılamaması konusunda nasıl kaygılarınız var?

Çok çeşitli üretimler olduğu için projeden projeye farklılık gösteriyor. Bazen bazen dijital veriler, bazen sergilenen nesnenin kendisi, bazen serginin dokümantasyonu, bazen ise sadece işin planları/taslakları/ölçümleri vs. olabiliyor. Eserlerin geleceğe aktarılmasının tek yolunun olduğu gibi korunması olduğunu düşünmüyorum; eseri görenlerin bundan etkilenip kendi ürettiklerine bir şekilde uygulamaları, bu etkinin onları dönüştürmesi, eserin çeşitlemelerinin başka kişilerin kafasında canlanması gibi şeyler de eserin kısmi de olsa korunması ile ilgili bence. Esas bu tarz bir etkileşimin olmaması daha çok kaygılanılması gereken şey gibi geliyor.

(Not: Bu konularla bağlantılı olarak bir görsel hazırlamıştım bir süre önce: https://m-est.org/2016/11/08/vasiyetimdir-ali-miharbi)

- Yeni Medya Eserleri sizce insanlara ne kadar ulaşabiliyor, insanlar arasında "bilinirliği"i sizce ne ölçüde?

Aslında "yeni medya sanatı", teknoloji fetişizmi üzerinden üretilmiş işlerin çokluğu nedeniyle sanat dünyasının geri kalan kısmında çok iyi bir üne sahip değil. Bunun yanında aynı sebepten ötürü beğenenler de var. Bilinirliğin niceliksel kısmına gelmeden önce, bilinme biçimleri birbiriyle oldukça çelişik...

- Yurtiçi ve Yurtdışı sergi deneyimlerinize dayanarak, izleyici, seyirci tepkilerini değerlendirebilir misiniz? Türkiye'de Yeni Medya izleyicisinin değerlendirebilir misiniz?

Genel olarak sanat izleyicinden ayırmıyorum. Yeni medya sanatı izleyicisini, genel anlamıyla sanat izleyicisinden farklı görmüyorum. Destek olan kurumlarda farklılıklar olabiliyor, mesela sadece yeni medya sanatı sergileyen festivaller var, ancak izleyiciye bakınca "yeni medya sanatı izleyicisi" ile "günümüz sanatı izleyicisi" arasında bir sınır çizemiyorum.

- Yeni Medya Sanatının geleceğinin nereye varacağını düşünüyorsunuz?

Bunu öngörmek çok güç, bir süre sonra böyle ayırt edici bir terime gerek de kalmayabilir, veya "yeni" olmadan sadece "medya sanatı" kullanımı yaygınlaşabilir. Doğrusu "sanat" teriminin bile bildiğimiz anlamıyla daha ne kadar süre kullanmaya devam edeceğimizden emin değilken bunu cevaplamak zor

WINDEN, Olof Van, Kişisel İletişim, Nisan 7, 2018. Today's Art Festivali Kurucusu.

What do you think about NEW MEDIA ART? Can you describe it?

Yes I can describe it, but first, maybe we should…cut this word. New Media Art.

Because what is new media art? To me it is just art. Let me put it like this: I think if Michaelangelo or Van Gogh, if they would live right now, they would probably not paint. They would use technology. And because of our advancement, we got technology, and this was a new tool for artists. But the way the artists are producing the artwork is still the same as 100 years ago. They are thinking about the composition, about the colours, and about the message. And it doesn't matter if it is paint or carving or using code. For me it is art. And even, I see this, what we call "new media art", is a new form that in the beginning was not accepted by the museums. Because it started with video art, for example. And video art was something that you could copy. You could not have a unique example in your museum collection. So, for most of the traditional art world, it was something like, this is from the media. And that's why they called it new media art. But for me, technology is the new paint. It is the new tool. I don't see many artists painting anymore. I see more and more artists using this technology. And this new art form made it more…there is more cross-over between sound, between visual arts. And this was actually my motivation to start what I'm doing. I'm running the "Today's Art festival" in the Netherlands, but also in Japan. And we have a lot of projects worldwide. My inspiration was that I saw that the traditional cultural institutions were still thinking like, if you are a visual artist you are in the museum, if you are a performer you are in the theatre. And I saw a new form of art starting, that was actually none of both. It was not for the theatre and it was not for the museum. So that was the inspiration for me to start a festival. To give a platform to this new form of art. And that this technology came, is actually a beautiful thing, because it made it much more accessible, for artists to get into a certain discipline. Let me give you an example.

