

YENİ MEDYA SANATI ÜZERİNE FENOMENOLOJİK BİR ÇALIŞMA

Nadide Gizem Akglgil

DOKTORA TEZİ

Sinema-Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Levend KILIÇ

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Kasım, 2018

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Nadide Gizem AKGÜLGİL'in "Yeni Medya Sanatı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma" başlıklı tezi 16 Kasım 2018 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında, **Doktora** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof.Dr.Levend KILIÇ
Üye : Doç.Dr.Figen ÜNAL ÇOLAK
Üye : Doç.Dr.D.Alper ALTUNAY
Üye : Doç.Dr.Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY
Üye : Dr.Öğr.Üyesi Elif AVCI



Prof.Dr.Metin COŞKUN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdür Vekili



ÖZET

YENİ MEDYA SANATI ÜZERİNE FENOMENOLOJİK BİR ÇALIŞMA

Nadide Gizem AKGÜLGİL

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kasım 2018

Danışman: Prof. Dr. Levend KILIÇ

Gelişen teknolojiler ışığında ortaya çıkan Yeni Medya, hem günlük hayatı etkilemiş hem de sanat alanında değişimlere yol açmıştır. Yeni Medya Sanatı her ne kadar sıklıkla kullanılıyor olsa da, tanımlanması ve sınıflandırılması konularında problemlidir. Bu nedenle, bu çalışma Yeni Medya Sanatı olarak adlandırılan olgunun anlamlandırılmasına yoğunlaşmaktadır. Bu bağlam çerçevesinde Araştırmada Yeni Medya Sanatı alanında çalışan sanatçılar, küratörler ve kuramcılarla yarı yapılandırılmış sorular üzerinden görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmeler sonunda, Yeni Medya Sanatı yerine Dijital Medya Sanatı ya da Dijital Sanat kavramının tercih edildiği görülmüştür. Yeni Medya Sanatının tanımlanmasına yönelik hazırlanan sorulardan elde edilen cevaplarda, Yeni Medya Sanatının öne çıkan özellikleri olarak etkileşim, erişebilirlik veya ulaşabilirlik ve teknoloji odaklılık ortaya çıkmıştır. Bunun yanında sanatçı tanımının değişmediği fakat üretim ve sergileme mekânlarında çeşitliliğin ortaya çıktığı buna bağlı olarak da müze ve galerilerin rollerinin değiştiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Yeni Medya Sanatı, Dijital Medya, Dijital Sanat, Mekân

ABSTRACT

A PHENOMENOLOGICAL STUDY ON NEW MEDIA ART

Nadide Gizem AKGÜLGİL

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, November 2018

Advisor: Prof. Dr. Levend KILIÇ

The new media, which arise from the light of emerging technologies, have both affected the daily life and caused transformations in the art field. Although the term new media is being used frequently, there are some certain problems with the definition and classification of this art form. For this reason, this study focuses on the explanation of the phenomenon of new media art. In the research, interviews have taken place over semi-structured questions with artists, curators and theoreticians in new media art. As a result of these interviews, the interviewees preference of using digital media art or digital arts instead of new media art have been observed. From the answers obtained from the questions that aim to define new media art, interaction, accessibility and being technology oriented have been listed as prominent features of new media art. Besides that, the definition of artist has not changed, however the diversity in production and exhibition spaces and accordingly the role of museums and galleries have changed are among the results of the research.

Keywords: New Media, New Media Art, Digital Media, Digital Arts, Space

ÖNSÖZ ve TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın bir doktora tezinden öte, benim için farklı bir kariyer yolculuğunun da başlangıcı olduğunu belirtmek isterim. Süreç boyunca hayretler içerisinde ve büyük bir hayranlıkla şahit olduğum sanat eserleri ve tanıştığım sanatçılar benim için oldukça heyecan verici bir deneyimin başlangıcını oluşturdular. Araştırma sırasında karşılaştığım yüzlerce kitap, makale ve tezin haricinde, bu araştırmanın ortaya çıkmasında her zaman büyük bir sabırla beni destekleyen ve özveriyle yönlendiren, başta danışmanım Prof. Dr. Levend Kılıç ve bu uzun süreçte jüri üyelerim olan Doç. Dr. Alper Altunay ve Doç. Dr. Figen Ünal Çolak önemli katkılarda bulunmuşlardır. Bu nedenle kendilerine yürekten teşekkür etmek isterim.

Araştırmaya dahil olan birbirinden kıymetli, sanatçı, küratör ve akademisyenlere hem çalışmaya kattıkları değerden hem de gelişmeye ve daha yeni şeyler öğrenmeye neden olmalarından dolayı teşekkür ediyorum. Çalışma sırasında tanıştığım ve daha sonra da değerli bilgilerinden yararlanmaya devam ettiğim ve beni birçok projesinin içine dahil ederek kariyerime de katkılar sağlayan Doç. Dr. Başak Şenova kişisel hayatımda önemli bir yere sahip olduğundan özellikle teşekkür etmek istiyorum. Tezin zorlu hazırlanma süreci boyunca hem dostlukları hem de akademik yardımlarıyla çalışmama katkı sağlayan Yavuz Akyıldız ve Selen Gökçem Akyıldız'a, dostluğuyla her zaman yanımda olan Hande Çilingir'e, hayatımın her alanına değmeyi başarmış sevgili arkadaşlarıma, sorgusuz destekleri ve inançlarından ötürü tüm ailelerime, her ne olursa olsun yola devam etmemi sağlayan, hayata dair her türlü zorluğu birlikte aştığım, sevgisini ve desteğini her an yanımda hissettiren Gönenç Mutlu'ya ve bütün tezin hazırlanmasında hiçbir problem çıkartmayan yeni medya aracım emektar bilgisayarım varlıklarından ve emeklerinden dolayı şükranlarımı sunarım.

16/11/2018

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.



Nadide Gizem Akgül

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	xii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiii
GÖRSELLER DİZİNİ	xiv
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Problemi	4
1.2. Çalışmanın Amacı	5
1.3. Çalışmanın Önemi	7
1.4. Tanımlar	7
1.4.1. Yeni Medya	8
1.4.2. Dijital Medya	8
1.4.3. Geleneksel Sanatlar	9
2. YENİ MEDYA	10
2.1. Yeni Medyanın Tanımı	10
2.2. Yeni Medyanın Tarihi	13
2.3. Geleneksel Medya ve Yeni Medya	18
2.4. Yeni Medyanın Karakteristik Özellikleri	20
2.4.1. Dijital Teknoloji	21
2.4.2. Etkileşim	22
2.4.3. Multimedya	24
2.4.4. Hipermetin	25
2.4.5. Arayüz	27
2.4.6. Sanallık	28

	<u>Sayfa</u>
2.4.7. Ağ Erişimi	30
3. YENİ MEDYA VE SANAT	32
3.1. Yeni Medyanın Kullanım Alanları	32
3.2. Teknolojinin Belirleyici Rolü	34
3.3. Dijital Kültür	35
3.4. Yirminci Yüzyıl Sanatının Tarihsel Süreçleri	37
3.4.1. Dada	38
3.4.2. Fütürizm.....	40
3.4.3. Konstrüktivizm	41
3.4.4. Bauhaus	43
3.4.5. Kinetik Sanat	44
3.4.6. Pop Art	46
3.4.7. Op Art	48
3.4.8. Kavramsal Sanat	50
3.4.9. Fluxus ve Video Sanatı	51
3.4.10. Çağdaş Sanat	54
3.5. Yeni Medya Sanatı	56
3.5.1. Yeni Medya Sanatının Uygulama Alanları.....	63
3.5.1.1. Dijital Görüntü	64
3.5.1.2. Enstalasyon Performans ve Dijital Heykel	66
3.5.1.3. Yazılım Veri ve Oyun Sanatı	69
3.5.1.4. Ağ Sanatı	73
3.5.1.5. Ses Sanatı	74
3.5.1.6. Sanal Gerçeklik	75
3.5.1.7. Hacktivism	77
3.5.1.8. Bio Sanat	78
3.5.1.9. Robotik Sanat	79
3.6. İzleyicinin Değişen Rolü	81
3.7. Geleneksel Sanatçı ve Yeni Medya Sanatçısı	83
4. MEKÂN	85

	<u>Sayfa</u>
4.1. Liebniz'in İlişkisel Mekânı	87
4.2. Kant'ın Mutlak Mekânı	88
4.3. Einstein'ın Göreceli Mekânı	89
4.4. Lefebvre ve Mekânın Üretimi	90
5. YENİ MEDYADA MEKÂN	94
5.1. Yeni Medyada Yeni Mekân Kavramları	96
5.1.1. Fiziksel Mekân	98
5.1.2. Sanal Mekân	98
5.1.3. Artırılmış Mekân	101
5.2. Tarih İçinde Sanatın Ortamları	103
5.3. Yeni Medya Sanatlarında Mekânın Kullanımı	106
5.3.1. Üretim Mekânı Olarak Yeni Medya	109
5.3.2. Sergileme Mekânı Olarak Yeni Medya	112
6. YÖNTEM	116
6.1. Araştırma Modeli	116
6.2. Araştırma Süreci ve Örneklem	118
6.2.1. Soruların Belirlenmesi	119
6.2.2. Katılımcıların Belirlenmesi	116
6.2.2.1. Selçuk Artut	121
6.2.2.2. Petko Dourmana	122
6.2.2.3. David Crowley	123
6.2.2.4. Başak Şenova	124
6.2.2.5. Burak Arıkan	125
6.2.2.6. Sue Gollifer	126
6.2.2.7. Benedict Sheehan	127
6.2.2.8. Chris Meigh-Andrews	128
6.2.2.9. Sean Cubitt	129
6.2.2.10 Maja Petrić	130
6.2.2.11. Ingeborg Fülepp	131
6.2.2.12. Christiane Paul	132
6.2.2.13. Derya Yücel	133

	<u>Sayfa</u>
6.3. Veri Toplama ve Analiz	134
6.3.1. Görüşme	134
6.3.2. Doküman İncelemesi	137
6.3.3. Gözlem	137
6.4. Verilerin Analizi	138
6.5. Araştırmanın İnanırcılığı	141
6.6. Araştırmacının Rolü	141
6.7. Araştırmanın Güçlü ve Sınırlı Yönleri	142
7. BULGULAR VE YORUM	143
7.1. Dijital Medya Sanatı veya Dijital Sanat	144
7.2. Etkileşimin Önemi	151
7.3. Erişebilirlik ya da Ulaşılabilirlik	156
7.4. Teknoloji Odaklılık	161
7.4.1. Gelişen Teknolojiler	164
7.4.2. Elektrik	166
7.5. Bir Ekosistem Olarak Yeni Medya	167
7.6. Değişmeyen Sanatçı Tanımı	170
7.6.1. Fikir ve İçerik	173
7.6.2. Yaratıcılık ve Yetenek	175
7.6.3. Merak ve Tutku	177
7.6.4. Kullanılan Araca Hakim Olmak	179
7.6.5. Sanatçıların Akademideki Yeri	181
7.7. Üretim Mekânı Olarak Bilgisayar	183
7.8. Fiziksel Mekânın Önemi	189
7.9. Müze ve Galerilerin Rolü	191
7.10. Seyircinin Belirleyici Rolü	196
7.11. Eserin Doğasının Sergileme Mekânına Etkisi	200
7.11.1. Kamusal Alanlar	203
7.11.2. Festivaller	204
8. SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER	207
8.1. Sonuç	207

	<u>Sayfa</u>
8.2. Tartışma	217
8.3. Öneriler	219
KAYNAKLAR	222
EKLER	236
ÖZGEÇMİŞ	249



TABLÖLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1. Görüşmeler hakkında bilgi	140
Tablo 2. Dijital Sanat ve Medya Sanatı cevabı verenler	145
Tablo 3. Etkileşim cevabını verenler	152
Tablo 4. Erişebilirlik ve Ulaşabilirlik cevabı verenler	157
Tablo 5. Yeni Medya Sanatı ve Teknoloji arasındaki bağa ilişkin soruya verilen cevaplar	164
Tablo 6. Sanatçının sahip olması gereken özellikler olarak verilen cevaplar	172
Tablo 7. Üretim mekânına ilişkin sorulara verilen cevaplar	185
Tablo 8. Müze ve galerilerin rollerine ilişkin verilen cevaplar	194
Tablo 9. Seyircinin sergileme mekânını belirlemedeki etkisini soran sorulara verilen cevaplar	199
Tablo 10. Yeni Medya Sanatını sergileme için en uygun mekânlara verilen cevaplar	205

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Yeni Medya Sanatı nedir sorusuna verilen cevapların grafiği ...	146
Şekil 2. Yeni Medya Sanatının en belirgin özelliği nedir sorusuna verilen cevapların grafiği.....	153
Şekil 3. Yeni Medya Sanatı ve teknoloji bağlamındaki sorulara verilen cevapların grafiği	162
Şekil 4. Yeni Medya Sanatçısı olmak için gereken nedir sorusuna verilen cevapların grafiği	173
Şekil 5. Yeni Medya Sanatının üretim mekânı neresidir sorusuna verilen cevapların grafiği	186
Şekil 6. Müze ve Galerilerin rollerine dair verilen cevapların grafiği ...	192
Şekil 7. Seyircinin sergileme mekânına etkisi üzerine sorulan sorulara verilen cevapların grafiği	197
Şekil 8. Yeni Medya Sanatının sergileme mekânı neresidir sorularına verilen cevapların grafiği	202

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1. Marcel Duchamp, "Rotary Glass Plates", 1920	39
Görsel 2. Umberto Boccioni, "Unique Forms of Continuity in Space", 1913	41
Görsel 3. Vladimir Tatlin, "Letatlin", 1932	42
Görsel 4. Walter Gropius, "Bauhaus Manifesto", 1919	44
Görsel 5. Alexander Calder, "Untitled", 1937	45
Görsel 6. Roy Lichtenstein, "M-Maybe", 1965	47
Görsel 7. Bridget Riley, "Hesitate", 1964	49
Görsel 8. Joseph Kosuth, "One and Three Chairs", 1965	51
Görsel 9. Yoko Ono, "Cut Piece", 1964	53
Görsel 10. Damien Hirst, "For the Love of God", 2007	55
Görsel 11. Damien Hirst, "The Crow", 2009	55
Görsel 12. CRYPTON Future Media, "Hatsune miku", 2016	65
Görsel 13. Kenn Yap, "Ex Machina Title Sequence", 2016	66
Görsel 14. Sergio Mancinelli, "Digital Illustrations", 2015	66
Görsel 15. Rafael Lozano-Hemmer, "Open Air, Relational Architecture 19" 2012, Philadelphia	68
Görsel 16. Michael Rees, "Ajna Spine Series", 1996-2001	68
Görsel 17. Lia, "Experimental:Untitles (20160616) ve "Experiment:Untitled (20170106)", 2016-2017	69
Görsel 18. Lev Manovich, "selfiecity", 2014	71
Görsel 19. Burak Arıkan, "Özel Üniversiteler Ağı Türkiye Yüksek Öğrenim Endüstriyel Kompleksi", 2013	72
Görsel 20. Olia Lialina, "Summer", 2013	73
Görsel 21. Char Davies, "Osmose", 1995	76
Görsel 22. Eva ve Franco Mattes, "Life Sharing", 2000-2003	78
Görsel 23. Joe Davis, "Audio Microscope", 2000	79
Görsel 24. Giles Walker, "Peepshow", 2007	80
Görsel 25. Murat Pak, "Archillect", 2014	81

	<u>Sayfa</u>
Görsel 26. Selçuk Artut, “Fog”, 2010	122
Görsel 27. Petko Dourmana, “Post Global Warming Survival Kit”, 2008	123
Görsel 28. David Crowley, “Cold War Modern”, 2009	124
Görsel 29. Başak Şenova, “ctrl_alt_del”, 2005-2007.....	125
Görsel 30. Burak Arıkan, “Tense”, 2007	126
Görsel 31. Sue Gollifer, “ISEA”, 1990-	127
Görsel 32. Benedict Sheehan, “Magic Mirror”, 2006	128
Görsel 33. Chris Meigh-Andrews, “Turing Test”, 2010	129
Görsel 34. Sean Cubitt, “Digital Aesthetics”, 1998	130
Görsel 35. Sean Cubitt, “The Practice of Light”, 2014	130
Görsel 36. Maja Petrić, “outSIDEin”, 2006	131
Görsel 37. Ingeborg Fülepp, “Continuum”, 2005	132
Görsel 38. Christiane Paul, “A Companion to Digital Art”, 2016	133
Görsel 39. Derya Yücel, “formless”, 2015	134

1. GİRİŞ

Gelişen teknolojilerin yol açtığı değişimlerden biri de iletişim, medya ve sanat alanlarında gerçekleşmiştir. Sanayi Devriminin ardından gelişen makinelerle birlikte 1936 yılında 21. yüzyılın başından itibaren kullanılmaya başlanan bilgisayarların temellerinin atılması ve 90'lı yıllarda internetin ortaya çıkmasıyla Yeni Medya kavramı da günlük hayatın içine girmiştir. Bu kavramın ortaya çıkmasıyla beraber teknoloji, bilim, mühendislik gibi alanların yanı sıra sosyoloji, iletişim ve sanat alanları da Yeni Medya üzerine araştırmalar yapmaya başlamış, teknolojinin gelişimine büyük faydalar sağlamışlardır. 90'lı yıllarda ortaya çıkan ve 2000'li yılların başından itibaren ciddi şekilde ele alınmaya başlanan bu kavram, araştırma ve eğitim alanlarında da büyük tartışmalara sebebiyet vermiştir. Bu tartışmaların büyük çoğunluğu Yeni Medya kavramıyla neyin kastedildiğini tanımlamaya yönelik olmuştur. Bu tanımlama çalışmaları her zaman eksik ya da tartışmaya açık bir şekilde kalmıştır (Hartley, Burgess ve Bruns, 2013, s. 2-3).

Bilgisayarların son kullanıcılara yönelik üretilmesiyle neredeyse her eve giren bu alet sayesinde insanların yaşamları da kökten değişmiştir. Geçmişin büyük makineleri giderek daha küçük formlar haline gelmiş, yapabildikleri ise ters orantılı olarak giderek büyümüştür. 2000'li yıllar ve sonrasında cep telefonu ve tabletlerin akıllı teknolojilerle üretilmesi ve dokunmatik ekranların yaygınlaşmasıyla, kullanıcılar hem bu aletleri yanlarında taşıyabilir olmuşlar, hem de birçok eylemi tek bir parmak hareketiyle gerçekleştirebilir duruma gelmişlerdir. Dijitalleşmenin getirdiği esneklik sayesinde algısal ve duyuşsal beceriler yine bedenin içine dönmüştür. Hansen, Yeni Medyayı “yeni” yapanın bu geri dönüş olduğunu vurgulamaktadır (2004, s. 22). İnsanların ve bilgisayarların entelektüel kapasitelerini artırmak, aslında bir güç aracı olarak algılanmakta ve düşünce yapılarının da radikal biçimde değişmesini gerekli kılmaktadır (Bret, 1988, s.5). Ekran tabanlı Yeni Medya araçları, 21. yüzyılın başından itibaren geniş ölçekli bir görsel kültürü de beraberinde getirmiştir. Bununla birlikte imaj üretiminin yanında hareketli görüntüler ve animasyonlar artan bir popülerlikle kendilerine yer edinmişlerdir. Görsel kültürün önemli bir rol oynamaya başlamasıyla, toplumsal etkileşimde oldukça önemli ve öncül rolü oynayan görme

eylemi üzerine de tartışmalar başlamıştır. Bu da görsel üretim teknolojisinin her geçen gün artmasına, fotoğraf ve sinemanın ötesinde modern toplumun boş zaman aktivitelerinden, savaş teknolojilerine, gözetleme kültüründen, üretim teknolojilerine varıncaya kadar hemen hemen her alanda takıntılı bir görsel üretim hızına ulaşmasına yol açmıştır (Mitchell ve Khalip, 2011, s. 2).

Yeni Medya insanların bilgiye ulaşma hızında ve bilgi üretiminde de etkin bir role sahiptir. Özellikle internet ağları üzerinden kullanıcılar istedikleri bilgiye anında ulaşabilir hale gelmişler, hatta bu bilgileri dönüştürme imkânına da sahip olmuşlardır. Herbig'e göre insanların medyayla etkileşime girme şekli, bilgiye dair bilinenleri de değiştirmektedir (2015, s. 32). Manovich, hem iş yerinde hem de günlük hayatta bu teknolojilerin kullanıldığını ve artık takip edilemeyecek miktarlarda bilginin bilgi toplumu içerisine dahil olduğunu ifade etmektedir. Buna ek olarak birçok kütüphane ve müze gibi kuruluşlar da ellerindeki analog verileri dijitalleştirerek topluma daha fazla bilgi sunmaktadır (2008, s. 2). Yeni Medyayla birlikte zaman ve mekân kavramları daha önce tanımlandığı şekilden farklı olarak bağlayıcılıklarını kaybetmişlerdir. Kullanıcılar zaman ve mekâna bağlı kalmadan istedikleri şeye ağ teknolojisi üzerinden ulaşabilir hale gelmiştir. Ekonomi ve pazarlama alanlarında da kendini hissettiren Yeni Medya teknolojileri, modern toplumun alışveriş alışkanlıklarına varıncaya kadar her alana müdahale etmiştir.

Yeni Medya insan yaşamının her alanını etkilemiş olduğu gibi, sanat alanında da kendini göstermeyi başarmıştır. Levend Kılıç'ın deyimiyle ekonomik olarak icat edilmiş olan araç, daha sonra toplumsal olarak tekrar kullanıma girmiştir (2008, s. 11). Bu araç son olarak sanatın alanında tekrar keşfedilmiş ve bu alanda üretimlerin odağı haline gelmiştir. Sanayi Devriminden sonra farklı sanat akımları ve hareketlerinin doğması da Yeni Medya Sanatı olarak anılan eserlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Yeni Medyanın toplumsal olarak yaygın bir şekilde kullanılmaya başlamasının ardından 2000'li yılların başında bazı eserleri tanımlamak için Yeni Medya Sanatı kavramı ortaya atılmıştır. Bu alandaki kuramlar çoğunlukla küratör ve sanatçı olarak da çalışan araştırmacı ve yazarlar tarafından geliştirilmiştir. Bu kişiler uluslararası organizasyonlarda bir araya gelerek, fikir alışverişinde bulunmuş ve alana katkılar sağlamışlardır (Cubitt ve

Thomas, 2013, s. 1). Kuramsal alandaki gelişmelerin yanında, uygulama alanında da birbirinden farklı eserler değişen araç ve üretim süreçlerine adapte olarak ortaya çıkmaya başlamıştır.

Yeni Medya Sanatında aracın değişiminden sanat üretim ve tüketim süreçleri de etkilenmiştir. Teknolojinin kolay kullanımı, eser üretiminde sanatçının komplike şeyleri kolaylıkla yapmasını sağlayabilmektedir. Bilgisayar yardımıyla üretilen işlerin bilgisayar yardımıyla yapıldığı çok açık olduğundan, özellikle sanat alanında genellikle eleştirilmektedirler (Mealing, 2002, s. 5). Buna rağmen kanvas ve fırça kullanan sanatçı, sahip olduğu araçların da eseri üretmede payı olduğunu söyleyebileceği gibi, dijital tabanlı sanat işlerinde de kullanılan araçların üretimde payı olduğu kabul edilmelidir (Nalven ve Jarvis, 2005, s. 32). Bu tartışmalar sanatçının tanımlanmasını ve eser üretimindeki rolü de sorgulamayı zorunlu hale getirmektedir. Geleneksel sanat üretim biçimlerinden farklılaşan süreç, bu yeni dönemde sanatçı açısından da farklı yöntemleri doğurmaktadır.

Yeni Medya Sanatı genellikle zaman tabanlı olarak algılanmaktadır. Yeni Medya teknolojilerinin sağladığı anıdalık özelliği ile, ekran üstünden eserle anında etkileşime geçilmektedir. Charlie Gere gerçek zamanlı teknolojilerin temelde kullanıcıların mekânla olan ilişkisini de değiştirdiğini düşünmektedir (2006, s.3). Yeni Medya ve zaman üzerine yapılan çalışmalara kıyasla mekân bağlamında yapılan çalışmalar görece daha azdır. Teknolojilerin gelişimiyle beraber sanal çevrelerin yaygın şekilde kullanılmaya başlaması, aslında sanat için de yeni bir alanı alternatif kullanıma sokmuştur. 21. yüzyılda yaygın olarak kullanılan dijital medya, 18. yüzyılda kurulmuş ve marjinal yapılar olarak toplum içinde kendine yer edinmiş müzelerin duvarlarını yıkmıştır (Vacche, 2012, s. 2). Dijital medya işlerinin müze ve galeri gibi alanları işgal etmeye başlamasıyla birlikte, müzelerin kendi içerlerinde kurdukları hiyerarşik etkileşim yapılarını tekrar gözden geçirmeleri karşılaştıkları zorluklardan biri olmuştur (Dziekan, 2005). Dünya çapında birçok galeri ve müze kendi arşivlerini dijital ortamlara taşımanın yanı sıra, fiziksel mekânlarını da Yeni Medya Sanatının gereklilikleri doğrultusunda teknolojik olarak güncellemektedirler. Her ne kadar müze ve galeriler dijital tabanlı işleri sergileyebilmek için teknolojik alt yapılarını güncellemeye çalışsa da, bu alanda özellikle Türkiye'deki yetersizlik de çarpıcıdır.

Bu durum bazı galeri ve müzelerin teknolojik alt yapıları kaldırabilecek kapasitede mekânlar olmaması, ya da sanat dünyasındaki finansal kaynaklarla alakalı olduğu düşünülebilir (Hasdemir, 2013, s. 12). Dijital teknolojilerle ortaya çıkan alternatif mekânlar ve bu mekânlarla eserin çalışma yöntemleri göz önüne alındığında, alanyazın içerisinde tanımlanmamış alanlar göze çarpmaktadır.

Yeni Medya kavramıyla günlük hayata dahil olan sanal mekânlar, bilgisayarın etkin bir araca dönüşmesi, etkileşimin ön plâna çıkması ve tüm bunların sanat alanında yansımalarının ortaya çıkmasıyla, Yeni Medya Sanatı alanında tanımlamalar yapabilmek, belirsiz alanları irdeleyebilmek, bu yeni araçla birlikte sanatın üretim ve tüketim süreçlerine etkilerini belirleyebilmek, sanatçının rollerini ve üretim süreçlerini anlayabilmek ve alternatif sergileme olanakları sayesinde mekânın eserin türüne göre nasıl seçildiğini ve kurgulandığını araştırmak amacıyla bir çalışma yapılabileceği öngörülmüştür. Bu çalışmayla alanyazın içerisinde anlamı tam oturmamış kavramlar, sanat alanında belirlenebilecek sınırlar ve hayatın tüm alanına etki etmiş olan dijital teknolojilerin sanat üretim ve tüketim süreçlerine etkileri sorgulanacaktır. Yeni Medya kavramı üzerine çalışan teorisyenlerin belirlediği özelliklerin Yeni Medya Sanatında ne kadar etkili olduğu, hangilerinin ön plâna çıkartıldığı ve zaman mekân bağlamından kopan seyircinin ve sanat eserinin ne tür bir bağlamda ilişki kurabildiği incelenebilecek konular arasında görülmektedir.

1.1. Çalışmanın Problemi

Sean Cubitt ve Paul Thomas *Relive Media Art Histories* kitabının giriş bölümünde zaman üzerine yaptığı çalışmalarla bilinen felsefeci Augustine'in "kimse zamanı benden tanımlamamı istemediği sürece onun ne olduğunu çok iyi biliyordum" sözlerinden alıntı yaparak, Yeni Medyanın tanımlanmaya çalışılmasının ne kadar zorlu olduğunu ifade etmektedirler (2013, s. 1). Yeni Medya üzerine yapılan kuramsal çalışmalarda birçok teorisyen, bu alanı tanımlamaya çalışmış fakat ortak bir zemin bulamamışlardır. Karakteristik yapılarını inceleyerek bir çalışma ortaya koymaları da tam olarak faydalı bir sonuç vermemiş, kimi yerlerde benzer ifadeler kullanılırken, kimi yerlerde birbirinden oldukça farklı özellikler sıralamışlardır.

Yeni Medya kavramındaki bu belirsizlik Yeni Medya Sanatı alanında da bulunmaktadır. Yeni Medya ile günlük hayata dahil olan multimedya ve hipermetin özellikleri sayesinde, eserlerin sınıflandırılması ya da içerik bakımından ortak bir zeminde belirlenebilmesi mümkün olmamaktadır. Burada aracın kendisinin de sürekli form değiştiriyor olmasının verdiği bir belirsizlik söz konusudur. Bu durum çalışma için bir problem olarak ele alınmıştır. Bu değişkenler bağlamında Yeni Medya Sanatı için en azından sınırları belirlenebilen bir tanımın oluşturulabilmesi, son yirmi yıl içerisinde bu sanat türünün nasıl bir yol izlediği ve ne kadar değiştiği gibi problemler, çalışmanın iskeletini oluşturmaktadır.

Sanat eserinin sanal mekâna taşınmasıyla birlikte sanat için ortaya çıkan alternatif mekânların yanında fiziksel mekân içerisinde sayılabilen galeri ve müzelerin, dijital sanat işleri için ne kadar uygun olduğu konusunda alanyazın alanında çok fazla metne rastlanmamaktadır. Ayrıca kimi dijital sanat işlerinin müze ve galeri gibi yerlerde düzgün çalışmaması ya da eserin sosyal medya platformları ya da internetin çeşitli siteleri üzerinden kullanıcıya sunulmasının etkileri üzerine nitelikli araştırmaların bulunmaması, çalışma için Yeni Medya Sanatı bağlamında ele alınabilecek bir problem olarak görülmektedir. Tüm bunlara ek olarak sanat tüketim süreçlerinde seyircinin bugün bulunduğu konumu ve sanatçının değişen yapısı da çalışma için bir problem olarak ele alınmaktadır.

1.2. Çalışmanın Amacı

Bu çalışma Yeni Medya Sanatı olarak adlandırılan sanatın karakteristik özelliklerini ortaya çıkartarak, nasıl sınıflandırılabileceğini araştırmayı amaçlamaktadır. Son yıllarda giderek daha popülerleşen Yeni Medya Sanatının hangi özelliklere bakılarak tanımlanabileceği çalışmanın asıl amacını oluşturmaktadır. Bu nedenle de öncelikle alanyazında Yeni Medya kavramına odaklanarak, bu doğrultuda Yeni Medya Sanatını ele alacaktır.

Yeni Medya ve Yeni Medya Sanatı alanındaki yazılardan yola çıkarak bu sanatın tanımlanması ve alanyazın içindeki tartışmalı ve belirsiz yerlerin netlik kazanabilmesini sağlamak bu çalışmanın amaçları arasındadır. Bu nedenle yapılacak olan araştırmadan çıkacak sonuçlar alanyazındaki söylemlerle karşılaştırılacaktır. Yeni Medya Sanatı adı altında anılan sanat eserleri birden fazla

medya türünü içinde barındırabilmektedir. Aynı zamanda Yeni Medyanın sahip olduğu multimedia ve hipermetin özelliklerinden dolayı birden fazla yöntemi ve sonucu olabilir. Bu sebeplerden ötürü Yeni Medya Sanatında eserleri sınıflandırmak oldukça güçtür. Öte yandan içerik bakımından da birbirinden oldukça farklı söylemlere sahip eserlerle karşılaşmak mümkündür. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda Yeni Medya Sanatını tanımlamak için görüngü ya da içerikten ziyade kullanılan araç temel alınmıştır.

Çalışmanın bir diğer amacı da Yeni Medya Sanatında mekân, izleyici ve sanatçı kavramlarını irdelemektedir. Sanal mekânların ortaya çıkması, fiziksel mekânı taklit etmesi ya da tamamen ondan bağımsız mekân yaratımlarında bulunması da yine teknolojinin gelişimiyle bağıntılıdır. Bu durum göz önüne alındığında Yeni Medya Sanatının koda dayalı yapısıyla birlikte nerelerde ve nasıl üretileceği ve sergileneceğini araştırmak çalışmanın amaçlarından biridir. Çalışma Yeni Medya Sanatını geleneksel sanat modelleriyle de karşılaştırmakta ve kendinden önceki sanat akımlarından ne açılardan farklılaştığını bulmayı hedeflemektedir. Bu nedenle aracın merkezde olduğu bu çalışmada sanat üretim ve tüketim mekânlarının nasıl farklılaştığı, sanatçılar için geleneksel metodolojilerin ne kadar kullanılabilir olduğu ve izleyicilerin bu teknolojileri kullanarak eserle olan iletişimlerinin onları hangi konuma taşıdığı da yine çalışma dahilinde irdelenmektedir.

Dijital kültür zemininde her şeyin oldukça sık ve hızlı bir şekilde tanım, biçim ve yer değiştirdiği bilinciyle bu çalışma, Yeni Medya Sanatı alanında genel bir yargıya varmaktan uzak durmaya çalışmaktadır. Yeni Medyayı bir olgu olarak ele almakta ve fenomenolojik desenle araştırma modelini oluşturmaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan gömülü teori yöntemini de kullanan tez, Yeni Medya Sanatı alanında çeşitli rollerde çalışmalarını sürdüren kişilerle görüşmeler yaparak, onların vereceği cevapları alanyazın bağlamında karşılaştırarak bir tümevarım analizi yapmayı hedeflemektedir. Alan içinden belirlenen sanatçı, küratör ve kuramcılarla yarı yapılandırılmış sorular doğrultusunda yüz yüze ve mail aracılığıyla yapılan görüşmelerde, Yeni Medya Sanatının tanımlanmasına, karakteristik özelliklerinin belirlenmesine ve bu sanat içerisinde mekânların nasıl kullandığına ilişkin sorular yöneltilmiştir. Verilen cevaplar doğrultusunda

alanyazınında belirsiz kalan ya da üzerine tartışılan kısımlara bir öneri getirmeyi ya da bir yol haritası çizmeyi hedeflenmektedir.

1.3. Çalışmanın Önemi

Yeni Medya Sanatı alanında üretilen sanat eserleri, prestijli müze ve galeriler aracılığıyla ya da çevrimiçi platformlar, sosyal medya ağları ve internet siteleri üzerinden izleyicilere sunulmaktadır. Hayatın her alanına nüfuz eden Yeni Medyanın sanat alanındaki etkileri de açık olmasına rağmen, bu alanda üretilen eserlerin hangi ortak paydada toplanıp Yeni Medya Sanatı olarak adlandırıldığı konusu belirsizdir. Yeni Medyanın kaygan zemini, sanat alanında da belirsiz alanların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Bu problem ışığında, çalışma alanyazınında ve sanat ortamında etkin rol oynayan kişilerin görüşlerini bir araya toplayarak benzer noktaları bulmaya çalışmaktadır. Genel bir tanımın ortaya çıkmasından ziyade bu çalışma, teknolojiyle birlikte değişen zeminde farklılaşan unsurları tespit etmeyi hedeflediğinden, alan içerisinde önemli bir çalışma olma özelliğini taşımaktadır. Ayrıca sanat alanında özellikle küratöryel açıdan yapılan kuramsal çalışmaların niceliksel azlığı göze çarpmaktadır. Bu anlamda da çalışma, Yeni Medya Sanatının dijitale dayalı soyut yapısına uygun mekânları aramaya çalışmaktadır. Yeni Medya Sanatının özellikle zaman tabanlı olduğunu vurgulayan kuramlara ek olarak, mekân açısından da bir değerlendirme sunmaya çalışması açısından önemli bir araştırma olduğu düşünülmektedir. Aynı zamanda bu çalışmayla birlikte belirli noktaların ya da yolların netlik kazanması, daha sonra yapılacak çalışmalara Yeni Medya Sanatının hangi yönde ilerlediğine dair fikir verebileceği düşünülmektedir.

1.4. Tanımlar

Tezin içerisinde sıklıkla kullanılan Yeni Medya, Dijital Medya ve Geleneksel Sanatlar kavramlarının bu kısımda hem alanyazınında hem de tezin içinde nasıl kullanıldığı açıklanacaktır.

1.4.1. Yeni Medya

Yeni Medya kavramı özellikle Lev Manovich tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Manovich Yeni Medyayı sadece sergilenmesinde değil, üretiminde de bilgisayarın kullanıldığı şeyler olarak ele almaktadır (2001, s. 43). Manovich'e göre Yeni Medya teknolojileri 1839 yılında daguerreotype yöntemiyle başlamıştır (2001, s. 46). Bu başlangıç Yeni Medyanın çalışma prensibini ve fikrini doğurmuştur. Martin Lister ve diğerlerine göre ise Yeni Medya kavramından söz edildiğinde iletişim medyasından söz edilmektedir (2009, s. 9). Yeni Medyayı tanımlamaya çalışan diğer kuramcılara göre karakteristik özellikleri temel alınarak Yeni Medyanın geleneksel medyadan ayrıştığı yerlerin ortaya çıkartılması gerekmektedir. Yeni kavramının bu medya türüne bir belirsizlik kattığı aşıkardır. Tez içerisinde ise Yeni Medya kavramı Lev Manovich, Martin Lister ve diğer kuramcıların ele aldığı şekliyle kullanılmıştır. Kuramcılardan farklı olarak Yeni Medya kavramının dijital tabanlı olması ve bilgisayar teknolojisini üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerinin hepsinde olmasa da herhangi bir aşamasında kullanılıyor olduğu kabul edilmektedir.

1.4.2. Dijital Medya

Dijital Medya kavramı birçok kuramcı tarafından indirgemeci olarak kabul edilmektedir. Koda dayalı sistemiyle Yeni Medyayı tam olarak açıklamadığını savunmaktadırlar. Türk Dil Kurumu tarafından kabul edilen dijital kavramı sayısal olarak da karşılık bulmaktadır. Sayısal terimi 1 ve 0 gibi kodlara işaret etmekte ve aracın çalışma prensibini temel almaktadır. Dijital Medya, bilgisayar gibi dijital teknolojilerin kullanıldığı medya türünü işaret etmektedir. Çalışma içerisinde aracın teknolojik bir alet olarak ele alınmasının yanı sıra dijital kavramıyla kültür, sanat ve kimlik gibi çok boyutlu bir alanı da kapsadığından Dijital Medya kavramının kullanılması tercih edilmiştir. Buna ek olarak çalışmanın araştırma kısmında katılımcılara yöneltilen Yeni Medya kavramını barındıran sorulara katılımcılar dijital kelimesini kullanarak cevap vermiş, Yeni Medya kavramı yerine Dijital Medya ve Yeni Medya Sanatı yerine de Dijital Sanat kavramının kullanılmasını tercih etmişlerdir. Bu durum bugün dijital kelimesinin daha yaygın bir kullanıma sahip olduğunu da göstermektedir. Yeni Medyanın belirsizliği dijital

kelimesiyle aşılmaya çalışılmaktadır. Özellikle araştırma kısmında Yeni Medya Sanatı yerine Dijital Sanat kavramı tercih edildiğinden daha sık kullanılmıştır.

1.4.3. Geleneksel Sanatlar

Çalışma içerisinde Yeni Medya Sanatını karşılaştırmak adına sıklıkla tekrar edilen geleneksel sanatlar kavramı, sanatın doğuşundan dijital teknolojilerin ortaya çıkmasına kadar geçen sürede üretilen tüm eser türlerini kapsamaktadır. Özellikle güzel sanatlar alanına giren resim, heykel, seramik, müzik, edebiyat, şiir gibi türler çalışma içerisinde geleneksel sanatlar olarak ele alınmıştır. Özellikle ekran tabanlı sanat olan video sanatının ortaya çıkması, Bauhaus gibi sanat okullarının tasarımı ön plâna çıkartması ve kavramsal sanat, arazi sanatı gibi akımlarla sanatın nesnesiz hale getirilmesi Yeni Medya Sanatının sahnesini hazırlamış görünmektedir. Sanat eseri artık doğal modellerden yola çıkmak yerine, gösterilemeyi gösteren bir simulakruma dönüşmüştür. Sanat artık temsil etmek yerine, sanatçının zaman akışı içinde tasarladığı ve kullanıcının kapasiteleri doğrultusunda ortaya çıkan sonuçlardan oluşmaktadır (Rodowick, 2001, s.22). Dolayısıyla geleneksel sanatlar olarak tanımlanan sanat eserleri, dijital teknolojinin kullanımından bağımsız olarak eski medya türleriyle üretilmiş eserler olarak ele alınmaktadır.

2. YENİ MEDYA

Yeni Medya kavramı 90'lı yılların başından bu yana artan bir popülerite ile kullanılmaktadır. Hem pratik hem de kuramsal alanda kullanılan Yeni Medya bütün dünyada kabul edilmiş, günlük hayatın içine yerleşmiş, adına üniversitelerde bölümler açılmış, sanat alanında giderek tercih edilmiş ve bu alanda birçok festival, organizasyon ve etkinlik düzenlenmiş, kendine artan bir alanyazını oluşturmuş ve hâlâ tartışılmakta olan bir konudur. Bütün bu etkileri Yeni Medyayı hem akademik ve entelektüel hem de pratik alanın bir nesnesi haline getirmiştir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 20). Her ne kadar Yeni Medya yaygın olarak kullanılıyor olsa da ortak bir tanımı elde etmek oldukça zordur. Akademik ve pratik alanda Yeni Medya üzerine çalışan kişiler bu konuda hemfikir olamamıştır.

Yeni Medya dendiğinde akla gelen şeylerin başında internet ya da bilgisayar bulunmaktadır. Çoğu zaman alanyazınında daha eski bir kategorileendirme biçimi olarak kabul edilen Dijital Medya tanımı Yeni Medya yerine kullanılmaktadır. Yeni Medya her ne kadar teknolojiyle bağdaştırılsa da teknolojinin kullanıldığı kültürel bağlamda da tanımlanmaktadır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 8). Film, sanat, bilim ve ticaret bu kültürel bağlamların sadece birkaçıdır. Yeni Medya kavramının akademik çevrelerce Lev Manovich'in 2001 yılında yayınladığı *The Language of New Media* kitabıyla kullanılmaya başladığı kabul edilir.

2.1. Yeni Medyanın Tanımı

Her ne kadar Yeni Medya kavramı 90'lı yılların başlarından itibaren sıklıkla kullanılıyor olsa da Yeni Medyanın ne anlama geldiğini anlamak kolay değildir, çünkü bu konu hakkında gerçekleşen tartışmalar ve yayımlanan yazılar, Yeni Medyanın ne zaman başladığı hakkında kesin olarak bir sonuç vermez. Yeni Medya kavramını ilk kullananlardan biri Lev Manovich'tir. Lev Manovich Yeni Medyayı tanımlayabilmek adına onun özelliklerini ortaya koymaya çalışmıştır. Manovich yaygın ve yanlış olan kanının üretimden ziyade dağıtımında ve sergilenmesinde bilgisayarın kullanıldığı şeylere Yeni Medya dendiğini söyler (2001, s. 43). Yeni Medyayı tanımlamaktaki zorluk elbette 'yeni' kelimesinin oluşturduğu anlam belirsizliğinden kaynaklanmaktadır. Türk Dil Kurumunun Güncel Sözlüğündeki

‘yeni’ kelimesinin anlamlarına bakıldığında oluşumu ya da ortaya çıkışından bu yana çok zaman geçmemiş olan ya da en son edinilen, tanınmayan, daha öncekilerden farklı olan, eskisinin yerine gelen gibi ifadelerle karşılaşılmaktadır (TDK, Güncel Sözlük, 2017). Medya kelimesi ise etimolojik olarak Latincedeki medium kavramından gelmektedir. Araç anlamında kullanılan bu kelime iletişim açısından önemli bir yere sahiptir. Medium kelimesinin çoğulu olan “media” iletişimi sağlayan araç anlamındadır. Bu araç mesajları görsel ve işitsel yollarla kişiler ya da kurumlar arasında taşıma görevi görmektedir (Hasan, 2004, s. 35). Bu nedenle medya basılı yayınlar, televizyon, film, video, fotoğraf gibi tüm kitle iletişim araçlarını tanımlamak için kullanılır. Bu tanımlamalardan yola çıkarak yeni kelimesi medyayı nitelediğinde ortaya çıkan her yeni buluşta kendini tekrar gündeme getirecektir. Mantıksal çerçevede bu zamana kadar kullanılmış ya da icat edilmiş bütün medyaların tarihsel süreçte bulundukları zaman için yeni kabul edildikleri ve kendinden farklı başka bir icat ortaya çıktığında yeni sıfatını kaybederek sadece medya ya da eski medya konumuna geldiği anlaşılabılır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 20). Bu nedenle öncelikle medyanın ne olduğunu tanımlayabilmek gereklidir. *New Media A Critical Introduction* kitabında medya dendiğinde genelde iletişim medyasından söz edildiği vurgulanır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 9). Bunların içine basılı medya ve basın alanına dahil fotoğraf, film, radyo ve televizyon, gazete, kitap ve reklamlar girmektedir. Bu medya türleri çoğunlukla bir güç ya da bir sektör tarafından üretilen verilerin bir seyirci kitlesi tarafından tüketilmesini gerektirmektedir, fakat Yeni Medya ile birlikte bu tanımda bazı değişiklikler meydana gelmiştir. Örneğin tüketici konumundaki seyirci artık üretici konumuna geçmiştir.

Martin Lister ve diğerleri yukarıda bahsi geçen kitapta yeni kavramının ideolojik anlamlarını irdeler. Onlara göre yeni demek daha iyi, öncü, ileri teknoloji anlamlarına gelmektedir (2009, s. 11). Yeni kavramı medyaya daha geniş ve sınırları net olmayan bir tanım kazandırmaktadır. Yeni Medya kavramına eşdeğer olarak kullanılan kavramlardan bazıları olan Dijital Medya ya da Elektronik Medya kavramları kendilerini tanımlayan yapıdadırlar. Dijital Medya dendiğinde 1 ve 0 kodlarının oluşturduğu ikili (binary) yapıdan bahsedilmektedir. Elektronik Medya elektriğe olan bağlılığını vurgulamaktadır. Yeni kavramı ise kendini her zaman bir

öncekinden daha üstün bir buluşla tekrar var eder. Bu nedenle kavramın ne anlama geldiğini belirlemek kolay değildir.

Dijital ve Sayısal kavramları birbiri yerine kullanılabilir. 1 ve 0'lerden oluşan kodlama sistemi sayısal olarak tanımlanabilir, ancak Türkçe'de de kullanımı kabul edilen dijital kelimesi medya çalışmaları alanında daha yaygın olarak kullanılmaktadır. Dijital Medya, Dijital Kültür, Dijital Sanat ve Dijital Kimlik gibi tanımlamalar 1 ve 0 sisteminin ötesinde daha geniş kapsamlı bir alanı işaret etmektedir. Bu nedenle teknolojinin sistemsel özelliğine vurgu yapan sayısal sıfatı yerine dijital kelimesi daha çok tercih edilmektedir.

Lev Manovich'e göre 14. yüzyılda matbaanın, 19. yüzyılda da fotoğrafın bulunması nasıl bir devrimsel etki yarattıysa, bugün de aynı etkiyi yaratan ve bir medya devrimini doğuran Yeni Medya vardır. Yeni Medya genel kanının aksine hem üretiminde, hem dağıtımında hem de sergilenmesinde bilgisayarın kullanıldığı bir medya türüdür (2001, s. 43). Yeni Medya dendiğinde internet, dijital televizyon, sanal çevreler, bilgisayar oyunları, web siteleri, bloglar ve sosyal medya platformları akla gelmektedir. Aynı zamanda Yeni Medya bilgisayar, akıllı telefon ve tabletler, dokunmatik ekranlar gibi donanımsal malzemeleri de kapsar. Dolayısıyla Yeni Medya hem yazılım hem de donanım açısından tanımlayıcıdır.

Lister ve diğerleri Yeni Medyada bulunan yeni kavramının teknoloji bağıllığından daha çok kültürel bazı bağlamlara dayandığını ve bu nedenle yeni olduğunu öne sürerler. Onlara göre Yeni Medyanın yeniliği altı farklı anlama gelmektedir. Bunlardan ilki bilgisayar oyunları, film efektleri, simülasyonlar gibi zevk ve eğlence veren yeni medya türleri oluşturmalarıdır. İkinci anlamı dünyayı temsil etmek için oluşturduğu sanal çevreler, ekran tabanlı etkileşimli multimedya gibi yeni yollardır. Üçüncü anlamı medya teknolojileri ve bu teknolojileri kullanan ya da tüketenler arasında yeni ilişki biçimleri doğurmasıdır. Gündelik yaşamda kullanılan iletişim teknolojilerinin görüntülerinin kullanımı ve yorumlanmasında yeni biçimler ortaya çıkartmaktadır. Yeni Medya aynı zamanda kişisel ve toplumsal zaman ve mekân algısında da değişimlere yol açmaktadır. Bu da dördüncü anlamı olan somutlaştırma, kimlik ve toplum arasında yeni deneyimler kurmasıdır. Beşinci anlamı insan ve yapay, doğa ve teknoloji, beden ve teknolojik protezler, gerçek ve sanal arasında ortaya çıkan yeni denemeleri ifade

eden biyolojik beden ve teknolojik medya arasındaki ilişkide yeni kavramlar ortaya çıkarmasıdır. Sonuncu anlam ise medya kültürü, endüstri, ekonomi, mülkiyet gibi kavramlarda yeni organizasyon ve üretim biçimleri oluşturmalarıdır (2009, s. 13).

Yeni Medya ve dijital medya kavramlarını birbirinden ayırmaya çalışan Dewdney ve Ride dijital medyanın her şeyden önce dijital bir teknolojiye dayanıyor olduğunu vurgularlar. Dijital teknolojinin 1 ve 0'larla oluşturduğu kodlar aracılığıyla dijital medya karakteristik özellikler kazanır. Dijital medya bu bağlamda analog teknolojiden farklı görünmektedir. Oysa Yeni Medya yeni bir teknolojiden ziyade güncel kültürel kavramları ve bağlamları işaret etmektedir (2006, s. 20). Aynı şekilde elektronik medya da aracın kendisinin elektriksel iletime bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Elektronik medya içerisinde sınıflandırılan medya biçimlerinin hepsi elektriğe ihtiyaç duymaktadır. Yeni Medya ise bu tarz bir gereksinimi vurgulamaz.

Yeni Medya kavramını açıklamak ve bu medya türünü kendinden öncekilerden ayırmak adına Manovich, Lister ve diğerleri gibi teorisyenler bu medya türünün karakteristik özelliklerini incelemenin daha etkin bir yol olduğunu düşünmektedirler. Bu karakteristik özelliklerin diğer medya türlerindeki özelliklerle karşılaştırıldığında ortaya çıkacak farklar Yeni Medyanın anlaşılabilmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

2.2. Yeni Medyanın Tarihi

Yeni Medyanın tarihi çoğunlukla bilgisayarın tarihi olarak algılanır. Lev Manovich hikâyesinin bilgisayarın bulunuşundan daha önceye dayandığını savunur. Manovich 1839 yılında Louis Daguerre'nin yeni yöntemi daguerreotype'ı meraklı Parislilere sunduğu hikâyeye başlar. Yeni makineyle tanışan herkes kendi fotoğrafının çekilmesi için koşturmaya başlar. Daha sonrasında ise 1833 yılında Charles Babbage'ın Analitik Motor adını verdiği icadını örnek gösterir. Bu icat bugün kullanılan dijital bilgisayarla birçok ortak noktaya sahiptir. Analitik motor basit matematiksel işlemler yapabilme kapasitesine sahiptir. Manovich bu iki örnekle modern bir yeni medya aracıyla bilgisayarın ilk keşfinin aynı döneme denk düştüğünü savunur (2001, s. 46). Kitle iletişim araçlarının ideolojik açıdan

düşünceleri ve metinleri büyük kitlelere ulaştırması kadar o kitleler hakkında bilgi depolaması da oldukça önemlidir. Bu nedenle kitle iletişim araçları ve onu tamamlayan diğer teknolojiler birlikte bir araya gelmiş ve modern toplumu olanaklı kılmıştır.

Manovich bu icatlardan sonra Edison'un "Black Maria" adını verdiği görüntülerin bir araya getirilip hareketlendirildiği 1893 tarihli icatla devam etmektedir. Bu icattan iki yıl sonra da Lumiere kardeşler ilk kamera ve projeksiyon aletleri olan Cinematographie'yi izleyicilere sunar. 1936 yılında ise Alan Turing daha sonra icat edeceği Turing Makinesinin kuramsal boyutunu sunduğu bir makale yayınlar. Yine aynı yıl Konrad Zuse çalışan ilk dijital bilgisayarı icat eder. Bütün bu farklı buluşların ve medyaların bir araya gelmesiyle Yeni Medya ortaya çıkmıştır. Sayısal verinin işleyebildiği bir makine içinde grafik, hareketli görüntü, sesler, şekiller ve yazılar programlanabilir hale gelmiştir (2001, s. 47-48).

1999'dan bu yana Yeni Medya Sanatları Enstitüsü ZKM'nin yöneticiliğini yapan Avusturyalı küratör, sanatçı ve teorisyen olan Peter Weibel görüntü üretiminin teknolojik gelişimini tarihsel olarak sekiz evreye ayırmıştır ve geçmişini yaklaşık 170 yıl geriye dayandırır (Weibel, 1996, s. 338). Bu evreler şu şekilde sıralanmaktadır:

- 1839'da fotoğrafın icadı,
- Tarama yoluyla imajların makinalar üzerinden uzak mesafeye transfer olabilmesi,
- Filmin ortaya çıkması,
- Elektron ve katot ışın tüplerinin bulunuşu,
- Videonun icadı,
- Data işleme teknolojisinin ortaya çıkışı,
- Sanatın ağ ortamına taşınması,
- Nöroçiplerin bulunuşu.

İlk evre 1839 yılında fotoğrafın bulunuşuyla başlamıştır. Görüntü artık bir sanatçı eliyle değil, otomatikleşmiş bağımsız bir makine aracılığıyla elde edilmektedir. İkinci evre 1884 yılında ikiboyutlu görüntülerin elektronik tarama yoluyla noktalara dönüştüğü ve mekândan bağımsız olarak seyahat edebildiği faks

gibi makinaların icat edildiği dönemdir. Yine aynı zamanlarda elektromanyetik dalgalar da keşfedilmiştir.

Üçüncü evre gerçekliğin ortadan kaybolup yerini gerçekliğin simülasyonuna bıraktığı ve filmin icat edildiği zamana denk gelmektedir. Görüntüler artık mekânın bir aracı olmaktan çıkıp zamanın aracı olmuştur. Dördüncü evre televizyonun ortaya çıkmasına yardımcı olan elektron ve katot ışın tüplerinin icadıdır. Beşinci evre videonun bulunuşudur. Video, görsel sinyallerin manyetik olarak kaydedilebilir olması ve bunların film, radyo ve televizyonla birleştirilmesiyle ortaya çıkan yeni bir araçtır. (Weibel, 1996, s. 338)

Altıncı evre yirminci yüzyılın ortalarında başlayan veri-işleme teknolojisidir. Bunun sonucunda birçok aracın birleştiği, etkileşimli bilgisayarlar ortaya çıkmıştır. Bilgisayarlar ise tamamen makine üretimi olan bilgisayar görüntülerinin günlük hayata dahil olmasına olanak sağlamıştır. Yedinci evre etkileşimli telekomünikasyonun ağ ortamında sanatın var olmasını sağlamasıdır. Kavramsal sanatla birlikte maddeden bağımsız hale gelen sanat verilerin mekânında sanal olarak da var olabilmektedir. Etkileşimli televizyonlar, dijital ağlar ve telerobotlar, elektronik süper otobanları gerekli kılmıştır. Bu evreyle birlikte maddi olmayan sinyaller zaman ve mekân içerisinde yolculuk yapmakta, dalgalar olabildiğince uzağa dağılabilmekte ve bedensiz iletişim mümkün hale gelmektedir. Weibel'e göre sekizinci ve son evre beyin dalgaları ve göz takibi gibi araçların yardımıyla etkileşimli bir medya uygulaması olacaktır. Beyne yerleştirilecek çipler ve nöroçipler aracılığıyla beyin direkt olarak dijital dünyaya bağlanacaktır (Weibel, 1996, s. 339)

Lister ve diğerleri, Weibel'in bu tarihsel sürecini medyanın ne maddi ne de manevi olarak var olmadığı bir dünya olarak yorumlarlar. Medyanın artık son evresinde olduğunun altını çizerler (2009, s. 54). Yine de onlara göre eğer bir medya listesi yapılırdı Yeni Medya en alt kısımda yer alırdı. Kendinden önceki bütün medya biçimlerini de içinde barındırıyor olurdu. İlk insanların mağaralara çizdiği hayvan figürlerinden, konuşma ve yazmaya ve hatta bugünün teknolojik bütün medya biçimlerine varana kadar her şeyi içinde barındırırdı (2009, s. 53). Bir diğer Yeni Medya tarihçisi olan Peter Mayer'e göre ise bu teknolojik gelişimin başlangıcı düşünsel olarak felsefeci Leibniz'in Akıl Çağında Mantık Makinesi adını

verdiği ikili kodlardan oluşan icadından teorik olarak bahsetmesine dayanmaktadır (2009, s. 56). Bütün bu tarihsel sürecin başlangıcında ise fotoğrafın icadı bulunmaktadır. Takip eden süreç ise hem Manovich için hem de Weibel için bilgisayarın bulunuşuna kadar gelmektedir. Lister ve diğerleri aynı zamanda Marshall McLuhan'ın medya üzerine geliştirdiği teorilerden de bahsederler. McLuhan'ın her medyanın kendinden öncekini içinde barındırdığı fikrini yinelerler. Bu akla Bolter ve Grusin'in "remediation" kavramını getirir. Bolter ve Grusin'e göre Yeni Medya "remediated" yani yeniden medyalaşmış bir araçtır. McLuhan'ın medya araçlarını tanımlaması ve bunların bilinç üzerindeki etkilerinden bahsetmesi, onu teknolojik belirleyici bir düşünür haline getirir (2009, s. 78).

Birçok Yeni Medya teorisini için her ne kadar tarihsel süreçler farklı noktalardan başlasa da ortak noktaları Yeni Medya aracı olarak bilgisayarı ele alıyor olmalarıdır. Bu nedenle bilgisayarın ve internetin tarihi de Yeni Medya tarihi içinde söz edilmeye değerdir. Lelia Green, Yeni Medya çalışmalarının dijital kültürü araştırma ve keşfetme olduğunu ve bunun tarihine bakabilmek için de en açıklayıcı örneğin internet olduğunu söyler (2010, s. 19).

1957 yılında Sputnik uydusu Sovyetler Birliği tarafından uzaya gönderilmesiyle Amerika ile soğuk savaş başlamıştır. Amerika bu durum karşısında erken uyarı sistemi geliştirerek savunmasını olabildiğince hızlı bir şekilde güçlendirmeye karar vermiştir. Bu görevi yerine getirmesi için de ARPA (The Advanced Research Projects Agency) adındaki enstitüyü kurmuştur. ARPA birbirine bağlanan bilgisayarlar aracılığıyla askeri bilginin Amerikan Hükümetine ulaşabilir olmasını öngörmüştür. Yazılım firması olan SAGE telefon hatları aracılığıyla birbirine bağlanabilen bir ağ yaratarak bilgisayarları birbirine bağlamayı başarmıştır (Foxall, 2007). 1969 yılında UCLA ve Stanford Araştırma Enstitüsünde bulunan bilgisayarlar tarihte ilk kez ARPANET tarafından çevrimiçi hale getirilerek bağlantı kurulmuş ve halka sunulmuştur. ARPANET o dönemlerde internet ve ağ teknolojisi üstüne çalışan tek enstitü değildir, fakat ilk kamuya açık bağlantıyı ARPANET kurmuştur (Green, 2010, s. 30). Yine aynı yıl Grafik Kullanıcı Arayüzü (GUI) üzerine çalışmalar yapan Doug Engelbart tarafından bilgisayar faresi icat edilmiştir. 1970 yılında ise Xerox firması modern kişisel bilgisayarları,

Ethernet ağını ve lazer yazıcıyı keşfetmiştir. 1978 yılında çıkan Apple II ve 1981'deki IBM PC ile bilgisayar kullanımı yaygınlaşmıştır. Apple çalışmalarını sürdürmüş ve ilk Grafik Kullanıcı Arayüzü olan bilgisayarı Macintosh olarak piyasaya sürmüş ve masaüstü yayıncılığı başlatmıştır (Foxall, 2007).

1980 yılında CERN'de çalışan Tim Berners-Lee enstitü içinde kullanılan ilk internet ağını geliştirmiş, daha sonra 1989 yılında HTML (HyperText Markup Language) adı verilen internet sağlayıcısını bedava olarak herkesin kullanımına sunmuştur. Berners-Lee internetin ücretsiz ve herkesin kullanımına açık olması gerektiğini düşünmüştür. Bu sayede farklı insanlar internete katkı sağlayabilir ve geliştirebilir hale gelmiştir. Onun bu düşüncesi dijital çağın en önemli olgularından birini oluşturmaktadır. Tim Berners-Lee ve diğerlerinin ürettiği tarayıcılarda yazı desteği bulunur. 1993 yılında geliştirilen Mosaic, internet tarayıcısı olarak kısa süre içerisinde popüler hale gelmiştir. 1990'lı yılların ortalarında ise sıklıkla kullanılan tarayıcı Netscape olmuştur (Foxall, 2007). Netscape sayesinde '.com' uzantılı web siteleri ortaya çıkmaya başlamış daha sonrasında da internet Explorer, Mozilla Firefox ve Google Chrome gibi tarayıcılar internet sunucusu olarak günlük hayata dahil olmuştur. Tarayıcılardaki bu gelişme Web'in gelişmesiyle paraleldir. 1990'lardan itibaren kullanılmaya başlanan Web 1.0 internetin insanlar tarafından bilgiye ulaşmak için kullanımını ve görece statik web sitelerini ifade eder. 1999 yılında ortaya çıkan Web 2.0 ise Web 1.0'dan farklıdır ve sosyal iletişime olanak sağlayan çevreleri ve etkileşimi daha yüksek web sitelerini ifade eder (Green, 2010, s. 5). Web 2.0'da kullanıcı aynı zamanda içerik üreticisi konumundadırlar. Bu da kullanıcının rolünü değiştiren bir etmen olarak ele alınır. İnternetin zaman içerisinde geçirdiği değişimler ve gelişen teknolojiyle genişleyen yapısı, interneti özel ve tekil bir isim olmaktan çıkartarak cins isim konumuna da getirmiştir. İnternet artık içinde tüm ağ yapılarını (internet/1, internet/2 vb.) ve sistemleri barındırmaktadır¹.

Yazılım dünyasında ortaya çıkan bu gelişmeler donanım dünyasını da etkilemektedir. Apple'ın 1978 yılında ürettiği ilk bilgisayarıdan sonra donanım dünyasında büyük bir savaş başlamış, IBM ve HP gibi markalar bilgisayar

¹ Türkoğlu, T. "İnternet Nasıl Yazılacak?" <https://tanolturkoglu.wordpress.com/tag/internet-nasil->

üretimine dahil olmuştur. Yazılım dünyasında ise Microsoft ve Macintosh arasındaki çekişme 1991 yılında açık kaynak kodlu yazılımlardan biri olan Linux'un ortaya çıkmasıyla kızışmıştır. 1996 yılında ortaya çıkan arama motoru Google internetin lokomotiflerinden biri olarak hem yazılım hem de donanım dünyasında üretim yapmaya başlamıştır (Green, 2010, s. 37). İnternetin telefon kablolarından bağımsızlaşarak uydu sinyalleri üzerinden çalışmasıyla birlikte taşınabilir cihazlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu sayede farklı şirketler taşınabilir akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar, müzik çalarlar ve fotoğraf makineleri üretmeye başlamışlardır.

Birçoklarına göre Yeni Medya yerine interneti terim olarak kullanmak doğru görünse de, bu pratikte oldukça büyük problemlere yol açabilir. Yeni Medyayı sadece internetin varlığına bağlamak bu aracı fazla basitleştirmek anlamına gelir (Yzer ve Southwell, 2008, s. 9). İnternetin Yeni Medyaya kattığı değerli özellikler her ne kadar küçümsenemeyecek kadar fazla ve önemli olsa da tamamen Yeni Medyayı tanımlamaya yetmeyecektir.

2.3. Geleneksel Medya ve Yeni Medya

Yeni Medyayı tanımlamanın yollarından biri de geleneksel medyayı tanımlayarak, Yeni Medyanın ne açılardan farklı olduğunu göstermektir. Yeni Medya kavramı yeni sıfatını ilişkisel bağlamda kendini bir başkasıyla karşılaştırarak alır. Yeni Medyanın var olabilmesi için eski medyanın ya da geleneksel medyanın var olması gereklidir. Yeni Medya kavramının ortaya çıkmasından önce var olan medya türleri eski medya ya da geleneksel medya olarak adlandırılır. Yeni Medyanın varlığı eski ya da geleneksel medyanın ve diğer medya türlerinin modasının geçtiği ya da artık kullanılmayacak olduklarını ifade ediyormuş gibi duyulur, fakat geleneksel medya türleri varlıklarını Yeni Medyadan bağımsız olarak devam ettirmektedir (Chun, 2006, s. 1). Kimi geleneksel medya türleri kendini Yeni Medyaya göre güncellemeye çalışsa da ortaya çıktığı formuyla da kullanılmaya devam etmektedir. Örneğin elektronik kitaplar, gazetelerin internet siteleri, etkileşimli televizyonlar gibi birçok geleneksel medya araçları Yeni Medyaya göre güncellenmiş olsa da hâlâ basılı olarak kitaplar, gazeteler ve uydu yayınları kullanılmaya devam etmektedir.

Geleneksel medya Frankfurt Okulu'nun sıklıkla eleştirdiği kitle iletişim araçlarını tanımlamaktadır. Basılı yayın, sinema, radyo ve televizyon gibi araçlar geleneksel medya kategorisinde sayılabilir. Sanatın nesnesi olan heykel, resim, çizim ve fotoğrafçılık da yine geleneksel medya türleridir. Burada ayırt edici özelliklerden biri geleneksel medyanın analog teknolojiyi kullanıyor olmasıdır. Analog teknolojinin yanı sıra geleneksel medya kitle iletişiminde olanak sağlamaktadır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 17). Analog teknolojide bir takım fiziksel varlıklar yine analog bir fiziksel formun içinde saklanırlar. Bu analog form bir bütün olarak var olur. Bilginin içinde boşluklar bulunmaz, sürekli bir akış halindedirler (Feldman, 1997, s. 2). Dijital bilginin özelliği ise devam etmeyen bir yapıya sahip olmasıdır. Dijital dünyada her şey ikili sisteme dayanır. Bir şey ya vardır ya da yoktur, ya açıktır ya da kapalı, ya birdir ya da sıfır (Feldman, 1997, s. 2). Dolayısıyla analog dünyadan alınıp dijitalleştirilmiş olan bilgi artık sonsuz sayıda parçaya bölünebilir ve sonsuz sayıda değişime uğrayabilir.

Sayısal teknolojiyi kullanan Yeni Medyada seyircinin rolü de değişmiştir. Seyirci geleneksel medyayla olan ilişkisinde okuyucu ya da başka bir deyişle tüketici konumundadır. İnternetin açık kaynak kullanım olanakları ve değişen teknolojiler sayesinde, seyirci pasif rolünden uzaklaşarak aktif hale gelmiştir. Seyirci artık aynı zamanda üreticidir; içerik üretimine katkıda bulunur. Bu da medyayla olan ilişkisini daha etkileşimli bir hale sokar.

Geleneksel medyada araç her ne kadar kendinden önceki medyayı içinde barındırarak var oluyor olsa da, tekil bir medya ortamı olarak düşünülebilir. Örneğin televizyon, ses ve görüntüyü içinde barındırır, fakat her biri tekil birer medya olarak ele alınmaz. Yeni Medyada ise birden fazla araç bir araya getirilmiştir. Bu nedenle Yeni Medya kendinden önceki medya araçlarını birbiriyle birleştirip bir sentez haline getirmek yerine her birini ayrı ayrı içinde barındırır. Bu nedenle çoklu medya özelliğine sahiptir. Yeni Medya aynı zamanda bu alandaki çalışmaların terminolojisini de değiştirmiştir. Manovich artık medya çalışmaları ekseninden yazılım çalışmalarına kayıldığını belirtmektedir (2001, s. 65). İdeolojik tartışmaların odağında bulunan medya çalışmalarında medya araçları bir kitle iletişim aygıtı olarak düşünülmekteydi. Oysa Yeni Medya bir kitle iletişim

aracından çok bireysel bağlayıcılığı vurgulayan, kontrol ve özgürlüğü bireyler arasında dağıtan bir aygıt olarak düşünülmektedir (Chun, 2006, s. 1).

Yeni Medyanın tanımlanabilmesi ve daha açık bir şekilde anlaşılabilmesi için karakteristik özelliklerine bakmak gereklidir. Bu özellikler aynı zamanda Yeni Medya ve geleneksel medya arasındaki farkları da ortaya koyarak birbirlerinden ne yönde ayrıldıklarını açıkça göstermektedir. Her ne kadar farklı olarak sınıflandırılırsalar da Gitelman ve Pingree'nin söylediği gibi her medya türü çıktığı dönemde 'yeni' sayılmaktadır (2003, s. 11). Geleneksel medyanın varlığı Yeni Medyanın da ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

2.4. Yeni Medyanın Karakteristik Özellikleri

Yeni Medya teorisi üzerine çalışanlar Yeni Medyanın karakteristik özelliklerini birbirinden farklı olarak sınıflandırır. Örneğin Lister ve diğerleri Yeni Medyanın dijital, etkileşimli, hipermetinli, sanal, ağ erişimli ve temsili olarak altı kategoriden bahsederler (2009, s. 13). Manovich ise Yeni Medyanın sayısal temsilli, modüler, otomatik, çeşitli ve kültürel yeniden kodlamaya dayandığını söyleyerek beş özelliğinden bahseder (2001, s. 44). Gane ve Beer bu özellikleri, ağ erişimi, bilginin varlığı, arayüz tabanlı iletişim, etkileşim ve simülasyon olarak sıralarlar (2008, s. 9). Dewdney ve Ride ise dijital kodlamaya geçiş, arayüz tabanlı iletişim, etkileşim, yakınsama ve bilgi olarak Yeni Medyanın özelliklerini sıralamaya çalışırlar (2006, s. 17-18). Her ne kadar farklı sınıflandırmalar ve adlandırmalar olsa da bütün bunlar içerik bakımından ortak noktalarda birleşmektedir. Yeni Medyayı bu konseptler üzerinden tanımlayan yukarıda adı geçen teorisyenler Yeni Medyayı hem açıklamaya çalışmışlar, hem de geleneksel medyadan farklarını ortaya koymuşlardır. Bu bölümde sıklıkla kullanılan konseptler başlıklar halinde incelenecektir. İçerik bakımından aynı tanımlamayı yapan fakat farklı şekilde adlandırılmış kategoriler aynı başlık altında toplanacaktır. Lister ve diğerleri de saydıkları karakteristik özelliklerin temel bileşenler olduğuna dikkat çekerek, farklı noktalarda bu bileşenler belirli başlıklar altında toplanıp farklı isimlerle adlandırılabilmesine dikkat çekerler (2009, s. 13).

2.4.1. Dijital Teknoloji

Yeni Medyayı tanımlamak adına neredeyse herkesin ortak fikirde bulunduğu nokta bu medyanın dijital teknolojiyi kullanıyor olmasıdır. Bu teknolojinin kullanımı aynı zamanda geleneksel medya türlerinden Yeni Medyayı ayıran en belirgin özelliktir. Kimi zaman dijital teknoloji yerine sayısal kelimesi de kullanılabilir. Yeni Medyanın sayısal ya da dijital olması o kadar belirleyici bir özelliktir ki, kimi zaman Yeni Medya yerine Dijital Medya ya da Sayısal Medya kavramları da kullanılır. Bu tutum çoğu zaman Yeni Medyayı indirgeyen bir tavırda olduğu için eleştirilmektedir. Bu kavramın diğer kutbunda ise analog bulunur. Sayısal teknolojiler ikili sisteme dayanır. Bu bütün varlıkların 1 ve 0'lerden oluştuğu anlama gelir. Daha önce de belirtildiği gibi analogda her şey akışkan ve boşluksuzken, dijital ortamlarda bir şey ya 1 ya da 0'dır. İkili sistemin varlığı tabi ki bilgisayar teknolojisini de içinde barındıracaktır, çünkü bu sistemin çalıştığı yegane ortamlardan biri bilgisayarlardır.

Lister ve diğerleri dijitali bütün girdilerin numaralara dönüştürülmesi olarak tanımlarlar (2009, s. 16). Işık, ses, yazılı metin, görüntü, hareket, grafik gibi unsurlar sayılarla temsil edilmektedir. Dijital medya sadece temsil etmekle kalmaz bunu aynı zamanda depolar. Yani üretimi, sergilenmesi ve arşivlenmesi dijital ortamlarda gerçekleşir. Analog medya ışık, ses, görüntü, hareket gibi verileri başka bir fiziksel ortamda oluşturur ve yansıtır. Dijitalde ise bu veriler başka bir fiziksel varlığa dönüştürülmez. Bu nedenle dijital medya verileri materyalden bağımsızlaştıran bir yapıya sahiptir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 18).

Manovich sayısal teknolojiyi ifade etmek için sayısal olarak temsil edilme şeklinde tanımlar. Bütün medya nesneleri ister bilgisayar ortamında sıfırdan üretilmiş olsun, ister analog bir mecradan dijitalle taşınmış olsun Yeni Medya içerisinde dijital kodlar ya da numaralarla temsil edilmektedir. Yeni Medya nesnesi matematiksel olarak tanımlanabilir ya da algoritmaya bir müdahaleyle değiştirilebilir (2001, s. 49). Örnek vermek gerekirse dijital bir fotoğraf 1 ve 0'lerden oluşan kod içinde var olur. Bu fotoğraftaki renklerle oynamak istenirse kodlar içinde bulunan 1 ve 0'lara müdahale ederek yeni bir kod yazılmış olur. Manovich'e göre Yeni Medyanın dijital hale gelmesi aslında artık programlanabilir bir mecraya dönüşmüş olması anlamına gelir (2001, s. 49).

Feldman'a göre analog teknolojide bir şeylerin değişmesi için bir takım harici fiziksel bir güce ihtiyaç vardır. Örneğin kitaptaki bir sayfanın çevrilebilmesi için, birinin ya da herhangi bir gücün varlığına ihtiyaç duyulur, fakat dijital bilgede bu otomatikleştirilebilir ve herhangi bir harici fiziksel güce ihtiyaç duyulmayabilir (1997, s. 4). Aynı zamanda fiziksel mekânda saklanabilecek veriden çok daha fazlası sayısal ortamda saklanabilir. Dahası sayısal ortamda var olan 1 ve 0'lardan oluşan veri sıkıştırılarak daha fazlası için yer açılabilir (Feldman, 1997, s. 7).

Dijital kod her şeyi birbirinin aynısı ve birbiri arasında değiştirilebilir küçük parçalara böler. Bu parçalar bit olarak adlandırılır ve hem verinin aktarım hızında etkili rol oynar hem de kullanıcıların etkileşim oranını artırır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 228). Yani kullanıcılar bu bitler sayesinde veride değişiklikler yaratabilir. Bu parçalar arasında hiyerarşik ya da doğrusal bir ilişki bulunmaz. Parçalar birbirine eşittir. Her bir parça arasında boşluklar bulunur ve bu parçalar mutlak varlıklardır. Bu nedenle kullanıcı veriye müdahale ettiğinde verinin kalitesi değişmez.

2.4.2. Etkileşim

Yeni Medyanın sayısal teknolojiye dayanıyor olması aynı zamanda onun kullanıcı tarafından etkileşimli olarak kullanılmasına olanak sağlar. İkili sistemin programlanabilir ya da müdahale edebilir olması kullanıcının veriyi istediği gibi şekillendirebilmesi anlamına gelir. Bu sayede kullanıcı geleneksel medyada pasif olarak bulunduğu pozisyonundan kurtulmuş olur (Lister ve diğerleri, 2009, s. 22). Frankfurt Okuluna göre kitle iletişim araçları karşısında uyuşmuş olan izleyici artık verileni almaya mecbur değildir. Bilgi artık tek elden üretilmez. Yeni Medyayla seyirci, üretici konumuna geçer. Bu durum kullanıcıları sınırsız bir şekilde kendi hayatları doğrultusunda seçim yapabilir hale getirir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 21). Ekranın karşısında tek görevi izlemek olan izleyici, artık daha aktif bir konuma geçerek kullanıcı statüsü kazanır. Etkileşim, kullanıcıları aktif olmaya çağırarak onlara kontrol ve özgürlük verir. Bu bir taraftan da bir risk olarak görülebilir, çünkü kullanıcılar kendi deneyimlerini kullanarak içeriğe müdahale edebilmek ve onu kendi doğrularınca değiştirebilmek gibi büyük bir güç kazanmış olurlar (Feldman, 1997, s. 18).

Matematiksel olarak Yeni Medya araçlarındaki kod dizilimleri sonsuz sayıda şekil alabilir. Bu da kullanıcıların müdahalesiyle yeni bilgilerin oluşturulabileceği ve dağıtılabilmesi anlamına gelir. Manovich buna Yeni Medyanın “çeşitlenebilen”, “değişebilen” veya “akışkan” özelliği der (2001, s. 56). Bütün bu işlemler de yine bir bilgisayarın varlığını gerektirir, çünkü bütün kodlar bilgisayar ortamında var olurlar ve onlara müdahale de yine yazılım aracılığıyla gerçekleşebilir. Yazılım ve donanım bir arada olmalıdır. Yeni Medyanın üretimi, dağıtımı ve depolanması bilgisayarlar tarafından gerçekleştiğinden, bilgisayarın bu medyaya bağlayıcılığı göz ardı edilemez (Manovich, 2001, s. 63-64).

Etkileşim özelliği çoğu zaman Yeni Medyayı geleneksel medyadan ayıran bir özellik olarak algılanır. Geleneksel medyanın etkileşim özelliğinin hiç var olmadığı düşünülür, fakat geleneksel medya da belirli oranlarda etkileşimi barındırır. Herhangi bir resim, fotoğraf ya da filmle karşılaşan izleyici bu medyalarla beş duyu organı üzerinden fiziksel olarak etkileşime girer (Dewdney ve Ride, 2006, s. 213). Yeni Medyanın etkileşim özelliği kullanıcıların hem yazılım aracılığıyla kendilerine özgü bir tasarım oluşturmalarına olanak vermesi, dolayısıyla araç üzerinde daha fazla kontrole sahip olması, hem de Yeni Medya araçlarıyla birbirine bağlanan insanlar arasındaki etkileşimin yoğunluğunun artması anlamına gelmektedir (Gane ve Beer, 2008, s. 101).

Etkileşimin en açıklayıcı örneği HTML kodlamasının açık kaynak olmasıdır. Tim Berners-Lee HTML’in herkesin kullanımına açık ve ücretsiz olmasını savunmuştur. Bu sayede başkaları bu kodlama sistemine katkıda bulunarak daha gelişmiş bir sistem oluşturabilecektir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 208). Web 1.0 ilk çıktığında statik siteleri kullanıcıya sunmuştur. Bu siteler dışarıdan kullanıcıların müdahalelerine çok fazla izin vermemektedir fakat Web 2.0 ile kullanıcılar etkileşimi daha artmış bir platformla tanışmıştır. Web 2.0 için artık içerik üretmek, var olan içerikleri değiştirmek ya da yeniden üretmek kullanıcılar için çok daha kolay hale gelmiştir.

Yeni Medya araçlarının nesnesi bilgidir. Bilgisayarın kodlar aracılığıyla ürettiği, kullanıcıların da bu sürecin içerisinde aktif rol oynadığı sistemde, data ya da bilgi üretimi gerçekleşmektedir. Müzik, hareketli görüntü, grafik, yazılı metin, ses dosyası gibi farklı türler bilgisayar içinde tek bir adla anılırlar. Bütün bu farklı

medyalar bilgisayar için datadır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 262). İnsanların da üretiminde etkin rol oynadığı bilgisayarlar sınırsız sayıda bilgi üretebilir. Bu bilgi üretimi ise farklı makineler arasında ya da dünyanın çeşitli mekânlarında yer değiştirebilmesi için süper otobanlara (superhighways) ihtiyaç duyulmuştur. Ağlar aracılığıyla birbirine bağlanan bilgisayarlar ilk zamanlarda telefon kabloları aracılığıyla bilgileri taşıyordu, fakat etkileşimin artmasıyla bilgi üretiminde yaşanan patlama daha geniş bant aralıkları ihtiyacını doğurmuştur (Feldman, 1997, s. 70). Bilginin taşındığı bu süper otobanlar video, müzik, film, resim, yazı gibi birçok unsuru kişisel bilgisayarlara, okullara, enstitülere ve iş yerlerine taşımaktadır.

2.4.3. Multimedya

Yeni Medyanın öne çıkan bir diğer özelliği birden fazla medyayı içinde barındırarak bir çoklu medya aygıtı ya da multimedya platformu olarak çalışıyor olmasıdır. Yeni Medya kendinden önce var olan medya türlerini birbiriyle sentezlemek yerine, her birini ayrı ayrı içinde barındırır. Dolayısıyla tek bir aygıt üzerinden onlarca farklı medya türünü çalıştırmak mümkündür. Bu aynı zamanda yöndeşme olarak da tanımlanabilir.

Multimedya sistemi hareketli görüntü, fotoğraf, video, animasyon, grafik, ses gibi medyaları üretebilecek, dağıtabilecek ve depolayabilecek gerekli yazılım ve donanımı tek bir kutu içinde sunar (Feldman, 1997, s. 23). Kodlama sistemindeki teknolojik gelişmeler günümüzde kullanılan Yeni Medya araçlarına “akıllı teknoloji”yi (smart technology) katmıştır. Artık kullanıcılar teknolojik aygıtları kullanırken fazla bilgiye sahip olmak zorunda değildir. Akıllı teknoloji sayesinde araç belirli algoritmaları kurarak ayarlamaları yapar. Kullanıcı bir fotoğraf çekmek istediğinde, ya da bir ses kaydı almak istediğinde sadece tek bir tuşa basar. Yüksek kalitede verinin oluşması aygıtın kendi içinde bulunan akıllı teknoloji tarafından gerçekleştirilir. Bu sayede sayısal veriler aracın içinde sıkıştırılmıştır ve daha fazla medya aracını içinde barındırarak kullanım imkânı sunar.

Multimedya özelliği aynı zamanda “remediation” kavramını da beraberinde getirir. Bolter ve Grusin “remediation” kavramının dijital çağda ortaya çıkmadığını daha önceki medya türlerinde de “remediation”a rastlanabileceğini savunurlar.

Daha öncekilerin medyaları içinde barındırıyor olması medyalaşma sürecini ve barındırdığı medyanın varlığını görmezden gelerek dolaysız olma çabasıdır (2000, s. 11). “Remediation” dolaysızlık ve hipermedya unsurlarının varlığıyla gerçekleşir (2000:21). Remediation için esas amaç bütün medya türlerinin bir araya gelerek aracın ortadan kalkmasıdır. Kullanıcı medya araçları yoluyla üretilmiş olan nesneleri dolaysız bir şekilde deneyimlemelidir (2000, s. 48). Bu nedenle her geçen gün görüntü ve ses teknolojisinde yeni gerçeklikler yaratılmaya çalışılmaktadır. Animasyonlar, üçboyutlu modellemeler olabildiğince fiziksel gerçeklikteki varoluşlarına benzetilmeye çalışılmaktadır.

Lev Manovich’e göre multimedya özelliği Yeni Medyanın modüler oluşudur. Yeni Medyada bütün bileşenler birbirinden ayrı kaydedilir. Bir araya getirilerek de farklı medya biçimleri oluşur. Bu nedenle Yeni Medya fraktal bir yapı içerisindedir. Bütün bileşenler birbirinden farklı olsa da hepsi bir araya gelerek bir bileşen oluştururlar (2001, s. 51). Yani her bir yapı kendine özgü bir koda sahiptir. Bu yapıların kod dizilimleri farklıdır, fakat bir araya geldiklerinde başka bir yapıyı oluştururlar. Farklı bileşenler bir ağacın dalları gibi bir araya gelip birbirine bağlanır. Bu da Yeni Medyanın modüler yapısını oluşturur.

2.4.4. Hipermetin

Hipermetin ya da hipermedya terimleri Yeni Medyayı tanımlarken sıklıkla kullanılan terimlerdir. Kimi teorisyenler hipermetin terimini kullanırken kimisi de hipermedyayı kullanmaktadır. Metin kavramı bütün medya biçimlerini bir metin olarak ele alan ve genel olarak bütün medyaları tanımlayan bir terim olarak düşünülür. Medya kavramı yerine metin kavramını kullanmak ideolojik bakımdan da kapsayıcıdır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 29). Yeni Medya araçları içlerinde barındırdıkları çoklu medya ortamları ve sunduğu etkileşim özelliğiyle hipermetin çalışma prensibini zorunlu hale getirmiştir. Bilgisayar ortamı içinde bulunan bütün çeşitli dataları birbiriyle bağlayarak kullanıcıya sunması Yeni Medya aracının hipermetin özelliğinden kaynaklanır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 25). Bu Yeni Medyanın geleneksel medya türlerinden farklı olarak doğrusal olmayan bir anlatı biçimi ortaya çıkartmasına olanak sağlar. 1990’lı yılların başında doğrusal olmayan kurgusal romanların ortaya çıkması buna ilk örnek olarak sayılabilir

(Lister ve diğerkleri, 2009, s. 26). Mutlu Binark'a göre geleneksel medyada var olan dikey iletişim biçimleri Yeni Medya teknolojileriyle birlikte yatay hale gelmiştir. Birden çok bilgiyi aktarma ve kullanıcılardan geri dönüş alma özelliğiyle düz bir çizgi halinde ilerleyen iletişim hipermetinselliğe evrilmiştir (2007, s. 21).

Bilgisayarın işletim sistemi birden fazla datayı bir araya getirerek kullanıcıya sentezlenmiş bir veri sunar. Bunun için de farklı birimleri birbirine bağlar. Örneğin ayrı şekilde depoladığı ses dosyalarıyla görüntü dosyalarını bir araya getirip grafik öğeler içine katabilir. Bütün bu farklı noktaları farklı olasılıklar dahilinde birbirine bağlayabilir. Geleneksel medya örneği olarak videoda görüntü, ses ve grafik aynı anda seyirciye sunulabilir, fakat bütün bu öğeler bir araya getirilmiştir ve değiştirilemez. Ama dijital ortama aktarıldığında aralarındaki bağlar kopartılabilir ve farklı yerlerden tekrar bağlanabilirler. Bu durum Yeni Medyanın hipermetin özelliğinden kaynaklanır. Yeni Medyanın hipermetin üzerinden çalışıyor olması aynı zamanda datanın zaman ve mekândan bağımsız olarak yeniden kurgulanabileceği anlamına gelir. Artık doğrusal bir anlatı içinde var olmak yerine zaman ve mekânda geriye ve ileriye doğru sıçrayışlar yapabilir.

Lev Manovich'e göre hipermedya Yeni Medyanın çeşitlenebilir özelliğinin bir parçasıdır. Hipermedya yardımıyla kullanıcılar kendilerine özgü bağlamlar yaratarak bilgiyi yeniden yaratabilir ya da inceleyebilirler (2001, s. 59). Hipermedya bütün bu bilgi noktalarını birbirine bağlama yöntemidir. Bütün datalar bireysel olarak varlıklarını sürdürür. Yine ağaç örneğindeki gibi Manovich'e göre farklı noktalar, dallar aracılığıyla birbirine bağlanmıştır (2001, s. 60). Hipermedya ya da hipermetin etkileşim ve multimedya kavramlarına bağlı olarak var olur. Daha doğrusu multimedya ortamlarını kullanıcıların etkileşimi ile yeniden üretime sokmak hipermetin aracılığıyla gerçekleştirilebilir.

1980'li yıllarda Tim Berners-Lee'nin oluşturduğu HTML bunun temel taşıdır. Açılımı Hypertext Mark-Up Language olan HTML kullanıcılara kolaylıkla farklı metinleri birbirine bağlama olanağı sunar. Bilgi bağlı olduğu noktalar tarafından ifade edilir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 208). Hipermetin, insan beyninin çalışma prensibine dayanan bilgisayarın çalışma dilidir. İnsan bir düşünceyi ortaya çıkarırken birbirinden bağımsız bilgileri birbirine bağlayabilir. Hipermetin insanları doğrusal metnin hiyerarşik ve belirlenmiş düşünce biçiminden

özgürleştirir (Landow, 1991). Dewdney ve Ride grafik arayüzlü bilgisayarların görsel, ses, animasyon ve grafik gibi elementleri kullandığını bu nedenle yazılı ve dilsel metinden farklı olarak medya ortamlarını tanımlamak adına hipermedyanın kullanılması gerekliliğini vurgularlar (2006, s. 207-208).

2.4.5. Arayüz

Yeni Medyanın çalışma prensibi dijital kodlar ve algoritmalar üzerine kuruludur. İnsan ve makine arasındaki etkileşimi sağlamak için ise arayüze ihtiyaç vardır. Bilgisayarın 1 ve 0'lerden oluşan dili okunabilmesi, yorumlanıp karşılık verilebilmesi için bir çeviriciye ihtiyaç duyulur. Bu işi üstlenen ise arayüz tasarımıdır. İnsanlar bilgisayardaki etkileşimlerini bu görsel arayüzler sayesinde gerçekleştirir. İnsan bilgisayar arasında kurulan etkileşim genellikle bilgisayar birim parçası olan fare üzerinden tıklama ya da klavye sayesinde yazıyla gerçekleşir. Ekranda oluşan görüntüler resim, ses, hareket ve yazının bir araya gelmesiyle ortaya çıkar. Bu Grafik Kullanıcı Arayüzü (Graphical User Interface – GUI) olarak adlandırılır. Kişiler sadece monokromatik ekranda sayılar ya da harflerle etkileşime geçmez. Daha renkli ve hareketli bir makineyle etkileşimdedirler. Hatta etkileşim özelliği sayesinde kullanıcılar arayüzleri kendi istekleri doğrultusunda düzenleyebilir ve onları kişiselleştirebilirler.

Arayüz tasarımı ilk olarak Apple'ın 1984 yılında ortaya çıkardığı Macintosh bilgisayarıyla kullanıcıya sunulmuştur. Bilgisayar ekranındaki etkileşimli görüntüler grafik elementler aracılığıyla kullanıcıyla buluşur (Manovich, 2001, s. 75). Arayüz Manovich'e göre kültürel mesajları çeşitli medyalar aracılığıyla taşıyan bir kod gibi çalışır (2001, s. 76). Modern grafik kullanıcı arayüzüyle çalışan bilgisayarlar etkileşimi kesme, kopyalama ve yapıştırma eylemleri üzerinden kurar. Dolayısıyla etkileşimi de üç hareket üzerinden sabitlemiş olur. İster bilgisayar üzerinden iş yapmak olsun isterse boş vakit doldurmak için bilgisayar kullanılıyor olsun, her iki eylem de arayüzler aracılığıyla gerçekleşmektedir (2001, s. 77). Manovich'e göre kullanıcı arayüzünün çalışması aynı zamanda bütün kültürel medya türlerini bilgisayar datası haline getirerek depolar ve kullanıcılara bu datayı tekrar kültürel formuna geri döndürerek sunar. Bu nedenle arayüz Manovich için Yeni Medyanın kültürel yeniden kodlama özelliğini gösterir.

Dewdney ve Ride'a göre arayüz insanlara bilgisayarı bir araç olarak kontrol etme ve kullanma yetisi sağlar (2006, s. 187). Kullanıcılar bilgisayarla etkileşime geçmek için ekran, fare ve klavye olarak üç temel fiziksel arayüzü kullanır. Sanal olarak ise grafik arayüz etkilidir. Bu arayüz sayesinde kodlamaya ya da yazılı metne ihtiyaç duyulmadan objelerin boyutu değiştirilebilir, kesip kopyalanabilir ve yerleri kolaylıkla değiştirilebilir (2006, s. 192). Arayüz sayesinde insan ve bilgisayar arasındaki etkileşim hem artmış hem de hızlanmıştır. Yazılımın ihtiyaçları doğrultusunda da fiziksel arayüz için kullanılan objeler farklılık göstermeye başlamıştır. İnsan bilgisayar arayüz tasarımı esasa olan kavram elektronik mesajların olabildiğince anlaşılabilir şekilde temsil edilebileceği tasarımları oluşturmaktır. Bütün bunlara ek olarak bilgisayarın yazılım aracılığıyla çalışması ve programlama dilinin olması farklı pratik bir kültürel aşamadır. İnsan bilgisayar arasındaki etkileşimi sağlayan da bu nedenle kültürel bir arayüz tasarımıdır (2006, s. 194).

Lister ve diğerlerine göre arayüz hipermetin özelliğinin bir parçasıdır. Hipermetin farklı noktalar arasında bir bağlam yaratarak kullanıcıya arayüz aracılığıyla bilgiyi aktarır (2009, s. 26). Arayüz tasarımlarının metin tabanlıdan grafik tabanlıya geçmesiyle arayüz daha transparan veya daha doğal hale getirilmiştir (Bolter ve Grusin, 2000, s. 32). Gane ve Beer arayüzün arada var olan ya da bir çevirici görevi gören bir alet olduğunu belirtirler. İnsan ve makine, iki insan veya iki makine gibi iki beden ya da sistemin bir araya gelmesi olarak yorumlarlar (2008, s. 55). Bilgisayar kullanırken sadece makineyle değil, dijital biçimde kodlanmış bir kültürle de etkileşime geçildiğinin altını çizerler. Bu nedenle arayüz fiziksel olduğu kadar kültürelidir (2008:56).

2.4.6. Sanallık

Sanallık başlığı farklı teorisyenlerin temsiliyet, simülasyon, siber ve sanal gibi kavramlarını bir araya toplamaktadır. Sıklıkla kullanılan sanal gerçeklik Yeni Medya ile birlikte farklı bir anlamda kullanılmaya başlanmıştır. Daha önceleri sanal gerçeklik için 'gerçeğe benzer' ya da 'neredeyse' gibi kavramlar kullanılırken, bugün sanal gerçeklik simüle edilmiş paralel bir gerçeklik olarak kurgulanmaktadır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 36). Dijital kodlamanın gerçekleştiği

bilgisayarlar her ne kadar maddi olarak fiziksel gerçeklikte var olsalar da oluşturdıkları datalar sanal gerçeklik içerisinde. Birbirine bağlanan bilgisayarlar bir ağ üzerinden iletişim kurar ve bu ağ kullanıcıların sanal olarak varlıklarını oluşturdıkları yerdir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 36). Simülasyon ve temsili kavramlarıyla yakın ilişkide olan sanallık, oluşturulmuş ve yapay anlamlarına geliyor olsa da yanlış ya da hayali olarak tanımlanamaz (Lister ve diğerleri, 2009, s. 38).

Manovich'e göre sanallık Yeni Medyanın otomasyon özelliğiyle ilişki içindedir. Bilgisayarlar sanal gerçeklikleri ya da mekânları yaratırken bu mekânları otomatikleştirmeye çalışırlar. Örneğin kullanıcı arayüzünde oluşturulmuş sanal karakterler hem kullanıcılarla etkileşime geçer, hem de etkileşimin yönünü belirlemek için kullanıcıların davranış biçimlerini otomatik olarak tahmin etmeye çalışırlar (2001, s. 53-54). Manovich sanal gerçekliği Yeni Medyanın bir ürünü olarak ele alır.

Dewdney ve Ride siber ortamlarda gerçekleşen her şeyin Yeni Medya ile ilişkisi olduğunu vurgular (2006, s. 22). Oyunlar, filmler, fotoğraflar ve hatta iki insan arasındaki yazılı iletişim sanal ortam içerisinde var olur. Gane ve Beer simülasyon kavramının Jean Baudrillard'ın ortaya atmasıyla beraber 1990'larda medya ve kültürel çalışmalar alanında sıklıkla kullanılan bir kelimeye dönüştüğünü vurgularlar, fakat Yeni Medyada tanımlanan simülasyon kavramı Baudrillard'ınkinden çok da benzemez. Gane ve Beer bilgisayarın yazılım ve donanımını birbirinden farklı dünyalar içinde ele almanın yanlış olacağını vurgularlar, çünkü yazılımın oluşturduğu sanal dünyaların varlığı ve şekillenebilmesi için donanım gereklidir (2008, s. 119).

Arayüzler aracılığıyla belirli ortamlara bağlanan kullanıcılar yine arayüzler yardımıyla kendilerini temsil eden grafikleri seçebilir ya da oluşturabilirler. Bu insanların sanal ortamda kendilerini temsil etmelerine olanak sağlayarak bedeninin ekranda da var olmasına yardımcı olur. En basit şekliyle ise ekranda gezinmeye yardımcı olan eğik ok işareti kullanıcının sanal ortamdaki varlığını temsil etmektedir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 190). Dolayısıyla Yeni Medya fiziksel gerçeklikte var olmak ile sanal ortamda temsil edilmek arasında kurduğu bağ ile geleneksel medya biçimlerinden kendini ayırt eder.