When you wanted to be a musician 200 years ago, or 100 years, or 50 years ago, you had to study 25 years with a very expensive instrument, like a violin for example, Stradivarius. For me this is actually not an artistic practice, this is like sports, this is like practicing until you can play very, very well. The computer came, first the guitar, then pop music came or rock music, then the computer came, electronic music came. And now you see a lot of artists and musicians, they didn't go to music school, they didn't go to a conservatory. But because of the technology they can make great music. And for me this is the technology making it very accessible. Even you and I can make a track and play it tonight. It doesn't say it's a good track, you still need to show your quality with these machines, but it opened up, it made it more democratic to use. And therefore, more people could use it. It was not just for an elite group of people who were highly educated. And new things came out of it. Because it was so open to other perspectives. And this is what fascinates me from this new form of art, that is often called media art. That is really of today. If we were to step back 200 years in time, they would also probably call something new media art, because they were using, I don't know, typewriters or something.

You also partly answered my next question, new media art should be shown in the museums, in art collections

Yeah it's more about hybrid places, places that are showing the work in a specific context. You have to think of what art does, and what is art? Art and what artists are doing is a reflection on society. They are looking with a different mind than other people, than a banker for example. They are looking with a different mind to: we as humans, how we are related to technology, how we are moving further as humanity. And it is a pity that museums are still not today, not even focusing on that. But, on the other hand you cannot blame them. Because, a museum is not about the future. A museum is about the past. Their mission is to collect the past. And 80% of their activity is this collection. Just 20% is presenting it to the public. Myself I gave up going to

museums. I hate it. I call it more a mausoleum. Or they are so working on big shows, of the big names that you have to stand in line (for). This is not where I see innovation. And that is not the place where I feel invited to go.

Well we see a lot of new arts, new art forms even now. You know technology is growing exponentially fast. The computer, or the internet, just came a little more than 25 years ago. With that a lot of new jobs came that were not exisiting before. App developers, web designers, all kinds of things. Now you see a new form of art. Media art is actually already an old form of art, it's from the 80s or the 90s, or the 70s when video art came. I prefer maybe to call it digital culture. Because we are very much in this digital field, and you see that a lot of artists are very inspired. All these new possibilities and all these new questions. About artificial intelligence, about machine learning, but also about the ethics. Science can already do things that might not be good for humanity. We can maybe already clone people. In ten years or twenty years from now we might live forever. But if I ask you the question do you want to live forever, what do you answer? - Actually No!

This is the beauty of humanity, or of mankind, that we are mortal. And there is a life cycle. And that we go into the earth and animals are eating us and we are coming back in some kind of reincarnation. This goes back to Buddhism even.

But what if for example, your body dies, but your soul or your brain is re-implanted in another person and you live in another person? These are very freaky questions. That I think need to be answered. And you know, business people, scientists, they will not answer this. You need artists, philosophers to answer these questions. And art and philosophy, in the past 25 years, was very much pushed aside. Like, it's a waste of time, it's a waste of money, you cannot get a career if you are a philosopher." I think we have so many important questions, that we need artists, and philosophers and thinkers and writers to expose this, and to ask these questions. A very simple example. The self-driving car that will soon come. Where is the responsibility? Is it protecting you inside or me in front of your car. And what if next to me is a girl of 15 years, and I am now 42, and there is a shareperson who voted for the right wing? The machine knows, because they have all the algorithms, they recognize our faces. The machine will have to make a decision. Who will it hit, or will it protect the person inside. Then who is responsible? It is not the driver anymore, because the driver just said I want to go from A to B. What happens in between? I don't know. Is it the manufacturer of the car, is it the coder? You know the machines, when they will take over our jobs, will they pay tax? Will they take over our jobs so we can have so much free time so we can finally use our creativity to raise our consciousness? I don't know if I answered your question with that? The position of art is becoming hard capital. It used to be soft capital, like economics and industry and pharmaceutical industry and weapons, this was hard economics. And art and creativity was considered soft. And I think this will completely change. Like all this knowledge-based economy is already done by machine. Fuck off with that. We have to think about how humanity will now survive even, and grow. And usually, when you look back in history, there is a big conflict needed before people raise their consciousness, like a big war. You know, after the second world war everyone said "never again". And there was 50 years of innovation and growing and growing. And now we forget the second world war, and we are now again in this point like "what the fuck?". Actually there is already a third world war going on, on many levels, but we don't feel it, because even wars are changing. It is not one man fighting another man, it's a guy with a joystick somewhere, shooting with high precision. These are very radical things that we really have to think about. And it has to be put in education also, because education is also very old school, based on like 200 year old models. A young kid of 12 now is sometimes smarter than his teacher because he always has the information with him. What we should teach them is: how to value this information, what is right, what is wrong information? Because there is so much information. Another thing in education, it is very strange that we still learn in school English or French or other languages. Why don't we learn coding? There's so

many machines we need to communicate with, to program them. And we don’t learn this in school. This is fucking crazy.