2.4.7. Ağ Erişimi

Network ya da ağ erişimi Yeni Medyanın önemli terimlerinden biridir. Yeni Medya etkileşimli yapısı, multimedya özelliği ve sanal ortamlar yaratmasıyla ağ erişimini mümkün kılmaktadır. Sanal yapısı sayesinde bilgisayarlar ya da insanlar mekân ve zamandan bağımsız olarak ağ yardımıyla birbirine bağlanabilir. Ağ erişimi ARPANET sayesinde ilk olarak 1969 yılında UCLA ve Stanford Araştırma Merkezi arasında kurulan bağ ile kamuya sunulmuştur. Daha sonrasında gelişen teknolojiler yardımıyla Web 1.0 ve Web 2.0 ortaya çıkmış, kullanıcıların daha etkileşimli bir ortamda iletişime geçebilmeleri mümkün hale gelmiştir.

Geleneksel medyaya kıyasla Yeni Medya daha geniş bir ağ oluşturmuştur. İletişim biçimi artık tek yönlü değil çift yönlü ve yatay düzlemde. Kullanıcıların katılımcıya dönüşmesi, üretim süreçlerinde etkin rol oynamaları ve tüketim açısından şirketlerin daha rahat bir şekilde alıcılara ulaşabilmesi Yeni Medyanın ağ erişimi özelliğini göstermektedir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 35). Bilginin üretilmesi aynı zamanda bu bilginin tüketilmesini de gerektirir. Yeni Medyanın etkileşim özelliği sayesinde kullanıcıların aktif üreticiler haline döndüğü daha önce belirtilmiştir. Daha fazla kişi tarafından üretilen bilgi ağ erişimi sayesinde daha fazla kişinin tüketimine sunulur. Lister ve diğerleri bu durumun en çok kapitalist sisteme hizmet ediyor olduğunu öne sürerler. Şirketler ağ sayesinde daha fazla kişiye ulaşarak tüketimin artmasına neden olmaktadır, fakat aynı zamanda tüketimi gerçekleştiren kullanıcıların üretime de katkı sağladığını ileri sürerler (2009, s. 34).

Manuel Castells ağı sosyal bir yapı olarak görmektedir. Bu yapı Yeni Medyaya özgü olan zamansız zamanı ve akışkan mekânları beraberinde getirir. Kullanıcılar artık çok hızlı bir şekilde iletişime geçebilmekte, anlık bilgi alışverişi yapabilmekte ve kültürel, tarihi ve coğrafi anlamlarından bağımsızlaşan ve fonksiyonel bir ağın içinde tekrar entegre olan mekânlarda var olabilmektedirler (1996, s. 407-408). Ağ erişimi günlük hayatın bir parçası haline gelerek sosyal ilişkiler, örgütlenmeler, bireyler ve iş alanlarında önemli bir role sahip olmuştur (Gane ve Beer, 2008, s. 25). Bu durum kitlesizleştirmeyi de beraberinde getirir. Geleneksel medyadaki gibi tanımlanabilir ve mesajı aynı anda alabilir bir kitleden söz etmek artık mümkün değildir. Kullanıcılar istedikleri bilgilere istedikleri zamanda ulaşırlar. Aynı

zamanda bilgiyi üreten ve dağıtan rolünde de olabilirler ve bilgi hedeflenen kitlenin dışındakilere de ulaşabilir. Dolayısıyla geleneksel medyada olduğu gibi bir kitleden bahsetmek oldukça zordur.



3. YENİ MEDYA VE SANAT

Yeni Medyanın ortaya ıkması ve yaygınlaşması bilim ve teknolojiye sağladığı katkıların yanında günlük hayatın içine girmiş ve etki alanını genişletmiştir. Toplumsal boyutta oluşturduğu yaygın kullanım alanı sayesinde sanat alanları da Yeni Medyanın etkisinden yararlanmıştır. Askeri amaçlarla geliştirilen Yeni Medya teknolojileri öncelikle savunma sanayi için kullanılmış, daha sonra son kullanıcıya yönelik olarak piyasaya sürülmüştür. Bu teknolojiler günlük hayatı kolaylaştırmanın yanı sıra sanatın alanında da kullanılmaya başlamıştır. Levend Kılıç *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi* isimli kitabında resmetme tekniğinin farklı dönemler içinde üç kez tekrardan bulunuşunun söz konusu olduğunu söyler. Bunun ilki teknik olarak, ikincisi çoğaltma teknolojisinin yardımıyla daha fazla insanın kullanımına sunulması için ekonomik olarak, üçüncüsü ise sanatın ortamında bulunuşudur (2008, s. 11).

Sanat olmadan kullanılan Yeni Medya kavramı bazı güzel sanatlarla uğraşan kişiler için genelde etkileşimli televizyon, akıllı telefon gibi ticari yayın biçimlerini içermektedir (Graham ve Cook, 2010, s. 3). Yeni Medya teknolojilerinin sanatın ortamına girerek yeni bir üretim aracı haline dönüşmesi elbette kendinden önce gelen sanat akımlarıyla da ilişkilidir. Sanayi Devriminden sonra değişen toplumsal yapı, sanat akımlarının söylemlerine de etki etmiştir. Bu da sonuç olarak Yeni Medya Sanatının ortaya çıkmasına zemin hazırlamış ve içerik olarak bu yeni sanat akımını yakından etkilemiştir. Bu bölümde Yeni Medya Sanatını tanımlamak adına önce Yeni Medyanın kullanım alanlarına ve dijital kültür kavramına değinilecektir. Daha sonra Yeni Medya Sanatını etkilemiş olan sanat akım ve hareketleri incelenecektir. Son olarak da Yeni Medya Sanatının ne olduğu, tanımı ve türlerine bakılacaktır.

3.1. Yeni Medyanın Kullanım Alanları

21. yüzyılın teknolojisiyle bütün dünyada geniş bir kullanım ağı oluşturan Yeni Medya teknolojileri, hayatın neredeyse her alanını etkilemiş durumdadır. Kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasına ek olarak ağ kültürünün gelişmesi ve internet üzerinden bilgi aktarımının kolaylaşmasıyla Yeni Medya hemen hemen

her alanda varlık göstermeye başlamıştır (Lister ve diğ erleri, 2009, s. 237). Ara ların k   lmesi, multimedya  zelliđini kazanması ve son olarak dokunmatik ekran ara lara akıllı teknolojinin entegre edilmesiyle Yeni Medya ya amın her alanına n fuz etmi tir. Artık toplumsal ve sosyal olayların tamamında, ileti im s re lerinde, evlerde, ula ım ara larında, i  yerlerinde ve tabii sanatın alanında kullanılmaya ba lanmı tır.

Cep telefonları, tabletler, GPS aletleri, el i i oyun konsolları, bilgisayarlar, MP3  alarlar, telefon bađlantılı saatler g n i erisinde bedenin uzantıları olarak sıklıkla kullanılan aletlerden bazılarıdır. Sosyal medya siteleri ve  e itli uygulamalar aracılıđıyla ileti im sanal ortam  zerinden ger ekle ir hale gelmi tir. I  yerlerinde ise, i e  zg  ara ların bir ođu dijitalle mi  ve i lemler bilgisayar teknolojisi  zerinden yapılır hale gelmi tir. 21. y zyılın ađ teknolojisi ve bilgisayar k lt r  sayesinde Karl Marx'ın hayalini kurduđu kom n st topluluđun modern d nyada  alı ma ve bo  zaman arasındaki ayrımı ortadan kaldıracadıđ d   ncesi ger ekle mi tir (Manovich, 2001, s. 77). Artık ki iler hem bo  zamanlarını daha eđlenceli ge irmek i in hem de i  yapabilmek i in bilgisayar ve internete ihtiya  duymaktadırlar. Dolayısıyla i ine istediđi an ara verip bilgisayarı eđlence ama lı kullanabilir.  alı anlar,  alı ma zamanlarını kendileri ayarlayabilir hale gelmi lerdir. 1990 yıllarının ortalarında ortaya  ıkan '.com' i  ve ticaret end strisini derinden etkilemi ,  alı ma hayatını sanal ortama ta ımı tır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 12). Bu olanakla birlikte alı ılmı  mesai saatleri dı ında, kendi hayatlarını istedikleri gibi ayarlayabilen ve  zg rce  alı abilen insanlar yaygınla mı tır. B t n  irketler de pazarlama ve reklam stratejilerini sanal ortama dođru kaydırmı tır.

Yeni Medya teknolojileri askeri savunma sanayi i inde ortaya  ıkmı  ve bu alanda varlıđını s rd rm  t r. İlk kodlama sisteminin bulunu undan, bug n herkes tarafından kullanılabilen kafa  st  giyilebilir teknolojilere kadar b t n dijital teknolojiler askeri savunma sanayinin  r nleridir. Bu teknolojiler bilimin alanında da varlıđını s rd rmekte, yeni ke iflere olanak vermektedir. Akademi  evrelerinde ve bilim laboratuvarlarında, bu teknolojiler  zerine geli tirilen kuramlar ve yapılan deneylerle geleceđin aygıtları olu turulmaya  alı ılmaktadır.

Teknolojik ve ekonomik boyutlarda keşfedilmiş olan Yeni Medya, sanatın ortamında da keşfedilmiştir. İletişim türlerinin yanı sıra sanatın kendi içinde de farklı boyutlar ortaya çıkartmıştır. Dijital teknolojinin en belirgin hali fotoğraf, sinema, video, animasyon, grafik ve oyun sektörlerinde kendini göstermiştir. Yeni Medya araçları ve onlar için üretilen yazılımlar aracılığıyla analog dünyada var olan hareketli ve statik görüntüler dijitalleşmiş, dolayısıyla üretim, manipülasyon, kayıt ve dağıtım süreçleri kolaylaşmıştır. Sanatın ortamında ise hem içerik hem de teknik boyutta farklı türlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Sanat alanında kullanılan fotoğraf, sinema, video, animasyon ve illüstrasyon gibi türler Yeni Medya teknolojileri sayesinde gelişmiş ve ağ teknolojisi yardımıyla daha fazla kişiye ulaşır hale gelmiştir. Bütün bunlara ek olarak Yeni Medya sanat alanına etkileşim ve sanallık gibi kavramları kazandırmıştır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 292).

3.2. Teknolojinin Belirleyici Rolü

Yeni Medyanın tarihi farklı kuramcılara göre farklı zamanlarda başlıyor olsa da hepsinin ortak olarak söylediği şey Yeni Medyanın teknolojiyle birlikte ilerlediğidir. Tezin bir önceki bölümünde Yeni Medya yerine Elektronik Medya, Dijital Medya ya da Sayısal Medya gibi tanımların kullanılmasının Yeni Medyayı elektriğe, dijital teknolojiler ya da sayısal kodlara indirgediği problemi belirtilmiştir. Yeni Medya bütün bu farklı alanları içine almanın yanı sıra, teknolojinin varlığına da ihtiyaç duymaktadır.

David Bell batı kültürünün yeni çıkan şeyleri teknolojik olarak adlandırdığını ve bu araçların günlük hayatın bir parçası haline geldiğinde ise artık teknolojik olarak görülmediğini söyler (2006, s. 43). Teknolojinin bütün süreçleri sosyal bir süreç içerir. Keşfedilmesi, üretimi, dağıtımı ve tüketimi sosyal süreçlerdir (Bell, 2006, s.46). Bunun nedeni ise teknolojinin insan icadı olmasında yatar. Charlie Gere ise teknolojinin insan ürünü olmadığını fakat insanın varoluşunun bir önkoşulu olduğunu vurgular (2008b, s. 79). Yani insanın var olmasıyla birlikte teknoloji de hayatın bir parçası olarak varlığını sürdürmüştür. İnsan yaşamı kolaylaştırması adına günlük objeleri teknoloji ile şekillendirmiştir. Yeni Medya

araçları da günlük yaşamın birer parçaları olmaları nedeniyle teknolojik aygıtlardır.

Yeni Medya araçları gerek iş, gerekse sanat gibi bütün kullanım alanlarında teknolojiye bağlı kalmıştır. Bu kimi zaman kodlarla çalışan sayısal bir araç, kimi zaman dijital bir ortam, kimi zaman da sadece elektriğin varlığına ihtiyaç duyan bir aygıt olmuştur. İnsanlar artık karmaşık yapıdaki işleri çözmek ya da yapmak zorunda değildir. Akıllı teknolojiyle Yeni Medya araçları sadece düğmelere basarak ya da dokunmatik ekranda bazı parmak hareketleriyle bütün komplike işlemlerin gerçekleşmesine olanak sağlar. Hem sanatın hem de günlük hayatın içinde kullanılan sanal gerçeklik ve üçboyutlu grafiklerin amacı ise dijital teknolojilerin arayüzünü ortadan kaldırarak, teknoloji ve insan arasında herhangi bir araç olmadan etkileşime geçebilmedir (Bolter ve Grusin, 2000, s. 23-24). Dolayısıyla geleceğin teknolojisi de dahil olmak üzere, Yeni Medya arayüzlerini ortadan kaldırırsa da teknolojiyle varlığını devam ettirecektir. Teknoloji hem içsel hem de dışsal olarak ikinci bir doğa olma yolundadır (Bolter ve Grusin, 2000, s. 42).

Her dönem kendi teknolojisini de beraberinde getirmektedir. Makineleşme öncesinde yine insan hayatında zamanın koşullarına göre belirlenmiş teknolojiler mevcuttur, ancak makineleşme dönemiyle birlikte teknoloji alanındaki gelişmeler hızla artmış ve günümüz teknolojisi olarak kabul edilen dijital ortamlar, kodlar ve algoritmalar ortaya çıkmıştır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 94). Yeni Medya çoğu zaman bu dijital ve elektronik teknolojilerin varlığına bağlıdır. Hem Yeni Medya için hem de toplum için teknolojinin bu denli belirleyici rolü teknolojik bir belirlemeciliği de ister istemez beraberinde getirmektedir. Sonuç olarak geleneksel olanla Yeni Medya arasındaki fark çoğu zaman, dijital ve elektronik özellikler aracılığıyla ortaya çıkar. Bu nedenle de Yeni Medya araçları ister günlük hayatta, ister iş yaşamında, isterse sanatın ortamında olsun, teknolojinin durumu ve gelişimine göre şekillenir.

3.3 Dijital Kültür

Siber kültür, elektronik kültür, bilgi çağı ya da toplumu gibi çeşitli kitaplarda farklı isimlerle anılan dijital kültür çoğu zaman bilgisayarların yaygın bir şekilde kullanılmaya başlaması ve sosyal hayatın içine dahil olması şekline tanımlanabilir.

Charlie Gere dijital kültürün dijital teknolojilerden önce geldiğini belirtir. Teknolojik gelişmelerin yaşanabilmesi için toplumun dijital düşünme biçimlerine alışmış olması gerekir (2008b, s. 17). Bolter ve Grusin'e göre ise web ve bilgisayar uygulamaları ticaret, eğitim ve sosyal ilişkileri derinden etkileyecek dijital bir kültürün oluşmasına olanak sağlamaktadır (2000, s. 60). Yine de teknolojik gelişmeler dijital kültürün şekillenmesi ve yaygınlaşması konusunda oldukça etkili bir etmendir. Alan Turing ve Gödel'in kodlama ve matematik alanında geliştirdikleri sistem kuramları ile dijital kültür başlamış sayılır. Dijital teknolojinin algoritmalar aracılığıyla işlem yapabilen aygıtlar üretmesiyle günlük hayatın parçası haline gelen dijital teknolojiler sosyolojik boyutta da etkilere sahiptir.

Günlük hayat pratikleri içerisinde multimedya özellikli birçok cihaz kullanılmaktadır. İnsan vücudunun uzantısı olarak da yorumlanabilen bu araçlar insanın temel ihtiyaçlarından biri haline gelmiştir. İnternet sayesinde bilginin kolay ve hızlı bir şekilde dağılabilmesiyle sosyal medya siteleri, haber ağları, bloglar ve forumlar gibi birçok sanal ortam oluşmuştur. Bu ortamlar insanın hem kültürel olarak üretim yapabildiği hem de bu ortamlar üzerinden iletişime geçerek kültürel devamlılığı sağlayabildiği sanal alanlardır. Dolayısıyla insanlar varlıklarını bu manipüle edilebilen ve sürekli güncellenebilen sanal ortamlara taşımışlardır. Sanal olanın dijital kültür içerisinde simülasyonla ilişkisi oldukça yakındır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 38). Simülasyon olarak yaratılmış sanal gerçekliklerde kişiler kendi benliklerini temsil etmekte ve fiziksel dünyadaki bütün hareketlerini bu alanlarda tekrar etmektedir. Ticari süreçlerin de web ortamına taşınmasıyla birlikte, hem üretim hem de tüketim açısından dijitalleşmiş bir hayat mevcut hale gelmiştir. *Second Life* adlı sanal gerçeklik oyunu dijital kültürü anlamak için iyi bir örnek oluşturmaktadır. Linden Lab tarafından 2003 yılında online bir oyun platformu olarak sunulan *Second Life* gerçek yaşamın bir simülasyonudur. 2013 yılı verilerine göre *Second Life* yaklaşık 1 milyon aktif kullanıcıya sahiptir. Oyunun büyük bir kitle tarafından kullanılıyor olması, sanal gerçeklik içerisinde yapılan aktivitelerin fiziksel gerçeklik alanında da geçerlilik kazanmasına, dolayısıyla *Second Life*'ın sadece bir oyun olmasından öte, kültürü şekillendirebilen bir ortam haline gelmesine sebep olmuştur. Birçok ticari firmanın oyun içerisinde bir mağaza

açarak satışlar gerçekleştirmesi, bu oyunu aynı zamanda kültürel bir ekonomi haline de getirmiştir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 275).

Kültürel bakımdan toplumları şekillendirmede büyük rol oynayan sanat da yine dijital dünyanın içerisinde girmiştir. Üretimi dijitalde gerçekleştirilmiş geleneksel sanat ürünlerinin yanı sıra, hem üretimi hem de dağıtımı tamamen dijital ortamlarda gerçekleşen sanat yapıtları ortaya çıkmıştır. Bu dijital teknolojilerin sonsuz sayıda manipüle edilebilmesi ve kopyalanabilmesi sanat alanında farklı denemeler yapılarak, dijital kültüre ait yeni sanat formları ortaya çıkmasına da sebep olmuştur. Fotoğraf ve sinema gibi temel kültürel ve sanatsal araçlar dijital teknolojilere göre yeniden şekillenmiş ve farklı yönelimlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Ağ kültürünün sanat eserini seyirciye kolaylıkla ve ücretsiz olarak ulaştırabilir hale gelmesiyle, sanatçı ve müze, galeri, enstitü gibi mekânlar arasındaki bağ kopmuş, hem sanatçı daha özgür hale gelmiş, hem de izleyici sanat eserine her an ulaşabilir olmuştur (Altunay, 2012, s. 38). 2011 yılında Google'ın başlattığı Sanat ve Kültür projesiyle kullanıcılar dünyanın farklı yerlerinde bulunan müzeleri sanal gerçeklik yardımıyla istediği an gezebilir hale gelmiştir.

Bütün bunların yanında dijital teknolojilerin sağladığı uygulamalar ve yazılımlarla kültürel eserler üretmek daha kolay hale gelmiştir. Dijital kültür kullanıcıları üretim ve tüketim süreçlerinde aktif olmaya davet ederek yeni bir katılımcı kültürü yaratmaktadır. Andy Warhol'un meşhur "herkes bir gün on beş dakikalığına meşhur olacaktır" sözü, Charlie Gere'a göre bugün gerçekleşmektedir. Youtube, Facebook ve Instagram gibi sosyal paylaşım alanlarının ortaya çıkması Warhol'un sözünü gerçek kılacak güçtedir (2008b, s. 221).

3.4. Yirminci Yüzyıl Sanatının Tarihsel Süreçleri

Tarih içerisinde sanat akımları kendinden sonra gelen hareketleri etkilemiş ve toplumsal gelişmelerle her zaman iç içe olmuştur. Coğrafyanın el verdiği ölçüde, toplumsal ve siyasi olaylar odağında kendini ifade etme biçimi olarak sürekli evrilmiştir. Sanatın varoluşu insanoğlunun varoluşuna paraleldir. İnsanoğlu kendini ifade etme biçimi olarak sanata sıklıkla başvurmuştur. Sanat tarihi alanındaki yazılarıyla tanınan Gombrich sanatı sanatçının yaptığı bir eylem olarak

tanımlar (1995, s. 5). Pooke ve Newall'a göre de sanatın bütün tanımları kültür, tarih ve dilin içinden doğmuştur (2008, s. 5).

Dönemlerine, tekniklerine ve çıkış yerlerine göre farklı sınıflandırılan sanat akımları Sanayi Devriminin toplumsal düzeydeki etkileriyle birlikte farklılaşmıştır. Yeni Medya Sanatının ortaya çıkmasında elbette sanatın tarihsel süreç içindeki gelişiminin büyük bir etkisi vardır, fakat birebir izlerini taşıdığı sanat akımları ve hareketleri, Sanayi Devrimiyle başlayan başkaldırı dönemine aittir. Geleneksel olanları yıkıp yerine yeni bir görüş getirmeye çalışan bu akım ve hareketler, Yeni Medya Sanatının şekillenmesine de olanak vermiştir.

3.4.1. Dada

1916 yılında İsviçre'de şair Hugo Ball'ın Cabaret Voltaire adında bir gece kulübünün kurulmasına ön ayak olmasıyla Dada hareketi başlamıştır. Cabaret Voltaire konser salonu, galeri ve şiir okumaları için bir sahneden oluşan bütünleşik bir mekândır. Hugo Ball ilk yayınlarından birinde Cabaret Voltaire'de savaşın ve milliyetçiliğin çizdiği sınırlar ötesinde başka idealler için yaşayan insanların amaçlarından oluşan aktivitelerin yapıldığını yazmıştır (Wilder, 2007, s. 373). Bu harekete dahil olan ve daha sonra Dada hareketinin lideri haline gelen şair Tristan Tzara'nın yanı sıra Marcel Duchamp, Francis Picabia, Max Ernst gibi isimler de dahil olmuştur. II. Dünya Savaşı sonrasında Dada hareketi Almanya, Paris ve İspanya'ya da yayılmıştır.

En basit tanımıyla Dada bir anti-sanat hareketidir. I. Dünya Savaşından sonra ortaya çıkan Dada modern dünyanın mantığını, sanat görüşünü ve estetik değerlerini reddeder. Bunun yerine saçmalığı, mantıksızlığı ve sabote etmeyi merkezine alır. Dada sanatçıları Dadanın bir akım olmasından çok bir hareket olduğunu savunurlar. Dadayla birlikte sanat eserinin tanımı, sanatçının varoluşu ve estetik algılar tamamen değişmiştir. 1916 yılında yayımlanan bir manifestoyla ortaya çıkan Dada, sözlükten rastgele seçilmiş iki hecenin bir araya getirilmesiyle oluşmuştur (Altunay, 2013, s. 48). Dada bir anti-sanat hareketi olduğu kadar aynı zamanda anti-kapitalist bir harekettir. Dada sanatçıları izleyenleri genelde kışkırtarak tepki vermelerini sağlamaya çalışmışlardır.

Dada temelde saçmalama prensibine dayanır (Hodge, 2013, s. 119). Bu doğrultuda da birbirinden farklı sanat akımlarının materyallerini karıştırarak kullanır. Seyirciyi kışkırtmaya çalışarak, sanatın elit ve saygın özelliklerini yıkmaya çalışır. Bütün bunların yanı sıra eserlerde ilk kez kolaj kullanmaya başlarlar. Birbirinden anlamsız görselleri bir araya getirirler. 1960'lı yıllara gelindiğinde "happening" (oluşum) performanslarını sergilemeye başlarlar (Hodge, 2013, s. 118). Duchamp ise Dada'ya yeni bir boyut kazandırır. Bir bisiklet tekerini sanat galerisinin orta yerine koyar. Bu sayede esere hem hareket kazandırmış olur hem de ready-made olarak bilinen hazır nesneleri sanatın ortamına sokar (Altunay, 2013, s. 46). Hazır nesne günlük hayatın içinde var olan ve zanaattan çok sanatçının arzusuyla sanat objesine dönüşen nesneleri tanımlamak için kullanılır. Hazır nesneyi sanat galerisinin içine sokarak, sanatın ne eser ne de sanatçı tarafından oluşturulduğunu sadece izleyicinin bu eserle sanat galerisinde karşılaşması sonucunda nesneye değer atfetmesiyle sanat eserine dönüştüğünü göstermiştir (Wilder, 2007, s. 376). Duchamp'ın bir diğer önemli eseri de *Fountain* isimli pisuardır. Bu eseriyle sanat dünyasının sınırlarını test etmeye çalışmıştır.



Görsel 1. Marcel Duchamp, "Rotary Glass Plates" 1920

Dada'nın bir başka özelliği de şans kavramını ya da plânsızlığı öne çıkartmasıdır. Dadaya göre eğer sanat hayatın kendisini yansıtıyorsa, o zaman eser plânlı bir şekilde yaratılmamalıdır. Bu nedenle önceden belirleme yerine şansın daha etkin bir rol oynadığı "happening" eserler ortaya çıkartmışlardır. Örneğin Tzara gazeteden kelimeler kesip bir torbaya koyar, daha sonra torbadan rastgele çektiği kelimeleri bir araya getirerek şiirler oluştururdu (Wilder, 2007, s. 374).

Dada'nın sanat eserinin doğasını sorgulatması ve şansa dayalı eserler üretmesi Yeni Medya Sanatını etkileyen başlıca unsurlardır. Yeni Medya Sanatı da plânlı olmanın dışında, sürece odaklı ve tamamlanmamış eserlerden oluşur. Hazır nesne olarak ise dijital teknolojiyi kullanır. Bir zanaat üretmekten çok makineyle ortak bir çalışma sonucunda işler üretir. Mark Tribe ve Reena Jana'ya göre "Dada'nın savaşa ve imajlarla yazıların mekânîk yeniden üretimine karşı çıktığı gibi, Yeni Medya Sanatı da bilgi teknolojileri devrimine ve kültürel formların dijitalleşmesine bir tepki olarak görülebilir" (2006, s. 8).

3.4.2. Fütürizm

20. yüzyılın başında İtalya'da doğarak dünyaya yayılan Fütürizm, sanat eserlerinin sergilendiği mekânları birer mezarlığa benzetir. Endüstrinin ve teknolojinin sanatın içinde yer alması gerektiğini düşünen bu akım, modern hayatın bir övgüsünü seyirciye sunmak ister. 1909 yılında İtalyan şair Filippo Tammaso Marinetti ile başlayan akım baskıcı rejimleri geride bırakmayı hedefleyerek, geleceğe bir övgü sunmaktadır. Özellikle resim sanatında hareketi ön plana çıkartan Fütürizm, koku, ısı, tat gibi duyuları eser içerisinde resmederek, izleyiciye bu duyuları deneyimleme fırsatı sunmaya çalışmaktadır. Önde gelen sanatçılar arasında, Umberto Boccioni, Gino Severini, Giacomo Balla gibi isimler sayılabilir.

Fütürist sanatçılar çizgilerin, düzlemlerin ve sınırların belirleyici rollerine dikkat çekerek, ancak bunların ortadan kalktığı durumda mekânsal süreklilikten bahsedilebileceğini vurgularlar (Altunay, 2013, s. 37). Bunun için de sadece sanat alanında değil yaşamın tüm alanlarında geleneklerin yerle bir edilmesi ve terk edilmesi gerektiğini savunurlar. Ancak bu şekilde geleceğe bakmak mümkün hale gelebilecektir. Sanatçıları hız ve devinimi eserlerde vurgulamaya davet eden

fütürizm, aynı zamanda savaşı da dünyanın tek hijyeni olarak görüyorlardı (Hodge, 2013, s. 110). Geçmişin geleneksel yollarından sıyrılarak, geleceğin modern hayatını ve sanayi devrimini bu şekilde kutlamak istiyorlardı. Sanayi ürünleriyle sanat arasındaki bağı temelleri fütürizmle birlikte atılmıştır (Altınay, 2013, s. 38). Zamanın teknolojilerini kullanarak eserler üretmeye başlayan fütüristler, eserlerinde fotoğrafı ve röntgen ışınlarına benzer tekrar eden çizgileri kullandılar (Hodge, 2013, s. 110). Tüm bunlara ek olarak, sanatçılar eserin bitmiş hali kadar yapım sürecinin de önemli olduğunu altını çizmişlerdir.



Görsel 2. Umberto Boccioni, *"Unique Forms of Continuity in Space"* 1913

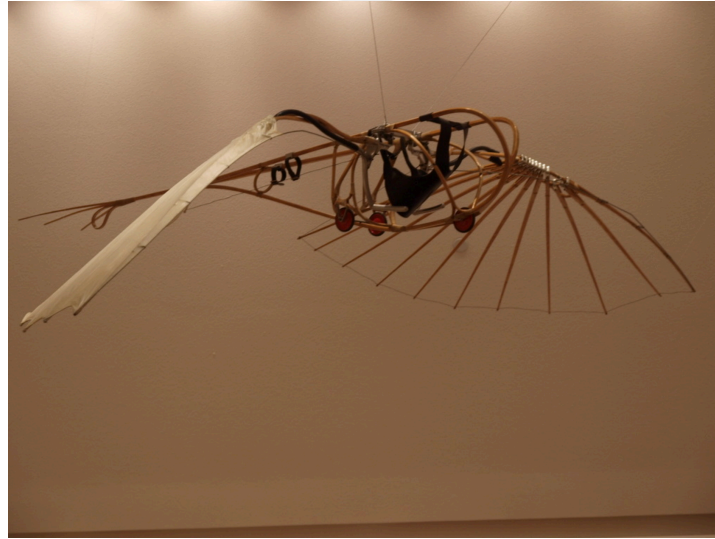
Kendinden sonra gelen sanat akımlarını da etkileyen Fütürizm, Yeni Medya Sanatına dinamizm ve enerji kavramlarını katmıştır. Modern dünyanın teknolojisini ve endüstrisini sanatın içine katmayı hedefleyen Fütürizmin izlerine Yeni Medya Sanatında da rastlanmaktadır. Gelişen teknolojileri kendine araç edinen Yeni Medya Sanatı aynı zamanda endüstriyel üretimleri de yakından takip etmekte kimi zaman da bu alana katkı sağlamaktadır.

3.4.3. Konstrüktivizm

20. yüzyılın başlarında Rusya'da ortaya çıkan Konstrüktivizm, Fütürizm ve Kübizmden etkilenmiştir. Sanatın sadece duvara asılan bir nesne olmasından çok

işlevsel olmasını da savunmuştur (Wilder, 2007, s. 368). Kendini sıklıkla mimaride gösteren konstrüktivizm o zamana kadar kullanılan sanatsal araçlar yerine hurdaları, metalleri ve geri dönüşüm malzemelerini kullanmayı tercih etmiştir. Konstrüktivizmin önde gelen isimlerinden olan Vladimir Tatlin sanat eserinde eserin kendi alanı kadar negatif alanın da önemli olduğunu vurgulamıştır. Konstrüktivizm aynı zamanda makine çağını kabul etmiş ve kolektif yaşama katkı sağlayacak eserlerin üretilmesini desteklemiştir (Wilder, 2007, s. 343).

Naum Gabo, Vladimir Tatlin, Aleksandr Rodçenko gibi isimler konstrüktivizmin öncüleri olarak nitelendirilirler (Altunay, 2013, s. 40). Konstrüktivizmin Rusya'da dönemin ekonomik ve siyasi olaylarından etkilenmesiyle asıl olarak bu ideolojileri halka duyurması gibi bir görevi vardı. Bu fikirler kısa sürede Almanya ve Hollanda'ya da yayıldı. Sanatçılar evrensel barış ve kolektif yaşamı destekliyordu (Hodge, 2013, s. 127). Konstrüktivizmin ortaya çıkardığı eserler modern çağı birebir yansıtmanın yanında soyut eserlerdir. Aynı zamanda sanat eserinin sabit durmaması gerektiğini savunan ve içinde hareketi barındırmayı amaçlayan eserlerdir (Altunay, 2013, s. 42).



Görsel 3. Vladimir Tatlin, "Letatlin" 1932

Konstrüktivizm farklı objeleri kullanarak, sanat anlayışında yarattığı farklılıkla birçok sanat akımını ve hareketini etkilemiştir. Yeni Medya Sanatı da tıpkı konstrüktivizm gibi sanatın galeride asılı bir tablo olmasına karşı çıkar ve farklı medya türlerini karıştırarak eseri, müze ve galeri duvarlarının dışına taşır.

Ayrıca konstrüktivizm hareket algısının eserin içinde olmasını vurgulamasıyla kinetik sanat hareketini başlatmış, bu da Yeni Medya Sanatına etki etmiştir.

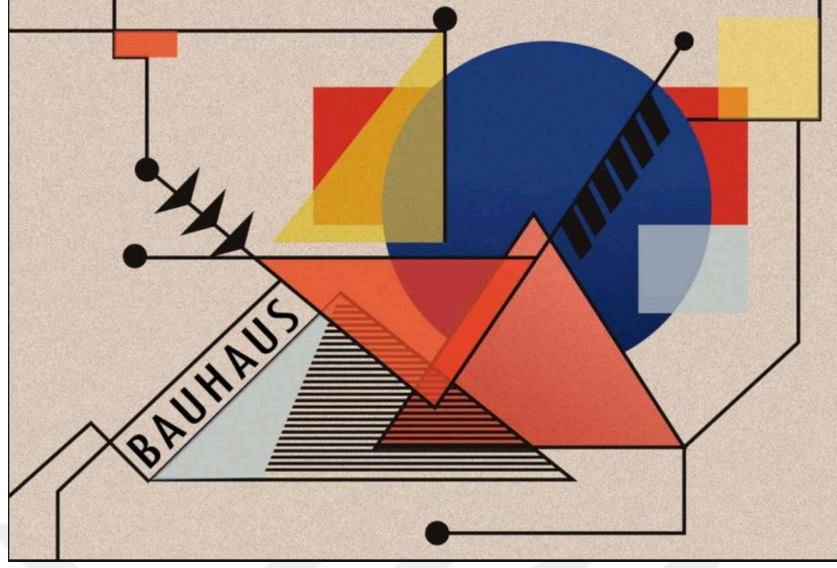
3.4.4. Bauhaus

1919-1933 yılları arasında Almanya Weimar'da kurulan Bauhaus sanat ve tasarım okulu dönemin sanat akımlarının tersine makinelerin işlevlerini takdir etmiş ve onları kullanmayı öğütlemiştir. Bir sanat akımı ya da hareketinden çok bir okul olarak anılır. Temelleri mimariye dayanan Bauhaus güzel sanatların kuramsal yapısıyla uygulamalı sanatları bir araya getirmektedir. Sanat, zanaat ve endüstrinin birbiriyle etkileşim içinde çalışması gerektiğini düşünen mimar Walter Gropius *hausbau* (ev inşaatı) kelimesi üzerinde oynayarak bauhaus kelimesini ortaya atmıştır (Hodge, 2013, s. 132).

Süsleme ve dekoratif olmanın dışında Bauhaus okulunun amacı işçi sınıfının karşılayabileceği kullanışlı evleri yapmaktır. Bauhaus okulunun en önemli özelliklerinden biri öğretmen-öğrenci ya da usta-çırak ilişkisini ortadan kaldırarak kolektif yapıda bir sanatçılar topluluğunun ortak çalışma prensibini geliştirmiş olmasıdır². Sanatçılar, mimarlar ve tasarımcılar birbirinin rollerini anlayarak, bir makinenin parçaları gibi işlev göstermektedirler (Wilder, 2007, s. 385). Ders işleyişleri bir otoritenin anlatımından ziyade atölye çalışmalarına dayanmaktadır. Bunun yanında Bauhaus tasarımın sanat içindeki önemini ortaya çıkartmaya çalışmıştır. Bauhaus sanat okulunda grafik, tipografi, resim, fotoğraf, baskı, heykel, metal işleme ve marangozluk gibi uzmanlık alanlarında eğitim veriliyordu (Hodge, 2013, s. 134). Oluşturmaya çalıştıkları formlarda sıklıkla geometrik şekilleri ve matematiksel hesaplamaları da kullanıyorlardı.

Bauhaus okulunun önde gelenleri arasında Herbert Bayer, Laszlo Moholy-Nagy, Wassily Kandinsky, Josef Albers gibi isimler yer almıştır. 1923 yılında okul "endüstri için sanat" sloganı altında faaliyetlerini sürdürmüştür. 1933 yılında ise artan Nazi baskılarına dayanamayarak kapanmıştır. Moholoy-Nagy 1937 yılında Chicago'ya taşınmış ve orada Yeni Bauhaus okulunu açmıştır. Eğitim felsefesini olduğu gibi korumaya çalışsa da okul açıldıktan bir sene sonra finansal desteklerini kaybettiği için kapanmıştır.

² <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/b/bauhaus> . Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2017.



Görsel 4. Walter Gropius, "Bauhaus Manifesto" 1919

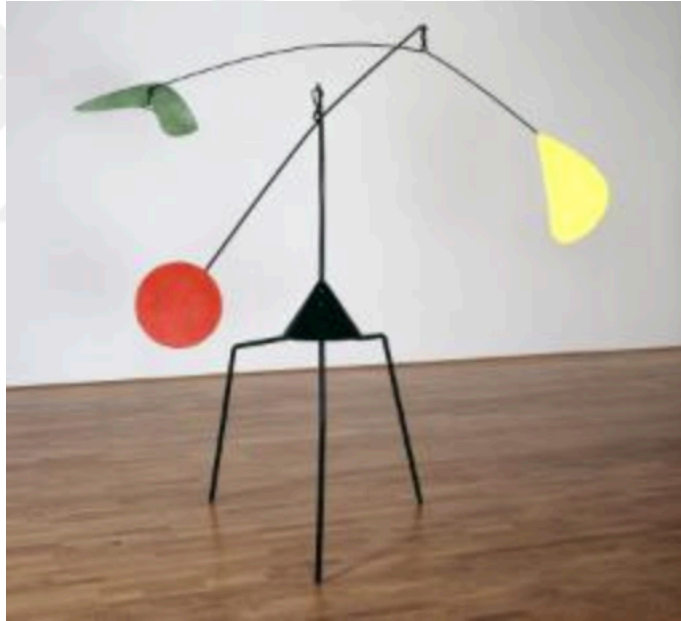
Bauhaus okulunun Yeni Medya Sanatına en büyük etkisi kolektif çalışma prensibini geliştirmiş olması ve makinelerin işlevlerini kabul ederek, onları kullanmasıdır. Yeni Medya Sanatı da sanatçıları, tasarımcıları, bilim adamlarını ve araştırmacıları bir araya getirerek eserin tek bir sanatçının tekelinde olmasından ziyade kolektif bir gruba ait olması özelliğini taşır. Aynı zamanda dijital teknolojileri işlevsel olarak kullanarak sanat üretimini desteklemektedir. Bauhaus okulu gibi Yeni Medya Sanatı da bilimi ve teknolojiyi odak noktasında tutmaktadır. Bütün bunlara ek olarak tasarım, Bauhaus okulunda olduğu gibi, Yeni Medya Sanatında da oldukça önemli bir yere sahiptir.

3.4.5. Kinetik Sanat

20.yüzyılın başında görülen ilk kinetik sanat örnekleri, 1950'li yıllarda tekrar gündeme gelmiş ve yeni eserler ortaya koyarak akımın kendisinin tanınır hale gelmesine yol açmıştır. Kinetik sanat genel anlamda, etkisini harekete dayandıran bir sanat akımıdır (Brett, 1968, s. 9). Bu hareket algısı, eserin kendisinden de gelebilir, seyircinin durduğu nokta ya da hareketine göre de şekillenebilir. Dada ve Konstrüktivizm gibi sanat hareketlerinden faydalanan kinetik sanat, izleyici için yeni görsel deneyimler yaratmayı hedeflemiş, sonuç olarak da izleyicinin etkileşime geçebileceği sanat örnekleri ortaya koymuştur. Sanat yapıtına hareket

kazandırarak onu yaşayan bir şey haline getirmeyi hedeflemiştir (Brett, 1968, s. 16).

Kinetik sanat farklı görüşler ışığında ikiye ayrılmıştır. İlk grup sanat eserinin kendisinde hareketin olması gerektiğini savunmuştur. Jean Tinguely ve Alexander Calder gibi isimler yarattıkları kinetik eserlerle, hareketin nesnede olması gerektiğini savunmuşlardır. Victor Vasarely, Bridget Riley ve Jean-Pierre Yvaral gibi isimler ise eserde yarattıkları illüzyon ile hareket algısının izleyicide yaratılması gerektiğini savunmuşlardır. Daha sonra optik illüzyonlar üzerine çalışan kinetik sanatçılar Op Art içinde değerlendirilmişlerdir. Sanatçılar için hareket kavramı odak noktadadır, çünkü hayatın kendisi her alanda canlılığı taşımaktadır (Popper, 1968, s. 93). Hareket, matematik, bilim, felsefe, zaman ve mekân arasındaki ilişki gibi birçok noktadan türemektedir.



Görsel 5. Alexander Calder, "Untitled" 1937

Kinetik sanatla ilgilenen sanatçılar için, ışığın hareketi, gece ve gündüz, rüzgar ve hava, akışkanlar, ateş ve duman, yerçekimi ve kütle gibi kavramlar birinci sırada gelir (Popper, 1968, s. 93-94). 20.yüzyılın başlarında hareket kavramıyla ilgilenen sanatçılar, çoğunlukla iki boyutlu grafiksel resimler ya da seyircinin algısıyla hareket kazanan heykeller üretmişlerdir. 1950'li yıllarda ise hareketin kendisi yarattıkları makinelerle ya da mekânîk bağlantılarla, seyirciden

bağımsız olarak eserde var olmaya başlamıştır. Dadanın sanatın içine kattığı hazır nesne kavramından da yararlanan kinetik sanat, doğal ve yapay ışık çalışmalarına yoğun bir şekilde yönelmiştir (Popper, 1968, s. 190). Ortaya çıkarmaya çalıştıkları yaşayan sanat eseri kavramıyla birçok farklı bilimsel ve teknik yöntemleri kullanmışlardır. Aynı zamanda bu sanatçılar yeni görme biçimleri ortaya çıkarmaya çalışmış, kendilerini de görsel sanat araştırmacıları olarak tanımlamaktan çekinmemişlerdir (Brett, 1968, s. 55).

Kinetik Sanat, Yeni Medya Sanatına yaşayan ve sürekli değişen eser kavramıyla etki etmiştir. Hareketten ve canlılıktan yola çıkan Kinetik Sanat, Yeni Medya Sanatı içinde sayılabilen Bio Art, Robotik Art gibi örneklerde kendini devam ettirmektedir. Eserin hareketi Yeni Medya Sanatında artık sadece objeden değil, aynı zamanda onu oluşturan kodlardan da gelmektedir. Özellikle robotik sanat çalışmalarında hareket, doğanın da ötesinde sanallık içinde de var olmaktadır. Yeni Medya Sanatında eserin kodlama yardımıyla, izleyicinin etkileşimine de bağlı hale gelmesi ve hareketin izleyicinin komutlarıyla da oluşturulabilmesi, Kinetik Sanatın, Yeni Medya Sanatına olan etkilerini göz önüne sermektedir.

3.4.6. Pop Art

II.Dünya Savaşı sonrasında özellikle İngiltere ve Amerika’da ortaya çıkan Pop Art, Soyut Ekspresyonizm’e karşı bir harekettir. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ve tüketim toplumunun dünyanın her yerine yayılmasıyla sanatçılar eserlerinde bu tür nesneleri kullanmaya başlamışlardır (Hodge, 2013, s. 168). Pop Art seri üretimle birlikte toplumlarda artan tüketimin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Kalıcı olma iddiasında olmayan Pop Art hem Amerika’da hem de İngiltere’de aynı zamanda ortaya çıkmıştır. Pop Art’ta görseller karikatürize edilmiş biçimdedir.

Pop Art popüler olanı sanatın nesnesi haline getirmek yerine, popüler kültür ürünlerinin varlık nedenlerini sorgulayarak onları kullanmayı tercih etmiştir (Altunay, 2013, s. 51). Dolayısıyla sanat nesnesi tekrar değişmiş, artık günlük objeler olmasının yanı sıra kitle kültürü içinde popüler olmuş nesneler, galeri duvarlarını süslemeye başlamıştır. Savaş sonrası dönemde iç karartıcı olmaktan çok, daha renkli ve neşeli şeyleri konu edinme amacı güden Pop Art sanatçıları,

günlük hayatı ve yaşamı gözlemleyerek izleyiciye sunmayı tercih etmişlerdir (Hodge, 2013, s. 168-169). Teknolojiyi, Hollywood'u ve otomotiv sanayisini kendilerine konu edinen Pop Art sanatçıları arasında Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Richard Hamilton ve Tom Wesselmann önde gelen isimler olarak kabul edilir. Roy Lichtenstein eserlerini çizgi roman tarzıyla anlatmaya çalışmaktadır. Andy Warhol ise grafik tasarımcı ve reklamcı kimliğini sanat alanına taşımış, iki alanı da yapıtlarıyla etkilemiştir.

Richard Hamilton Pop Art'ın karakteristik özelliklerini popüler olması ya da diğer bir deyişle kitleler için üretilmiş olması, kısa-süreli çözüme odaklanmış olması, kolayca unutulabilir olması, ucuz ve kopyalanabilir olması, genç kişilere yönelik olması ve seksi, hileli, göz alıcı ve büyük bir iş olması şeklinde sıralar³. Amerika ve İngiltere'de eş zamanlı çıkmış olsa da ikisinin arasında bazı görüş ayrılıkları bulunmaktadır. Amerikan Pop Art'ı tamamen tüketim toplumu ve popüler nesnelere odaklanırken, İngiliz Pop Art'ı yaklaşım olarak daha akademiktir. Amerikan Pop Art'ı renkli ve canlı görselleri sanat objesi haline çevirirken aynı zamanda sanat eserlerini reklam ürünlerine de çevirmiştir. İngiliz Pop Art'ı ise eleştirel bir bakış açısıyla Pop Art'ın eleştirel bir dile sahip olduğunu vurgulamıştır.



Görsel 6. Roy Lichtenstein, "M-Maybe" 1965

³ <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/pop-art> . Erişim Tarihi 21 Ağustos 2017.

Pop Art'ın Yeni Medya Sanatına etkisi olarak, popüler kültür nesnelerinin sanatsal alana taşınması sayılabilir. Tasarımı öne çıkaran, teknolojiyi ve kitle kültürünü odak noktasında tutan Pop Art'taki gibi Yeni Medya Sanatı da popüler olanı kullanır. Teknoloji Yeni Medya Sanatı için odak noktada bulunur. Pop Art'ın geliştirdiği yeni sanat yorumu Yeni Medya Sanatçıları tarafından da benimsenmiştir. Özellikle bilgisayar grafikleriyle üretilen Yeni Medya Sanatı örneklerinde ikiboyutlu ve üçboyutlu animasyon ve illüstrasyon eserlerin bazılarında Pop Art'ın sanatsal yorumu açıkça görülebilir. Ayrıca Yeni Medya Sanatı da Pop Art gibi tüketim kültürüyle ilişkilendirilmektedir (Tribe, 2006, s. 8).

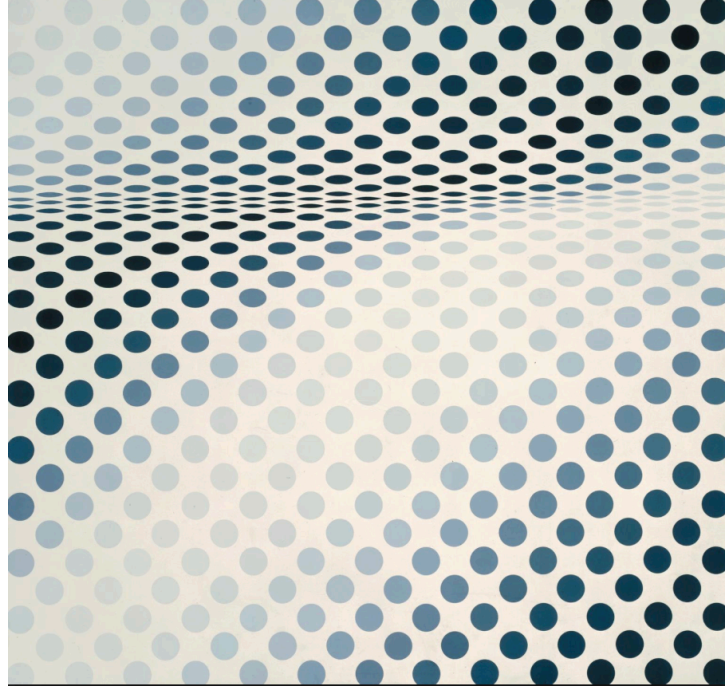
3.4.7. Op Art

1960'lı yılların ortalarında *Time* dergisinde optik illüzyonların oluşturulduğu eserleri tanımlamak için Op Art terimi ilk kez kullanılmıştır. Terim ilk kez 1964 yılında kullanılmış olsa da, bu tarihten önce yapılmış birçok op art eserine rastlamak da mümkündür. Op Art Konstrüktivizmden, Neo-Empresyonizmden ve Neo-Plastisizmden etkilenmiştir (Hodge, 2013, s. 172). Op Art, Optical Art teriminin kısaltılmış halidir. Op Art genellikle siyah beyaz renklerden oluşan ve izleyicinin gözlerinde optik bir illüzyon yaratmak için geometrik şekillerden oluşan sanat eserleridir. Görüntüler statik olsa da gözde yarattığı yanılgılarla dinamik boyut kazanır.

Op Art'ın etkilendiği bir başka anlayış ise Bauhaus okuludur. Yaratılan eserlerde parçalardan öte bütünü görmeyi hedefleyen, geometrik şekiller üzerinden Gestalt'ın tasarım alanında da kullanılan algı prensipleriyle eser üretmeye çalışan Op Art, Bauhaus'un tasarım ve geometriye verdiği önemle benzeşir. Aynı zamanda eski bir resmetme geleneği olan Trompe l'oeil'den de etkilenmiştir. Trompe l'oeil Barok dönemde ortaya çıkmış ve yağlı boya resimlerde ikiboyutlu eseri üçboyutlu hale getirmek adına optik illüzyondan yararlanmıştır. Resmin içine katılan çerçeveler ve gölgelendirmelerle izleyicide üçüncü boyut algısı yaratmayı hedeflemektedir. Op Art eserlerin amacı içerik olarak bir hikâye anlatmak ya da izleyicide duygu değişimlerine neden olmak değildir. Sadece statik görsellerle hareket algısı yaratarak seyirciyi şaşırtmak için üretilmişlerdir. Bu nedenle hemen hemen hepsi soyut görsellerden

oluşmaktadır. Op Art, Pop Art kadar dünya çapında bir üne kavuşmuş olmasa da, yapmaya çalıştığı şey sayesinde Dada ve Sürrealizmin takipçisi sayılan oluşumların (happenings) ve kinetik sanatın tekrar ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Op Art ile ilgilenen sanatçıların çoğu aynı dönemlerde Kinetik heykeller yapmaya başlamış ve artık hareket ediyormuş gibi görünen eserler yerine gerçekten hareket eden eserler üretmeye başlamışlardır (Hodge, 2013, s. 174).

1965 yılında New York'taki Modern Sanat Müzesinde gerçekleşen *The Responsive Eye* sergisi Op Art eserlerden oluşmuş ve kısa sürede popüler olmuştur, fakat sanat eleştirmenleri Op Art'ın sanatın sadece algısal kısmına odaklandığını, Trompe L'oeil'den fazlasını vadetmediğini söylemişlerdir (Hodge, 2013, s. 175). Op Art sanatçıları arasında Bridget Riley, Jesus Rafael Soto ve Victor Vasarely sayılmaktadır. Bu sanatçılar aynı zamanda Kinetik Sanat alanında da önemli eserler ortaya koymuşlardır⁴. Op Art, Kinetik Sanatın ve oluşumların önünü açmasının yanı sıra Yeni Medya Sanatı için de etkili bir akım olmuştur. Yeni Medya Sanatında sanal çevreler, artırılmış gerçeklik gibi tekniklerle izleyiciyi yanıltacak, var olmayan objeleri görsel olarak var edecek çalışmalar üretilmektedir. Aynı zamanda dijital ortamda kodlanan ışık sanatıyla da geometrik objeler kullanarak seyircinin algısında kırılmalar yaratılmaya çalışılmaktadır.



Görsel 7. Bridget Riley, "Hesitate" 1964

⁴ <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/o/op-art> . Erişim Tarihi: 22 Eylül 2017.

3.4.8. Kavramsal Sanat

1960'lı yılların sonunda Fikir Sanatı, Enformasyon Sanatı gibi isimlerle de anılan Kavramsal Sanat ortaya çıkmıştır. Sanatsal kuralları sorgulayan ve sanatın birçok temel kavramını ortadan kaldıran Kavramsal Sanat, Marcel Duchamp'ın başlattığı sorgulamalardan etkilenmiştir. Aynı zamanda Ekspresyonizm, Neo-Plastisizm, Soyut Ekspresyonizm ve Minimalizm gibi akımlardan etkilenmiştir. Kavramsal Sanat temel olarak sanat eserlerinde fikrin ya da kavramın eserde kullanılan tekniklerden ve araçlardan daha önemli olduğunu vurgular (Hodge, 2013, s. 180).

Kavramsal Sanat Minimalizmin ortaya çıkardığı soyutlama ve indirgemeyi materyaller üzerinde de uygulayarak, geriye sadece kavramın ve düşüncenin kalmasını sağlamıştır (Adams, 2011, s. 546). Bu sayede sanat nesnesi ortadan kaldırılmıştır. Kitle kültürünün her şeyi tükettiği sistemde sanatın tüketileceği bir nesne kalmamıştır. Kavramsal Sanat, performans sanatı, arazi sanatı, enstalasyon, yeryüzü sanatı gibi birçok alanı kapsayan bir terim haline gelmiştir. Bu akımla birlikte sanatın düşünsel boyutu da öne çıkartılmıştır. Eserler artık galeri ve müzelerde değil, kamusal alanlarda toplumla sanatı bir araya getirmek adına oluşturulmaya başlanmıştır (Altunay, 2013, s. 55). Kavramsal Sanat cevaplardan çok sorularla ilgilidir. Genel geçer cevaplar bulmanın peşinde değildir. Olabildiğince çok soru üretmeye çalışır. Kavramsal Sanat ve Minimalizm arasındaki benzerlikler iki akımı birbirinden ayırmada kimi zaman problemler doğurabilir. Örneğin minimalist eserler ortaya koyan Sol LeWitt kendini kavramsal sanatçı olarak tanımlar. Minimalist heykeller üreten Robert Morris'in birçok eseri ise aynı zamanda kavramsal sanat eserleri olarak sınıflandırılabilir (Hodge, 2013, s. 180).

Kavramsal Sanat kitle iletişim araçlarının yaygın olarak kullanıldığı ve globalleşen bir dönemde, dünyanın farklı yerlerinden aynı anda çıkmıştır. Bu nedenle bir vatanı ya da kökü bulunmaz. Sol LeWitt kavramsal sanatın izleyicinin gözüne hitap etmekten çok aklına seslenmeye çalıştığını belirtir. Kavramsal Sanatla birlikte sanat dünyasında geriye dönülmez bir yola girilmiş, önceden var olan kavramlar ve kurallar alaşağı edilmiştir. Ek olarak kavramsal sanat tekniği ve

araca odaklanmadan düşünceyi öne çıkarttığı için, birden fazla sanat aracını ya da tekniğini de kendi içinde barındırır.



Görsel 8. Joseph Kosuth, "One and Three Chairs" 1965

Yeni Medya Sanatı ise Kavramsal Sanata çok şey borçludur. Kimi teorisyenlere göre Yeni Medya Sanatını tanımlarken teknik ya da araç yerine içeriğe odaklanması gerekir. Kavramsal Sanat gibi Yeni Medya Sanatı da fikrin kendisine önem verir. Tribe ve Jana'ya göre Yeni Medya Sanatı doğası gereği kavramsaldir (2006, s. 8). Ayrıca kavramsal sanatın içinde olan enstalasyon, performans sanatı, arazi sanatı gibi teknikler Yeni Medya Sanatçıları tarafından da kullanılmaktadır.

3.4.9. Fluxus ve Video Sanatı

Sanat alanındaki gelişmeler, sanatçının ve sanat eserenin değişen tanımı ve konumu 1962 yılında Fluxus hareketinin çıkmasına olanak sağlamıştır. Lâtinçe 'akış' anlamına gelen Fluxus, yaşayan sanat ve karşı sanat gibi terimleri kullanan sanatçılar sayesinde yeni Dada hareketi olarak da ele alınmaktadır. Dick Higgins ve George Maciunas bilginin değiş tokuşunu sağlayabilecek bir dergi çıkartmaya başlamış ve adını da Fluxus koymuşlardır. Bu dergi daha sonrasında yine Higgins ve Maciunas'ın önderliğinde bir sanat hareketine dönüşmüştür.

Fluxus'ta sanatçılar birlikte çalışır. Bir ağ kültürü oluşturarak kendi aralarında bilgi alışverişi yaparlar. Tıpkı Dada'da olduğu gibi sanat eserinde şans ya da plânsızlığı öne çıkartırlar ve sanatı bitmiş bir objeden çok bir oluşum olarak

görürler (Foxall, 2007). Bu nedenle sanat eserleri artık tamamlanmış eserler yerine, yapım aşamasındaki süreçlere dönüşmüştür. Önemli olan ise sanatçının duyguları ve icraatlarıdır (Hodge, 2013, s. 185). Dada sanatçıları gibi Fluxus sanatçıları da Fluxus'u bir akım olmaktan çok bir hareket olarak ele alırlar. Geleneksel sanat türlerinin kullandığı malzemeleri, mekânları ve süreçleri reddederek, sanatın sınırlarını sorgulamak için denemeler yaparlar. Yeni mekânlar, yeni malzemeler ve yeni teknikler denerler (Altunay, 2013, s. 56). Bu nedenle tek bir disipline de bağlı kalmazlar. Higgins, Fluxus'un disiplinlerarası bir yapıda olduğuna dikkat çeker (Foxall, 2007).

Fluxus sürece odaklandığı için performansa dayalı birçok eser üretmiştir. Eser artık kalıcı değil, geçici formdadır. Keskin hatlarla çizdiği bir estetik ajandaya da sahip değildir (Hopkins, 2000, s. 106). Sanat yaratımı yerine bir yok etme eylemini seçerler. Fluxus akımının öncü isimleri arasında Dick Higgins, George Maciunas, John Cage, Emmett Williams, George Brecht, Joseph Beuys, Yoko Ono, Nam June Paik gibi isimler sayılabilir. Fluxus yine anti-sanat duruşuyla ve sanat dünyasına getirdiği yeni bir yorumlama biçimiyle Yeni Medya Sanatında etkili olmuştur. Özellikle eserin tamamlanmamış, süreç halinde olması, geçici olması, seyircinin etkileşimini gerektirmesi ve sanatçıların bunu bir deneme merakıyla yapıyor olması Yeni Medya Sanatının da karakteristik özelliklerinden bazılarıdır. Farklı insanların bir araya gelerek disiplinlerarası bir eser üretiyor olması da yine Yeni Medya Sanatı içinde de var olan bir özelliktir.

Fluxus aynı zamanda Video Sanatının da temelini oluşturur. 1965 yılında Sony'nın PortaPak isimli son kullanıcıya yönelik taşınabilir kameraları piyasaya sürmesiyle video sanatın ortamına taşınmıştır. Fluxus sanatçıları video kameraları sanatın ortamında tekrar keşfetmişlerdir (Altunay, 2013, s. 58). Aracı işlevsel bir alet olarak kullanmanın yanında, video aygıtını fiziksel bir obje olarak da sanat yapıtlarında kullanmışlardır. Video aletinin taşınabilir hale gelmesiyle, kullanımı kolaylaşmış, sanatçıya manipülasyon imkânı sağlamış ve ses ile görüntünün senkronize şekilde kaydını olanaklı kılmıştır (Altunay, 2013, s. 60). Fluxus'un temellerini oluşturduğu video sanatı kitle iletişim araçlarına ve tüketim toplumuna karşı bir duruş sergilemiştir. Özellikle Amerika'da video sanatı hem ticari

televizyona hem de 1960'lı yılların güzel sanatlar pratiğine karşı çıkmaktadır (Meigh-Andrews, 2014, s. 10).



Görsel 9. Yoko Ono, "Cut Piece" 1964

Video sanatı alanında ilk kayda değer işler Koreli sanatçı Nam June Paik tarafından üretilmiştir. Paik enstalasyon, canlı performans, tek ve çok kanallı çalışmalar gibi işler üretmiştir (Meigh-Andrew, 2014, s. 12). En bilinen çalışmalarından biri televizyon görüntülerini bir mıknatıs yardımıyla bozmasıdır. Paik'ın sanat dünyasındaki önemi ise elektronik teknolojileri sanatın ortamına taşıyarak bir eser üretilebileceğini göstermiş olmasıdır. Video sanatı sadece film gibi kaydedilen görüntülerin izleyiciye sunulmasından ibaret değildir. Video heykel, video yerleştirme ya da canlı video performansları da yine video sanatı olarak adlandırılır. Bill Viola ise video sanatının bir diğer önemli ismidir. Viola video enstalasyonlarında genellikle insandan insan olmayana doğru, dolaylı yoldan da fizikselden tinselliğe doğru bir evrim görselleştirir (Adams, 2011, s. 580). Viola'nın eserleri metaforik olarak aynı zamanda sanatın fiziksel objesinin kaybolarak yerini daha soyut varlıklara bırakmasını da simgelemektedir.

Video sanatı Yeni Medya Sanatının hem öncüsü hem de bir kolu olarak görülür. Video sanatıyla elektronik aygıtlar ilk kez sanat ortamına taşınmış, ondan bir dönem sonra da internetin yardımıyla Yeni Medya Sanatları ortaya çıkmıştır. Yeni Medya Sanatçıları interneti, video sanatçılarının video teknolojisini ele aldığı yöntemle ele alır ve değişen teknoloji ve kültür arasındaki ilişkileri keşfetmeyi hedefler (Tribe ve Jana, 2006, s. 9). Yeni Medya Sanatı içinde dijital görüntü işleme, dijital video ve animasyon gibi farklı alanlar video sanatı geleneğini devam ettirmektedir.

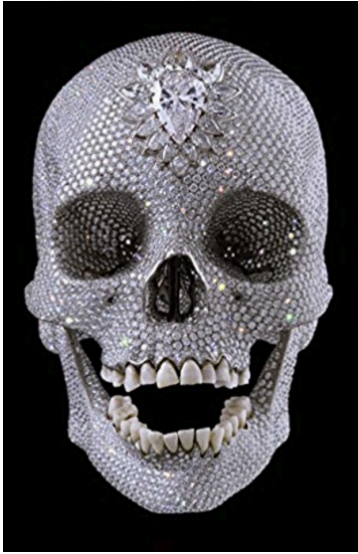
3.4.10. Çağdaş Sanat

Çağdaş Sanat 1970'lerin sonundan itibaren başlayan ve belirli bir ortak söyleme ya da biçime sahip olmamasına rağmen güncel sanat eserlerini ifade etmek için ortaya atılmış bir terimdir. Modernizm döneminden sonra geldiği için postmodern sanat olarak da adlandırılır. Çağdaş Sanat bir akımı ya da hareketi ifade etmediğinden güncel olan sanat işlerinin tamamını kapsar. Bu nedenle Modernizmin sona ermesiyle başlayan süreçte bütün akımlar aslında kendi dönemlerine göre birer çağdaş sanat eserleridir.

1990'lı yılların başında sanat dünyası ortaya çıkmış olan birçok sanat akımı ve hareketinden etkilenmiş; bunun yanında da değişen günlük teknolojileri kendine adapte etmeye çalışmıştır. Birçok eleştirmen ve sanatçı geleneksel sanatlar olarak tanımlanabilecek resim ve heykelin artık öldüğünü, yerine enstalasyon, performans ve video sanatlarının geldiğini belirtmiştir (Tribe ve Jana, 2006, s. 9). Çağdaş Sanat globalleşme, göç, feminizm, Marxizm, politik kimlik, siyaset, teknoloji ve kültür gibi konuları ele alarak geniş bir yelpazede ürün ortaya koymaktadır.

Yeni Medya Sanatı da güncel bir sanat olması nedeniyle Çağdaş Sanat olarak düşünülebilir, ancak Lev Manovich de dahil olmak üzere birçok Yeni Medya kuramcısı Çağdaş Sanat ve Yeni Medya Sanatı arasında farklar olduğunu ve birbirine karıştırılmaması gerektiğini vurgularlar. Domenica Quaranta Çağdaş Sanatlar ve Yeni Medya Sanatının içerik olarak birbirine yakın eserler üretiyor olduklarını belirtir, fakat yine de Çağdaş Sanatlar, Yeni Medya Sanatındaki gibi sanatın teknoloji ve bilimle olan mesafesinin kısılmasından yana değillerdir.

Ayrıca Çağdaş Sanatlarda eserin değeri eleştiriler, müzeler, enstitüler, ödüller, sergiler ve pazarın kendisi tarafından belirlenir (2013, s. 92). Yeni Medya Sanatındaysa bir sanat pazarı yoktur. Arşivleme ve toplanma konularında problemlili olan Yeni Medya Sanatı, değeri direk eleştirilerden ve prestijli festivallerden alır (Quaranta, 2013, s. 103). İnsan olgusu çağdaş sanatlar için merkezdedir. Christiane Paul ise Yeni Medya Sanatında bilgi akışının kontrol edilemeyecek boyutta olması nedeniyle içerik bakımından ortak bir nokta bulmanın mümkün olmayacağını söyler. Ona göre Yeni Medya Sanatında içerikten ziyade bağlamdan bahsedilebilir (2011, s. 103). Lev Manovich'e göreyse Çağdaş Sanatlar kendi hafızasına ve tarihine sahiptir. Oysa Yeni Medya Sanatı kendi geçmişinin kaydını tutmaz (2003, s. 10).



Görsel 10 ve 11. Damien Hirst, *"For the Love of God"* 2007 (solda) ve *"The Crow"* 2009 (sağda)

Yine Quaranta'ya göre Yeni Medya Sanatçıları Çağdaş Sanatlarda da var olan romantik sanatçı kavramını yıkmış yerine bilime daha yakın bir sanatçı profili getirmiştir. Yeni Medya Sanatçıları bilginin ücretsiz olması gerektiğine inanırlar ve kendilerini sanatçıdan çok korsan olarak tanımlarlar (2013, s. 100). Bu görüş bir başka sanat ve teknoloji kuramcısı olan Margot Lovejoy tarafından da paylaşılmaktadır. Lovejoy'a göre dijital teknolojilerle birlikte üç farklı grup ortaya çıkmıştır. İlk grup Yeni Medyayı bir araç olarak kullanmakta, ve eserlerini üretirken bu aracın özelliklerinden yararlanan kişilerdir. İkinci grup Yeni Medya araçlarını geleneksel sanat eserleri üretmek için kullanan kişilerdir. Üçüncü grup ise disiplinlerarası formlar yaratan karma bir grubu işaret eder. Video, robotics,

performans, internet gibi farklı medya biçimlerini bir araya getirir. Dolayısıyla dijital teknolojiler sanat yapıtının içeriğini deęiřtirdięi kadar sanatçının tanımını da deęiřtirmiřtir (2011, s. 20).

3.5. Yeni Medya Sanatı

Yeni Medya Sanatı kavramı ilk olarak Mark Tribe ve Reena Jana tarafından 2006 yılında hazırlanan ve Tachen tarafından yayınlanan *New Media Art* kitabında kullanılmıřtır (Quaranta, 2013, s. 21-22). Yeni Medya Sanatını geliřen medya teknolojilerinin kullanımıyla üretilen ve kültürel, politik ve estetik imkânları odağına almıř sanat olarak tanımlarlar. Tribe ve Jana 1994 yılında Netscape’in ilk ticari web tarayıcısını herkese tanıtmamasının bir dönüm noktası olduęunu vurgulamaktadırlar. Bu ticari giriřim interneti akademik ve teknolojik kullanmanın dıřına çıkartarak kiřisel iletiřimin bir parçası haline getirmiřtir. Büyük bir toplumsal deęiřimi tetikleyen bu olay endüstriyel üretimden, bilgi ekonomisine, yerel pazarlardan global pazarlara kadar her alanda deęiřime neden olmuřtur. Aynı zaman dilimi içinde küratörler, eleřtirmenler ve sanatçılar da dijital teknolojiler kullanılarak üretilmiř etkileřimli multimedya yerleřtirmeleri, sanal gerçeklik çevreleri ve web-tabanlı sanat iřleri gibi eserleri “Yeni Medya Sanatı” olarak tanımlamaya bařlamıřlardır (2006, s. 6). Tribe ve Jana Dijital Sanat, Bilgisayar Sanatı, Multimedya Sanat ve Etkileřimli Sanat gibi terimlerin eskiden kullanılan sınıflandırma terimleri olduęunu ama genellikle bunların Yeni Medya Sanatı yerine de kullanılabildięini belirtirler (2006, s. 6).

Derya Yücel’e göreys e bilgisayar, internet veya dijital araçların yaratıcı bir üretim aracı haline gelmesi ve belirli hatlarla tanımlanamayan sanat üretimlerine genel olarak ‘dijital sanat’ olarak adlandırılması gerekmektedir. Bu sanat üretimlerine ‘Yeni Medya Sanatı’, ‘Sanal Sanat’ ya da ‘time-based art’ adı da verilmektedir (2012, s. 27). Sanatçılar artık estetik formlar yaratma kaygısından çok, sanal gerçeklik, web tabanlı ortam ya da bilgisayar ekranı gibi sanal mekânların politik ve ekonomik rollerine odaklanmaktadırlar (Yücel, 2012, s. 53). Dijital sanat ayrıca geçicidir ve bağlamdan bağımsızdır. Genelde de koruma konusunda problemlere sahiptir (Yücel, 2012, s. 54). Domenico Quaranta dijital sanatlar ve Yeni Medya Sanatının aynı řey olmadıęını belirtir. Tıpkı Yeni Medyayı

tanımlarken kullanılan Elektronik Medya ya da Dijital Medya tanımlarında olduğu gibi, Dijital Sanat tanımı dijital medyaya indirgemektedir. Medya Sanatları ise basılı yayın, fax, telefon ve uydu iletişimini aynı zamanda da video, televizyon, elektrik, film, fotoğraf, bilgisayar ve yazılım alanlarını da kapsamaktadır (2013, s. 23). Medien Kunst Nets çevrimiçi sözlükte Medya Sanatı Man Ray'den Nam June Paik'a ve bilgisayarların bugün kullanılan haline uzanan bir gelenek olarak tanımlanmaktadır. Dijital Sanatlar ise 60'lı yılların sonunda başlayıp bilgisayarın sanat üretim alanı olarak kullanıldığı ilk zamanlara kadar olan kısmı işaret etmektedir (Medien Kunst Nets, 2004). Quaranta Yeni Medya Sanatını şöyle tanımlamaktadır:

"Anlaşılır olması için, Yeni Medya Sanatının tanımı teknolojiden ziyade sosyolojiye dayanıyor olmalıdır. Başka bir deyişle, Yeni Medya Sanatı ifadesi – daha önce yapılmış olanlar ve er ya da geç takip edecek olanlar – dijital teknolojiyi sanatsal araç olarak kullanan sanatı ifade etmez; sanatsal bir tür ya da estetik bir kategori değildir; bir hareketi ya da öncülüğü tanımlamaz. Yeni Medya Sanatının gerçekten tanımladığı şey bizim "Yeni Medya Sanat Dünyası" olarak adlandıracağımız belirli bir "sanat dünyası" içinde üretilmiş, tartışılmış, eleştirilmiş ve görülmüş bir sanat olmasıdır (2013, s. 35)."

Susan Hodge Yeni Medya Sanatının kimilerine göre 15. yüzyılda kullanılan yağlıboya tekniğiyle başladığını kimilerine göre ise fotoğrafın bulunmasıyla başladığını belirtir, fakat kavramın kullanımı 21. yüzyıl başında ortaya çıkmıştır. O dönemin en önemli yapıtlarını Nam June Paik video sanatıyla vermiştir (2013, s. 200). Hodge, Yeni Medya Sanatını üretiminde yeni medya araçlarının kullanıldığı geniş bir yelpaze olarak tanımlar, ancak bu sanatın farklı şekillerle ortaya çıkmaya devam ettiğini bu nedenle de üretim şeklinin nasıl değişeceğinin ve nasıl algılanacağını netlik kazanmayacağını ekler (2013, s. 203). Geert Lovink, Yeni Medya Sanatını geçişken, mikro pratiklerden oluşan çok disiplinli bir bütün, hibrid bir sanat formu olarak tanımlar. Birbirinden keskin biçimde ayrılan film, tiyatro ve fotoğrafın arasındaki sınırların dijital teknolojinin doğuşuna bağlı olarak keskinliğini kaybetmesiyle Yeni Medya Sanatı ortaya çıkmıştır (2008, s. 41). Pereira ise Yeni Medya Sanatının tanımlamanın çok zor olduğunu, bunun nedeninin ise Çağdaş Sanat alanında yeni teknolojilerin sıklıkla kullanılıyor olduğunu belirtir. Bilgisayar sanatı, etkileşimli sanat, pixel sanatı, land art, soyut sanat, gif sanatı gibi bütün sanat alanları Yeni Medya teknolojilerini kullanır. Bu

nedenle Pereira, Yeni Medya Sanatını, diğer sanat alanlarını içinde barındıran bir şemsiye olarak tanımlar⁵.

Oliver Grau Yeni Medya Sanatının ya üretimi, düzenlemesi ve yayılmasında yeni medya ya da dijital teknolojilerin kullanıldığı ya da bilimsel, askeri ve endüstriyel bağlamdan ortaya çıkan yeni ve gelişen teknolojileri kullanan geniş ve çok yönlü bir sanat formu olarak tanımlar. Yeni Medya Sanatının değişen söylemler, gelişen pratikler ve teknolojiler ele alındığında ise sürekli bir değişim içinde olduğunu vurgular (2016, s. 1). Yeni Medya Sanatının karakteristik bazı özelliklerini sayan Grau etkileşim, doğrusal olmayan anlatı yapısı, maddesizlik, geçicilik ve sanatçı, izleyici ve sanat yapıtı arasındaki karmaşık yapının Yeni Medya Sanatının nesne odaklı sanat anlayışını zorlamaya çalışmasının yanında sayılabilecek özelliklerden bazıları olduğunu belirtir. Bu özelliklerin Çağdaş Sanat yapıtlarında da olabileceğini ama genel olarak Yeni Medya Sanatında izleyicinin “kullanıcı” konumuna geçerek eseri estetik bir nesneye dönüştürmesinin ayırt edici bir özellik olduğunu vurgular (2016, s. 1).

Christiane Paul 1990’lı yılların ortalarında yazılım ve donanımın herkes tarafından karşılanabilir olmasıyla kullanımının yayıldığını ve buna bağlı olarak sanatçıların bu aracı yine aynı zamanlarda kullanmaya başladığını belirtir. Dijital Sanat kavramıyla yola çıkan bu sanat biçimi daha sonra birçok isim değişikliği yaşamıştır. Önceleri ‘bilgisayar sanatı’ daha sonra ‘multimedya sanatı’ ve ‘siber sanat’ isimlerini almış, son olarak da film, video, ses sanatı ve diğer hibrid türler için kullanılan ‘Yeni Medya Sanatı’ ismi dijital sanat yerine kullanılmaya başlanmıştır (2016, s. 1). Dijital Sanatlar kavramı belirlenmemiş estetik kurallar dahil farklı sanatsal pratik çalışmalarını kapsayan büyük bir şemsiye görevi görmektedir. Paul önemli bir ayrım olarak gördüğü dijital teknolojileri fotoğraf, baskı ya da heykel gibi geleneksel sanat yapıtları üretmek için kullanan sanat ile dijital olarak doğan programlanabilir, arşivlenebilir ve dağıtılabilir sanat arasındaki farkın Yeni Medya Sanatını tanımlamak için kullanılabileceğini savunur. Genellikle Yeni Medya Sanatı olarak algılanan dijital teknolojileri üretim, saklama

⁵ Pereira, L. (2015). Why is it so Difficult to Define New Media Art?.

https://www.widewalls.ch/new-media-art-definition/?utm_content=buffer4816e&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer (Erişim tarihi: 23 Haziran 2017).

ve dağıtım süreçlerinin birinde araç olarak kullanan sanat ürünleridir. Dijital sanat programlanabilir ve dijital teknolojileri bir araç olarak kullanan sanat türüdür (2016, s. 2). Paul Yeni Medya Sanatındaki ‘yeni’ ekinin problematik olduğunun altını çizer, fakat yine de Yeni Medya Sanatını dijital sanatın bir alt dalı olarak ele alır (2016, s. 1). Yeni Medya Sanatı genellikle süreç-odaklı, zamana dayalı, dinamik ve gerçek zamanlı, katılım gerektiren, ortaklaşa yapılmış, performansla dayalı, modüler, çeşitlenebilir, üretken ve uyarlanabilir yapıdadır (Paul, 2008, s. 4).

Lev Manovich ise Yeni Medya Sanatını, Dijital Sanat, Siber Sanat, Yazılım Sanatı gibi terimlerle birlikte ele alır. Yeni Medya Sanatını tanımlamak için öncelikle onu geleneksel sanat formlarıyla karşılaştırır ve farklarını ortaya çıkartmaya çalışır. Dijital Sanatlarda artık sanatçının eser üretmek yerine proje ürettiğini belirtir. Hatta ortak çalışmaların da öneminden bahseder. Dolayısıyla sanat artık tek bir kişinin tek bir nesne ürettiği bir şey değildir. Bir grup insanın bir araya gelerek birden fazla medya kullanması ve bir proje üretmesi sürecine dönüşmüştür (2003, s. 6). Dijital Sanat ya da daha genel tanımıyla Yeni Medya Sanatının ne Modern Sanata ne de Çağdaş Sanata benzediğini vurgular. Manovich’e göre Yeni Medya Sanatının çalışma mantığına en çok benzeyen bilgisayar bilimi mantığıdır (2003, s. 8). Buna ek olarak Yeni Medya Sanatçısı bilgisayarda en iyi görselleri üretmekle kalmayıp aynı zamanda en iyi kültürel fikirleri ve söylemleri de üretmekle yükümlüdür (2003, s. 9). 1996 yılında bilgisayar sanatıyla güzel sanatlar arasında keskin bir çizgi çeken Manovich, bilgisayar sanatının Alan Turing’e dayanan “Turing-dünyası”na güzel sanatların ise Marcel Duchamp’a dayanan “Duchamp-dünyası”na ait olduğunu söyler. Turing dünyası teknolojiyi ciddiye alan ve bu konuda araştırmalar yapan bir dünyadır. Duchamp dünyası için teknoloji daha silik bir pozisyonudadır ve bitmiş sanat projeleri üretmeyi hedeflemektedir (Graham ve Cook, 2010, s. 4). Dijital Sanatı Çağdaş Sanattan ayıran en önemli özelliği ise kendi tarihi hakkında herhangi bir hatırasının olmayışıdır. Manovich yine de Çağdaş Sanatlar ve Dijital Sanatların birbirinden farklı kültürel rolleri olsa da birbirlerini etkilemeleri ve birbirinden öğrenmeleri gerektiğini savunur (2003, s. 10). Quaranta aynı zamanda Manovich gibi Çağdaş Sanatın Yeni Medya Sanatıyla ilişkisine de değinir. Çağdaş Sanatın genellikle sanat,

bilim ve teknoloji arasındaki yorumlayıcı modeli reddetmesi nedeniyle Yeni Medya Sanatını kabul etmediğini vurgular (2013, s. 97).

Beryl Graham ve Sarah Cook'a göre Yeni Medya Sanatının bir tarafı her zaman gelişen teknolojilere bağlıdır. Bu nedenle Yeni Medya Sanatına verilecek tanımların tamamı bir noktada yetersiz kalacaktır (2010, s. 2). Bunun yanında, sanat olarak ele alınmayan Yeni Medya kavramı çoğu zaman etkileşimli televizyon gibi ticari yayın türlerini ifade eder (2010, s. 3). Yeni Medya Sanatı gelişen teknolojilerle yakından bağlantılıdır. Bu nedenle çoğu zaman Dijital Sanat olarak da tanımlanabilir. Bruce Wands bilim ve teknolojinin Dijital Sanatın fiziksel tözü olduğunu vurgular (2006, s. 11). Teknolojik belirlemeciliği bir yana bırakıldığında Dijital Sanat Çağdaş Sanatın bir alt kümesi olarak değerlendirilebilir. Dijital kavramı eserin biçimini tanımlamaz, aksine böyle bir sınıflandırmayla eser daha muğlak bir hale gelir (Wands, 2006, s. 11).

Yeni Medya Sanatının tarihi doğal olarak Yeni Medya tarihini de kapsamaktadır. Yeni Medyanın etkileşimli bir mecra haline gelmesi Yeni Medya Sanatı için de önemli bir noktadır. Tim Barners-Lee'in HTML'i keşfetmesi ve bunu açık bir kod olarak herkesle paylaşması sanatçılar için de bir platformun oluşmasına yardımcı olmuştur. Kendinden önceki sanat akımlarının da etkisiyle Yeni Medya Sanatı ortaya çıkmış ve günümüze kadar farklı biçimlerde kendini göstermiştir. Akademik ve sanatsal çevreler çeşitli konferanslarda ve etkinliklerde bir araya gelerek hem Yeni Medya Sanatının belirlenmesinde etkin bir rol oynamış, hem de bu sanatın geleceğine yön vermişlerdir.

Farklı sanat akım ve hareketlerinin dışında Yeni Medya Sanatının (ya da Dijital Sanatın) ortaya çıkmasında etkisinden bahsedilmesi gereken iki önemli olay bulunmaktadır. Bunlardan ilki 1960'lı yılların başında Ray Johnson tarafından oluşturulmuş New York Correspondence School hareketi olan posta sanatıdır (Friedman, 2015, s. 2). Posta sanatı, posta aracılığıyla bir zarfın içine konabilecek her türlü materyali çeşitli insanlara yollayan bir sanat hareketidir. Johnson aynı zamanda ilk posta sanatçısı olarak da bilinir. Posta sanatı Yeni Medya Sanatının tanımında da sıklıkla kullanılan etkileşim kavramını deneysel olarak ilk kullanan harekettir. Fluxus hareketinin bir kolu olarak görülmüştür ve sıklıkla da Neo-Dadaizm olarak adlandırılmıştır (Friedman, 2015, s. 5).

Bunların yanında 1985 yılında Apple'ın son kullanıcıya yönelik çıkarttığı bilgisayarlar ve LaserWriter lazer yazıcı makineler ile hem grafik arayüzler kullanılmaya başlanmıştır, hem de masaüstü yayıncılık devrimi ortaya çıkmıştır. Devamlı gelişen teknolojik araçlar sanat alanını beslemiştir. Yeni Medya Sanatının ortaya çıkmasında etkin rol oynayan ikinci olay 1980'lerde Roy Ascott ile başlayan telematik sanattır. Telematik sanat, iletişim ağları oluşturmak için bilgisayarı bir medya olarak kullanan sanat yapıtlarına verilen addır. Telematik sanat yardımıyla uzaktan etkileşime geçilebilen sanat eserleri üretmek mümkün olmuştur. Telematik sanatta önemli olan sürecin kendisidir. Genelde birbirine bağlanmış olan bilgisayarlar aracılığıyla sanatçılar eş zamanlı olarak sanat eseri üretmektedir (Shanken, 2003, s. 11). Bu da Yeni Medya Sanatının ortaklaşa üretilen bir sanat türü olmasına katkı sağlamıştır. İletişim teknolojilerinin sanat olarak kullanımı 1920'lerde başlamış olsa da telematik sanat terimi ilk olarak 1980'li yıllarda kullanılmaya başlanmıştır.

1966 yılında Experiments in Arts and Technology (E.A.T.) isimli bir kuruluş Bily Klüver tarafından kurulmuştur. Bu kuruluşun amacı mühendisler ve sanatçıları bir araya getirmek ve birbirlerinin alanlarından yararlanarak yeni işler çıkartmaktır. E.A.T.'nin ortaya çıkardığı işler 1970 yılında Japonya Osaka'daki World Expo fuarında sergilenmiştir. E.A.T.'nin mühendislerin, yazılımcıların, araştırmacıların ve sanatçıların ortak çalışmasına olanak vermesi daha sonra dijital sanatların karakteristik özelliklerinden biri haline gelmiştir (Paul, 2002, s. 472). Yeni Medya Sanatının tam olarak ne zaman başladığı, Yeni Medya tarihinde olduğu gibi tartışmalı bir konudur. Yeni Medya Sanatını fotoğraf sanatının bulunuşuna dayandıranların yanı sıra, 1970'lerde bilgisayar sanatıyla başladığını belirtenlere de rastlamak mümkündür.

1970'li yılların sonuna doğru bilgisayar grafikleri, görsel efektler, video oyunları gibi eserler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde Jeffrey Shaw, Lillian Schwartz, Paul Brown gibi isimler dijital sanat alanında ilk eserleri üretmeye başlamıştır. 1974 yılında küçük bir grubun bir araya gelerek kurdukları *ACM SIGGRAPH (Association for Computing Machinery's Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques)* mühendisler, bilim adamları ve sanatçıları bilgisayar grafikleri ve etkileşimli teknoloji konuları üzerinde tartışmak

adına bir araya getirmektedir. Bugün dünya çapında popüler olan ve sanat teknoloji ilişkisinde en köklü festivalleri ve konferansları düzenleyen *Ars Electronica* 1979 yılında Avusturya, Linz kentinde ilk festivalini gerçekleştirmiştir. O tarihten itibaren de *Ars Electronica* bilgisayar ve elektronik teknolojilerin sanat alanındaki uygulamaları incelemeyi ve tartışmayı hedeflemiştir (Gere, 2004). World Wide Web'in yaygınlaşmasıyla 1980'lerin sonundan itibaren Dijital Sanatlar büyük bir ivmeyle yükselişe geçmiştir. 1988 yılında elektronik sanat işlerini tanıtması, sunması ve yayması amacıyla Liverpool'da *Moviola* kurulmuştur. Daha sonra *Moviola FACT* (Foundation for Art and Creative Technology) adını almış ve her yıl sanat festivalleri düzenlemeye başlamıştır. Aynı yıl *International Symposium on the Electronic Arts (ISEA)* elektronik sanatlar üzerine her yıl gerçekleşecek sempozyumlarının ilkinin düzenlemiştir. 1989 yılında ise Almanya'da tamamen Yeni Medya Sanatı üstüne yoğunlaşan *Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM)* kurulmuştur. (Gere, 2004).

Akademik ve sanat çevrelerinin bu tarz festival ve sempozyumlarda bir araya gelmesiyle başlayan süreci 1990'lı yıllarda önemli galeri ve müzelerin Yeni Medya Sanatı alanında işleri sergilemesi ya da sadece Yeni Medya Sanatına ait galerilerin kurulması takip etmiştir. 1990 yılında San Fransisco Museum of Modern Art ilk Yeni Medya Sanatı sergisini düzenlemiştir. 1993 yılında ise New York'taki Guggenheim *Virtual Reality: An Emerging Medium* isimli bir sergiye ev sahipliği yapmıştır. 2003 yılında ise *FACT* Yeni Medya Sanat Merkezini Liverpool'da açmıştır.

Mosaic ve Netscape gibi web tarayıcıların ortaya çıkmasıyla birçok sanatçı 'net.art' başlığı altında işler üretmeye başlamıştır. Net.art Web için üretilmiş ve sadece çevrimiçi olarak görülebilecek işleri tanımlamaktadır. Vuk Ćosić 1990'lı yıllarda yapılan bu sanat işlerini tanımlamak için net.art terimini ortaya atmıştır. Ćosić bu terimi ASCII tarafından oluşturulmuş bir e-mail aldığını ve okunabilen tek kelimelerin net ve art olduğunu söyleyerek, bu terimi nasıl bulduğunu açıklamaktadır (Gere, 2004). Net.art, internet art ya da network art adı altında işler üreten sanatçılar arasında Vuk Ćosić, Olia Lialina, Heath Bunting, 0100101110101101.org, Lisa Levbratt, Radioqualia, Matt Fuller gibi isimler sayılabilir.

Yeni Medya Sanatının korunması ve tanıtılması konusunda akademik çevreler, galeriler ve sanat çevreleri aktif rol oynasa da bu yeterli değildir. Yeni Medya Sanatı doğası gereği geçici ve arşivlenmesi problemlidir. Bu nedenle 1990'lı yılların başında bazı üniversiteler ya da kar amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından oluşturulmuş internet siteleri mevcuttur. Bunların başında Ray Johnson, Christiane Paul, Beryl Graham gibi isimlerin yönetim kurulunda olduğu *ADA (Archive of Digital Art)* gelmektedir. *Mosokop* ise Wiki sayfaları barındıran, düzenlemeler ve eklemelere açık bir dijital sanat arşivi sunar. *Medien Kunst Netz/ Media Art Net* 2007 yılında gelişimini tamamlamış Frieling ve Daneils tarafından 2004 yılında kurulmuş, medya sanatları alanındaki yazıları bir araya toplayan bir platformdur. *Rhizome* ise 1996 yılında Mark Tribe tarafından kurulmuş akademik olmayan çevrimiçi dijital sanat arşivini kullanıcılara sunmaktadır (Grau, 2016).

3.5.1. Yeni Medya Sanatının Uygulama Alanları

Yeni Medya Sanatı içinde eserleri kategorilere ayırmak çoğu zaman problemlidir. Sanatçılar teknolojinin farklı yönlerini birlikte kullanır. Yeni Medyanın multimedya özelliği sayesinde bir eser birden fazla kategorinin altında olabilir. Daha önemlisi dijital teknolojiler yardımıyla geleneksel bir sanat eseri de üretilebilir. Bu tür eserlerin dijital sanat olarak mı yoksa geleneksel sanat eseri olarak mı tanımlanacağı tartışmalı bir alandır (Paul, 2015, s. 95). Yine de Christiane Paul genel çerçevede yapılabilecek bir tanımla Yeni Medya Sanat türlerini enstalasyon, film, video ve animasyon, internet sanatı, ağ sanatı ve yazılım sanatı, sanal gerçeklik ve müzikal çevreler olarak sınıflandırır. Archive of Digital Art Veri tabanına göre ise Bio Sanat, Database Sanatı, Dijital Aktivizim, Sosyal Ağlar, Dijital Animasyon, Dijital Grafik, Oyun Sanatı, Nano Sanat ve Net Art olarak sınıflandırılır.

Bruce Wands *Dijital Çağın Sanatı* kitabında dijital görüntü oluşturma, dijital heykel, enstalasyon ve sanal gerçeklik, performans ve ses sanatı, dijital animasyon ve video, yazılım, veritabanı ve oyun sanatı ve net sanatı olarak yedi farklı başlıkta toplamaktadır (2006, s. 14).

3.5.1.1. Dijital Görüntü

Dijital görüntüler dijital kodlama yardımıyla oluşturulmuş her türlü görseli betimlemektedir. Bunlar arasında video, fotoğraf, grafik, animasyon, hareketli grafik, glitch ve film gibi örnekler sayılabilir. Lev Manovich *Language of The New Media* kitabında filmin öncelikle animasyondan türediğini, daha sonrasında gerçeği kaydeden bir araç haline geldiğini, son olarak da Yeni Medya teknolojileri yardımıyla tekrar animasyona geri döndüğünü vurgular. Dijital film artık bilgisayar ortamlarında tasarlanmış üçboyutlu sanal çevreler yardımıyla oluşturulmaktadır. Filmin, gerçeği kaydeden özelliği artık değişmiştir (Paul, 2015, s. 117).

Dijital teknolojinin sunduğu olanaklardan biri olan algoritmalar aracılığıyla herhangi bir nesnenin fotoğrafını çekmek mümkün olduğu kadar sanal ortamda fotorealistik bir imaj oluşturmak da mümkündür. Artık fotoğraf sanatı kaydetmek için fiziksel gerçekliğe ihtiyaç duymaz. Gelişen teknolojiler illüstratörler için de olanaklar sağlamıştır. Artık fare yerine baskıya ve eğime duyarlı kalemle, dokunmatik ekranlar üzerine çizimler yapılabilmektedir (Wands, 2006, s. 32). Dijital teknolojide ekran ve çizim tabletleri, gerçek hayattaki kâğıt ve kalemin işlevini eksiksiz yerine getirmektedir. Bilgisayar ortamında dijital olarak kaydedilmiş görüntüler manipüle edilip yeniden yaratılabilir. Adobe yazılım firması dijital görüntü oluşturmak adına Photoshop, Illustrator, Flash, After Effects gibi birçok seçenek sunmaktadır. Bütün bunlar yine aynı teknolojinin sonucu olan lazer yazıcılar aracılığıyla renk ve çözünürlük hassasiyetini koruyarak eserleri fiziksel ortama taşıyabilir. Bu eserlerin korunması ve çoğaltılması da yine bilgisayarlar aracılığıyla yapılmaktadır.

Dijital görüntülerin bu denli kolay üretilir olması, sadece sanat alanında değil, aynı zamanda reklamcılık ve iletişim teknolojilerinde de kullanılır hale gelmiştir. Hatta artık kişiler akıllı telefon ve tabletlerinden veya kişisel bilgisayarlarından kolaylıkla dijital görseller üretebilmektedirler. Kolaj, montaj ve birleştirmenin yanı sıra dijital teknolojiler geleneksel gerçeklik algısını da aşarak, hiper gerçeklik kavramını ortaya çıkartır (Paul, 2015, s. 45). Özellikle fotoğraf ve animasyonda gerçekliğin ötesinde, daha gerçek görünen bir dünya yaratmak mümkündür. Grafik alanı için de Yeni Medya önemli gelişmeler ortaya çıkartmıştır. Tasarım yapabilme ve hareketli görüntü üretimi dijital teknolojiler sayesinde basitleşmiştir. Dijital

görüntü oluşturmak için kullanılan birçok programın arayüzü sanatçıları kod dünyasına girmeden kolaylıkla iş üretebilir hale getirmiştir. Artık sanatçılar ekran karşısında tasarım yapmaktadır.

Dijital görüntülerin sergilenmesi için ise iki seçenek bulunur. Dijital ortamda yaratılan eserler, yazıcılar aracılığıyla basılarak fiziksel boyutta var olabilirler. Bu görüntüler, dijital ortamda üretilmiş eserlerin geleneksel yöntemlerle sergilenmesi anlamına gelir. Diğer bir yöntem ise ekranları kullanmaktır. Farklı ekranlarda dijital görüntüler performans gösterebilir. Böylelikle ağ teknolojisinin de yardımıyla daha fazla kişiye daha kısa zamanda ulaşabilir. Hologram görüntüler de yine dijital görüntü kategorisinde sayılabilir. Sanal ortamda tasarlanan görüntüler, projeksiyonlar aracılığıyla fiziksel dünyaya taşınır. Buna örnek olarak *Hatsune Miku* adlı karakter düşünülebilir. Japonya’da ortaya çıkan bir anime karakteri olan Hatsune Miku hologram teknolojisiyle konserler vermekte ve büyük ilgi toplamaktadır (Güney, 2014, s. 139).

Bilgisayarlar sayesinde animasyon üretim süreçleri de kolaylaşmıştır. Daha gerçekçi karakterler ve çevreler programlar yardımıyla kolaylıkla oluşturulmakta, istenilen stil yaratılmakta, ve hareketin ortaya çıkması için basit kodlarla çalışmak mümkündür. Animatörler her kareyi tekrar baştan çizmek zorunda değildir. Dijital teknolojiler, sadece daha iyi görüntülerin oluşması ve onların depolanması konusunda devrime yol açmamıştır. Aynı zamanda görsel öğeleri kes, kopyala, yapıştır komutlarıyla kolaylıkla manipüle edebilir hale getirmiştir (Altunay, 2012, s. 17).



Görsel 12. *Cyrpton Future Media “Hatsune miku” 2016*



Görsel 13. Kenn Yap, "Ex Machina Title Sequence" 2016 www.meanhouseart.com



Görsel 14. Sergio Mancinelli, "Digital Illustrations" 2015
sergiomancinelli.carbonmade.com

3.5.1.2. Enstalasyon Performans ve Dijital Heykel

Enstalasyon, Yeni Medya Sanatı içinde oldukça geniş bir alanı kapsar. Fiziksel mekâna ihtiyaç duyduğu için mimariyle iç içedir. Performans ve heykel sanatlarının içine doğan enstalasyon sanatı sanal gerçeklikten de

faydalanmaktadır. Enstalasyon sanatının kökenleri aslında Yeni Medyayla ortaya çıkmamıştır. Her sanat eseri sergilenme adına bir fiziksel mekâna ihtiyaç duyar. Bu nedenle insanlık tarihi boyunca üretilmiş bütün sanatlar bir şekilde enstalasyon sanatıdır denebilir, fakat dijital enstalasyon eserleri sanat dünyasına Fütürizmle birlikte girmiştir (Wands, 2006, s. 98). Video sanatının ortaya çıkması da dijital enstalasyon işlerine olan ilgiyi büyük ölçüde artırmıştır. Nam June Paik gibi sanatçılar televizyon ve videoyu birer heykel gibi kullanmış, bu araçların teknolojilerinden yararlanarak enstalasyon eserler üretmişlerdir (Wands, 2006, s. 99).

Enstalasyon sanatının diğer bir adı yerleştirme sanatı ya da mekânsal düzenlemedir. Bu nedenle eserin mimari çevreyle olan ilişkisi önemlidir. Dijital enstalasyonlar fiziksel mekân ile sanal mekân arasında bağlantıları ve farklılıkları sorgulamaktadır (Güney, 2014, s. 136). Enstalasyon sanatı içerisinde video, animasyon, ışık, ses, bilgisayar grafiği, yazılım sanatı, ağ sanatı gibi birçok örnek bulunmaktadır. Çoğunlukla multimedya içeren bu işler mekânın boyutlarına göre farklılıklar gösterebilir. Örneğin Yeni Medya Sanatının öncülerinden sayılan Rafael Lozano-Hemmer ilkinin 1999 yılında Mexico’da gerçekleştirdiği *Relational Architecture* isimli gösterisinde katılımcıların internet üzerinden kontrol edilebildiği güçlü projeksiyonların oluşturduğu ışık huzmeleriyle bir multimedya enstalasyon sanatı örneği ortaya koyar (Paul, 2015, s. 101).

Dijital enstalasyon işleri etkileşimin yüksek olduğu, katılımcıları esere müdahale etmeye çağıran eserlerdir. Bu nedenle dijital performansı da beraberinde getirir. Dijital performans robotların, sanatçıların ya da katılımcıların aktif katılımıyla ortaya çıkar ve Fluxus’ın da temellerini oluşturan “oluşumlar”a (happenings) dayanır. Eserle karşılaşmak için katılımcının belirli bir zamanda ve mekânda var olması gerekir. Bu oluşumlar rastlantısal birçok gösteriye olanak sağlar.



Görsel 15. Rafael Lozano-Hemmer, "Open Air, Relational Architecture 19"
2012 Philadelphia lozano-hemmer.com

Dijital heykel ise bilgisayar teknolojileri sayesinde mümkün hale gelen üçboyutlu modellemeleri dijital ortamda tasarlamayı ve üretmeyi ifade eder. Dijital heykel de bir nevi enstalasyon sanatıdır, fakat kullanılan malzemeler farklılık gösterebilir. Dijital heykelde sanatçı modelleme kısmını dijital ortamda yapıp, daha sonra geleneksel malzemelerle modellemenin fiziksel halini üretebilir. Günümüzde giderek yaygın bir halde kullanılmaya başlayan üçboyutlu yazıcılar yardımıyla matematiksel hesapları bakımından kusursuz heykeller üretmek mümkündür. Dijital teknolojiler üçboyutlu fiziksel mekânı sanal gerçekliğin içine aktarmış, sanatçılar için yaratıcılık açısından yeni bir boyutun kapılarını açmıştır. Dolayısıyla heykelde biçim, kütle ve alan arasındaki ilişkiye yeni bir soluk kazandırmıştır (Paul, 2015, s. 81). Yaratım sürecinde sanatçıya küçük oynamalar yapma imkânı sağlarken, hammaddeden de tasarruf etmesine yardımcı olur (Wands, 2006, s. 77).

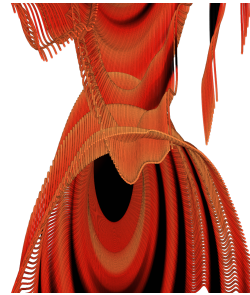
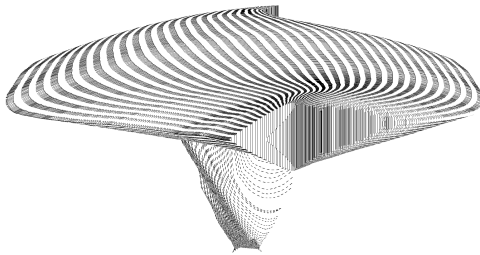


Görsel 16. Michael Rees, "Ajna Spine Series" 1996-2001
michaelrees.org

3.5.1.3. Yazılım Veri ve Oyun Sanatı

Dijital teknolojiler kodlar üzerinden çalışmaktadır. Kodların bir araya gelmesiyle bir arayüz oluşturarak görüntüler ortaya çıkartır. Yazılım sanatı, dijital teknolojilerin çalışması için gerekli olan algoritmalar üzerine çalışır. Yazılan kodlar aracılığıyla görüntüler oluşturulur. Yazılım sanatında başlangıç noktası algoritmadır. Sanat eserinin üretimi bu algoritmaların ve kodların manipülasyonu ile çalışır. Yani sanatçı belirli bir görsel üretmek amacıyla değildir. Daha çok kodlar ve algoritmaların ne tür resimler üretmeye çalıştığını görmek ister (Lansdown, 2002, s. 54).

Yazılım sanatı Generatif sanat olarak da adlandırılabilir. Generatif oluşturmak, üretmek anlamına gelmektedir. Bu üretimler de genellikle algoritmalar aracılığıyla gerçekleşir. Bu nedenle yazılım sanatı generatif sanata göre daha kapsamlı bir tanımdır (Güney, 2014, s. 146). Generatif olarak üretilmiş sanat eserlerine örnek olarak 1995 yılından bu yana aktif olarak yazılım ve ağ sanatı üzerine çalışan Avusturyalı sanatçı Lia'nın bilgisayar faresinin girdileriyle (input) üretilmiş *Experiment:Untitled* serisi sayılabilir.



Görsel 17. Lia, "Experiment:Untitled (20160616)" ve "Experiment:Untitled (20170106)" 2016-2017
liaworks.com

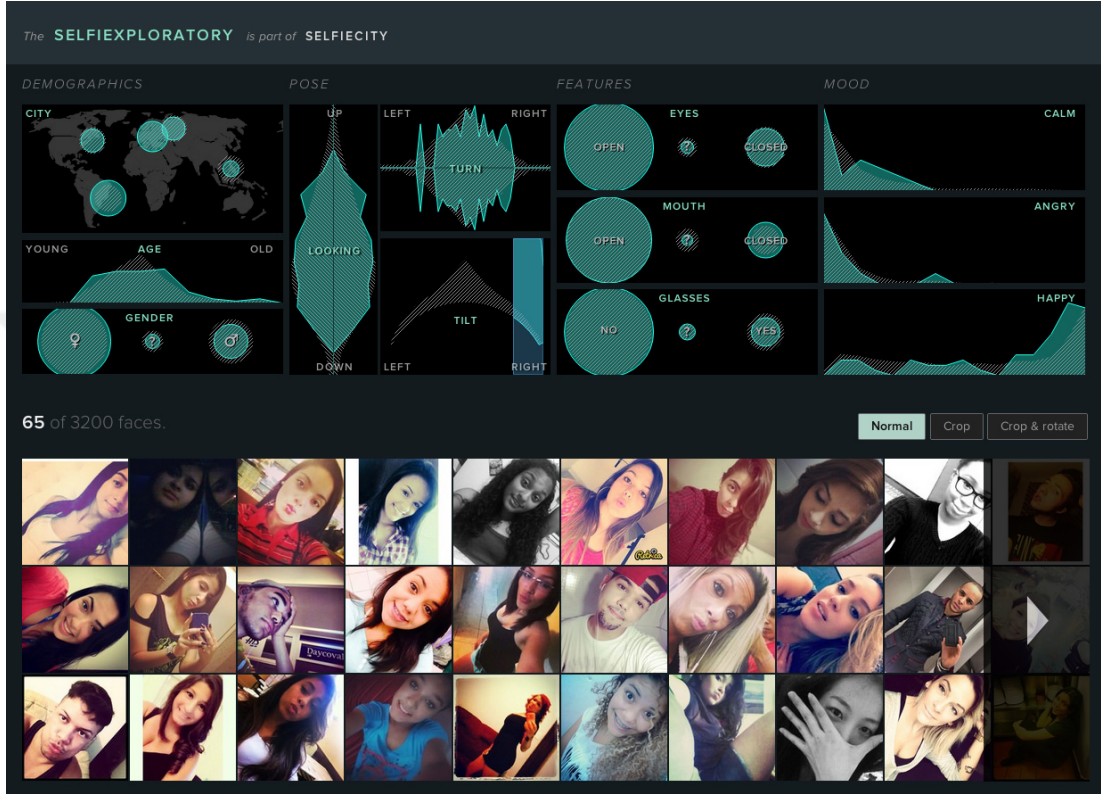
Transmediale, Ars Electronica ve FILE gibi festivaller yazılım sanatına özel bölümler düzenlemektedir. Birçok yazılım sanatı etkileşimli olmanın yanı sıra internet üzerinden de çalışmaktadır. Bu nedenle internet sanatıyla yakından ilişkilidir. Batı eleştirmenleri algoritma ve kodlara dayanarak, dijital teknolojiler yardımıyla üretilen bu eserleri, sanat olarak saymaz ve sadece "desen üretimi"

olarak görürler. Lansdown'a göre desen bazı kültürlerle göre tek görsel sanat biçimi olabilir. Bu nedenle algoritma ve kodlarla çalışan bu sistem sanat algısı daraltmak yerine yeni görsel deneyimlere fırsat tanımak adına algıları genişletmektedir (2002, s. 54). Christiane Paul yazılım sanatı teriminin sanatçıların bütün kodlamayı kendilerinin yaptığı eserler olarak tanımlar (2015, s. 148).

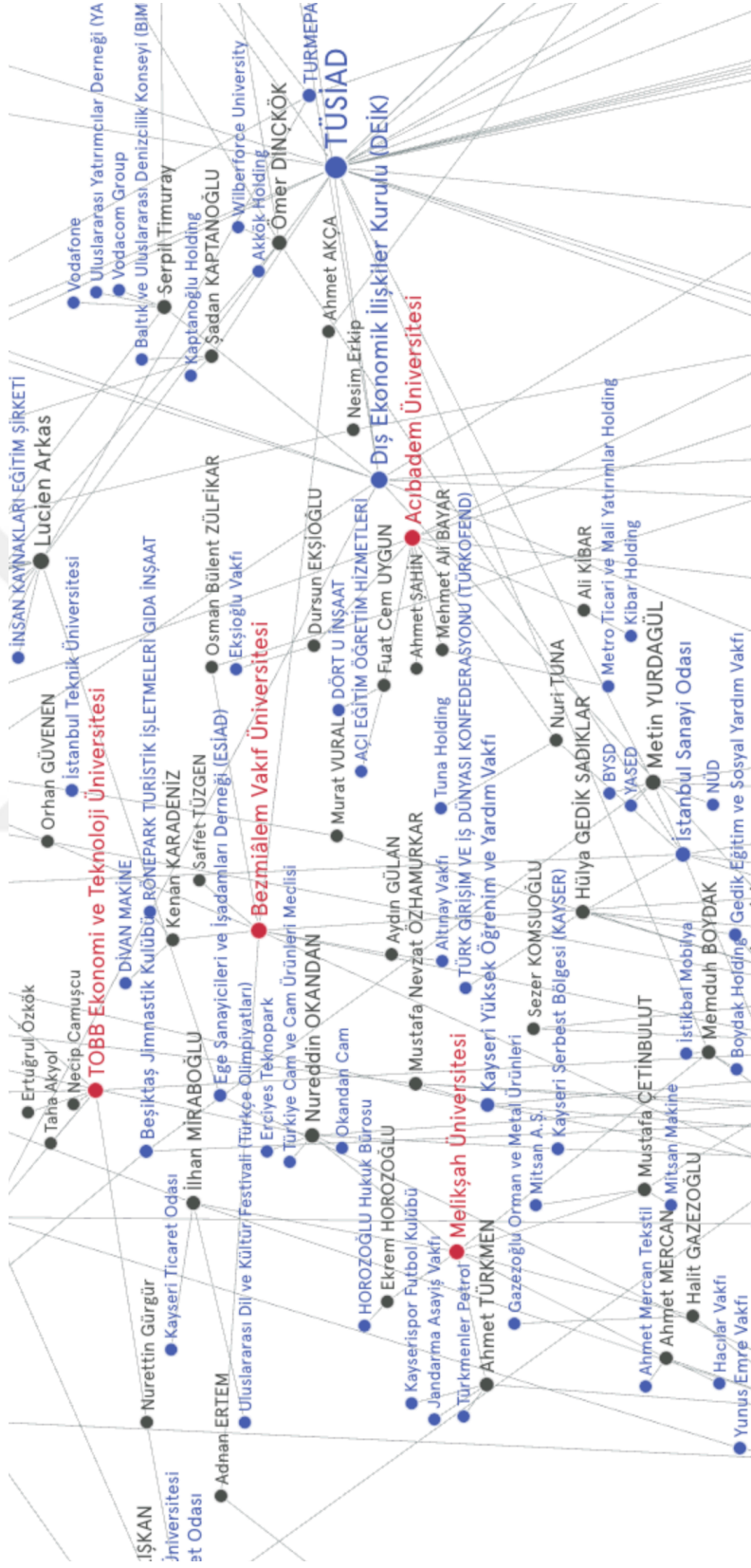
Bruce Wands, yazılım sanatını, veritabanı ve oyun sanatıyla aynı kategori içinde değerlendirir. Oyun sanatı ve ağ sanatını melez bir yapıda görür. Yazılım sanatında sanatçının tuvali ve boyasını dijital kodlar olarak tanımlar (2006, s. 164). Veritabanı sanatında ise sanatçı disklerde, internette veya farklı bir kaynaktan bulunan veriler derleyerek, yorumlayıcı bir tutumda yeniden üretir ve sanatın ortamına sokar (2006, s. 165). Veritabanı sanatında sanatçılar bilgiyi süzer, haritalandırır ve görsele dönüştürür. Son zamanlarda Big Data ya da Data Mining gibi tanımlamalar kullanılmaya başlanmış, aynı zamanda da yeni iş kolları yaratılmıştır. Lev Manovich de veri görselleştirme üzerine çalışmaktadır. Kaydedilmiş veya arşivlenmiş verileri süzerek, yeniden görselleştirmeye çalışmaktadır. Yaklaşık 300 yıl önce ortaya çıkan grafik görselleştirmeler artık dijital ortama taşınarak yüksek ve popüler kültürün dünyasına girmiştir (Manovich, 2016, s. 426). Sanatçı Buran Arıkan da veri görselleştirme üzerine çalışan bir başka sanatçıdır. Yazılım sanatı alanında da uğraşan Arıkan'ın en önemli projelerinden biri *Graph Commons* isimli çevrimiçi kullanılabilen veri görselleştirme programıdır. Bu program sayesinde bütün kullanıcılar istekleri doğrultusunda bir veri haritası oluşturarak, görselleştirme yapabilirler.

Oyun sanatı ise video oyunları sektöründe, yaratım süreçlerinin farklı aşamalarında sanatçıların ortaya çıkarttığı eserlerdir. Konsept tasarımı, çevre ve karakter tasarımı, prop tasarımı, görselleştirmeye varıncaya dek, oyun geliştirme süreçlerinin tamamında bu alana özgü eserler üretilmektedir. Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan'a göre, dijital oyun basit ve eğlendirici olmanın ötesinde, üretim aşamalarının karmaşıklığı ve çok boyutluluğu nedeniyle kendine has değer zincirleri oluşturan ciddi bir kültürel üründür (2012, s. 373). 2001 yılında Massachusetts Çağdaş Sanatlar Müzesinde sergilenen *Game Show* sergisi oyunlar ve sanatçılar arasındaki bağlantıyı seyirciyle buluşturan ilk ve en büyük sergi olma özelliği taşımaktadır (Wands, 2006, s. 165). Oyunlar Yeni Medya

Sanatında önemli bir rol oynamakla beraber, sanatçılar çoğu zaman oyunlara farklı noktadan yaklaşarak sanat yaparlar (Paul, 2015, s. 237).



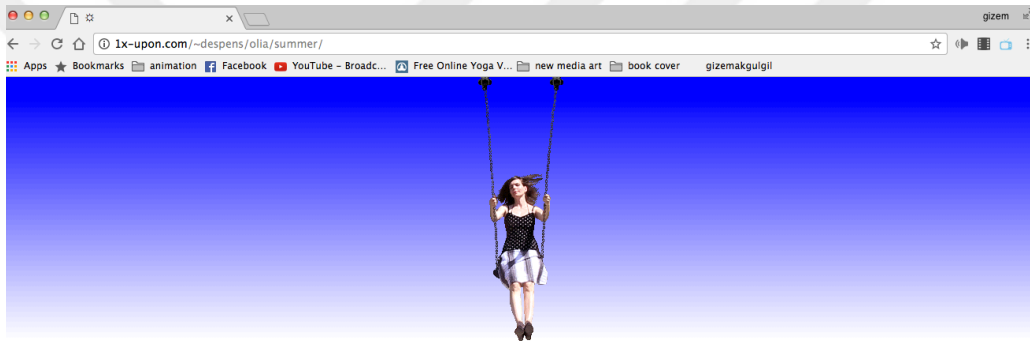
Görsel 18. Lev Manovich, "selfiecity" 2014
selfiecity.net



Görsel 19. Burak Arkan, "Özel Üniversiteler Ağı Türkiye Yüksek Öğretim Endüstriyel Kompleksi 2013"
burak-arikan.com

3.5.1.4. Ağ Sanatı

Ağ sanatı, internet sanatı ya da web sanatı olarak da anılan net.art Yeni Medya Sanatının belki de ortaya çıkışından bu yana var olan bir sanat biçimidir. İnternet ve World Wide Web'in bulunuşuyla birlikte internet sanatı alanında üretimler yapılmaktaydı. Farklı türlerde üretilen eserler internet ya da ağ üzerinden paylaşılarak seyircilere ulaştırılıyordu. Bu nedenle ağ sanatı kapsayıcı bir şemsiye görevi görmekte ve ağ üzerinden paylaşılan bütün bu farklı sanat biçimlerini kapsamaktadır (Paul, 2015, s. 134). Günümüzde ise Facebook, Youtube, Instagram Vimeo, Twitter gibi sosyal alanlarda sanatsal paylaşımlar yapılmaya devam etmektedir.



Görsel 20. *Olia Lialina, "Summer" 2013*

Frank Popper'a göre, 1990'lı yılların başında teknolojik sanat, sanal sanatın doğmasına neden oldu (2007, s. 313). 20.yüzyılın başından itibaren, teknolojiyi bir şekilde sanatın içine entegre eden akımlar, 90'lı yıllarda internet ve web teknolojisinin ortaya çıkışıyla başka bir boyuta taşındı. Popper, bu değişimin sadece teknolojik gelişmelere bağlı olmadığını aynı zamanda hem daha geniş hem de kişisel ölçekte değişen estetik algısından da kaynaklandığını vurgular (2007, s. 313). 1990'lı yılların ortalarında ortaya çıkan ağ sanatçıları Olia Lialina, Heath Bunting ve Vuk Ćosić gibi isimler sayılabilir. Ağ sanatı ya da net.art ismini veren Vuk Ćosić kısa zamanda sadece ağ üzerinde yayılmış ve online galerilerin kurulmasına, bu alanda sanatçıların yetişmesine ve ağ sanatı sergileri düzenleyen küratörlerin ortaya çıkmasına da neden olmuştur (Paul, 2015, s. 134). Mosaic ve

Netscape gibi tarayıcıların ortaya çıkması daha sonrasında da etkileşime olanak sağlayan dinamik yapıdaki Web 2.0'ın kitlelere tanıtılmasıyla ağ sanatı hâlâ günümüzde varlığını sürdürmektedir (Wands, 2006, s. 184).

İlk ağ sanatı örnekleri metne dayalı şekilde, elektronik posta aracılığıyla dağıtılmıştır (Yücel, 2012, s. 36). Roy Ascott'un telematik sanat çalışmaları yine ağ sanatı için ilk örnekleri oluşturmaktadır. Ağ sanatı genelde politik konularda aktif söylemler üretir ve bütün dünyaya ulaşabilmek adına sanal müzeleri kullanır. Ağ sanatı aktivist sanatçıların dijital teknolojilerle birlikte daha özgür hale geldikleri bir alandır (Sağlamtimur, 2010, s. 229). Ağ sanatı aynı zamanda yazılım sanatıyla yakından ilgilidir. Yazılım sanatının eserlerini daha geniş bir kitleyle karşılaşmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kişisel bilgisayarlar veya akıllı telefon ve tabletlerin teknolojileri yardımıyla izleyicileri kolay bir etkileşime de davet eder (Wands, 2006, s. 184).

3.5.1.5. Ses Sanatı

Yeni Medya teknolojilerinin varlığı ses ve müzik gibi analog yapıdaki sanat eserlerine de dijitalleşme olanağı vermiştir. Bu alandaki en önemli gelişme 1964 yılında Robert Moog tarafından icat edilen synthesizer olmuştur. Bu gelişmeyle birlikte farklı enstrümanlar birbiriyle uyumlu olacak şekilde dijitalleşmeye başlamıştır (Wands, 2006, s. 123). Veri sıkıştırma sistemi ile ses ve müzik paylaşımı hızlanmış, ağ teknolojisinin sağladığı kolaylıklar sayesinde sanatçıların kullandığı bir malzeme haline gelmiştir. Sadece kayıt alma sistemlerinde değil, aynı zamanda farklı yazılımlarla ses üzerinde manipülasyonlar yapmak da kolaylaşmış ve çeşitlenmiştir. Bu sayede ses ve görüntünün senkronlanması, sesin etkileşimli hale gelmesi gibi olanaklar ortaya çıkmıştır.

DJ ve remix kültürünün dışında, sadece ses enstalasyonları, gerçek zamanlı kompozisyon oluşturma, ses ve görüntü enstalasyonları gibi birçok olanak Yeni Medya teknolojileriyle gerçekleşmiştir (Paul, 2015, s. 157). Ses sanatında birçok proje kinetik ışık ve sesi harmanlamaya çalışır. Özellikle ses performans sanatlarında bilgisayar grafikleriyle ya da led ışık teknolojileri yardımıyla animasyonlar ve görseller üretilmektedir. Aynı zamanda verileri müzik ya da sese dönüştüren projeler de bulunmaktadır. Ses sanatı ve müzik üzerine dünyanın

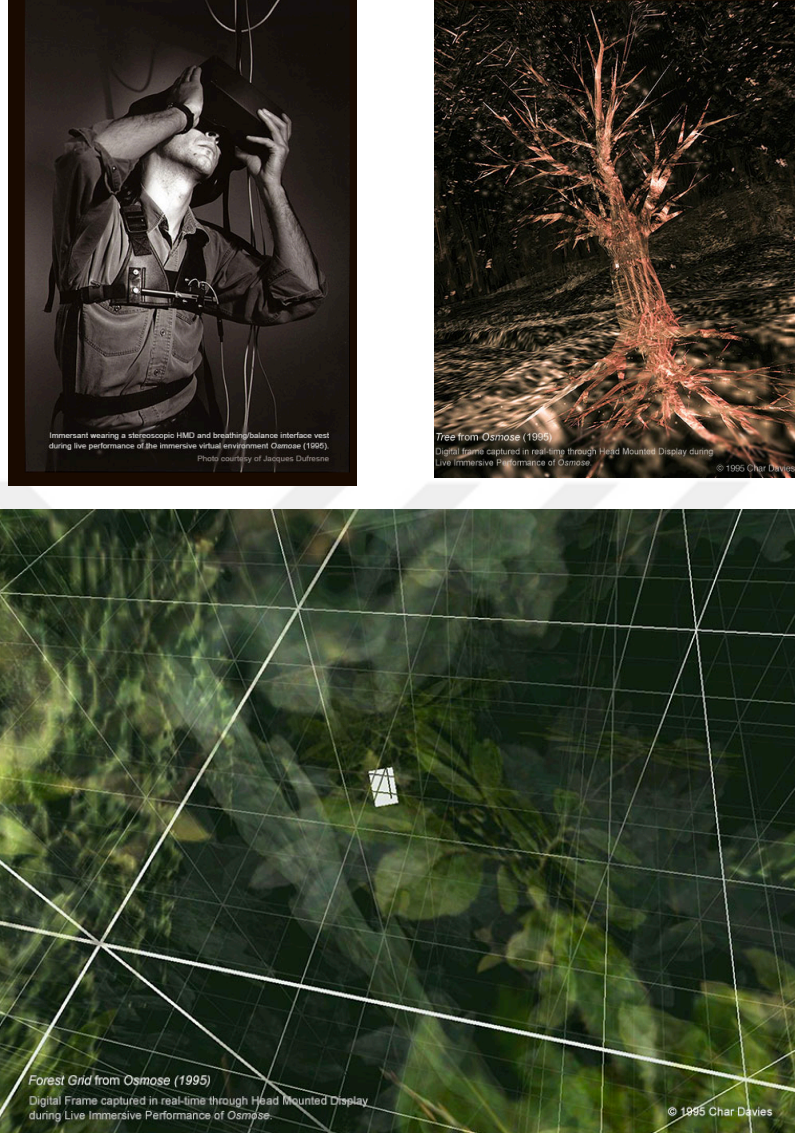
farklı yerlerinde her yıl festivaller düzenlemekte aynı zamanda önemli Yeni Medya Sanatı festivallerinde ve sergilerinde yine ses ve müzik üzerine çalışmalar seyirciye sunulmaktadır. Susan Philipsz'in 2010 yılında Glasgow Uluslararası Festival için hazırladığı *Lowlands* isimli ses sanatı eseri daha sonra Tate'de sergilenmiş ve ilk kez bu alanda Turner ödülünü kazanmıştır⁶.

3.5.1.6. Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklik (virtual reality, VR) video oyunlar, filmler, ticari görseller ve sunumlar gibi yerlerde sıklıkla kullanılır. Sanal gerçeklik kendini daha çok mimari alanda gösterir. Christiane Paul'a göre sanal gerçeklik bilgisayar ortamında yaratılmış üçboyutlu ya da ikiboyutlu, oyunlardan, internete kadar farklı yerlerde karşımıza çıkan herhangi bir çevreyi tanımlamak amacıyla kullanılır (2015, s. 150). 1983 yılında kurulan VPL Research şirketinin kurucusu olan Jaron Lanier sanal gerçeklik ismini bulan kişidir. Sanal gerçeklikte genellikle fiziksel gerçeklikte olan beden bir araç yardımıyla etkileşime geçer. Bu kimi zaman etkileşim için bir veri eldiven, kafa üstü giyilebilir araçlar ya da giyilebilir gözlükler olabilir.

Sanal gerçeklikle üretilen sanatlar, sanal gerçekliğin yanı sıra, artırılmış gerçeklik (augmented reality), ya da karma gerçeklik (mixed reality) gibi çevreleri de kullanabilir. Sanal gerçeklikte beden ve zihin arasındaki mesafe artar. Beden fiziksel dünyada kalırken, deneyim farklı bir dünyada gerçekleşir. Bu nedenle sanal gerçeklikle yapılan eserler, beden ve kimlik üzerine yoğunlaşır. Bruce Wands'a göre sanal gerçeklik izleyiciyi etkileşime davet etmek için kullanılan en temel unsurdur (2006, s. 99). Multimedya araçlar aracılığıyla izleyici dijital bir dünyanın içine girmiş olur.

⁶ Corner, L. (14 Kasım 2010). "The Art of Noise: 'Sculptor in Sound' Susan Philipsz. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/nov/14/susanphilipsz-turner-prize-2010-sculptor-in-sound>



Görsel 21. Char Davies, "Osmose" 1995
immersence.com

Sanal gerçeklik sanat işlerinde uzaktan kumanda edilebilen kameralara, ekranlar, ses sistemleri ve projeksiyonlar sıklıkla kullanılır. Charlotte Davies, Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs, Jeremy Gardiner gibi isimler Sanal gerçeklik alanında ilk eserleri üretmiş kişiler arasındadırlar. Kimi zaman kafa üstü giyilebilir araçlar yardımıyla, kimi zaman da sadece bir ekran yardımıyla sanal gerçeklik ortamları oluşturmuşlardır. Film, müzik, anlatı ve edebiyatın mekânları, sanal gerçekliğin de

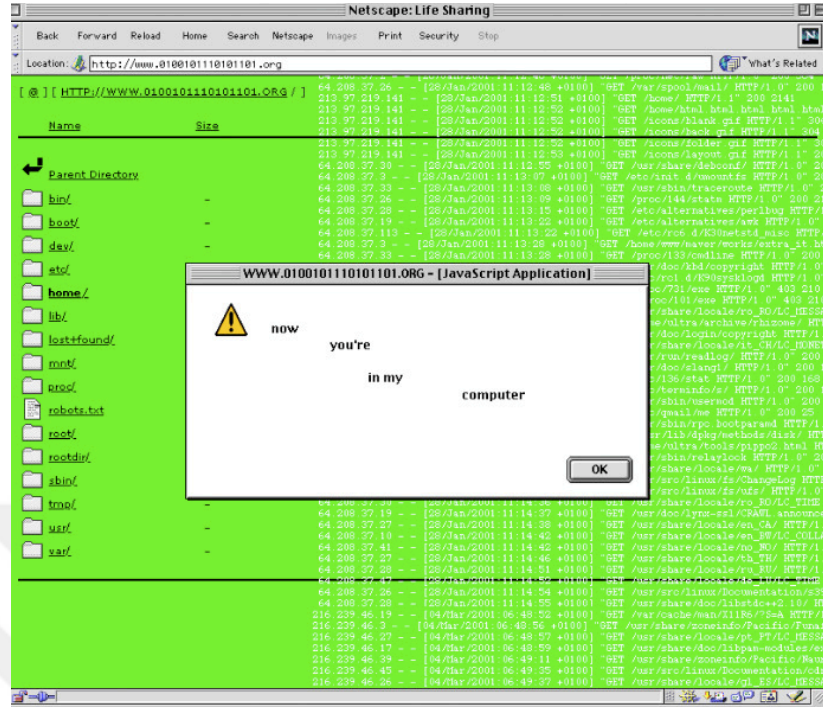
mekânları haline gelebilir, çünkü sanal gerçeklik hayal dünyasının mekânıdır (Buick, 2002 s. 115).

3.5.1.7. Hacktivism

İnternet ilk ortaya çıktığında bazı araştırma grupları ve okulların kontrolündeydi. Yeni Medyanın bütün dünyaya ulaşabilir olduğu gücü karşısında bu mecraayı kontrolde tutma ve bazı meselelerde şeffaflığı ortadan kaldırma isteği ortaya çıkmıştır. Bu da sanatçıların interneti bir sanat ortamı olarak kullanmalarını belirli ölçülerde kısıtlamaktadır. Aktivist sanatçıların birçoğu 1960'lı yıllarda video aygıtını sanatın ortamına taşımıştır. Güncel aracın internete dönüşmesi ve dijitalleşmesiyle internet aktivistler için sanata dönüştürülebilir bir mecra olarak görülmüştür (Paul, 2015, s. 244). Bu nedenle birçoğu verinin ve sistemin tekrar inşa edilmesi, bariyerlerinin ortadan kaldırılması ve yeniden şekillendirmesi yoluna gitmiştir.

Hactivism çoğunlukla politik ya da sosyal meselelere dikkat çekmeye çalışır. Kontrolü ve gücü elinde tutmaya çalışan kurumlar ya da kişilerin verilerine saldırılarda bulunarak, özel olanı kamusal hale getirir. Bu şekilde hem internetin şeffaf bir ortam olmasına dikkat çekmek isterler hem de bilginin herkese her an ulaşabileceğinin altını çizerler. Yeni Medya Sanatçıları'nın ilklerinden biri olan ve 0100101110101101.org sitesini oluşturan Eva ve Franco Mattes Yeni Medya Sanatında veri ulaşımına ve arşivlenmesine odaklandığı kadar, politik, kültürel ve ticari alanlarla da ilgilenmişlerdir. Çeşitli sanatçıların ve kurumların işlerini kopyalamak ve bilgisayarlara zarar verecek virüsleri oluşturmak gibi projeleri bulunmaktadır. 2001 yılında *Life Sharing* isimli projeleriyle içinde farklı kurumların ve sanatçıların verilerinin bulunduğu web sitesini halka açarak, bu verileri herkes tarafından manipüle edilebilir hale getirmişlerdir (Paul, 2015, s. 250).

Aktivizm ve hacktivism üzerine birçok sergi düzenlenmiştir. Her ne kadar sanat kurumlarının hactivism üzerine sergiler düzenlemesi bu sanatın felsefesine ters düşüyor olsa da, aralarında New York Çağdaş Sanatlar Müzesi, Ars Electronica, Frankfurt Uygulamalı Sanatlar Müzesi gibi önemli sanat merkezleri verinin ve bilginin ücretsiz ve herkese açık olması üzerine sergiler düzenlemişlerdir.



Görsel 22. Eva ve Franco Mattes, "Life Sharing" 2000-2003
0100101110101101.org

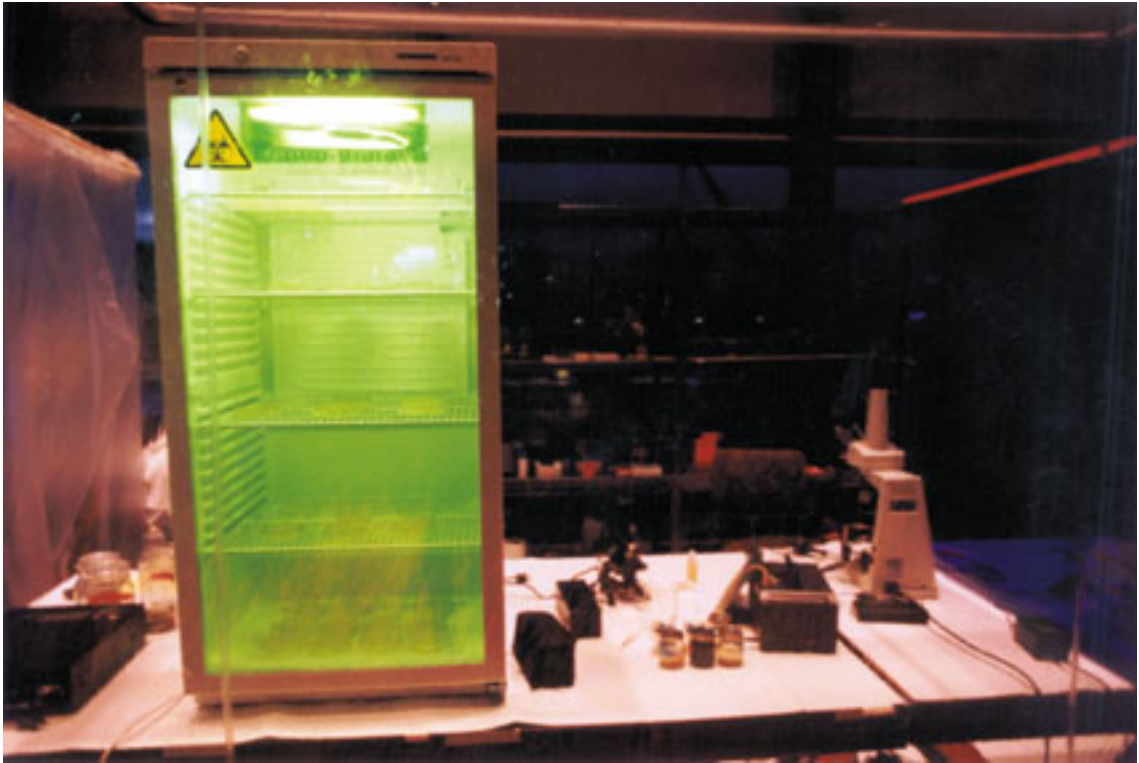
3.5.1.8. Bio Sanat

Bio Sanat, canlı dokular, bakteriler ve yaşayan organizmalar yardımıyla sanat eseri üretmektedir (Zylinska, 2009, s. 149). Bio Sanat, sanat üretiminin artık stüdyoları ya da sanat merkezlerini aştığını ve bilimin alanına dahil olarak bu alandaki teknolojileri de kullandığının göstergesidir. Aynı zamanda bio sanat Yeni Medya Sanatının dijital ya da elektronik teknolojilere de bağımlı olmadığını belli ölçüde göstermeye çalışır. Bio sanat bütün bunlara ek olarak sanat aracılığıyla biyolojinin ve bilimin insanlara daha basit ve kolay yolla anlatılması, insanları bu alanla ilgilenmeye davet etmesi olarak da yorumlanabilir (Zylinska, 2009, s. 151).

Biyolojik organizmaların sanatın nesnesi haline gelmesiyle etik bir tartışma da başlamıştır. Yaşayan organizmaları sanat nesnesi yapmak ya da sanat için organizmaları öldürmek farklı çevreler tarafından karşı çıkılan bir konu olmuştur, fakat bunun yanında bio sanat doğanın kendisinin sanat eseri olduğunu da göstermektedir. Bio sanat projeleri, yaşamı ekonomik ve ekonomik olmayan boyutları dışında ekonomi politik bağamlarından arınmış biçimde de sorgular. Bu

nedenle de bio etik kavramların ve yaşamın ideolojik ve politik baskılarıyla ortaya çıkmış dogmalarına meydan okumayı dener (Zylinska, 2009, s. 156).

Bio sanat üzerine çalışan sanatçılar arasında Laura Cinti, Hunter Cole, Joe Davis ve Anna Dumitriu sayılabilir. Bio Sanatın öncülerinden sayılan Joe Davis 2000 yılında Ars Electronica için *Audio Microscope* adında bir çalışma yapmıştır. *Audio Microscope* yaşayan hücrelerin görüntülerindeki ışığı sese dönüştürerek, her organizmanın kendine ait sesini izleyicilerin duyabileceği hale getiren bir bio sanat enstalasyonudur.



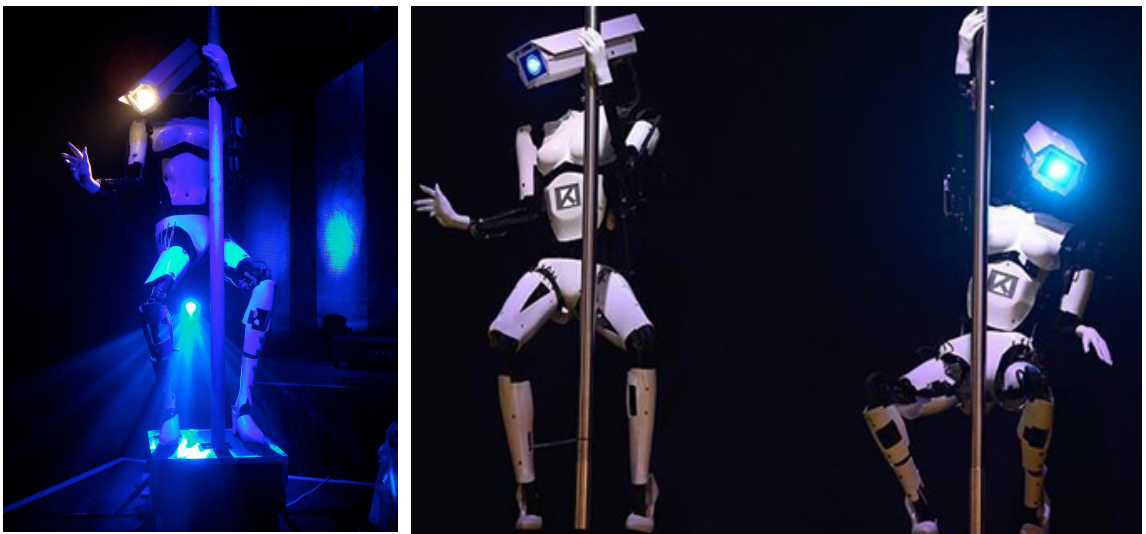
Görsel 23. Joe Davis, “Audio Microscope” 2000
geneticsandculture.com

3.5.1.9. Robotik Sanat

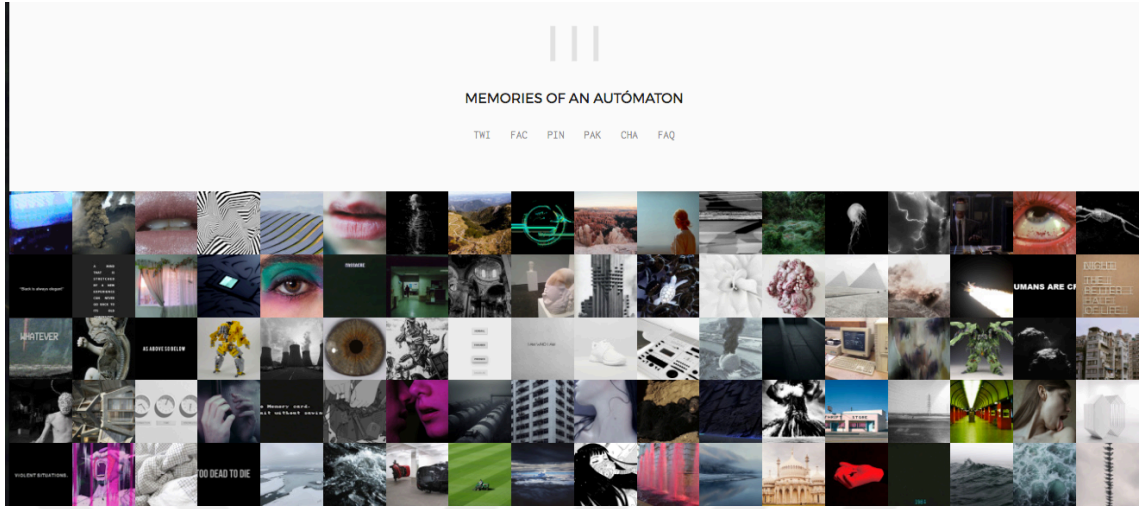
Yeni Medya Sanatı içinde yer alan diğer bir alan ise robotik sanattır. Bu sanat çalışmalarının alanına makineler ve mekatronik teknolojilerle üretilen robotlar, bilgisayar kodlamalarıyla yaratılan sentetik ve yapay zekalar gibi örnekler girer. Bu tür sanat çalışmaları teknolojinin gelişimine katkıda bulunmak amacıyla deneyler yapmanın yanı sıra, sanatsal anlatımları sayesinde seyirciyle etkileşimli ortamlar yaratarak, bireyleri teknolojinin içine davet eder. Robotik sanat insan

doğasını sorgular. İnsanın eşsiz tasarımını, yeniden insan eliyle yaratmaya çalışır. Bunun yanında makine ve insan arasındaki ilişkiyi ortaya koymaya çalışır. Bir yandan da bu sanatı otomatikleştirmeye çalışan bir girişimdir. Bu girişim yapay zeka, yapay yaratıcılık ve yapay yaşam gibi alanlarda gelişmelere yol açar (King, 2002, s. 143).

Robotik sanat aynı zamanda beden ve zihin arasındaki ilişkiyi de irdeler. Etkileşimli robotlar ya da yapay zekalar insan bedenini parçalara böler ve bunlar üzerine çalışmalar yapar. Her parça kendine özgü otomatik bir çalışma prensibine sahiptir. Aynı zamanda robotik sanat Yeni Medya Sanatının kolektif çalışma prensibine ve değişen sanatçı profiline de örnek teşkil eder. Çoğunlukla mühendisler ve teknisyenlerden oluşan bir grubun yardımına ihtiyaç duyulabilir. Robotik sanatlar alanında Ars Electronica ve ArtBots gibi festivaller ve organizasyonlar sergiler ve atölye çalışmaları düzenlemektedir. Robotik sanata örnek olarak Giles Walker'ın kafalarında güvenlik kamerası bulunan iki robotun direk dansı yaptığı Peepshow performans sanatı, 2007 yılında İngiltere'de Glastonbury festivalinde yer almıştır. Yapay zeka ya da sentetik zeka sanatına örnek olarak da sanatçı Murat Pak'ın *Archillect* eseri gösterilebilir. *Archillect*, Twitter ve Facebook hesabı olan bir yapay zekadır. Google üzerinden yaptığı aramalarda görseller toplayıp bunları belirli aralıklarla sosyal medya hesaplarından paylaşmaktadır.



Görsel 24. Giles Walker, "Peepshow" 2007
gileswalker.org



Görsel 25. Murat Pak, "Archillect" 2014
archillect.com

3.6. İzleyicinin Değişen Rolü

Sanat alanında, bahsedilmesi gereken bir diğer olgu da izleyici ya da seyircidir. Sıtkı Erinç "alıcısı olmayan bir sanat eseri yoktur" sözleriyle, sanat üretiminde izleyicinin yerini belirli bir konuma oturtmaktadır (2013b, s. 93). Bu sözler sanatın varlığının başlangıcından beri izleyiciyle olan ilişkisini özetlemektedir. İletişim bilimlerinin temel formülasyonunda da kod açımını gerçekleştirecek bir kitleden söz edilir. Bu diğer bir anlamıyla izleyicidir. Sanatın ve medyanın sahip olduğu izleyici zaman içerisinde sanatın ve aracın değişen mekânlarında bulunmuş ve eserlerin deneyimini çoğu zaman birebir gerçekleştirmiştir (Ridley, 2003, s. 265).

Sanat bilgisi çoğunlukla izleyicinin deneyimine bağlı gerçekleşir. Eserle girdiği birebir iletişim sayesinde eser bilgisine sahip olabilir (Erinç, 2013b, s. 94). Her eser farklı bir izleyici kitlesine hitap edebilir. Nitekim tarih içinde de izleyicinin yapısı ve rolleri değişkenlik göstermiştir. Mağara duvarlarına yapılan ilk çizimlerden Avrupa'nın Rönesans ve Reform hareketlerine varıncaya kadar, sanatı alımlayan kitleler sosyal, ekonomik ve toplumsal konumlarına göre sanat eserleriyle karşılaşmışlardır. 20. yüzyılda ortaya çıkan sanat akımları ve özellikle Dada gibi hareketler, izleyicinin konumunu değiştirmiş, sanat üretim süreçlerine

onları da dahil etmiştir. Oluşumlar (happenings) ve performanslar sayesinde izleyici daha önceden bulunduğu pasif konumdan ayrılmış, aktif olarak sanat üretim süreçlerine dahil olmuştur.

Geleneksel sanatlar olarak tanımlanabilen resim, heykel, müzik, edebiyat gibi eserlerle izleyici arasında bir etkileşimden söz etmek mümkündür. Bu eserler izleyicinin olabildiğince fazla algısına hitap etmeye çalışır. Genellikle görme ve duyma duyuları üzerinden işlev gösteren eserler için izleyici çok olmasa da yine de etkileşime girmektedir. Sergileme biçimleri de göz önünde bulundurulduğunda, izleyici belirli bir uzaklıktan eseri sadece izleyebilir ya da duyabilirdi. Bu etkileşim biçimi, 21. yüzyıl sanatının talep ettiği etkileşimle karşılaştırıldığında pasif olarak değerlendirilebilir.

Dada hareketinin etkileriyle ortaya çıkan sanat akımları ve türleri, izleyiciyi sanatın içine daha da fazla dahil etmeye çalışmıştır. Özellikle 2000'li yıllarda kullanımı yaygınlaşan teknolojilerle, izleyici artık kullanıcı konumuna geçmiştir. Bu konum, izleyicinin aktif olarak teknolojiyi kullanmasına ve sanat eserleriyle etkileşime geçtiğinde, onu çeşitli şekillerde yönlendirebilmesine bağlıdır. Aynı zamanda bu etkileşim sayesinde eser 'kullanıcı' konumuna gelen izleyicinin daha fazla algısına hitap etmektedir (Grau, 2016, s. 1). Geleneksel sanatlarda aktif olarak kullanılan görme ve duyma duyularına ek olarak dokunma, tat ve koku alma gibi duyular sanatın değişen süreci içerisinde aktif hale gelmiştir.

Sanat eserleriyle etkileşime girebilen, müze ve sergileri ziyaret edebilen izleyiciler, özellikle Yeni Medya araçları ve internet sayesinde zaman ve mekândan bağımsız hale gelmiştir. Eserlerle çeşitli internet siteleri ve sosyal medya platformları üzerinden de iletişim kurabilen izleyiciler için her yer bir müze ve galeri haline dönüşebilir. Yeni Medyanın etkileşim özelliği aynı zamanda sanatçı ve izleyici arasındaki iletişime de etki etmiştir. İzleyicinin anında sanatçıya geri dönüş verebilmesi, eser üretim sürecinin içine dahil olması ve bu üretim sürecine tanıklık etmesi, sanat alanında izleyicinin değişen konumunu gözler önüne seren özelliklerden bir kaçıdır.

Sanat eserinde, hitap edilen kitle sunulan nesneyi anlayacak düzeyde hazırlanmış olmalıdır (Stecker, 2003, s. 147). Kullanıcı konumuna gelen izleyicinin sorumluluğu da teknolojiyle birlikte düşünüldüğünde artmıştır. Teknolojik aletleri

kullanabilmesi ya da en azından onlar hakkında bilgi sahibi olması, eserle etkileşime geçebilmesi açısından önemlidir. Eserin çalışabilmesi ve izleyiciye mesajını verebilmesi için, izleyicinin eserin sahip olduğu teknolojiyi çalıştırması gerekir. Bu nedenle izleyicinin gelişen teknolojileri de belirli ölçülerde takip ediyor olması beklenir.

3.7. Geleneksel Sanatçı ve Yeni Medya Sanatçısı

Gombrich, sanatın olmadığını sadece sanatçının olduğunu vurgulamaktadır (1995, s. 5). Sanatçının sanat üretimi tarih içerisinde farklı tartışmalara konu olmuş, mağara duvarlarına yapılan ilk çizimlerden, sanatın geldiği son ana kadarki tüm üretim biçimlerinin neden yapılıyor olduğu sıklıkla sorulmuştur. Dini duygularla tanrılara şükranlarını sunmak, sahip oldukları devletin ihtişamını kutlamak, yönetim biçimlerine başkaldırmak, izleyicileri farklı düşünce biçimlerine davet etmek ya da sadece kendileri için sanat yapıyor olmaları, sanatçının nedenleri arasında sıralanabileceklerden sadece birkaçıdır. Wilder, sıradan iletişim biçimlerinin dışına çıkarak fikirlerini ifade etmek istediğini belirterek, günlük dilin sınırlarını aşan ve görsel bir dil oluşturmaya çalıştıkları söyler (2007, s. 36). Sanatçı, kendince ilginç bulduğu ve kelimelere dökemediği herhangi bir şeyi sezgisel olarak kavrar ve onu görünür kılmak adına sanat yapıtı ortaya koyar (Fineberg, 2014, s. 15). Erinç'e göre sanatçı kavramı yapıtları iyi ya da kötü olarak değerlendirilmeksizin, sanat alanında üretim yapan kişilere verilmektedir (2013b, s. 153). Kendine topluma eserleriyle sunan sanatçı, toplum tarafından da benimsenerek kabul edilmektedir. Toplumla yakından ilişkisi olan sanatçının toplumsal, psikolojik ve estetik bakış açılarına sahip olması kaçınılmazdır (Erinç, 2013a, s. 83). Stecker'a da göre sanatçı en basit anlamıyla, sanat eseri üretme anlayışında olan kişidir (2003, s. 147).

Geleneksel olarak ele alındığında güzel sanatlar alanında üretim yapan sanatçılar estetik değerleri belirli kurumlarca belirlenmiş yapıtlar ortaya koyarak işlerini zanaatçıların 'el işçiliğinden' ayrı tutmuşlardır (Antmen, 2008, s. 11). Sanatçılar dil, felsefe, edebiyat, tarih, psikoloji gibi kavramları entellektüel uğraşlar olarak ele almışlardır. Bu algının oluşmasına ön ayak olan ise, zamanın sanat anlayışını oluşturan ve sanatta değerleri belirleyen akademik kurumlardır.

Sanatçıların belirli eğitimlerden geçmesi gerektiğini savunan bu akademiler, zaman içerisinde tüm dünyaya yayılarak güzel sanatlar akademilerinin kurulmasını sağlamıştır.

Sanayi Devrimiyle birlikte değişen günlük yaşamın yanında sanat alanında ve sanatçı tanımında da değişiklikler olmuştur. Artık geleneksel kuralları reddeden ve endüstriyelleşmeyi benimseyerek onu öven Fütürizm ile birlikte, sanatçı ve sanatın konumu ve görevleri tartışılmaya başlanmıştır. Dada hareketiyle birlikte temellerini daha sağlam koyan sanat ve sanatçı, artık tamamlanmamış eserler üreten, izleyicisiyle ilişkisi daha yakın olan ve geleneksel müze duvarlarını yıkarak kamusal alanlarda işlerini yapan ya da sergileyen sanatçıların söz sahibi olmasına olanak sağlamıştır. 20. yüzyıl sanatındaki gelişmelerle birlikte ortaya çıkan sanat akımları ve sanatçıları sadece resim ve heykel gibi geleneksel formlara karşı çıkarak yeni alternatifler yaratmakla kalmamış, aynı zamanda gelecek kuşaklar için sanatçının, izleyicinin ve sanat eserinin biçimlerini değiştirmiştir (Atakan, 2015, s. 9). Kolektif üretim biçimlerinin ortaya çıkması, farklı nesnelerin sanat objesi haline gelmesi, izleyicinin üretim sürecine katılmış olması gibi değişimler 1960'lardan sonra sanat alanına katılmıştır.

Yeni Medya Sanatıyla birlikte sanatçı kavramının tekrar değişerek çeşitlendiğini düşünenlerin sayısı azımsanmayacak kadar çoktur. Teknolojilerin gelişimiyle beraber değişen sanatçı kavramına değinen Domenico Quaranta Yeni Medya Sanatını, sanat üreten değil, geleceğin sanatsal aracını gelecek nesillerin çıkarları için test eden ve keşfeden bir grup olarak tanımlar. Son zamanların en önemli sanatsal gelişmeleri sanat dünyası dışında kendini sanatçı yerine, aktivist, bilim adamı ya da araştırmacı olarak tanımlayan kişiler tarafından gerçekleşmiştir (2013, s. 36). Yeni Medya Sanatında mühendisler, matematik uzmanları, müzisyenler, sanatçılar, mimarlar ve grafik tasarımcılar bir araya gelip modellerini ve hedeflerini paylaşarak bir iş çıkartmaya çalışırlar. Buna ek olarak Yeni Medya Sanatçıları işlerine olan büyük tutkuları, kar amacı gütmemeleri ve bilgiyi ücretsiz olarak paylaşma felsefeleriyle kendilerini genellikle hacker olarak görürler (2013, s. 68).

4. MEKÂN

Yeni Medyanın karakteristik özelliklerinin başında gelen sanallık kavramı mekân konusunda yapılacak bir tartışmanın varlığını gerekli kılmaktadır. Sayısal teknolojinin ortaya çıkarttığı birbirinden farklı ortamlar, mekânı yeniden tanımlanması gereken bir noktaya getirmiştir. Fiziksel mekâna, artık sanal mekânlar ve artırılmış mekânlar eşlik etmektedir. Dolayısıyla fiziksel mekândan farklı olan bu yeni mekân türlerinin açıkça ortaya konmasına ihtiyaç vardır. Sanatın ilk zamanlardan bu yana mekânı yeniden yorumluyor olması ve Yeni Medya Sanatıyla beraber sanal mekânların birer nesne haline dönüşmesiyle genişleyen mekân, derinlemesine incelenmesi gereken bir konudur. Bu düşüncenin ışığında mekân kavramını ortaya çıktığı tarihten itibaren detaylı ve birden farklı şekilde tartışan felsefe, bu noktada başvurulabilecek önemli disiplinlerden biri olarak ele alınabilir.

Felsefede mekân kavramı çoğunlukla zaman kavramıyla birlikte ele alınmış, birçok düşünür tarafından da ayrı tutulmamıştır. Tezin odak noktasının dağılmaması açısından bu noktada çoğu zaman birlikte düşünülmüş olan zaman ve mekân kavramları birbirinden ayrılacak ve sadece mekân konusu merkeze alınacaktır. Yeni Medya araçlarında ve özellikle Yeni Medya Sanatı içinde mekân kullanımının araştırılabilmesi için mekân kavramının temel tanımlarının yapılması için felsefenin ve fiziğin ortaya attığı temel mekân tanımlarına bakılacaktır.

Mekân kavramı felsefenin temel olarak tartıştığı konulardan biridir. Antik dönem felsefede geometri üzerinden tartışılmaya başlanmış olan mekân kavramı ilk olarak Euclid tarafından ortaya atılmıştır (Reichenbach, 1958, s. 1). Kendi adını verdiği teorisini geliştiren Euclid, mekânı matematiksel olarak incelemiştir. Daha sonrasında zaman kavramı üzerine yoğunlaşmış olan Platon ve Aristoteles kendi felsefeleri içerisinde zamana bağlı olarak mekânı da tartışmışlardır, fakat felsefelerinin odak noktasında zaman bulunmaktadır. Mekân içerisinde yer değiştirmeyi ya da diğer bir deyişle hareketi açıklamak için zaman üzerinden incelemeler yapmışlardır (Van Fraassen, 1992, s. 15). Antik felsefede yaratım, hareket ve varoluş kavramları zaman üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Aristoteles'ten sonra zaman kavramı detaylı olarak Thomas Aquinas tarafından

tartışılmıştır. Aquinas zaman kavramının hayali zaman ve gerçek zaman olarak ikiye ayrıldığını ve hayali zamanın gerçek zaman gibi parçalara bölünemeyeceğini söyler (Van Frassen, 1992, s. 19). Bir diğer önemli isim ise Augustine'dir. Ona göre zaman insanların gerçekliği algılayabilmesi için zihinlerinde yarattığı, gerçekte var olmayan bir şeydir⁷.

Mekân kavramı ise Leibniz, Descartes ve Kant'ın önderliğinde başka bir boyutta tartışılmaya başlanmıştır. Geometri ve matematiğin alanından çıkan mekân kavramı, bu düşünürlerle birlikte varlığın ve gerçekliğin alanına girmiştir. Daha sonrasında ise fiziğin alanında Newton ve Einstein gibi düşünürlerin teorileri içinde yer almıştır. Mekânı politik ve sosyal bir araç olarak değerlendiren Lefebvre ise özellikle mimari konularda önemli tespitlerde bulunmuştur. Mekân kavramına geniş bir çerçevede tanımlama sunabilmek için, tezin bu kısmında mekân kavramı Kant, Leibniz, Einstein ve Lefebvre gibi düşünürlerin kuramları üzerinden incelenecektir. Bu düşünürlerin seçilmesinde David Harvey'in mekân-zaman diyalektiği çalışmasında oluşturduğu yapı da göz önüne alınmıştır.

Doğal, fiziksel ve maddesel kelimeleri birbirinin yerine geçerek sıklıkla kullanılmakta ve öznelerin bedensel algılarına etki eden şeyleri açıklamaya çalışarak, dünya denilen zamansal ve mekânsal sistemi işaret etmektedir (Whiteman, 1967, s. 46). Mekânı tanımlamak için kullanılan bu kelimelerin arasında en tutarlısı ve aynı zamanda en sık kullanılanı fiziksel sözcüğüdür. İngilizcede 'space' olarak kullanılan kavramın Türkçede ise birden fazla karşılığı bulunmaktadır. Mekân, uzam, uzay, alan, yer gibi kelimeler 'space' terimini karşılamaya çalışmaktadır. Mekân sözcüğü Arapça kökenli olmasına rağmen Türk dili içinde ve sanatın alanında en sık kullanılanıdır. Dile yerleşen bu sözcüklerin kültürel bağlamlarına da dikkat çeken Savaş Kılıç, mekân, uzay ve uzam terimlerinin birbirlerinden ne kadar farklı olduklarını ortaya koymaya çalışır. Kılıç'a göre mekân canlı varlığının içinde barındığı bir alandır (2009, s. 51). Uzay kelimesi sonsuz evreni de tanımladığından, uzam kelimesi daha kısıtlayıcı görünür. Uzam ölçülebilir uzay anlamındadır (2009, s. 53). Kılıç son olarak bu terimleri birbirinden ayırarak mekânın insani, toplumsal ve varoluşsal alana işaret ettiğini, uzamın matematik ve doğa bilimlerinde kullanılan boşluğu tanımladığını, uzayın

⁷ <http://www.iep.utm.edu/augustin/> (Erişim tarihi: 22.06.2017)

ise fiziğin alanına dahil olan yerküre dışındaki boşluğu tanımlamak için kullanıldığını vurgular (2009, s. 59). Bu sebeple mekân tanımı kültürel ve sosyolojik boyutta İngilizcedeki 'space' kelimesini karşılıyor görünmektedir. Ayrıca tezin odak noktası olan sanat konusu ele alındığında da bu kültürel oluşum için mekân kelimesinin kullanılması isabetli olacaktır.

4.1. Leibniz'in İlişkisel Mekânı

17.yüzyıl Alman filozofu Leibniz, bütün varlıkların ve dünyanın monad adını verdiği bölünemez parçacıklar sisteminden oluştuğunu belirtir. Leibniz için mekân kavramı da yine monadlar üzerinden açıklanabilir. Kendiyle eş zamanlı kuramlar üreten Newton'dan farklı olarak Leibniz mekânı metafiziksel bir varlık olarak el alır. Newton'a göre mekân tıpkı maddesel bir varlık gibi vardır ve mutlaktır (Van Frassen, 1992, s. 109). Leibniz'a göre ise mekân mutlak değil ilişkiseldir. Zaman ve mekân Leibniz'e göre şeyler ya da varlıklar değildir. Mekânın gerçekliği ancak zihinde oluşabilen, monadlardan meydana gelmiş maddelerin birbirine olan ilişkileriyle açıklanabilen bir yapıdadır (Futch, 2008, s. 1).

Leibniz'a göre maddenin özü olarak tek ve değişmez olan monadı öne sürdüğü için, var olan gerçek ve metafizik her şey bu özü paylaşır. Bu da var olan her şeyin aslında özünde birbiriyle bağlı olduğunu ortaya koyar. Bu nedenle varlıklar mekânsal ve zamansal olarak da birbirleriyle ilişki halindedir (Futch, 2008, s. 79). Hareket halindeki bir nesne mekân ile ilişkisi bağlamında hareket ediyordur (Van Frassen, 1992, s. 110). Nesnelerin hareket halinde ya da hareketsiz kapladıkları yerlerin tamamı Leibniz'e göre mekân olarak adlandırılır. Mekân aynı zamanda sonsuz ve bütünlüktür. Mekânla aynı karakteristik özellikleri paylaşan zaman da bütünlüktür. Anlar gelecek ve geçmiş ile bütünlüştür, birbirlerinden ayrılamazlar. Zamanın bütünlük oluşu, mekânın da bütünlük olmasını gerektirir (Futch, 2008, s. 80). Mekân da bütün yerleri içinde kapsayarak var olur.

Leibniz zaman ve mekânın özelliklerinin aynı olduğunu vurgular. Madde, zaman ve mekân dış dünyanın değişimlerinden etkilenmez (Copleston, 1994, s. 279). Zaman ve mekân ne soyut ne de gerçek varlıklardır. Leibniz ikisinin de ideal olduğunu söyler. A ve B birbirlerine hem zamanda hem de mekânda belirli bir ilişki üzerinden bağlıdır. Biri birinden önce ya da sonradır. Mekânsal olarak da yine aynı

ilişki türüne sahiptirler. Zaman ve mekân ne nesnelerde ne de öznelere var olur. Nesnelerin ya da öznelere birbirleriyle olan ilişkileri arasında ortaya çıkarlar.

David Harvey, Marxçı kuramını şekillendirirken mekân kavramını farklı filozofların ortaya koyduğu şekliyle ele alıp, onları farklı kategorilerde değerlendirir. Ona göre zaman ve mekânı iki farklı boyutta ele almak gerekir. Birinci boyut mekânı mutlak, ilişkisel ve göreceli olarak ele alır. İkinci boyut ise Lefebvre ile farklılaşan mekân kavramlarını içerir (2011, s. 141-142). Harvey'e göre Leibniz'in mekân ve zaman görüşü birinci boyut içinde yer alır ve Leibniz'in görüşünü ilişkisel mekân olarak adlandırır. Mekân ve zaman birbirinden ayrılmaz hale gelir. Harvey, Leibniz'in felsefesinde aradaki ayrımın ortadan kalktığını ve mekân zaman'ın tek bir kelime haline geldiğini vurgular (2011, s. 145).

4.2. Kant'ın Mutlak Mekânı

Aydınlanma dönemi felsefesinin önemli isimlerinden biri olan Alman filozof Immanuel Kant'ın felsefesinde zaman ve mekân temel kavramlardır. Newton ve Leibniz'in mekân üzerine düşüncelerinden etkilenen Kant, varlığın doğasını ve gerçekliğini algılamada zaman ve mekânın önemini vurgular. Kant'a göre algılarla deneyimlenebilecek herhangi bir şeyin parçası dahi zaman ve mekânın a priori temsilini içerir (Senderowicz, 2005, s. 12). Herhangi bir nesnenin var olabilmesi için belirli bir alanı işgal ediyor olması gerekir. Bu nedenle de Kant'a göre zaman ve mekân, herhangi bir şeyin var olması ve var olan şeyin algılanabilmesi için a priori bir biçimdir.

Kant, insanın deneyimlenen dünyayı algılama biçimini ve nesnelerin özü ve görüngülerini açıklamak için 12 adet kategorinin varlığından söz eder. Bu kategoriler nesnelerin niteliklerini, niceliklerini, ilişkisel durumlarını ve biçimlerini algılamada kullanılan kategorilerdir. Bütün bu kategoriler ise zaman ve mekân süzgecinden geçerek çalışır (Copleston, 1994, s. 252). Dolayısıyla zaman ve mekân Kant için değişmez, temel kategorilerdir. Herhangi bir varlığı algılamada ve deneyimlemede zaman ve mekân olmazsa olmaz öğelerdir. Özne zaman ve mekân içerisinde var olmayan bir şeyi algılayamaz. Kant zaman ve mekânı özneye ait olarak ortaya koyar. Newton'a göre zaman ve mekân tamamen bağımsız nesneler,

Leibniz'e göre ise ilişkiler ağı olarak yorumlanmıştır. Bu nedenle Kant'ın zaman ve mekân görüşü Newton ve Leibniz'dan farklıdır (Kant, 1998, s. 7).

Kant mekânın fiziksel dünyadaki nesnelerin algılandığı gibi algılanabileceğini düşünmez. Mekân öznelerin her birinde sezgisel olarak bulunan bir varlıktır. Mekân kavramı metafiziksel olamayacak kadar gerçek ve mutlak, deneyimlenemeyecek kadar da idealdir (Garnett, 1939, s. 121). Nesnelerin varlıkları ve durumları dışsal bir mekân içinde algılanabilir, ama mekân dışsal olarak algılanamaz. O sezgisel olarak özneler içinde var olur. Kant mekânın üç boyutlu olduğunu vurgular. Mekânın özünü açıklamaya çalıştıdaysa, onun kendi içinde bir varlık olduğunu belirtir. Bu nedenle Kant'ın aşkın idealizminde mekânın yeri büyüktür. Mekân kavramından bahsedilecekse bu ancak insanın olduğu noktadan bahsedilebilir. Öznenin dışındaki nesneler için mekânın herhangi bir anlamı yoktur. Mekânı anlamlı kılan, onun özneye ait bir sezgi olmasından kaynaklanır (Kant, 1998, s. 177)

Kant'ın mekân kavramı dışsal dünyaya ait ama insanın sezgisine bağlı olarak çalışır. Harvey, Kant'ın mekân anlayışını, Descartes ve Newton'un mekân anlayışıyla aynı kategori içerisinde değerlendirerek, buna mekânın birinci boyutu içinde sınıflandırdığı mutlak mekân adını verir. Harvey'e göre bu aynı zamanda Euclid'in geometrik mekânıdır. Harvey Kant'ın mutlak mekânını ölçülebilir ve *şeylerin* mekânı olarak ele alır (2011, s. 142). Yani bütün *şeylerin* belirli bir yer kapladıkları ve başka hiçbir şeyle bu yer ve zamanı paylaşmadığı durumdur. Harvey'e göre Kant'ın mekânı üç boyutlu olarak ele alması ve mekânı açıklarken *şeylerin* yer kaplamasından bahsediyor olması onun ölçülebilir olduğunun en büyük kanıtlarından biridir.

4.3. Einstein'ın Göreceli Mekânı

20.yüzyılda Einstein'a kadar mekân kavramı fizik alanında sadece Newton'un adıyla birlikte kullanılıyordu (Ferraro, 2007, s. 1). Einstein'ın mekân kavramı hem fizik hem de felsefe alanlarına yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Zaman ve mekân kavramlarını çekim yasası ve görelilik kuramı içinde açıklamaya çalışmıştır. 1915 yılında yayınladığı bu kuramında ışığın boşluktaki hızının herhangi bir gözlemciden bağımsız olarak hep aynı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca bütün

sabit duran ya da belirli bir hızla ivmelenen varlıklar için fizik yasalarının aynı olduğunu öne sürmüştür. Bu iki bulgu Einstein'ın izafiyet ya da diğer adıyla görelilik kuramını oluşturmada temel yapı taşı olarak görev alırlar.

Einstein'ın bu kuramını anlaşılır hale getirmek için Bas Van Fraassen iki gözlemci örneğini verir. Bu iki gözlemciden biri X olayını diğeri de Y olayını gözlemlemektedir. Bu iki olaydan hangisinin birinden daha önce ortaya çıktığını bulmak kolay değildir. Ses ve ışık hızları ölçülebilir olduğundan Y olayı belirli bir uzaklıktan gözlemciye ulaşana kadar vakit kaybetmiş olabilir. Einstein'a göre mekânsal olarak birbirinden farklı olan iki olay arasında kurulabilecek bir anındalık ilişkisi için fiziki hiçbir temel bulunmamaktadır (1992, s. 151-152).

Einstein'a göre birbirinden ayrı zaman ve mekân kavramları yoktur. Zaman ve mekân birbirlerine sıkıca bağlı tek bir süreklilik anlamına gelir. Herhangi biri için farklı zamanlarda meydana gelen iki farklı olay başka bir gözlemci için aynı zamanda ortaya gelmiş olabilir (Ferraro, 2007, s. 61). Mekân içindeki her bir nesne zamanı farklı akış hızlarında deneyimlerler (Kennedy, 2003, s. 13). Bu nedenle bütün ölçüm sonuçları da görecelidir. Fiziğin kendisi ilişkilerle alakalıdır (Kennedy, 2007, s. 17). Dolayısıyla tek bir genel geçer sonuca varmak mümkün değildir.

David Harvey'e göre Einstein'ın göreceli mekân kavramı da yine birinci boyut içerisinde. Einstein'ın kuramında da zaman ve mekân birbirinden ayrı düşünülemez. Göreceli mekân Harvey'in yorumuyla süreç ve devinim mekânıdır (2011, s. 143). Bu göreceli bakışla birlikte mutlak mekânın ölçülmesi ve hesaplanması da daha karmaşık bir hal almıştır. Mekânı belirlemeye çalışırken kimin bakış açısından bakıldığına dikkat edilmelidir. Harvey Kant, Leibniz ve Einstein'ın mekân kavramlarını aynı boyut altında toplayarak zaman mekân diyalektiğinin mutlak, ilişkisel ve göreceli kavramlarının bir arada tutulmasını zorunlu kıldığını belirtir (2011, s. 148).

4.4. Lefebvre ve Mekânın Üretimi

20. yüzyıla gelindiğinde Fransız düşünür Henri Lefebvre'nin mekân konusundaki çalışmaları, yeni boyutların ortaya çıkmasına ve mekânların mimari ve sosyolojik alanlarda da değerlendirilmesine yol açmıştır. Lefebvre mekân

kavramını irdelerken tarihsel süreçten de bahseder. Ona göre mekân önce felsefecilerle birlikte bir kategori haline gelmiştir. Aristotelesci gelenek duyularla algılanan olguları adlandırmak adına zaman ve mekân kavramlarını kullanmış, daha sonra Descartes’la başlayan ve Kant’la en belirgin noktaya taşınmış olan mutlak mekân ortaya çıkmıştır (Lefebvre, 2014, s. 33). Takip eden süreçte mekân matematikçiler tarafından kullanılmaya başlanır. Son olarak felsefeciler tekrar mekân kavramına sahip çıkarlar ve bu kavramı daha zihinsel bir şeye dönüştürürler.

Lefebvre mekân kavramını tartışmanın odağına alırken, bunu toplumdan kopartmadan yapar. Ona göre mekân aynı zamanda toplumsal bir olgudur. Hatta tek bir toplumsal mekân yerine, sonsuz sayıda toplumsal mekân bulunduğunu, bunun da sayılamaz bir kümeyi belirttiğini ifade eder (Lefebvre, 2014, s. 111). Toplumsal mekân, toplumun ürettiği bir üründür. Her toplum da kendi mekânını üretir. Lefebvre’ye göre toplumsal mekânın ilk içeriği fiziksel mekânın kendisidir. Burada doğa mekân olarak ele alınır. Dolayısıyla bu alan insanlar için ilk ortak alandır. Ancak toplumlar oluşukça ve kendi kültürlerini geliştirmeye başladıklarında doğa mekân yok olmaya başlar. Bu da doğa mekânın, toplumsal mekânın ikinci içeriği olan mekâna evrilmesi demektir. Toplumlar kendi mekânlarını üretirler ve bu mekânlar üretim ve yeniden üretim süreçlerinin alanı haline gelir (Lefebvre, 2014, s. 63).

Mekân aynı zamanda her bir tekil bedendir. Lefebvre “maddi alemdeki etkileri, aletleri ve nesneleri *üretmeden* önce, kendini beslenerek *üretmeden* ve bir başka bedeni doğurarak kendini *yeniden-üretmeden* önce, her canlı beden bir mekândır ve kendine ait bir mekânı *vardır*: oradan kendini ve mekânı üretir” demektedir (2014, s. 188). Mekân içinde nesneleri barındırır fakat kendisi bir nesne değildir. Toplumsal ilişkiler mekânın dahilindedir. İçinde barındırdığı nesnelerin arasındaki ilişki, mekânın içeriğini oluşturur (Lefebvre, 2014, s. 108). Dolayısıyla Lefebvre’ye göre mekân hem tekil canlıların üretimlerini gerçekleştirdikleri yer, hem de onların çevrelerinde bulunan nesnelerle ve diğer canlılarla etkileşime geçtikleri ilişkisel boyutta dinamik bir yerdir. Mekân algılanır, tasarlanır ve yaşanır.

Lefebvre mekân kavramının üç parçadan oluştuğunu belirtir. İlki mekânsal pratiktir. David Harvey bunu maddi mekân olarak adlandırır (2011, s. 149). Mekânsal pratik her bireyin mekânla etkileşime geçtiği alandır. Fiziksel eylemler ve duyular bu alana ait görünür. Şehir hayatı ve bireysel yaşamlar bu alanda devam eder. Mekânsal pratik aynı zamanda mekânın ilk akla getirdiği şeydir. Mekânsal pratiğin nasıl kullanılacağına özneler kendileri karar verir. Mekânla girdikleri etkileşimlerde kendi seçimlerini yaparlar. Bir köylünün kendi köyüne bakışı ile, bir turistin aynı mekâna bakışı arasında büyük farklar vardır. Algı özneye ait bir olgudur.

İkinci mekân türü mekân temsilleridir. Toplumsal mekânda üretilmiş olan işaretler, kodlar, bilgiler bu alana aittir (Lefebvre, 2014, s. 63). Haritalar, modeller ve plânlar mekânların temsilleridir. Fiziksel mekânların birer kopyaları olan ve onları sembolize eden şeyler Lefebvre'ye göre ikinci mekân türüdür. David Harvey mekân temsillerinin insanların ürettiği soyutlamalar olarak adlandırır (2011, s. 149). Sözcükler, çizimler, haritalar gibi insanların ürettiği mekân temsilleri, fiziksel mekânın birer yansımasıdır. Bireylerin fiziksel dünyayı kendi zihinsel süzgeçlerinden geçirerek yeniden üretme sürecini işaret eder.

Üçüncü ve son mekân türü temsil mekânlarıdır. Lefebvre'ye göre insanlar varlıkların geri kalanıyla aynı özü taşıyan mekânî canlılar değildir. Duyguları, hayalleri ve korkuları vardır. Bunları ifade etmek içinse temsil mekânları yaratır. Bu mekânlar çoğunlukla sanatın alanına ait mekânlardır. Temsil mekânları sanatın yarattığı karışık sembolik ve toplumsal yaşamın yeraltı tarafına bağlı mekânlardır (Lefebvre, 2014, s. 64). Şiirlerde, romanlarda ve edebiyatın diğer alanlarında tasvir edilen ve insanlarda okurken, o mekânı hayal etme dürtüsünü harekete geçiren mekânlar, resimlerde ve fotoğraflarda yaratılan mekânlar, tiyatro, sinema gibi görsel sanatların kullandığı mekânlar, temsil mekânlarıdır. Harvey'e göre insanlar günlük rutin yaşayış içinde nesnelerin varlıklarına ve onların bireylerde oluşturdukları deneyimlere dikkat etmeden yaşamaktadırlar, fakat temsil mekânları bu nesneleri insanların deneyimine farklı bir şekilde tekrar sokarak, onlardan bu nesneleri yorumlamalarını ve onu anlamalarını bekler (2011, s. 150).

Sanatın nesnesinde maddi bir varlık fiziksel mekânı ve duyuları harekete geçirmek üzere yeniden tasarlanarak bir temsil mekânı yaratır. Sanat fiziki

mekândan mekân temsiline dönüşmüş olanı, temsil mekânlarına taşır (Lefebvre, 2014, s. 243). Sonuç olarak Lefebvre'nin mekânı hem geneldir, hem de parçalıdır. Beden de onun için bir mekândır, toplumsal olarak yaratılmış çeşitli alanlar da mekândır. Leibniz, Kant ve Einstein'ın mekân kavramlarını ilişkisel, mutlak ve göreceli olarak birinci boyut içine yerleştiren Harvey, Lefebvre'nin mekân türlerini ikinci boyut olarak ele alır. Zaman-mekân diyalektiğinde Harvey için, Lefebvre'nin insan faktörünü ve soyutlamayı içine katarak açıkladığı mekânları, deneyimlenmiş, yaşanmış ve kavramsallaştırılmış niteliktedir (2011, s. 142).



5. YENİ MEDYADA MEKÂN

Yeni Medyanın karakteristik özellikleri yeni alanların var olmasına yol açmıştır. Yeni Medyanın sayısal teknolojisi, hipermetin özelliği, çoklu ortam kullanması, sanal oluşu ve ağ erişimine dayalı bir etkileşim sunması, fiziksel mekânın haricinde sanal mekânların da ortaya çıkması anlamına gelir. Bu teknolojiler mekân kavramını sadece fiziksel ve sanal olarak birbirinden ayırmakla kalmaz, aynı zamanda bu ikisinin kesişim noktasında da yeni bir mekân kavramı olan artırılmış mekânı yaratır.

Yeni Medya insanlarda var olan mekân algısını değiştirmiştir. İnternet sayesinde ve ağ erişimi yardımıyla zaman ve mekânın sınırları ortadan kalkmıştır, fakat bu insanların zaman ve mekânla olan ilişkisini yok etmekten ziyade onu dönüştürmektedir (Veltman, 2006, s. 29). Ağ erişiminin sağladığı olanaklarla artık coğrafyanın ve zaman dilimlerinin sınırlılıkları aşılmış, bilgiye anında farklı mekânlardan farklı zamanlarda ulaşılabilir olmuştur. William Mitchell, *E-topia* kitabında insanın zaman ve mekânla ilişkisini tarihsel olarak dört bölümde inceler. İlk dönemde insan yerel mekâna mahkum durumdadır. İletişim ya aynı mekân ve zamanda bulunan kişiler arasında direkt olarak ya da belirli bir uzaklıkta olup mesaj dilini bilen kişiler arasında duman aracılığıyla yapılmaktaydı. İkinci dönemde yazı dilinin keşfiyle okuryazarlık yaygınlaşmıştır. Bu sayede insanlar birbirlerine yazılı ve sözlü mesajlar iletebilmişlerdir. Üçüncü dönemde tele iletişimin ortaya çıkmasıyla artık uzaktan senkronize bir şekilde iletişim mümkün kılınmıştır. Dördüncü ve son dönemde ise bilgisayarların ve ağ teknolojisinin gelişimi ile uzaktan eş zamanlı olmayan iletişim dönemi başlamıştır (1999, s. 4). Bugün belki de aynı mekân ve zamanda iletişime geçmek en pahalı iletişim biçimlerinden biri haline gelmiştir (Veltman, 2006, s. 30). Zaman ve mekânın hem yerel hem de evrensel ölçekteki kişisel ve sosyal deneyimi değişmiştir. İnsanlar kendi bedenlerini, kimliklerini ve dünyada bulundukları yerleri artık farklılaşan zaman ve mekân merceğinden deneyimlemektedir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 13)

Yeni Medya teknolojisinin gelişimiyle dijital araçların küçülmesi, insan davranışlarında da değişimler ortaya çıkarmıştır. Örneğin zaman ve mekân sınırlarını ortadan kaldıran Yeni Medya teknolojileri, insanların artık para

kazanabilmeleri için fiziksel güçlerini kullanmalarına hatta iş yapmak için evden dışarı çıkmalarına bile gerek bırakmamıştır. Çoğu insan artık evlerinde ya da küçük stüdyolarında dijital teknolojik araçlarını kullanmaktadır (Dewdney ve Ride, 2006, s. 12). Bütün bunlara ek olarak fiziksel gerçeklikte var olan nesneler de artık sanal ortamlara taşınmaya başlamıştır. Bitcoin gibi para birimleri sadece sanal mekânlarda geçerli olmasına rağmen, fiziksel mekândaki para birimlerinden çok daha değerlidir.

Akıllı telefonlar ve tabletler sayesinde insanlar artık mobil olarak yollarında zaman ve mekânın sunabileceği bütün bilgileri taşımaktadırlar. Yeni Medya araçları her ne kadar fiziksel mekân içinde var olsalar da üretimlerini sanal ortamda sayısal teknolojiyle gerçekleştirirler. Ekranlar, onların bağlı oldukları elektrik kabloları, giyilebilir teknoloji aletleri ve algılayan birey fiziksel mekânın içindedir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 36). Bu aletlerin ürettiği deneyimler sanal mekânda var olurlar. Daha önce de bahsedilen sanal alanlar aynı zamanda oyunlar ve arayüzler aracılığıyla, kişilerin temsillerini barındırır. *Second Life* gibi oyunlar gerçek hayatla oldukça yakından etkileşim halindedir ve sanal ortamlarda bireylerin temsillerini gerçek hayattaki gibi sunar. Bu sanal ortamın sadece sanal görseller sunmakla kalmayıp aynı zamanda bireylerin kendi bedenlerini ve varlıklarını da bir medya üzerinden farklı bir ortamda algılamaları anlamına gelir (Lister ve diğerler, 2009, s. 44). Teknolojinin yeni mekân ve zaman üretimi Yeni Medyadan önceye dayanır. Film ve video gibi yeni tekniklerin bulunması temsiller yaratmanın yeni metotlarını ortaya çıkartmıştır⁸. Yeni medya keşifleri, yeni ortamları da beraberinde getirmektedir. Dijital mekânlar, bir zamanlar televizyon ve sinemanın yaptığı gibi, zaman ve mekân algısını değiştirmektedirler (Borries, Walz ve Böttger, 2007, s. 11).

Fiziksel ya da bazı kaynaklara göre gerçek olarak tanımlanan dünyanın açıklanması, karmaşık felsefi tartışmaları da beraberinde getirecektir (Sherman ve Craig, 2003, s. 6). Bu nedenle bir önceki bölümde fiziksel mekân kavramını tartışan ve farklı açılardan mekânı tanımlamaya çalışan felsefecilerin görüşlerine yer verilmiştir. Tezin bu bölümünde yukarıda bahsi geçen mekânların tanımları ve

⁸ Helfert, H. Technological Constructions of Space-Time Aspects of Perception.
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/scroll/ (Erişim tarihi: 15.04.2016)

kullanım alanları derinlemesine incelenecektir. Yeni Medya ile birlikte ortaya çıkan yeni mekânlar fiziksel, sanal ve artırılmış olmak üzere üç başlık altında incelenecektir. Yeni Medyanın olanaklı kıldığı bu mekânların sanatın ortamındaki kullanımını inceleyebilmek adına, öncelikle tarih içinde sanatın kullandığı mekânlara bakılacaktır. Daha sonrasında ise Yeni Medya Sanatında mekân kavramının nasıl ele alındığı incelenecek, üretim mekânı ve tüketim mekânı olarak iki farklı başlık altında derinlemesine ele alınacaktır.

5.1. Yeni Medyada Yeni Mekân Kavramları

İnsanlık tarihi boyunca mekân ve zamanı anlamak için uğraşanlar farklı tanımlar ışığında zaman ve mekâna bir anlam vermeye çalışmışlardır. Leibniz mekânı ilişkiler ağı üzerinden tanımlarken, Kant mutlak bir mekân resmetmiştir. Einstein'ın görelilik teorisi mekânın da göreceli olmasını zorunlu kılmıştır. Lefebvre ise mekânın temsilleri ve temsil mekânları olarak ayrımlar yapmış, sanatsal üretim için farklı bir mekânın varlığından bahsetmiştir, fakat bütün bu düşünürler mekânı fiziksel, deneyimlerin gerçekleştiği ve *şeylerin* var olduğu alan olarak ele almışlardır. Yeni Medya teknolojileri sayısal teknolojilerle fiziksel mekânın içinde yeni mekân boyutları oluşturmuştur.

Walter Benjamin'in kült haline gelen *Teknolojinin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* adlı çalışması Sanayi Devriminin olanaklı kıldığı teknolojik yeniliklerin sanat yapıtının özellikleri üzerinde ne tür değişikliklere neden olduğuna odaklanır. Benjamin film ve fotoğraf gibi yeni tekniklerin doğayı algılamada yeni bir bakış açısı kazandırdığından bahseder (1993, s. 43). Teknolojik bu yeni araçlar mekânın algılanma şeklini değiştirmiştir. Sayısal teknoloji ise mekân algısını tekrar değiştirerek, tanımını genişletmektedir. Yeni Medya teknolojilerinde dijital ortamlar çoğunlukla kodlar aracılığıyla oluşturulmuş görselleri ekran aracılığıyla sunar. Hatta seyirciyi pasif konumdan çıkartarak, bu ekranlarla etkileşime geçmeye davet eder. Hipermetin özelliği kullanıcılara sanal mekân içerisinde kendi yollarını çizme ve bir seriyi takip etme imkânı sunar. Yeni Medyanın çoklu ortamları içinde barındırıyor olması, farklı mekân algılarının da bir arada algılanmasına olanak sağlar. Yeni Medya ile özel alan dahi artık işgal edilmiş olarak algılanabilir. Telefonlar, bilgisayarlar ve internet gibi araçlar günlük

yaşamın içine nüfus etmiş ve bu alanları elektronik alanlara çevirmiştir. Artık kimse televizyon izlerken ya da internette dolaşırken tam olarak yalnız sayılmaz. Sanal alanda var olan bütün imajlar, sözler ve aura tarafından kuşatılmış durumdadırlar (Gere, 2004).

Fiziksel mekân içinde gelişen teknolojilerin sunduğu araçlar kendilerine ait alanlar yaratmaktadır. Bunların ilki, dijital ortamda üretilen ve tüketilen alanlar olarak sanal mekânlardır. Sanal mekân fiziksel gerçekliğin temsillerini barındırır. Çoğu zaman fiziksel mekânı taklit eder. Dijital oyunlar ve üçboyutlu animasyonlarda fiziksel mekânın kurgusu sanal mekâna taşınmıştır, fakat sanal mekân bununla sınırlı değildir. Ekranda dijital kodlamayla üretilmiş ve izleyicinin karşısına çıkan görseller de ikiboyutlu koordinat sistemi içerisinde yer alırlar. Sanal mekânda gerçekleşen her şey açıkça Yeni Medya ile ilintilidir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 22).

Sanal mekân içerisinde üretilen üçboyutlu objeler yerleştirme (mapping) tekniğiyle fiziksel mekân içerisine oturtulabilir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi olarak tanımlanabilen bu yöntem fiziksel mekânla sanal mekânda üretilmiş nesneleri ve şeyleri bir araya getirerek karma bir mekân kavramı ortaya çıkartır. Bu sayede kullanıcılara her iki mekânın varlıklarını beraber deneyimleme şansı sunar. Artırılmış gerçeklik bilgisayar data sistemlerini ve kablosuz alıcı sistemlerini bir arada kullanarak mekâna özgü yeni bilgi katmanları oluşturmayı hedeflemektedir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 22). Bireylerin beden ve çevreyle olan ilişkilerini kökünden etkileyen artırılmış gerçeklik, Yeni Medya teknolojileriyle mümkün kılınan bir özelliktir.

Marina Gržinić, *Identity Operated In New Media: Context and Body/Space/Time* isimli makalesinde internet sağlayıcısının bir mekânın içine oturmadığını bu nedenle de mekânsız (non-space) olduğunu söyler, fakat bu mekânsızlık ütöpik bir mekân olmaktan çok vektörel bir karakterde, dijital aktivitelerin gerçekleştiği bir şimdi ve burada hali olarak algılanmalıdır. Dijital mekânlar taşıyıcı özellikte organizmalar olan vektörlerden oluşmaktadır. Önemli olan nokta mekâna dair bütün bu fikirlerin aslında gerçek zaman ve mekâna ve bu zaman mekân içinde öznenin aldığı pozisyona bağlıdır (2011, s. 163-164).

5.1.1. Fiziksel Mekân

Dijital teknolojilerin ortaya çıktığı zamana kadar mekân kavramı akıllara tek bir düzlemi getiriyordu. Her ne kadar farklı düşünürler ve kuramcılar mekânı farklı bağlamlarda açıklıyor olsalar da, içeriğinin nesnesi çoğu zaman aynı oluyordu, fakat dijital teknolojilerle ortaya çıkan yeni mekân türleriyle insanların yaşadığı ve bedensel olarak var oldukları mekân, fiziksel mekân olarak adlandırılmaya başlandı. En basit anlamıyla fiziksel gerçeklik, fikirlerden bağımsız olarak var olabilen şey olarak tanımlanabilir (Sherman ve Craig, 2003, s. 6). Bilgisayarın donanımlarından bahsederken bile fiziksel donanım ve yazılım donanımı olarak iki farklı ortamdan söz edilir. Fiziksel donanım bilgisayarın çevre birimleridir. Bunlar bilgisayarın fiziksel mekândaki parçalarıdır ve bir araya gelmeleriyle yazılımı yani sanal ortamdaki eylemleri aktif hale gelir. Fiziksel parçaların oluşturduğu ışık ve ses dalgaları gibi datalar sayısal hale dönüşerek dijital ortamda semboller olarak işlerler (Lister ve diğerleri, 2009, s. 18).

Fiziksel mekân fiziksel objeleri de içinde barındırır. İnsanların birebir duyu algıları yoluyla etkileşime geçebildikleri, kütlelerin varlıklarına bağlı iletişimlerle gerçekleştirebildikleri alandır. Bireylerin fiziksel mekân içinde materyal varlığı bulunur (Bolter ve Grusin, 2000, s. 115). Teknolojinin olanaklarıyla ortaya çıkan ve bireyleri sanal mekânlara bağlayan araçlar fiziksel mekân içinde bir kütleye sahiptir (Bell, 2009, s. 37). Bilgisayar ve çevre donanımları, mobil cihazlar, VR gözlükleri ve diğer giyilebilir teknolojiler fiziksel alanda varlık sahibidir. Dolayısıyla fiziksel mekân sanal ve artırılmış mekân kavramlarını da içinde barındıran büyük bir şemsiye görevindedir. Dijital olarak üretilen bütün data fiziksel olarak bir yerlerde saklanmak durumundadır (Gere, 2004). Deneyimleyen beden fiziksel dünyada var olduğu sürece fiziksel mekânın da bu kapsayıcı özelliği devam edecektir.

5.1.2. Sanal Mekân

Sanal mekân kavramı Yeni Medya teknolojisiyle yakından ilişkilidir. Dijital iletişimin ve enformasyon teknolojisinin gerçekleştiği alan sanal mekândır. Bu sanal mekânın içerisinde internet, e-mail, sanal sohbet odaları, sanal gerçeklik, dijital görüntüleme sistemleri, yapay yaşam gibi birçok alanı isimlendirmek

mümkündür (Dewdney ve Ride, 2006, s. 23). Sanal mekân içerisinde bireyin algıları bilgisayarlara bağlıdır ve onun ürettiği data sayesinde algılama gerçekleşir (Bimber ve Raskar, 2005, s. 2). Dijital dünya hakkındaki görüşler genellikle iki kutup arasında gidip gelmektedir. Bunlardan biri siber mekânın sanallığı diğeri ise fiziksel mekânın donanımlar aracılığıyla beden ve gerçekliğin uzantısı olarak var olmasıdır. Yazılım ve donanım olarak ele alınabilecek sanal ve fiziksel mekân birbirine bağlı ve bağımlı olmasına rağmen, son zamanlarda ortaya çıkan sanal mekânlar ve geliştirdiği teknolojilerle artık fiziksel dünyada gerçekleştirmesi mümkün olmayan ya da zor olan şeyler artık sanal mekânlarda mümkün hale gelmiştir (Paul, 2011, s. 105-106).

Sanal gerçeklik teknolojisinin teorik altyapısı Ivan Sutherland tarafından 1965 yılında oluşturulmuştur. *Ultimate display* adını verdiği fikriyle maddenin varlığını bilgisayarın kontrol ettiği bir oda oluşturmaktan bahseder. Doğru bir programlamayla böyle bir odanın Alice'in içine daldığı Harikalar Diyarı olacağını vurgular (Bimber ve Raskar, 2005, s. 3). Sanal mekân içinde barındırdığı nesneleri kendi kuralları ve yasalarıyla yönetir. Gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünyada da varlıklar belirli yasalara tabidir. Bu yasalar kodlamanın mümkün kıldığı ölçüde belirlenir. Sherman ve Craig *Understanding Virtual Reality* kitabında belirttiğine göre sanal dünya etkileşimli bir bilgisayarın aracılık etmesi sayesinde katılımcının yerini ve hareketlerini algılayarak, var olduğu gerçekliği genişletir ve katılımcının varlığını bir simülasyon içindeymiş gibi algılamasına neden olur (2003, s. 13).

Sanal mekân kavramı siber gerçeklik (cyberspace) kavramıyla da ilintilidir. Siber gerçeklik 1984 yılında William Gibson'ın *Neuromancer* romanında popüler hale gelmiş ve gelecek teknolojide bilgisayarlar içinde var olan bir mekânda yaşayan bireylerin bilgiyi burada kullanacakları anlamında kullanılmıştır (Sherman ve Craig, 2003, s. 17). Aynı zamanda birçok bilim kurgu filminde de bu kavram tanıtılmış ve sıklıkla kullanılmıştır. Siber gerçeklik kullanıcıların algılarında teknoloji aracılığıyla var edilen ve aynı coğrafyada bulunmayan bireyleri bir araya getiren bir alandır. Sanal dünyada ise etkileşim bireyler arasında olmak zorunda değildir. Birey tek başına da yaratılmış olan sanal dünyada tek başına bir keşfe çıkabilir.

Alan Dix sanal mekânların kullanım alanlarını 4 ana başlıkta toplamaya çalışır. Bunlardan ilki sanal mekânın gerçek hayatta tehlike barındıran ya da çok yüksek maddi değerlere sahip durumları simülasyon aracılığıyla tecrübe etmek içindir. Turizm, pratik tıbbi prosedürler, fobilerin tedavi edilmesi, savaş gibi durumlarda yeterli tecrübeye sahip olmak, araç kullanımlarını öğrenmek gibi farklı alanlarda kullanılmak üzere, sanal mekânlar yaratılmaktadır. İkinci kullanım alanı gerçek dünyada çıplak gözle görülmesi mümkün olmayan durumları görebilmek içindir. Örneğin rüzgar tünelleri gözle görülebilir değildir, fakat sanal dünyada animasyonlarla görülebilir hale gelebilir. Sanal mekânların üçüncü kullanım alanı karmaşık bilgileri görselleştirmeye yaraması olarak açıklanabilir. Hem tarihi hem de bilime ait kuramlar ve olaylar, sanal mekânlarda görsel hale getirilerek basitleştirilmektedir. Son kullanım alanı ise eğlence amaçlıdır. İnternet ortamında erişilebilen birçok site, sohbet odaları, oyunlar, animasyon filmler ve sosyal medya platformları eğlence mekânlarıdır (2004'ten aktaran Veltman, 2006, s. 57).

Sanal mekânın kendi fiziksel kuralları vardır. Bu kurallar sanal mekânı yaratan kişiler tarafından tanımlanır. Vektörel grafiklerle yaratılan objeler her açıdan görüntülenebilir. İnsan bedeni sınırlılıklarını aşarak hareket edebilir. Bu sayede birçok animasyonda karakterler defalarca yaralansalar da ölmezler, ya da yerçekimi yasalarına karşı gelebilirler. Kimi filmlerde karakterler zaman içinde yolculuk edebilir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 43).

Sanallık ve simülasyon terimleri ünlü düşünür Jean Baudrillard'ı da akla getirir. Batı kültürünün tüketim toplumu haline gelmiş olması ve yaşadığı evrenin artık gerçeklikten çıkarak bir simulacra haline dönüşmesi, Baudrillard'ın en önemli kuramlarından biridir. Baudrillard'a göre bilgisayar modellemeleri belirli olayları öngörebilmek ve hayali senaryolar üreterek riskleri en aza indirmek için kullanılabilir. Dijital teknolojinin diğer özelliği ise gerçek olandan daha gerçek olan, hiper gerçekliği bize sunabilir. Baudrillard'a göre dijital medya dünyaya ait algımızı genişleterek gerçekle hayali olan arasındaki sınırları daha da belirsiz hale getirmektedir. Dolayısıyla gerçeklik evrensel bir doğru olarak kabul edilmek yerine, endüstriyel toplumun tarihsel olarak inşa ettiği bir şey olarak ele alınabilir (Gane ve Beer, 2008, s. 105). Dijital teknolojinin son özelliği ise insanları fiziksel

gerçekliğin ötesine taşıyabilme yetisidir. Artık kodlarla sembolize edilebilen bir yaşam ve iletişim biçiminin varlığından söz edilebilir.

Bilgisayar tarafından yaratılmış sanal mekânlar günlük hayatın içinde sıklıkla karşılaşılan yerlerdir. Kimi iyi tasarlanmış sanal mekânlar, kullanıcılara bir boşlukta olma hissi yerine sanki fiziksel bir mekân tarafından çevrelenmiş gibi hissettirir (Lange, 2007, s. 16). Fiziksel gerçekliği tamamen taklit ederek, aynı kuralları uygulamaya koymak ve mimari açıdan da örtüşen görseller yaratmak sanal mekânlarda sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Bu alanlar içerisinde yaratılan kullanıcı temsilleri ise beden ve kimlik tartışmalarını da beraberinde getirecektir, çünkü sanal mekânlar yaratıcısının iradesine bağlı olarak fiziksel mekânın birebir kopyası da olabilir, ondan tamamen farklı bir dünya olarak da resmedilebilir. Kullanıcılar da aynı şekilde sanal mekânlarda yarattıkları kimlikleri gerçek dünyadaki varlıklarıyla örtüşen biçimde de ortaya koyabilir, ya da tamamen farklı bir temsil yaratabilir.

5.1.3. Artırılmış Mekân

Yeni Medya teknolojilerinin olanaklarıyla ortaya çıkmış bir diğer mekân türü artırılmış mekândır (Augmented Space). Artırılmış mekân ya da artırılmış gerçeklik basitçe sentetik bilginin gerçek çevreye entegre edilmesidir (Bimber ve Raskar, 2005, s. 2). Çoğu zaman artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğin özel bir durumu olarak algılanır. Artırılmış gerçeklik sanal ortamlarda üretilmiş datanın görsel olarak fiziksel mekânla bütünleşmesidir. Bu anlamda sanal ortamlardan farklı bir durumdadır. Sanal mekânlarda, fiziksel mekân neredeyse soyutlanmış durumdadır. Kimi zaman fiziksel mekânın kopyası olan sanal mekânlarda, fiziksel mekân algılanmaz. Fiziksel mekânda var olan aygıtlar, kullanıcıların sanal mekâna geçişini sağlar, fakat artırılmış gerçeklik için fiziksel mekân olmazsa olmazdır. Eğer dijital olarak üretilmiş sentetik bilgiler fiziki çevre içine yerleştirilmezse, artırılmış gerçeklik olmaz.

İlk artırılmış gerçeklik aracı 1968 yılında Ivan Sutherland tarafından geliştirilmiştir. Kafa üstü aracıyla optik bir artırılmış gerçeklik yaratan Sutherland'ın icadının adı The Sword of Damocles'tir. 1975 yılında ise Myron Krueger kullanıcıların sanal objelerle etkileşime geçebildiği ilk interaktif sanat

yapıtını ortaya koymuştur (Kipper ve Rampolla, 2013, s. 8). Daha sonra takip eden gelişmelerle 1997 yılında Ronal Azuma artırılmış gerçekliğin altın kurallarını belirlemiştir. Ona göre artırılmış gerçeklik (AR) gerçek ve sanal birleştiren, gerçek zamanda etkileşim olanağı sunan ve üçboyut teknolojisini kullanan bir sistem bütünüdür (Kipper ve Rampolla, 2013, s. 10). 99 yılında artırılmış gerçeklik teknolojisinin iş dünyasına girmesiyle popüler hale gelen bu teknoloji, bugün eğitim ve araştırmanın yanında eğlence sektörü, turizm ve reklam alanlarında da sıklıkla kullanılmaktadır. Artırılmış gerçeklikte kullanıcı, nesne ya da çevre sanal görüntüler yardımıyla artırılabilir. Kullanıcının giyeceği özel aygıtlarla, dışarıdan bir kaynaktan ya da içeriden verilen girdilerle nesnelerin üzerine yansıtılarak, veya aygıtların nesne ve kullanıcılardan bağımsız olarak çevreden gerekli bilgiyi toplayıp yine çevrede sanal bilgiler oluşturmasıyla var olan mekânın artırılması mümkündür (Mackay, 1998, s. 13).

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin en önemli özelliği takip edebilme (tracking) özelliğidir. Yeni Medya araçlarında bulunan kameralar bir yazılım sayesinde gerçek çevredeki nesnelerin yerlerini belirleyerek, kameranın hareket etmesine göre bu nesneleri takip etmektedir. İkinci özelliği ise sanal ortamda oluşturulmuş görseli yansıtabiliyor olmasıdır. Kamera üzerinden haritalandırdığı gerçek mekânın içerisine sentetik olarak oluşturulmuş nesneyi oturtur. Bu sayede, kamera hangi açıya geçerse, sanal anlamda ortama dahil edilmiş olan nesne de o açıya göre görüntü içinde kalmaya devam etmektedir. Artırılmış gerçekliğin son özelliği ise hızlı ve anlık işleme (render) yapabilmesidir. Kamera açısı değiştikçe, nesnenin her açıdan görüntüsü tekrar tekrar işlenmektedir (Bimber ve Raskar, 2005, s. 5). Bu sayede gerçek mekân artırılmış olur.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi sadece kamerası bulunan bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tabletler aracılığıyla gerçekleşmez. Giyilebilir teknolojinin sunduğu olanaklarla, kafa üstü setler, gözlükler ya da vücut kıyafetlerinin yardımıyla grafik arayüzler beden ve çevrenin birer parçası haline gelebilmektedir (Dewdney ve Ride, 2006, s. 193). Hologram teknolojisi de yine artırılmış gerçeklik içinde sayılabilir. Artırılmış gerçeklik dijital oyunlar, alışveriş sistemleri, mimari ve çevresel araştırmalar, ar-ge projeleri, askeri eğitimler, medikal araştırmalar ve sanatsal çalışmalar gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Örneğin son zamanlarda

bütün dünyada büyük bir ilgiyle oynanmış PokemonGo oyunu artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmıştır. Bauhaus Üniversitesi binalarını güçlendirmek, Siemens var olan endüstriyel boru hatlarını modifiye etmek ve The Fraunhofer Birliği makine bakım ve onarım işleri için yine bu teknolojiye yararlanmıştır (Veltman, 2006, s. 99). Türkiye’de örneklerine rastlanan video giydirmeye (video mapping) çalışmaları da yine hem sanatsal hem de reklam alanında artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmaktadır. Video giydirmeye teknolojisinde üçboyutlu objelerin üzerine sentetik olarak üretilen görüntüler yerleştirilerek, karma bir gerçeklik kavramı kullanılır.

Artırılmış gerçekliğin etkileşimli olması, dijital olarak üretilmiş olması ve en az üçboyutlu olması gerekmektedir (Kipper ve Rampolla, 2013, s. 4). Artırılmış gerçekliğin insanlara sunduğu en önemli şeylerden biri de kamusal alanda kendilerine ait kişiselleştirilmiş anlar yaratabilme şansıdır (Browning, 2014, s. 35). Herhangi bir kamusal mekân içerisinde istenen obje konabilir ve diğer kişilerin de yine bu teknoloji sayesinde bu objeleri görmeleri sağlanabilir. Hâlâ geliştirilmeye çalışılan artırılmış gerçeklik teknolojisinde sanal görüntülerin olabildiğince gerçeğe yakın olmasına ve yerleştirilen nesnelerin gerçek mekâna uyum sağlamasına dikkat edilmektedir. Çıplak gözle görülemeyen sanal nesneler, Yeni Medya araçları sayesinde görülür hale gelir (Azuma, 1997, s. 356). Bu nedenle bu araçlar insanların sahip olduğu beş duyuya eklenmiş bir uzantı olarak da yorumlanabilir.

5.2. Tarih İçinde Sanatın Ortamları

İnsanlığın varoluşu kadar eski olan sanat kendini zaman içerisinde farklı yerlerde göstermiştir. İnsan, sanatı gittiği veya icat ettiği her alana taşımış, orada sanatı tekrar var etmiştir. Levend Kılıç *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi* kitabında insanoğlunun varoluşundan bu yana duygu ve düşüncelerini bir yüzeye aktarma isteği olduğundan söz eder (2008, s. 47). Gombrich *Sanatın Öyküsü* kitabına, sanatın olmadığını ama sanatçının hep var olduğunu, mağara duvarlarına işlenen ilk hayvan figürlerinden, büyük bir piyasa haline gelmiş bugüne kadarki zaman dilimi arasında sanat adı altında birçok şey yapıldığını söyleyerek başlar (1995, s. 5). İnsanın varlığına bu kadar bağlı olan sanatın ilk ortamının mağara

duvarları olduđu söylenebilir. Antik döneme kadar olan süreçte sanat eserlerine günlük kullanılan objelerin üstünde, büyük duvarlarda ve giyilebilir eşyalarda rastlanır. Günlük hayat ve sanat birbirinden ayrılmayan iki öge gibidir.

Antik dönemde felsefenin başlangıcı ve devlet yapılarının oluşmaya başlamasıyla farklı iş kolları ortaya çıkmış, uygarlıklar oluşmaya başlamış ve sanat da kendini günlük yaşamdan ayırarak toplum içinde bir yer edinmiştir. Estetik değer yargılarının tartışılmaya başlamasıyla sanat eserleri de mülk olmaktan çıkarak toplumsal mekânlarda sergilenmeye başlanmıştır. Sanat felsefesi ve estetik üzerine ortaya çıkan tartışmalar, sanat yapıtlarının değerlerini artırmış, sanatın toplumdaki yerini sağlamlaştırmıştır. Antik dönemde sanatçı çoğunlukla rahipler ve prensler olmuştur. Bu kişiler eserlerini genelde tapınaklarda ya da saraylarda üretmişlerdir (Hauser, 2005, s. 14). Feodal toplum yapılarının yaygınlaşmasıyla, sanat da belirli bir zümrenin tekeli haline gelmeye başlamıştır. Ünlü sanatçılar, zengin kesimden kimselerin portrelerini resmetmek, heykellerini yapmak için çalıştırılmaya başlanmıştır. Sanat eserleri de yeni mekânı olan saray avlularına, salonlarına ve duvarlarına taşınmıştır. Bunun yanında tiyatro, müzik gibi performans sanatları şehirlerde ve kasabalarda var olan ya da geçici süreliğine kurulan özel sahnelerde toplumla buluşmuştur.

Tekniğin olanakları zaman içinde geliştikçe, sanat üretimi de kendini bu teknolojilere entegre ederek yeniden ortaya koymuştur (Benjamin, 1993, s. 34). Uzun süre boyunca belirli bir zümrenin tekeli altında kalmış ve bu zümrenin evlerini, saraylarını süslemiş olan sanat yapıtları, Sanayi Devrimiyle birlikte tamamen bir değişime gitmiştir. 19. Yüzyılda ortaya çıkan avangard resmetme teknikleri ve değişen içeriklerle birlikte, sanat Salon kültüründen kopmaya başlamış ve kendine yeni alternatif sergileme mekânları aramıştır (Antmen, 2009, s.13). Teknik olanaklarla çoğaltılabilen sanat yapıtı artık toplumun her kesimine ulaşabilir hale gelmiştir. Böylece şehirlerde ve yerleşim yerlerinde sanat eserlerinin sergilenebileceği mekânlar oluşmaya başlamıştır. Bütün dünyada meydana gelen gelişmeler, savaşlar ve yeni düşünce biçimleri sayesinde sanatın nesnesi farklılaşmış ve sanat içinde birçok akım türemiştir. Bütün bu gelişmelerle birlikte modernizm akımı ortaya çıkmış, sanat da beyaz küp olarak adlandırılan yeni steril ortamına taşınmıştır.

Sanat eseri sergileme modellerinden biri olan beyaz küp, sanat eserini ortaya çıkartmak adına, mekânın hiçbir yerinde süse izin vermez. Hatta doğal ışığı bile engelleyerek, eseri yapay ışık altında sergiler. Brian O'Doherty'nin ünlü kitabı *Beyaz Küpün İçinde*'yi Türkçe'ye çeviren Ahu Antmen, kitabın giriş kısmında beyaz küpün, içeriğinin dışarıdan soyutlandığı, pencerelerin genellikle yok edildiği, duvarların beyaza boyandığı ve ışığın tepeden geldiği bir mekân olduğunu söyleyerek sanatın artık kendi dünyası içinde var olduğunu vurgular (2016, s. 23). Bu steril mekânlar müze ya da galerilerde sanat eserinin sunulduğu bir kanvas katmanı gibi algılanabilir. Ticari ya da kültürel müze ve galerilerin beyaz küp prensibini benimsemesiyle birlikte, sanat yapıtı yine kamusal alandan ve toplumun büyük bir kesiminden koparılmış hale gelmiştir. Beyaz küp sanat yapıtına ideal bir mekân sunmak adına, eseri dış etkenlere karşı koruyan ve sanat yapıtının 'sanat' olarak algılanmasına engel teşkil edecek her şeyi engelleyen bir mekânizma gibi hareket eder (2016, s. 30). Bu nedenle kamusal alandan ayrımı kesin ve nettir. Beyaz küp yaklaşımıyla oluşturulmuş sergileme mekânına örnek olarak New York'ta 1929 yılında kurulan Museum of Modern Art (MoMA) verilebilir (Pooke ve Newall, 2008, s. 54).

Modernizmle birlikte gelen beyaz küp kavramı ve sanatın dış dünyadan kopmaya başlaması, Dada akımının ortaya çıkmasıyla birlikte kırılmıştır. Dada'nın bir anti sanat hareketi olması ve modern dünyanın estetik ve sanat değerlerini reddetmesiyle birlikte, saygın ve elit kabul edilen sanat müze duvarlarını aşarak, günlük hayata entegre hale gelir. Duchamp'ın sanat galerisinin sterilliğini eleştirmek adına yaptığı *Fountain* isimli eseriyle galeri mekânının içine pisuar yerleştirilmiştir. Bu sayede hazır nesneler galeri ve müzeleri istila etmeye başlamış, bir nesneyi sanat eseri haline getiren şeyin mekânın kendisi olduğu eleştirisi yapılmıştır (Wilder, 2007, s. 349). Dada akımından etkilenen kinetik sanat, pop art, kavramsal sanat, fluxus, happenings, land art gibi oluşumlar müze duvarlarını kırmış ve sanat eserlerini tüm çevreye yaymıştır (Vesna, 2011, s. 233). Artık sanat eseriyle kamusal alanlarda, evlerin içinde, büyük ve geniş arazilerde karşılaşmak mümkün hale gelmiştir. Teknolojinin olanaklarıyla da eser artık statik formundan çıkmış, beyaz küpün içinde dokunması yasak olan sanat yapıtları etkileşimli hale gelerek, seyirciyi kendine dokunmaya davet etmeye başlamıştır.

Dada etkisiyle ortaya çıkan bu yeni kavramlar, resim heykel geleneksel sanat türlerini zorlamanın yanında, izleyiciyi mekânın içine davet ederek, sanat eseriyle daha yakın bir ilişki kurulmasını sağlamıştır (O'Doherty, 2016, s. 10). Duvarlara asılan ya da kaide üstüne yerleştirilen eserler artık ekranlara taşınmış, tavandan sarkıtılmış ve içinde gezilebilir hale gelmiştir.

Modern sanatla birlikte ortaya çıkan ve çağdaş sanat eserlerinin de hızlıca benimsediği beyaz küp modeli teknolojik gelişmeler ışığında değişime maruz kalmıştır. Bunlar zaman içerisinde sanat akımlarının farklı eserler üretmesinin yanında, teknolojinin gereklilikleri çerçevesinde de gerçekleşmiş değişimlerdir. Beyaz küp modelini değişime zorlayan en önemli şeylerden biri video art işlerinin müze ve galerilerde sergilenmeye başlamasıdır. Dış dünyadan kendini soyutlayan sanat mekânı, eserin anlaşılmasını kolaylaştırmak adına, beyaz duvarlarla hem yeterli aydınlatmayı sağlamaya çalışmış hem de dikkat dağıtacak her şeyi ortadan kaldırmaya odaklanmıştır. Yeni Medya sanatıyla yakın ilişki içinde olan video art projelerinde ise izleyicinin eseri anlayabilmesi için etraftaki ışığın ortadan kaldırılması gerekmiştir. Bu nedenle beyaz küp modelinin karşısında kara kutu (black box) olarak adlandırılabilir mekânlar yaratılmak durumunda kalmıştır. Kara kutu, mekân içerisinde doğal ve yapay ışığı tamamen ortadan kaldırmayı hedefler. Kara kutu daha sonra Yeni Medya Sanatıyla yaygınlaşan etkileşimli enstalasyon çalışmaları için de gerekli olan bir mekân türüne dönüşmüştür (Paul, 2008, s. 55).

5.3. Yeni Medya Sanatında Mekânın Kullanımı

Yeni Medya teknolojileriyle birlikte gerçek sanat mekânı dijital sanat mekânına dönüşmüş ve çeşitli sanat formlarını içinde barındırarak sanat tüketimini değiştirmiştir (Enhuber, 2015, s. 121). İnternetin ortaya çıkışıyla beraber sanat için yeni bir potansiyel mekân doğmuştur. Sosyal anlamda da bir devrim niteliğinde olan Yeni Medya teknolojileri sanat alanları için de büyük bir değişimin kaynağıdır. Birçok sanatçı için internet, açık ve anında ulaşım özelliği sayesinde, müze veya galeri oluşumunun dışında sanatla ilgilenmeyen seyirciye dahi ulaşabilecek potansiyeldedir (Tribe ve Jana, 2006, s. 18). İnternetin sağladığı sanal mekân insanların bir araya geldiği bir meydan, iş yapmak için buluştukları

bir çevre ya da yürüyüş yaparken karşılaştıkları bir yol gibi toplumsal bir mekân olarak işlev görebilir. Buna ek olarak özellikle çağdaş sanatın sıklıkla kullandığı beyaz küp modeli ve geleneksel sanatların başvurduğu diğer küratöryel modeller ve mekânlar Yeni Medya Sanatıyla birlikte değişmiştir. Gavin Hogben *Film, Art, New Media Museum Without Walls* kitabında yayınlanan “Right Here... Right Now... Art Gone Live!” bölümünde cam ve taş gibi fiziksel objelerle sanatın yapıldığı dönemde krallıkların ve dini mecraların kuralları belirlediğini; yağlı boya ve kanvaslar ortaya çıktığında da akademinin ve müzenin sanatın sınırlarını çizmeye çalıştığını söyler. Bugün ise dolaşım ve depolama internet yardımıyla ücretsiz hale gelmiş, bloglar, forumlar ve sosyal medya siteleri artık toplumsal buluşma noktaları olan gece kulüpleri, eğlence mekânları, festivaller ve enstitülerin olduğu yerlere insanları yönlendirmeye başlamıştır (2012, s. 307)

Derya Yücel’e göre Yeni Medya teknolojileriyle birlikte sanatçılar artık geçmişte var olan estetik yargılar ya da tarihsel üretimler dışında, sanal gerçeklik, web gibi “fiziksel olarak var olmayan mekânların, politik ve ekonomik olarak oynadıkları role odaklanmaktadır” (2012, s. 53). 21. yüzyılın başındaki gelişmelerle dijitalleşen hayatlar, sanat alanında da etki göstermiş ve internet ortamı iletişim biçimlerini kökten değiştirmiştir (Lovejoy, 2011, s. 2). İnternet, özellikle net.art akımıyla başlayarak, sanat eserleri için yeni bir sergileme mekânı haline gelmiştir. Buna ek olarak Yeni Medya araçları kullanılarak üretilen sanat eserlerini sergilemek için yüksek teknik donanımlı ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) gibi merkezler açılmaya başlanmıştır. San Francisco Museum of Modern Art gibi var olan galeriler de teknik yetersizliklerini gidererek, kendilerini Yeni Medya teknolojilerine adapte etmiştir. Birçok sanatçıya göre net.art bir ağ içindedir ve tam olarak yeri belirlenemez. Bu nedenle Yeni Medyada sanal ortamlarda bulunan eserler, maddesiz, fiziksel olmayan ve sanaldırlar (Dietz, 2008, s. 77).

Aynı zamanlarda kullanıcı dostu web tarayıcılarının ortaya çıkmasıyla, internet içinde sanal galeriler ve müzeler oluşmaya başlamıştır (Gere, 2004). Köklü ve eski sanat galeri ve müzeleri daha sonraki yıllarda kendilerini sanal ortama taşıyarak, Google’ın da desteğini alıp sanal müzeler oluşturmuş, Google Art Project dahilinde kullanıcılara evlerinden çıkmadan dijital teknolojiler sayesinde dünyanın

birçok yerindeki müzeyi gezebilme özgürlüğü sağlamıştır. Julie H. Reiss'a göre müzeler ve galeriler bu zamanda artık “geleceğin estetik laboratuvarları” haline gelmeye başlamış, sanat yapıtını herkesten saklayan bir beyaz küp olmak yerine, artık eserin üretiminin içinde gerçekleştiği aktif bir lokomotif görevini üstlenmektedir (1999, s. 100). Sosyal medya platformlarında var olmaya başlayan önemli sanat merkezleri eserlere ait görselleri paylaşarak, kullanıcılar için yeni bir mekân deneyimi sunmuşlardır. Sanal mekânın sanat içinde kullanımı hem sanatçının üretim süreçlerini hem de bu eserlerin sergilenme biçimlerini değiştirmiştir.

Zaman ve mekân kısıtlamalarının ortadan kalkmasıyla birlikte küresel bir kullanıcı kitlesine ulaşabilen dijital sanat, izleyiciyle dolaysız bir etkileşim kurabilmektedir. Dağıtım ve sergilenme aşamalarının kolaylaşması, kolay modifiye edilebilir olması ve istenildiği takdirde aniden ortadan kaldırılabilir yapısıyla, sanal mekânlar sanat yapıtının karakterinde de değişimlere neden olmuştur. Sonuç olarak da Benjamin'in ifade ettiği biçimiyle eserin sergileme değeri ortadan kalkmış, izleyiciler için günlük yaşamın içine dahil hale gelmiştir (Torun, 2015). Benjamin'in sanat eserinde bahsettiği biriciklik, tekniğin olanaklarıyla ortadan kalkmış bulunmaktadır. Yine Benjamin'in kavramlarından biri olan ‘flaneur’, şehirde gezen insan, Ayla Torun'un yorumuyla artık dijitale taşınmıştır. Dijital flaneur artık internet ve Yeni Medya içinde dolanmaktadır (2015). Dijital flaneur'un internette karşılaştığı sanat eserlerinin birçoğunu deneyimlemek için müzelere ve galerilere gidiyor olması, geçmişten kalan fiziksel mekânların Yeni Medya Sanatı içinde de varlığını sürdürdüğünü göstermektedir. Dijital sanat mekânları, sanat eseriyle fiziksel mekândaki gerçek karşılaşmanın yerini tutmaya çalışmaz, aksine bunu desteklemeye çalışır. Dijitalleşme müzeye veya galeriye gitme bilincini ve isteğini uyandırmaya çalışır (Enhuber, 2015, s. 127).

Yeni Medya Sanatı sanal mekânlarda ve fiziksel mekânlarda sergilenebilir. Bütün bunlara ek olarak Yeni Medya Sanatında dijital bir eseri fiziksel bir mekânla birleştirerek yeni bir eser üretmek de mümkündür. Yeni heykel çalışmalarında dijital olarak oluşturulmuş görüntüler, fiziksel objelerin üstüne yansıtılarak izleyiciye sunulabilmektedir. Aynı şekilde artırılmış gerçeklik ürünü sayılabilecek eserler de hem galeri ve müzelerde hem de kamusal alanlarda sergilenebilir.

Mimari yapıların üzerine yansıtılan video yerleştirme çalışmalarıyla ya da şehir merkezlerinde ve meydanlarında bulunan büyük ekranlardan yayınlayarak eserleri kamusal alan içinde de sergilemek mümkündür. Türkiye’de 2010 yılında İstanbul Kadıköy’de bulunan tarihi Haydarpaşı Gar binasına Yekpare isimli video yerleştirme projesi yansıtılmış, kamusal alanda izlenebilen kavramsal bir sanat örneği izleyicilere sunulmuştur (Ekim, 2011, s. 11). Yine Türkiye’de Bantmag Havuz binasında 2017 Nisan ve Mayıs aylarında gerçekleştirilen *PMS* sergisinde ise artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılmıştır. Geleneksel olarak tasarlanmış ve fiziksel mekâna yerleştirilmiş eserler akıllı telefonlar aracılığıyla hareketlenerek izleyicilere farklı bir etkileşim imkânı sunmuştur.⁹

Dijital teknolojilerin sanat eserlerinin üretim ve tüketim süreçlerinde sağladığı avantajların yanında dezavantajlar da bulunmaktadır. Bunların en önemli başlıklarından bir tanesi sanat eserinin korunması ve arşivlenmesi problemidir. Güncel teknolojiler kullanılarak üretilen sanat eserleri, daha sonra kullandığı teknolojinin ortadan kalkmasıyla, gelecekte sergilenebilme şanslarını yitirmektedirler. Bu nedenle kimi dijital eserler, yok olmak üzerine oluşturulmaktadır ya da sadece belirli bir zaman içinde var olmaları için yaratılırlar.

Yeni Medya Sanatında mekân kavramı hem sanat üretimi hem de sanat ürününün sergilenmesi bakımından incelebilir bir kavramdır. Dijital olarak üretilen bir eser, kimi zaman sadece fiziksel mekânda sergilenenirken, kimi eserler de sadece sanal mekânda var olabilmektedir. Aynı şekilde dijital olmayan eserler de fiziksel ya da sanal mekânlarda sergilenebilir. Bu nedenle Yeni Medya teknolojilerinin olanaklarıyla üretilen ya da sergilenen sanat eserleri için mekân iki farklı başlık altında incelenebilir.

5.3.1. Üretim Mekânı Olarak Yeni Medya

Sanatçıların, sanat pratikleri kendilerine özgü ve belirli amaçlar doğrultusunda gerçekleşir. Her sanatçı farklı bir noktadan sanata yaklaşır. Dijital teknolojilerin ortaya çıkmasıyla yaşanan süreçte, sanatçıların özellikleri de

⁹ <http://www.artfulliving.com.tr/gundem/artirilmis-gerceklik-sergisi-pms-i-11473> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2017).

oldukça deęiřmiřtir. Medya sanatçıları artık akademinin iine doęru kaymaya bařlamıřtır (Lovejoy, 2011, s. 2). Sanatçıların stüdyoları bilim laboratuvarlarına, teknoloji ve bilim merkezlerine dönuřmüř durumdadır (Quaranta, 2013, s. 39). Aynı zamanda, geleneksel sanatlarda öne ıkan sanatının ismi olurken, Yeni Medya ile birlikte bu durum da deęiřmiřtir. Kolektif bir řekilde alıřmalar yürüten sanatı toplulukları kimi zaman eserlerin anonim olarak dolařıma girmesini desteklerler. Hatta hacktivism ieren sanat iřlerinde sanatının kimlięinin gizli kalması önemli bir noktadır. Yeni Medya Sanatında mühendisler, enformasyon ve teknoloji uzmanları, mimarlar, müzisyenler, sanatılar ve tasarımcılar bir arada üretim modellerini ve amalarını paylařarak üretim yapmaktadırlar (Quaranta, 2013, s. 68).

Yeni Medya Sanatında sanatılar, aędař Sanatta olduęu gibi toplumsal, sosyolojik ya da ekonomik eleřtiriler yapan eserler üretmek yerine, teknolojinin sınırlarını test etmeye alıřan ve yeni teknolojiler üreten iřler de yapmaktadırlar. Bilim laboratuvarı haline gelmiř stüdyolarda, artık eleřtirel tavır terkedilmiř, yerine bilim ve teknolojiye katkı saęlayacak deneysel alıřmalar yapılmaya bařlanmıřtır (Quaranta, 2013, s. 36). Yeni Medya teknolojileri bütünü bu eserleri hem üretmek, hem modifiye etmek hem de sunmak iin kullanılmaktadır.

Yeni Medya teknolojileri geleneksel sanat formları üretmek iin de kullanılabilir (Paul, 2008, s. 3). Örneęin dijital olarak tasarlanmıř, üçboyutlu bir izim ya da ikiboyutlu dijital bir illüstrasyon baskı alınarak heykel ya da resim olarak üretilebilir. Dijital olarak ekilmiř fotoęraflar, yine dijital ortamda manipüle edilerek, geleneksel formda basılabilir. Ya da Yeni Medya teknolojileri kullanılarak tamamen dijital olarak üretilmiř etkileřimli bir eser, ya da bir video art örneęi sadece dijital ortamlarda alıřır řekilde tasarlanabilir. Dolayısıyla Yeni Medya teknolojileri üretim sürecinde ister dijital platformlar iin isterse de geleneksel sanat formları iin üretimler gerekleřtirebilir. Bu nedenle teknolojiyi bir amatan ok ara olarak ele almak daha faydalıdır. Charlie Gere ise teknolojiyle alıřan sanatıların sonunda geliřmekte olan bilgisayar grafik endüstrisi iine dahil olduęunu söyler (2008a, s. 13). Yani bilgisayar tabanlı alıřan sanatılar, eser üretmenin yanında tasarımcı ya da teknoloji geliřtiriciler olarak da alıřmaktadırlar.

Bilgisayar ortamında sanat üretmek isteyen sanatçılar için, Yeni Medyanın bilgiye erişim hızı ve bilgi çeşitliliği büyük bir avantaj sağlamaktadır. Yeni Medya Sanatını etkilemiş olan sanat akımları, hazır nesne kavramını sanat üretim süreçlerine daha önceden katmış bulunmaktadır. Yeni Medya teknolojisi sayesinde de sanatçılar ağlar içerisinde sayısız görüntüye, sese, hareketli görüntüye ve yazılara ulaşabilir. Yeni Medyanın sağlamış olduğu 'kopyala' 'yapıştır' özelliğiyle eser üretmek montajlama tekniğiyle daha kolay hale gelmiştir (Tribe ve Jana, 2006, s. 13). Bu özellik sayesinde geleneksel sanat örnekleri de tekrar üretime girip, dijitalleşmiş, birçok fikir ödünç alınmış ve dijital dünyaya uyarlanmıştır. Sanatçıların ağ üzerinden erişebildiği data çeşitliliğini sağlayan en önemli etkenlerden biri de internet dünyasının açık kaynak (open source) kullanımını karakteristik olarak destekliyor olmasından kaynaklanır. Tezin önceki bölümünde bahsedilen Yeni Medyanın bilgiyi herkesin kullanımına eşit ulaşım hakkı ve hızıyla sunuyor olması, aynı zamanda bütün kullanıcıların var olan bilgiye yeni şeyler eklemesini de olanaklı kılmaktadır. Bu etkileşimli durum açık kaynak olarak da adlandırılabilir. Bütün kullanıcıların kullanımına, paylaşımına ve modifikasyonuna açık olan dijital enformasyon teknolojisi, sanat üretiminde sanatçılar için büyük bir olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla var olan enformasyon, Yeni Medya Sanatında yeniden üretime girmekte ve dijital işlem görmektedir. Dijitalleştirilmiş herhangi bir şey de sayısız değişim geçirebilir ve sayısız şekilde paylaşılabilir (Bolter ve Grusin, 2000, s. 139).

Dijital teknolojiler ve sanatçılar arasındaki ilişki çok yönlüdür. Sanatçının değişen rolüyle birlikte artık bilgisayara hakim olan ve bilgisayar aracılığıyla yaratıcı süreçleri yöneten sanatçılar bu alana ait yetkin eserler üretmektedir. Kendilerini bilgisayar teknolojisine adapte etmeyi başarmış sanatçılar geleneksel sanat üretim biçimlerini dijital teknolojiyle harmanlamaktadırlar. Teknolojiyi daha iyi hale getirmeye de yarayan üretim süreçleri, yeni bir şey üretmenin ötesinde var olanı da daha iyi hale getirmek üzerinedir. Bu nedenle sanatçılar dijital teknolojilerin gelişmesi için yapılan araştırmalarda ön sıralarda yer alırlar (Gardiner ve Gere, 2010, s. 32). Yeni Medya Sanatçıları teknolojiyi nesneler ve insanlar arasındaki ilişkilere dahil olmaları ya da o ilişkileri yönlendirebilmeleri için de kullanmaktadır (Anderson, 2014, s. 352). Sonuç olarak Yeni Medyanın en

önemli özelliklerinden biri olan etkileşimi işlerinde sıklıkla kullanırlar. İzleyicinin rolü sanatçınıninkine kadar önemlidir. Araştırma süreçleri ve inşa etme sırasında etkin olan ve dijital teknolojileri verimli şekilde kullanmaya çalışan sanatçı, eseri izleyicinin kullanımına sunar. Böylelikle izleyicinin nesneye ve özellikle de sanat nesnesiyle olan ilişkisi eserin odağında kalır.

Dijital ortamlar fiziksel mekândan farklı olarak kodlar aracılığıyla hem mümkün olmayan şeylerin üretilmesine olanak sağlamakta hem de üretimin hızını arttırmaktadır. Geleneksel sanatlarda olduğu gibi sanatçı Yeni Medya teknolojisinin bu karmaşık aracını kullanmak için öğrenmeye ve uzmanlaşmaya mecbur durumdadır, fakat belki de Yeni Medya sanatının geleneksel sanattan en farklı olduğu nokta, sanatçının artık daha fazla araştırma yapması ve yeni bir eser üretirken, üretim sürecinden çok hazırlık sürecinde vakit harcamasını gerektirmesidir. Bazı küratörlere göre Yeni Medya Sanatında kullanılan 'araştırma' ve 'çeşitleme' (versioning) gibi ifadeler bilim ve teknoloji alanlarında sürekli kullanılmasından dolayı, bu sanatın bilim ve teknolojinin dilini de ödünç aldığı söylenebilir (Cook, 2008, s. 39). Dijital üretim süreçleri sanatçının rolünü değiştirdiği gibi, sanatın dilini de değiştirmiştir.

5.3.2. Sergileme Mekânı Olarak Yeni Medya

Dijital teknolojinin her an her yerden ulaşılabilir olma özelliği sanat disiplininin ulaşılabilirliğini de değiştirmiştir. Saraylardan ve güç sahibi kişilerin tekelinden kurtularak, insanların buluşma noktaları haline gelebilecek ortak alanlara taşınan sanat, Yeni Medya ile beraber herkese daha kolay ulaşılabilir duruma gelmiştir. Yeni Medya içerisinde eserlerin sergilenmesi yine üretimi gibi iki şekilde olabilir. Bunlardan ilki dijital olarak üretilmiş eserin, Yeni Medya teknolojileri kullanılarak kullanıcılara sunulması, ya da geleneksel olarak üretilmiş eserlerin dijitalle aktararak internet ve benzeri platformlarda insanların karşısına çıkmasıdır.

Yeni Medyanın sanat ortamına entegre olmasından sonra ortaya çıkan net.art kavramı sanat için yeni bir sergileme mekânı sunmuştur. Global dolaşıma giren eserler artık herkes için eşit mesafededir. Christiane Paul Yeni Medyanın interneti sergileme mekânı olarak kullanması konusunda artık müzenin aynı zamanda her

yerde bulunabildiğini ve müze duvarlarının ortadan kalktığını söyler (2008, s. 53). Müzenin bu saydam durumu sanatçılar arasındaki işbirliğini ve iletişimini daha kolay, müze kavramını ise artık yaşayan bir bilgi mekânı haline getirmiştir. İnternetle birlikte sanatçılar için önemli bir platform haline gelen Rhizome gibi siteler sanat çevreleri tarafından da kabul görmüş çevrimiçi müzeler olarak işlev görmektedir. Rhizome New York'taki New Museum ile de işbirliği içinde olmuş, hatta dijital platformda izleyiciye sunulmuş eserlerin bazılarını fiziksel ortama taşıyarak da sergilemiştir (Corcoran ve Graham, 2014, s. 97). Marina Gržinić'in de belirttiği gibi, sanal mekânlar aslında var olmayan mekânlardır. Yerleri fiziksel mekânlar gibi belirlenemez. Oysa fiziksel mekân olarak ele alınan galeri ya da müze içine yerleştirilen her eserin bağlamını yeniden kurar. Her mekânın kendine özgü tasarımında eser farklı şekillerde konumlandırılır. Dijital bir eser fiziksel bir mekâna yerleştirilirken, kimi zaman belirli teknik koşulları ve ölçüleri karşılaması gerekir. Eseri projeksiyon ile yansıtmak, ya da bir ekran kullanmak veya bir kioska yüklemek eserin doğasını ve etkileşim biçimlerini de kökten değiştirir (Paul, 2008, s. 56). Öte yandan sanal mekânlarda böyle bir sorun yaşanmaz. Var olmayan ya da yeri belirlenememiş mekân içinde eser tek başınadır. Steve Dietz, sanatçılara göre net.art'ın bir ağ içinde ve yeri belirlenemez olduğunu belirtir. Bu fiziksel olmayan sanal mekândaki şeylerin algılanabilmesi için de kullanıcıları sanal mekâna taşıyabilen araçlar gereklidir (2008, s. 77).

İnternet içinde çevrimiçi galerilere ek olarak herhangi bir web sitesi üzerinden de sanat eserlerini sergilemek mümkündür. Günümüzde birçok sanatçı kendi işlerini sahip oldukları kişisel web siteleri üzerinden ya da sosyal medya platformlarından kullanıcılarla paylaşmaktadır. Bununla birlikte birçok galeri ve müze teknik altyapılarını Yeni Medya Sanatıyla uyumlu olacak şekilde güncellemiştir. Gavin Hogben bu konuda müzelerin dijital araçlar ve pratikleri benimseyerek kendilerini çoktan dijital döneme adapte ettiklerini, fakat dijital çağın kendini müzelere adapte edip etmediğinin hâlâ belli olmadığını belirtir (2012, s. 304). Bunun yanında sanal ortamlara da kendilerini adapte ederek, web sitelerini ve sosyal medya hesaplarını kurmuşlardır. Google'ın 2011 yılında başlattığı ve 2013 yılında stabil sürümünü kullanıma geçirdiği Art Project çalışması hem çevrimiçi bir galeri olarak işlev görmek hem de önemli müzeleri

sanal olarak gezmeyi olanaklı kılmaktadır. Bu geleneksel olarak üretilmiş sanat eserlerinin de sanal mekânlarda sergilenebileceğini göstermektedir. Geleneksel eserler, dijitale aktararak dolaşıma girmekte, kullanıcıların paylaşımına açılmakta ve hatta eser üzerinde oynamalar yaparak ya da eseri yeniden farklı şekillerde üretecek tüm manipölasyonlara olanak sağlamaktadır.

Sosyal medya platformları da yine sanal mekânlarda eserlerin yayınlanması için bir zemin sunmaktadır. Birçok önemli müze ve galeri bu platformlar üzerinden eserlerin görüntülerini paylaşarak, seyircileri mekânlarına davet etmektedirler. Instagram ve Facebook gibi platformların yeni ortaya çıkan gücüyle de artık fiziksel mekânlar dönüşmeye başlamıştır. Sokaklarda ve farklı iç mekânlarda sergilenen görseller, kullanıcıların dikkatini çekmekte ve bu görsellerle fotoğraf çekerek sosyal medya hesapları üzerinden paylaşabilmeleri için kullanıcıları bu mekânlara davet etmektedir. Bu durum son zamanlarda müzelerin de dikkatini çekmiş ve kimi alanlar bu amaç doğrultusunda kullanılmak üzere yeniden tasarlanmıştır. Kimi işler de yine Instagram kullanıcılarını müzeye çekerek, eserlerin fotoğrafını çekmek için cazibe oluşturmaktadır. Örneğin 2015 yılında Smithsonian Renwick Galerisinde sergilenen *Wonder* isimli sergide bir odanın içine yerleştirilmiş gökkuşağı ve index kartlarından oluşan dağlar Instagramda en çok paylaşılan görsellerden biri haline gelmiştir.¹⁰ Bu serginin ardından diğer galeriler de benzer işler üretmeye başlamıştır. Matchar'ın aktardığına göre San Francisco'daki Museum of Modern Art(MoMA) mimarisine öz çekim yapılabilen noktalar içeren balkonlar eklemiş, Los Angeles'da bulunan Getty Müzesi de aynadan öz çekim yapmayı olanaklı kılacak yeni aynalarla duvarlarını dekore etmiştir. Böylelikle fiziksel mekânlar için tasarlanmış ve geleneksel yöntemler kullanılarak üretilmiş eserler dahi, Instagram üzerinden kullanıcılar aracılığıyla dijital hale gelmektedir. Bu durum da kullanıcıların sanat merkezlerine gitmelerini teşvik etmekte ve kullanıcılar üzerinden etkili bir reklam kampanyası yürütmeyi olanaklı kılmaktadır.

Yeni Medyada Lefebvre'nin bahsettiği temsil mekânları ile mekân temsilleri bir araya gelerek yeni bir boyut yaratmıştır. Müzeler sergiler artık sembolik olarak

¹⁰ Matchar, E. (2017). "How Instagram is Changing the Way We Design Cultural Spaces". <https://www.smithsonianmag.com/innovation/how-instagram-changing-way-we-design-cultural-spaces-180967071/> (Erişim tarihi: 12 Kasım 2017).

oluřturulmuř sanal mekânlaraya tařınmıř, kltrel kodları farklı bir mekândan kullanıcılara sunmaya bařlamıřtır. Felsefe tarihi boyunca sregelen mekân tartıřmaları fiziksel mekânla sınırlı kalırken, sanat dahilinde ortaya çıkan mekân kavramları Yeni Medya ile birlikte yeni bir boyuta tařınmıřtır.



6. YÖNTEM

6.1. Araştırma Modeli

Tezin alan araştırması desenini fenomenoloji ya da diğer bir adıyla olgubilim oluşturur. Olgubilim deseni günlük hayatın içinde farkında olunan fakat derinlemesine bir anlayışın bulunmadığı alanlara odaklanır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 78). Saldana'ya göre ise olgubilim deseni görüngülerin ya da şeylerin doğasını ve anlamlarını ortaya koymak için yapılan çalışmadır (2011, s. 7). Olgubilim deseninin temeli felsefenin yorum analizine ya da metinlerin ana fikirlerini ortaya çıkarma çalışmalarına dayanır. Bu anlamda da olgubilim deseni felsefedeki karşılığıyla örtüşmektedir. Günlük hayatta karşılaşılan olgular, derinlemesine bir incelemeyle anlamlandırılır. Bu araştırma deseninde veri kaynakları genellikle sözü geçen olguyu deneyimleyen, bu deneyimi açıklayabilecek ve dışa yansıtabilecek bireyler ya da gruplardan oluşmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 80).

Olgubilim çalışması felfesi kökenden hareketle, deneyimlenmiş olguların yazıya dökülerek araştırılmasını amaçlamaktadır. Olguya yönelik tüm önyargıların bir kenara bırakılarak, görüşmecilerin olguyu kendi anlamlandırmaları ve bilgileri üzerinden incelemektedir (Onat-Kocabıyık, 2015, s. 57). Olgubilim çalışmaları genellikle amaca yöneliktir ve küçük bir grupta yüz yüze görüşmeyi gerekli kılmaktadır. Önyargılardan uzak bir şekilde görüşmecilerle yapılan görüşmelerde araştırmacı kesin ve net cevap alma beklentisi olmaksızın yarı yapılandırılmış, açık uçlu sorular yöneltir ve bu sorulara görüşmecilerin kendi deneyimlerini aktarabileceği şekilde müdahalesiz olarak cevaplar almaya çalışır.

Yeni Medya Sanatı 1990'lı yılların başından itibaren etkin bir şekilde sanat mekânlarında ve sanal ortamlarda sergilenmeye başlanmıştır. Yeni Medya'nın tanımını oluşturmada ortaya çıkan problem Yeni Medya Sanatı için de geçerlidir. Yeni Medya Sanatı her ne kadar uzun yıllardır var olan bir olgu olsa da, tanımı ve karakteristik özellikleri konusunda belirli zeminde uzlaşılmamış bir alandır. Farklı görüşler zaman içerisinde kendilerine farklı kategorilerde yer bulmuştur. Bu nedenle Yeni Medya Sanatına gündelik hayatta fiziksel ve sanal mekânlarda sıklıkla karşılaşıyor olsa da tanımı ve özellikleri konusunda ortak bir zemine sahip

değildir. Sonuç olarak neredeyse yirmi beş yıldan fazla bir süredir var olan fakat derinlemesine incelenmemiş bir alan olarak Yeni Medya Sanatı ele alınacaktır.

Tezin alan araştırması aynı zamanda bazı yönlerden gömülü teori (grounded theory) ile de örtüşmektedir. Glaser ve Strauss gömülü teoriyi sosyal araştırmadan sistematik bir biçimde toplanan data olarak açıklamaktadırlar (2006, s. 2) Gömülü teori sistematik olarak toplanmış verilerin üstüne kurulan bir teoridir. 1967 yılında Barney Glaser ve Anselm Strauss'un sosyal bilimlerde kullanılan araştırma yöntemlerini yetersiz bulmalarıyla gömülü teoriyi keşfetmişlerdir. Gömülü teori veriden teoriye doğru ilerleyen bir metodolojidir (Strauss ve Corbin, 1994, s. 273). Ortaya çıkacak olan teoriyi verinin kendisi belirler. Teori çalışma içerisinde keşfedilir. Gömülü teoriyi diğer metodolojilerden ayıran şey teorinin gelişimine dikkat çekiyor olmasıdır. Var olan teorilerin doğrulanması ya da yanlışlanmasından çok, bu metodolojide yeni bir teori ortaya çıkartılır (Arık ve Arık, 2016, 2. 216). Verinin değerlendirilmesinde gömülü teori devamlı bir karşılaştırmalı analizi kullanır. Bu yöntem daha çok kodlama evresinde benzerlikleri ve farkları ortaya çıkartarak kategorileri oluşturmaya çalışırken ileri geri hareketler yapar. Gömülü teorinin veri analizinde, içerik analizinden farklı olarak kategoriler verinin kendi içinden çıkar. Var olan kategoriler içine yerleşmezler (Glaser, 1965, s. 439).

Gömülü teori yöntemi sosyoloji alanından türemektedir. Araştırma problemini sosyal pratiklerin bütünü içerisinde araştırmayı hedeflemektedir. Araştırmacının bu süreç içerisinde oynadığı sosyal rol de yine gömülü teori için önemli bir etkidir (Onat-Kocabıyık, 2015, s. 57). Araştırmacı bu rolde edindiği verileri de yine çalışmanın içerisinde kullanabilmektedir. Ayrıca, daha önceden oluşturulmuş alanyazındaki çalışmalarla karşılaştırma yapabilmesi, değişen süreçleri ve dinamikleri de ortaya çıkarmasına yardımcı olmaktadır. Verilerin analizinde görüşmelerden çıkan sonuçlar birer kavramsal etiket altında toplanmaktadır. Bunun sonucunda da tekrar eden kavramsal etiketler, araştırma içerisinde teoriyi oluşturacak temel kavramlar haline dönüşür (Onat-Kocabıyık, 2015, s. 60).

Tezin konusu olan Yeni Medya Sanatı günlük hayatta sıklıkla karşılaşılmamasına rağmen anlamı ve özellikleri hakkında belirli görüşe sahip değildir. Yapılan

araştırmanın amacı bu olgunun anlam ve özellikleri bakımından kendi kategorilerini oluşturmasıdır. Bu nedenle tezin alan araştırması gömülü teori modeline de yakındır. Özellikle veri analizinde karşılaştırmalı analiz yönteminin kullanılması ve var olan kategoriler yerine verinin kendi kategorilerini oluşturacak olması bakımından gömülü teoriden yararlanmaktadır. Görüşmecilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda oluşturulan kavramların tekrar etme sıklıkları, üretilen teorinin temalarını oluşturmaktadır.

6.2. Araştırma Süreci ve Örneklem

Olgubilim ve gömülü teori çalışmalarında veri toplanması genellikle görüşmeler sayesinde gerçekleştirilir. Bu görüşmeler söz konusu olguyu deneyimleyen ve fikir beyan edebilen kişilerle gerçekleştirilir. Kişilerin deneyimlerinden beslenen bu görüşmeler çoğunlukla yarı yapılandırılmış sorular ve bu sorulara yardımcı olabilecek sonda sorularla yapılır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 80). Sonda ya da diğer bir adıyla sondaj olarak adlandırılabilen sorular, araştırma içerisinde belirlenen ana sorulara yardımcı olabileceği düşünülerek, daha derinlemesine cevaplar almak adına hazırlanmış, ana sorularla bağlantılı sorulardır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde, açık uçlu soruların oluşturulması öncelikle genel bir sorunun belirlenmesiyle başlar. Bu noktadan hareketle araştırmacının daha geniş kapsamda veri toplayabilmesi için sınırlayıcı olmaktan kaçınması adına destekleyici araştırma sorular oluşturulur (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 100). Görüşme tekniğinin genelde diğer tekniklerin ulaşamadığı bilgileri elde etmekte daha başarılı olduğu düşünülür (Wellington ve Szczerbinski, 2007:81). Görüşme tekniği her ne kadar kolay gibi görünse de Patton'a göre, beceri, duyarlılık, yoğunlaşma, insanlar arası anlayış, disiplin gibi birçok boyutu içinde kapsar (1987, s. 108). Aynı zamanda Patton görüşmenin bir bireyin iç dünyasına girmek ve onun bakış açısını anlamak olduğunu belirtir (1987, s. 108). Görüşme tekniği karşılıklı etkileşim gerektiğinden sürekli ve dinamik bir yapıya sahiptir.

Tezin konusu olan Yeni Medya Sanatıyla ilgili kişileri bulabilmek amacıyla bir ön araştırma yapılmıştır. Bu araştırmada öncelikle İstanbul IKSİV kuruluşundan ve Ankara Cermodern gibi sanat galerilerinden yardım istenmiştir. Alanla ilgili

kişilerin listesi bu kurumlardan talep edilmiştir. Geri dönüş yapan IKSİV daha önce çalıştığı ulusal ve uluslararası sanatçı ve küratörlerin bir listesini e-mail aracılığıyla göndermiştir. Cermodern ise çalıştığı sanatçı ve küratörlerin çağdaş sanatı alanından olduğunu söylemiş ve Yeni Medya Sanatı konusunda yardımcı olamayacaklarını belirtmişlerdir. İnternet üzerinden yapılan araştırmada öncelikle Türkiye’de daha sonra da yurtdışında gerçekleşen Yeni Medya Sanat festivalleri ve konferansları araştırılmıştır. Aynı zamanda internette ve alanla ilgili yazılar, konferanslar ve sergilerde adı sıklıkla geçen sanatçı ve küratörler, internet üzerinden araştırılmış, birçoğunun kendi web sitesi incelenmiştir.

6.2.1. Soruların belirlenmesi

Bu araştırmayla eş zamanlı olarak görüşme yapılacak kişilerin Yeni Medya sanatçıları, küratörleri, akademisyenleri ve teorisyenleri olabileceği konusunda karara varılmıştır. Bu alanlarda faaliyet gösteren kişilere yöneltilecek sorular yapılandırılmaya başlanmıştır. Öncelikle görüşme yapılan kişinin özgeçmişine dair bilgileri alabilmek ve kişilerin sanatçı, küratör ya da teorisyen olduklarını öğrenebilmek adına ilk bölümde demografik sorular oluşturulmuştur. Daha sonra görüşme soruları üç ana bölüme ayrılmıştır. İlk kısımda Yeni Medya Sanatının ne olduğu ve nasıl tanımlanabileceği üzerine sorular hazırlanmıştır. Sonda sorularla beslenen bu ana sorular aşağıdaki gibidir:

1. Yeni Medya Sanatı Sizce nedir?
2. Yeni Medya Sanatının teknolojiyle ilişkisi nedir?

Sonda sorular bu sanatı tanımlarken geleneksel medyadan nasıl ayrılabilceğini, Yeni Medya Sanatının ne tür bir söyleme sahip olduğunu ve gelecek için nasıl öngörülerin bulunduğunu, bu sanatın karakteristik özelliğinin ne olduğunu, teknolojiye olan bağlarını ve izleyicisiyle olan ilişkisini irdelemektedir.

Soruların ikinci bölümü görüşme yapılan kişilerin kendi hayatlarında Yeni Medya teknolojilerini nasıl kullandıklarını ve sanatçıyı bu teknolojiler bağlamında nasıl tanımladığını sormaktadır. Bu sorular şu şekildedir:

1. Günlük hayatta sizin teknolojiyle ilişkiniz nedir?
2. Yeni Medya Sanatçısı kimdir?

İkinci kısımdaki sonda sorular Yeni Medya teknolojilerine hakim olmanın sanatçı ya da küratörün yaratım süreçlerine etki edip etmediğini, teknolojik aletlerle sanatçının iş bölümünü nasıl yaptığını, sanatın ulaşılabilirliğini ne kadar etkilediğini ve Yeni Medya Sanatçılarının sahip olması gereken eğitimleri ya da bilgileri sormaktadır.

Son kısımda ise Yeni Medya Sanatı içerisinde mekân kavramını nasıl ele aldıklarını sorgulayan sorular bulunmaktadır. Bu sorular;

1. Yeni Medya Sanatının üretim mekânları nerelerdir?
2. Yeni Medya Sanatının sergileme mekânları nerelerdir?
3. Eserin sergileme mekânının seçilmesinde izleyicinin etkisi nedir?
4. Yeni Medya Sanatının sergilenmesi için size göre en iyi mekân neresidir ya da nasıl olmalıdır?

şeklindedir.

Bu sorulara yardımcı olacak sonda sorular ise bilgisayarın üretim mekânı olarak kullanımını, sanal ve fiziksel mekânın üretim ve sergileme süreçlerinde ayrımını, kamusal alanın kullanımını, farklı sergileme mekânlarının sanat yapıtının doğasına etkilerini ve izleyicinin sanat yapıtıyla karşılaşmayı tercih ettiği mekânları sorgulamaktadır.

Sorular ilk olarak Türkçe hazırlanmış, daha sonra uluslararası katılımcılarla da görüşme yapılmaya karar verilmiş ve sorular İngilizceye de çevrilmiştir.

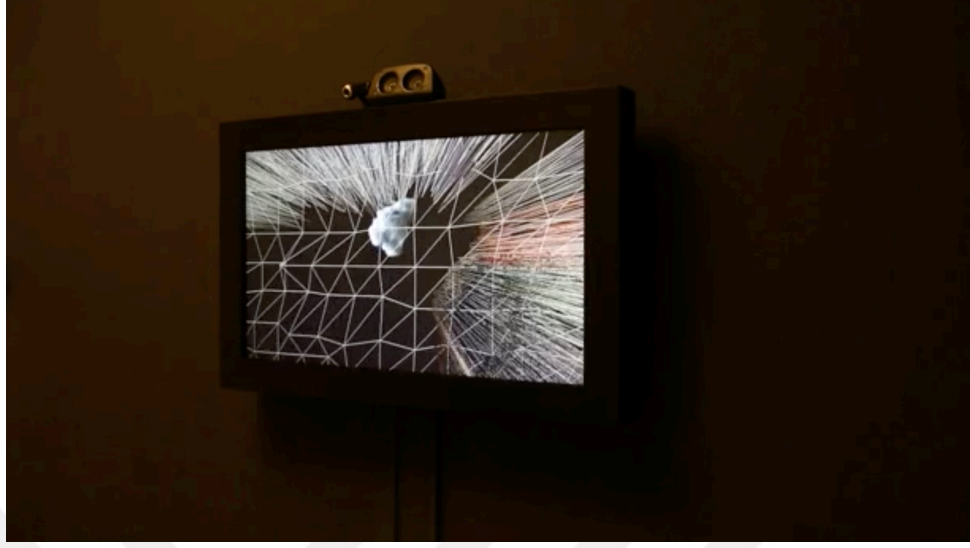
6.2.2. Katılımcıların belirlenmesi

Katılımcıların belirlenmesi ve araştırma evreninin oluşturulmasında kartopu veya diğer adıyla zincir örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Patton kartopu örnekleme tekniğinin basit bir soruyla başladığını savunur. Ona göre “Konuyla ilgili en çok bilgi sahibi olan kimdir?” ya da “Bu konuyla ilgili kimle görüşmemi önerirsiniz?” gibi sorular sorarak ilerleyebileceğini belirtir (1987, s. 56). Araştırmaya başlandığında oluşturulabilecek liste kısa olsa da, araştırmanın süreci içerisinde görüşme yapılan kişilerin yönlendirmeleri sayesinde bu liste uzayacaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.138). Yeni Medya Sanatıyla ilgilenen sanatçılar, küratörler, akademisyen ve teorisyenler çalışmanın araştırma evrenini

oluşturmaktadır. Bu nedenle hem basılı alanyazında hem de internet üzerinden bir araştırma yapılmış, Türkiye’de ve dünyada alanla ilgili kişiler belirlenmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda ulaşılabilirliği en yüksek isimler araştırılmıştır. Çalışmaya başlamadan önce 10-12 katılımcıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmasına karar verilmiştir. Bu görüşmeler ekonomi ve zaman bakımından ulaşılabilir olan kişilerle yüz yüze yapılmış, diğerleriyle de e-mail üzerinden görüşülmüştür.

6.2.2.1. Selçuk Artut

İlk görüşme Ankara’ya bir konferans için gelen sanatçı Selçuk Artut’la yapılmıştır. Kendisinin işleri öncelikle kişisel internet sitesi (selcukartut.com) ve Sabancı Üniversitesi’nin internet sitesi üzerinden incelenmiştir. Daha sonra kendisine mail atılarak randevu talep edilmiştir. Görüşmeyi kabul eden Artut ile katılacağı konferans sırasında görüşme yapılmak üzere anlaşılmıştır. Selçuk Artut 1976 yılında doğmuş ve İzmir’de büyümüştür. Koç Üniversitesi Matematik bölümünden mezun olan Artut, 1998 yılından itibaren Replikas grubunda profesyonel olarak bas gitar çalmaya başlamıştır. Daha sonra yirmi beş yaşında Sabancı Üniversitesi’nde ses ve görüntü üzerine dersler vermeye başlamıştır. Middlesex Üniversitesi’nde Ses Sanatı yüksek lisansını tamamlayan Artut, İsviçre’deki European Graduate School’da Medya İletişim Felsefesi üzerine doktorasını yapmıştır. Galeri Zilberman tarafından temsil edilen sanatçı Sabancı Üniversitesi’nde dersler vermeye devam etmektedir. Alanında birçok makale ve yazısı bulunan Selçuk Artut, aynı zamanda 2005 yılından bu yana çeşitli uluslararası çağdaş sanat sergileri ve bienallere sanatçı olarak katılmaktadır. Veri görselleştirme, ses sanatı, video art gibi sanatsal çalışmalarının yanı sıra Artut, akademisyen kimliğiyle de bilinmektedir.



Görsel 26. Selçuk Artut, "Fog" 2010
selcukartut.com

6.2.2.2. Petko Dourmana

Aynı konferansa katılan Bulgar asıllı Yeni Medya Sanatçısı Petko Dourmana ikinci katılımcıdır. Digital Worlds konferansının davetli konuşmacısı olan Petko Dourmana'nın kişisel web sitesi (sites.google.com/site/dourmana/home) incelenmiştir. Kendisinden Ankara'ya gelmeden önce mail üzerinden randevu istenmiştir. Görüşmeyi kabul eden Dourmana ile konferans sırasında görüşme yapılmıştır. 1970 doğumlu sanatçı Endüstriyel Tasarım eğitimi almıştır. Sonrasında Seramik lisans eğitimini tamamlamıştır ve yirmi beş yıldır çeşitli sergi ve bienallere iş üretmektedir. Sanatçı çoğunlukla enstalasyonlar ve net art projeleri üretmektedir. Bağımsız sanatçı olarak çalışan Dourmana birçok kaynağa göre yeni medya sanatçısı olarak tanınmaktadır. Büyük veri, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi tekniklerle de çalışan sanatçı, aynı zamanda çeşitli okullarda yarı zamanlı olarak dersler vermekte ve sanat alanında doktora çalışmasına devam etmektedir.



Görsel 27. Petko Dourmana, *"Post Global Warming Survival Kit"* 2008
dourmana.net

6.2.2.3. David Crowley

Üçüncü katılımcı yine Digital Worlds isimli konferansta davetli konuşmacıdır. İngiltere Royal College of Art okulunun Sanat ve Tasarımda Yaratıcı Yazarlık bölüm başkanı olan David Crowley üniversite web sitesinden (www.rca.ac.uk/more/staff/professor-david-crowley) incelenmiştir. Kendisiyle konferans sırasında tanışılmış, çalışmadan bahsedilmiş ve görüşme için randevu istenmiştir. Görüşmeyi kabul eden Crowley ile konferans bitiminde bir kafede görüşülmüştür. David Crowley Royal College of Art ve Brighton Üniversitesi'nde eğitimlerini tamamlamış aynı zamanda Polonya Academy of Art'ta eğitim almıştır. Görsel iletişim, teknoloji ve tasarım, komünist yönetimdeki Doğu Avrupa'da yapılan sanat ve tasarım projeleri üzerine çalışmalar yapmaktadır. Daha önce Brighton Üniversitesi'nde de görev yapan Crowley, 1999 yılından itibaren Royal College of Art'ta program yürütücüsü olarak çalışmaktadır. Victoria and Albert Museum'da *Cold War Modern* sergisini davetli küratör olarak düzenleyen Crowley, dünyanın çeşitli yerlerinde sergiler ve bienaller düzenlemiştir. David Crowley son dönem çalışmalarını 'remediation' kavramı üzerinden kurgulayarak, hem akademisyenliğe hem de küratörlüğe devam etmektedir.



G rsel 28. David Crowley, "Cold War Modern" sergisi k rat rl   , 2009

6.2.2.4. Ba ak  enova

Digital Worlds konferansının d zenleme kurulunda yer alan Ba ak  enova bir ba ka katılımcıdır. Kendisiyle  niversitedeki ofisinde g r   me ayarlanmı tır.  enova'nın i leri basaksenova.com adresinden incelenmi  aynı zamanda IKS  tarafından da g r   me yapılması  nerilmi tir. 1970 yılında do an  enova, İngiliz Dili ve Edebiyatı lisans e itimini tamamladıktan sonra Bilkent  niversitesi'nde Grafik Tasarım y ksek lisansı ve aynı okulda İleti im Teknolojileri  zerine de doktorasını tamamlamı tır. 2002 yılında Amsterdam'da De Appel enstit s n n k rat ryel e itim programına katılmı tır. 2002 yılında T rkiye'de elektronik sanatlar, teknoloji ve tasarım alanındaki i lerin ar ivini olu turan ve sanat ıları ve sanat eserlerini bir araya getiren bir platform g revi g ren nomad-tv.net web sitesinin kurucularından olmu tur. 1996 yılından bu yana ulusal ve uluslararası  e itli sergi ve bienaller d zenleyen  enova, 1998 yılından itibaren farklı  niversitelerde dersler vermi tir.  enova aynı zamanda *Crosssections* adlı projesiyle uluslararası sanat ıları ve akademisyenleri bir araya getirerek bu projeyle sanat  retiminin tartı ıldı ı konu malar, at lyeler ve sergiler serisi d zenlemektedir.

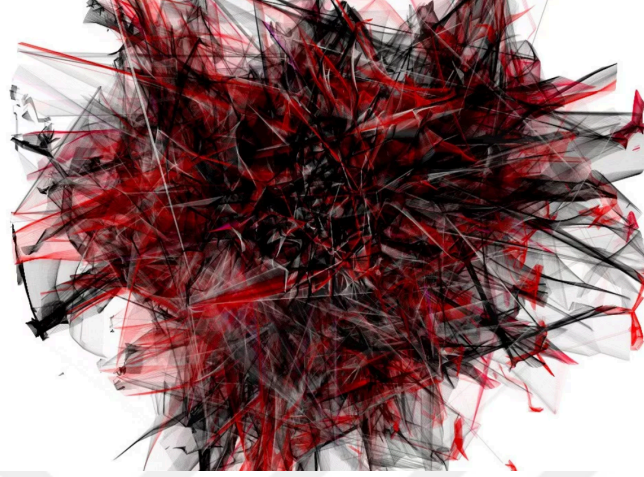
Türkiye’de çeşitli üniversitelerde tam zamanlı akademisyen olarak görev almış, yurt dışında birçok üniversitede de davetli olarak dersler vermiştir.



Görsel 29. Başak Şenova, “ctrl_alt_del sound art festival” düzenleyici ve küratör, 2005-2007
basaksenova.com

6.2.2.5. Burak Arıkan

Başak Şenova’nın önerisiyle sanatçı Burak Arıkan’la görüşme yapılması talep edilmiştir. Başak Şenova’nın ayarladığı bir görüşme sayesinde sanatçıyla üniversite kampüsünde, araştırmacının ofisinde bir araya gelinmiştir. Kişisel web sitesi burak-arikan.com adresinden işleri ve özgeçmişi incelenmiştir. 1976 doğumlu Arıkan İnşaat Mühendisliği eğitimi aldıktan sonra Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı alanında yüksek lisans yapmıştır. İkinci yüksek lisansını M.I.T.’de Media Arts and Sciences üzerine tamamlamıştır. Ars Electronica, Sao Paulo Bienali, Sonar gibi etkinliklerde sanatçı olarak üretimde bulunmuştur. Kolektif ağ haritalama platformu olan Graph Commons’un kurucusudur. Veri görselleştirme üzerine yoğunlaşan Arıkan, aynı zamanda çeşitli üniversitelerde davetli olarak dersler vermektedir. New York ve İstanbul’da yaşayan Arıkan’la Ankara’da görüşme yapılmıştır.



Görsel 30. *Burak Arıkan, "Tense" 2007*
burak-arikan.com

6.2.2.6. Sue Gollifer

Yine Başak Şenova'nın kontağı olan Sue Gollifer ile görüşme yapmak için randevu mail aracılığıyla istenmiştir. Gollifer, Brighton Üniversitesi yıl sonu sergisine davette bulunmuş ve görüşmeyi Brighton'da yapabileceklerini söylemiştir. 01.06.2016 tarihinde kendisiyle Brighton Üniversitesi'nde tanışılmıştır. Sue Gollifer'in bazı işleri ve özgeçmişi üniversite internet sitesi arts.brighton.ac.uk/staff/sue-gollifer adresinden ve kurucusu olduğu ISEA'nın web sitesinden (www.isea-web.org) kontrol edilmiştir. Sue Gollifer, Güzel Sanatlar Resim bölümünden mezun olmuş daha sonra bilgisayar ve kodlama alanında çalışmaya başlamıştır. Gollifer, bilgisayar sanatının öncü isimlerinden biri olmuştur. Brighton Üniversitesi'nde Dijital Sanatlar yüksek lisans programının kurucu ve yürütücüsü olarak çalışmaktadır. Çeşitli sergi ve bienallerde sanatçı ve küratör olarak yer almıştır. ACM SIGGRAPH'ın sergi küratörlüğünü yapan Gollifer aynı zamanda ISEA (International Symposium on Electronic Arts) organizasyonun kurucusudur. Dijital Sanat Topluluğun da bir üyesi olan Gollifer, bilgisayar sanatları ve sanat teknoloji ilişkisi üzerine çalışmalar yapmaktadır.



Görsel 31. Sue Gollifer, "ISEA" kurucu ve yürütücü 1990-

6.2.2.7. Benedict Sheehan

Brighton ziyareti sırasında Sue Gollifer Dijital Medya Sanatları yüksek lisans programında ders veren misafir öğretim üyesi ve sanatçı Benedict Sheehan ile görüşme ayarlayabileceğini söylemiştir. Kendisiyle görüşme Brighton'da bir barda gerçekleşmiştir. Sheehan özgeçmişi hakkındaki bilgiyi görüşme sırasında kendisi vermiştir. Görüşme sonrasında Sheehan'ın özgeçmişi ve işleri web sitesi www.benedictsheehan.com adresinden incelenmiştir. Sheehan lisans derecesi yapmadan M.A. programına katılmıştır. Animasyon eğitimi alan sanatçı Microsoft, Davidoff, Adidas gibi markalara ısmarlama işler üretmektedir. London Science Museum, Vienna Kunstlerhaus, Singapore Museum of Technology, Victoria and Albert Museum gibi müzelerin koleksiyonunda işleri bulunmaktadır. Bağımsız tasarımcı ve sanatçı olan Sheehan aynı zamanda 2004 yılından bu yana Londra ve Brighton'da çeşitli üniversitelerde dersler vermektedir.

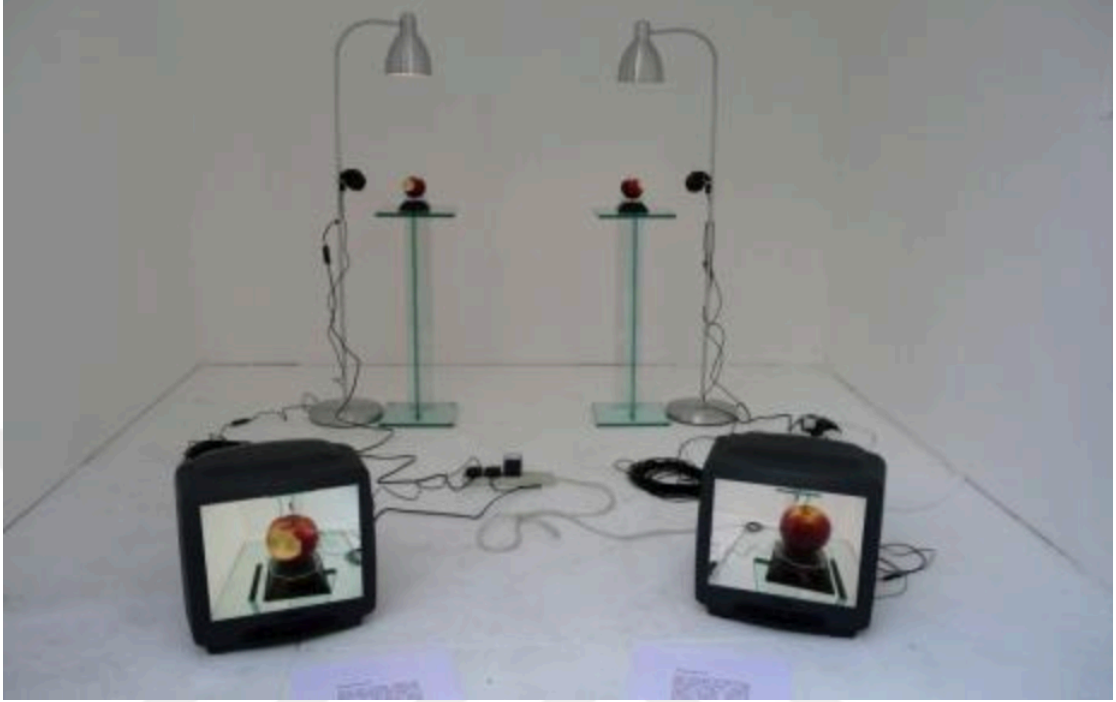


Görsel 32. *Benedict Sheehan, "Magic Mirror" 2006*
benedictsheehan.com

6.2.2.8. Chris Meigh-Andrews

Diğer bir katılımcı Chris Meigh-Andrews'tur. 64 yaşındaki sanatçı London College of Communication'da Film ve TV eğitimi almıştır. Goldsmith üniversitesinde yüksek lisansını yapmış, doktorasını da Royal College of Art'ta tamamlamıştır. Kendisinin kişisel web sayfası olan www.meigh-andrews.com adresinden işleri incelenmiştir. Bağımsız sanatçı, yazar ve küratör olarak çalışan Andrews, İngiltere'nin en yüksek akademik ünvanı olan Professor Emeritus sahibidir. 1970'li yıllardan itibaren özellikle video sanatı, lens temelli dijital hareketli görüntü ve ses, mekâna bağlı enstalasyon gibi işler üreten Andrews'un alanyazında yer alan birçok makalesi ve kitabı bulunmaktadır. Chris Meigh-Andrews ile Alper Altunay'ın önerisi üzerine sosyal medya platformu olan Facebook üzerinden iletişime geçilmiştir. Kendisinden görüşme talebinde bulunulmuş, görüşmenin Skype ya da e-mail üzerinden gerçekleştirileceği

belirtilmiştir. Mail yoluyla görüşme yapmayı kabul eden Andrews ile iki ayrı mail üzerinden görüşmeler gerçekleşmiştir.

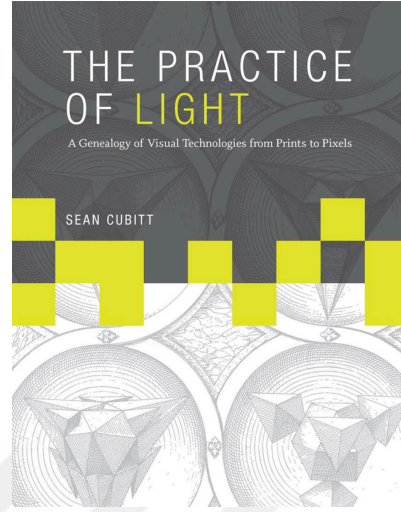
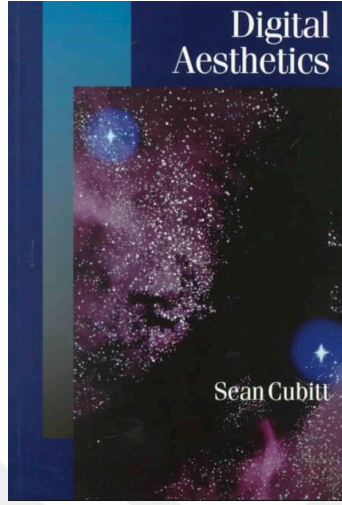


Görsel 33. *Chris Meigh-Andrews, "Turing Test" 2010*
meigh-andrews.com

6.2.2.9. Sean Cubitt

Yine Alper Altunay'ın yönlendirmesiyle Sean Cubitt ile iletişime Chris Meigh-Andrews'ta olduğu gibi sosyal medya platformu Facebook üzerinden geçilmiştir. Sean Cubitt'e sunulan Skype ya da mail üzerinden görüşme seçenekleri arasından kendisi mail yoluyla görüşmeyi kabul etmiştir. Kendisiyle görüşme iki farklı mail üzerinden tamamlanmıştır. Sean Cubitt 1953 yılında doğmuştur ve Cambridge Üniversitesi'nde lisans ve yüksek lisans eğitimlerini tamamlamıştır. Liverpool John Moores Üniversitesi'nde doktorasını yapan Cubitt, yaklaşık yirmi beş yıldır İngiltere, Yeni Zelanda ve Avusturalya'da çeşitli üniversitelerde dersler vermektedir. Goldsmith Üniversitesi Media and Communications bölümünde Experimental Media ve Politics of the Audiovisual dersleri vermektedir. İşlerini genellikle internet üzerinden yayınlayan Cubitt kendisini daha çok yazar ve

teorisyen olarak tanımlamaktadır. Yeni Medya alanyazında Cubitt'e ait birçok makale ve kitap bulunmaktadır.



Görsel 34 ve 35. Sean Cubitt, "Digital Aesthetics" 1998, "The Practice of Light" 2014

6.2.2.10. Maja Petrić

Hırvat asıllı Yeni Medya sanatçısı olan Maja Petrić 1981 doğumludur. Özellikle son 16 yıldır ışık sanatıyla uğraşan Petrić birçok uluslararası sergiye katılmıştır. Farklı okullarda ışık sanatı üzerine dersler vermektedir. Lisans eğitimini gazetecilik alanında tamamlayan sanatçı, yüksek lisans ve doktora derecesini dijital sanat alanında tamamlamıştır. Yaptığı sanatın üç boyutlu mekânlarda çevreleyici bir yapısı olduğunu vurgulayan sanatçı insan duyularını harekete geçirerek sarmal bir sanat üretmeye çalışmaktadır. Madrid, Seattle, New York ve Zagreb'de yaşayan sanatçıya kişisel web sayfası majapetric.com adresinden ulaşılmıştır. Vimeo'da kendisine ait olan kanaldan da işleri incelenebilen sanatçıya mail atılmış ve çalışma hakkında bilgi verilmiştir. Çalışmaya mail aracılığıyla katılmak istediğini söyleyen sanatçı, daha sonra yoğunluğu nedeniyle bir süre izin istemiştir. Petrić ile mail üzerinden yapılan görüşme 13 Aralık 2016 tarihinde tamamlanmıştır.



Görsel 36. Maja Petrić, "outSIDEin" 2006
majapetric.com

6.2.2.11. Ingeborg Fülepp

Zagreb doğumlu Ingeborg Fülepp Berlin, Rijeka ve Zagreb’de yaşamaktadır. Zagreb’de Film üzerine lisans eğitimi alan Fülepp, Harvard Üniversitesi Film ve Video yüksek lisansı yaptıktan sonra, yüksek öğrenimini M.I.T.’de tamamlamıştır. İngiltere, Amerika, Hollanda, Almanya ve Avusturya’da çeşitli üniversitelerde doçent olarak çalışmıştır. 2013 yılından bu yana Rijeka Üniversitesi’nde yeni Medya ve Film/Video Düzenleme bölümlerinde profesör olarak çalışmaktadır. Bağımsız bir sanatçı olarak video sanatı, etkileşimli multimedya, ve film üzerine çalışmalar yapmaktadır. Medya_Scope’un sanat direktörü olan sanatçı aynı zamanda 1993 yılından bu yana küratör olarak da görev almaktadır. Kendisini küratör, sanatçı ve akademisyen olarak tanımlayan Fülepp’e mail aracılığıyla ulaşılmış, işleri ve özgeçmişi kendi web sitesi fuelepp.com adresinden incelenmiştir. Skype veya mail aracılığıyla görüşmenin gerçekleştirilebileceği kendisine belirtilmiştir. Fülepp mail yoluyla görüşmeyi gerçekleştirmek istediğini

söylemiştir. Kendisiyle görüşme birbirini takip eden iki farklı mail aracılığıyla tamamlanmıştır.

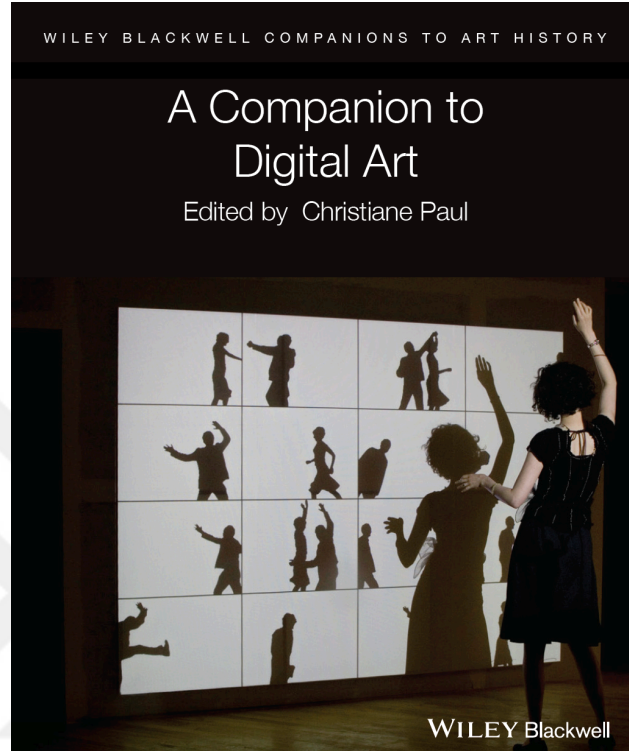


Görsel 37. Ingeborg Fülepp, "Continuum" 2005
fuelepp.com

6.2.2.12. Christiane Paul

Küratör ve akademisyen olan Chistiane Paul'ün Yeni Medya ve Mekân çalışmaları üzerine birçok makalesi ve kitabı bulunmaktadır. Kendisine ait web sitesi olan christianepaul.info adresinden küratöryel çalışmalarına ve kitaplarına ulaşmak mümkündür. Düsseldorf Üniversitesi'nden yüksek lisans ve doktora derecelerini almıştır. The New School 'da doçent olarak çalışan Paul, aynı zamanda Whitney Museum of American Art'ın Yeni Medya Sanatları küratörlüğünü yapmaktadır. 2016 yılında Dijital Sanatlar alanındaki yazılarıyla İngiltere'nin prestijli ödülllerinden sayılan Thomas ödülünü almıştır. Christiane Paul'e 10.08.2016 tarihinde mail atılmıştır. Kendisi yoğun bir programı olduğunu belirterek, görüşme yapmayı kabul ettiğini ancak soruları 17 Ocak 2017 tarihinden sonra yanıtlayabileceğini belirtmiştir. Bunun üzerine kendisine sorular 10 Ocak 2017 tarihinde mail üzerinden iletilmiştir. 17 Ocak 2017 tarihinde soruları cevaplayarak mail aracılığıyla yollayan Paul'a, anlaşılamayan sorular ve cevaplar

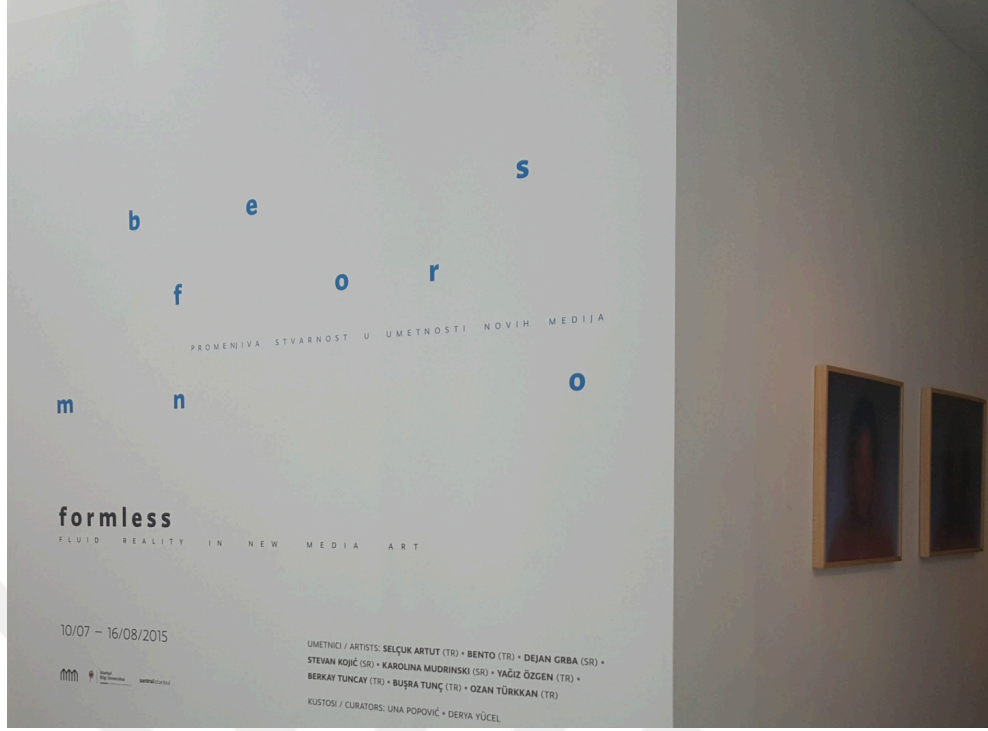
için bir mail daha atılmış ve görüşme 23 Ocak 2017 tarihinde kendisinden gelen mail ile sonlandırılmıştır.



Görsel 37. Christiane Paul, "A Companion to Digital Art" 2016
christianepaul.info

6.2.2.13. Derya Yücel

Küratör, sanat yazarı ve akademisyen olan Derya Yücel, İstanbul'da yaşamaktadır. 2005 yılından itibaren bağımsız küratör olarak çeşitli sergiler düzenleyen Yücel, *Yeni Medya Sanatı* ve *Yeni Müze* isimli kitabın yazarıdır. 2015 yılından itibaren Sabancı Üniversitesi bünyesinde bulunan Kasa Galeri'nin sergi programı yürütücülüğünü yapmaktadır. Çağdaş Sanat alanında çalışan Yücel, yüksek lisansını Yeni Medya Sanatı üzerine yapmıştır. Derya Yücel'e kendi internet sitesi olan deryayucel.com üzerinden ulaşılmış ve yoğun çalışma programı içerisinde yüz yüze görüşme ayarlanamamıştır. Mail üzerinden görüşme yapmayı kabul eden Derya Yücel'e sorular 17 Ocak 2018 tarihinde yollanmış, kendisinden cevaplar 16 Şubat 2018 tarihinde alınmıştır.



Görsel 39. Derya Yücel, “formless” sergi küratörlüğü 2015
deryayucel.com

6.3. Veri Toplama

6.3.1. Görüşme

Yarı yapılandırılmış sorulardan oluşan görüşmeler Ankara ve Brighton’da yüz yüze yapılmış, geri kalanları ise mail üzerinden tamamlanmıştır. Yüz yüze yapılan görüşmeler bar, kafe ve araştırmacının üniversite ofisi gibi yerlerde gerçekleşmiştir. Araştırma tam olarak 07.04.2016 tarihinde Selçuk Artut ile yapılan görüşmeyle başlamış 16.02.2018 tarihinde Derya Yücel ile tamamlanmıştır. Sorular her araştırmacıya aynı sırayla sorulmuştur. Uluslararası katılımcılara sorular İngilizce sorulmuş ve cevaplar İngilizce alınmıştır. Türk katılımcılarla ise görüşmeler Türkçe yapılmıştır. Yüz yüze yapılan bütün görüşmeler ses kayıt altına alınmıştır. Katılımcıların kendi eklemeleri doğrultusunda görüşmeler çeşitlenmiş, önceden hazırlanmış sorular yardımıyla da aynı doğrultuda ilerleme kaydedilmiştir. Yüz yüze yapılan görüşmelerin başında katılımcılara çalışma hakkında bir ön bilgi verilmiş, görüşmenin ses kaydının alınmasında sakınca olup olmadığı sorulmuştur. Bütün katılımcılar görüşmelerin ses kaydının alınmasını kabul etmiştir. Aynı zamanda katılımcılara verdikleri bilgileri çalışma içerisinde kendi isimleriyle kullanmaya izin verip vermedikleri

sorulmuş, bütün katılımcılar kendi adlarının çalışmada geçmesinde bir sakınca olmadığını sesli olarak beyan etmişlerdir. Mail aracılığıyla yapılan görüşmelerde de yine aynı soru sorulmuş, katılımcılar kendi isimlerinin görünür olmasını yazılı olarak kabul etmişlerdir. Yüz yüze yapılan görüşmeler Samsung S3 akıllı telefon ve Zoom H4N marka ses kayıt cihazlarıyla kayıt altına alınmıştır. Görüşme sırasında aynı zamanda not alma tekniği de kullanılmıştır. Katılımcıların özellikle belirttiği ya da yönlendirmede bulunduğu konular daha sonradan araştırılmak üzere not edilmiştir. E-mail aracılığıyla yapılan görüşmelerde sorular Microsoft Word belgesi olarak gönderilmiş, sorular aynı doküman içerisinde cevaplanmış ve geri gönderilmiştir. Ek olarak gönderilen sorularda ise ayrı bir Microsoft Word belgesi hazırlanmış, sorular yine aynı belge üzerinden cevaplanarak gönderilmiştir.

İlk görüşme Ankara’da akademisyen ve sanatçı olan Selçuk Artut’la 07.04.2016 tarihinde yapılmıştır. Ankara’da Digital Worlds Konferansına katılan Artut ile yapılan görüşme yaklaşık kırk beş dakika sürmüştür. Yüz yüze yapılan bu görüşmenin ses kaydı alınmıştır. İkinci görüşme 08.04.2016 tarihinde aynı konferansa katılan Bulgar asıllı Yeni Medya sanatçısı Petko Dourmana ile yine Ankara’da gerçekleşmiştir. Altmış dakika süren görüşme ses kaydına alınmıştır. Aynı gün Digital Worlds Konferansının davetli konuşmacısı olan David Crowley ile üçüncü görüşme yapılmıştır. 47 dakikalık görüşme Ankara’da gerçekleşmiş ve kayda alınmıştır.

Daha sonra 15.04.2016 tarihinde küratör ve akademisyen Başak Şenova ile görüşme yapılmıştır. Görüşme elli dakika sürmüş ve görüşmenin ses kaydı alınmıştır. Başak Şenova görüşmenin ardından Amerika’da yaşayan sanatçı Burak Arıkan ile görüşülebileceğini ve kendisinin Türkiye’de olduğu dönemi belirtmiştir. Burak Arıkan bir proje kapsamında Ankara’ya gelmiştir. 18.05.2016 tarihinde kendisiyle Ankara’da görüşme yapılmıştır. Görüşme otuz beş dakika sürmüş ve ses kaydı altına alınmıştır. Başak Şenova daha sonra İngiltere Brighton’da yaşayan Sue Gollifer ile iletişime geçebileceğini söylemiş ve görüşme için kendisinden randevu istemiştir. Bunun üzerine 02.06.2016 tarihinde Brighton’da Sue Gollifer ile görüşülmüştür. Gollifer ile yapılan görüşme kırk beş dakikalık ses kaydıyla tamamlanmıştır. Gollifer İngiltere’de yaşayan sanatçı Benedict Sheehan ile görüşmeyi önermiş ve kendisiyle bir görüşme ayarlamıştır. 01.06.2016 tarihinde

sanatçı Benedict Sheehan ile görüşme yapılmış ve görüşmenin elli dakikalık ses kaydı alınmıştır.

Chris Meigh-Andrews ile iletişime sosyal medya platformu olan Facebook üzerinden geçilmiştir. Görüşme yapmayı kabul eden sanatçı ve akademisyen Andrews ile 18.08.2016 tarihinde e-mail üzerinden sorular gönderilmiştir. Gelen cevaplar üzerine kendisine bir kez daha e-mail üzerinden ek sorular gönderilmiş ve görüşme 23.08.2016 tarihinde sonlandırılmıştır. Sanatçı ve akademisyen Sean Cubitt ile yine sosyal medya platformu Facebook üzerinden iletişime geçilmiştir. 05.09.2016 tarihinde sorular kendisine mail yoluyla ulaştırılmıştır. Verilen cevaplar doğrultusunda ek sorular kendisine yollanmış, 06.09.2016 tarihinde görüşme sonlandırılmıştır. Hırvat asıllı Yeni Medya Sanatçısı Maja Petrić'e 27.08.2016 tarihinde e-mail aracılığıyla sorular iletilmiş fakat birkaç gün sonra kendisinden çok yoğun olduğunu soruları daha sonra cevaplayacağı maili gelmiştir. Maja Petrić 13.12.2016 tarihinde araştırma sorularının cevaplarını eklediği bir mail göndermiştir. Mark Tribe ve Lev Manovich'e yine mail aracılığıyla ulaşılmıştır. Fakat her ikisi de yoğunlukları nedeniyle ve prensip gereği çalışmaya katılmayacaklarını belirtmişlerdir. Mail atılarak çalışmadan haberdar edilen Paul Brown ve Nora Khan ise geri dönüş sağlamamışlardır.

Almanya'da yaşayan sanatçı, küratör ve akademisyen Ingeborg Fülepp'le ise 01.12.2016 tarihinde iletişime geçilmiş, sorular mail yoluyla kendisine gönderilmiştir. Verdiği cevaplar doğrultusunda ek sorular kendisine 03.12.2016 tarihinde gönderilmiş ve kendisinden aynı gün içerisinde cevap alınarak görüşme sonlandırılmıştır. Yoğun programı içerisinde ancak 17.01.2017 tarihine randevu verebilen Christiane Paul'a sorular mail üzerinden gönderilmiştir. Kendisinden gelen cevap üstüne anlaşılmayan ya da daha farklı şekilde sorulması gereken sorular yeni bir belge oluşturularak kendisine iletilmiştir. Paul'un 23.01.2017 tarihinde attığı cevaplarla görüşme tamamlanmıştır. Bir diğer küratör ve akademisyen Derya Yücel'e 17.01.2018 tarihinde mail aracılığıyla ulaşılarak, sorular iletilmiştir. Kendisinden gelen 16.02.2018 tarihli geri dönüşle birlikte çalışmanın araştırma kısmı sonlandırılmıştır.

6.3.2. Doküman İncelemesi

Araştırma sonuçlarının inanırdıcılığını arttırmak amacıyla farklı tekniklerle çeşitleme yapılmıştır. Yüz yüze yapılan yarı yapılandırılmış sorular ışığındaki görüşmelere ek olarak bir başka veri toplama yöntemi olarak doküman incelemesi yapılmıştır. Görüşmeye katılan sanatçı, küratör ve akademisyenlerin çalışmaları çeşitli kaynaklardan incelenmiştir. Bu bağlamda öncelikle sanatçıların işleri hem kendi web siteleri üzerinden incelenmiş, hem de sergilendikleri etkinliklerin web sitelerine bakılmıştır. Görüşmeye katılan neredeyse tüm katılımcıların kendi kişisel web sayfalarında güncel verilere ulaşmak mümkün olmuştur. Çalışma alanları ve örnek eserleri incelenen sanatçıların yanı sıra, özgeçmişleri de araştırılmıştır. Küratör ve akademisyenlerin web sitelerinde ise alanla ilgili çeşitli makale ve yazılara rastlanmıştır. Alanyazın kısmında da faydalı kaynaklar olarak kullanılan bu çalışmalar, görüşmecilerin alanlarına dair önceden bilgi toplama konusunda yararlı olmuştur.

Görüşmecilerin, görüşme sırasında çeşitli sanatçılardan ve sanat eserlerinden verdikleri örnekler not alınmış, yine görüşme sonunda araştırmacı tarafından incelenmiştir. Vimeo, youtube gibi çeşitli video platformlarının yanı sıra, galeri ve müzelerin web sitelerinde de bu eserler ve sanatçılar araştırılmıştır. Eserlerin kendilerini deneyimleme fırsatı olmasa da bir varyasyonu olan videolar, fotoğraflar ve çeşitli yazılar incelenmiştir. Tüm bunlara ek olarak, görüşmeciler çalışmaya faydalı olabileceğini düşündükleri kitap ve makaleleri de yine araştırmacıyla paylaşmış, bu çalışmalar da hem alanyazında hem de araştırma kısmında kullanılmıştır.

6.3.3. Gözlem

Bir başka veri toplama yöntemi olarak gözlem kullanılmıştır. Özellikle yüz yüze yapılan görüşmelerde araştırmacının gözlem yapma fırsatı doğmuştur. Görüşmeler genel olarak akademisyenlerin üniversite odalarında gerçekleştiğinden, yaptıkları çalışmalara dair görseller bu alanlar içerisinde gözlemlenmiştir. Aynı zamanda görüşme sırasında, görüşmecilerin tekrar ettikleri ya da vurguladıkları kelimeler ya da cümleler, not edilmiş veri analizi kısmında da dikkate alınmıştır. Yine görüşmecilerin, görüşme sırasında sorulara verdikleri

tepkiler, gözlem bağlamında not edilmiş, yarı yapılandırılmış soruların sağladığı avantajla da görüşmeye yön verilmiştir.

6.4. Verilerin Analizi

Toplanan verilerin analiz yöntemi olarak tümevarım analizi kullanılmıştır. Olgubilim modeli ve gömülü teori araştırma modelleri veri analizinde sıklıkla tümevarımı kullanmaktadır. Daha önceden bilinmeyen ya da derinlemesine bilgiye sahip olunmayan olgular tümevarım analizi yöntemiyle bir takım önermeler ortaya çıkartmak ve kuram oluşturmak amacıyla çalışır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.259). Nitel veri analizi dört aşamadan oluşur. Bunların ilki verilerin kodlanmasıdır. Araştırmacı elde ettiği verileri anlamlı bölümlere ayırmaya çalışır ve bunlara bir ad vererek kodlar oluşturmaya başlar. İkinci aşama temaların bulunmasıdır. Oluşturulan kodların belirli temalar altında toplanması gereklidir. Kodlar arasındaki ortak yönler temaları oluşturur. Üçüncü aşamada veriler kodlara ve oluşturulan temalara göre sınıflandırılır. Son aşamada ise bütün süreçlerin ortaya çıkarttığı bulgular yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 260-270). Tümevarım analizi araştırma verilerinden yola çıkarak, bütünsel bir sonuca ulaşmaya çalışır. Strauss ve Corbin'in gömülü teorinin veri analizi konusunda belirttiklerine göre ise tümevarım analizinin yetersiz kaldığı yerlerde kuram oluşturmak için karşılaştırmalı içerik analizi yapılır. Bunun için elde edilen verilerin öncelikle kodlanmasına ihtiyaç vardır. Gömülü teorinin karşılaştırmalı içerik analizinde öncelikle her bir kategoriye uyacak içerikler karşılaştırılır. Daha sonraki adımda kategoriler ve özellikleri oluşturulur. Üçüncü adımda teorinin sınırları belirlenir ve son olarak da teori oluşturularak yazılır (Glaser, 1965, s.439).

Yapılan görüşmelerin ses kayıtları görüşmenin hemen ardından kontrol edilerek çözümlenmiştir. Bu sayede araştırma sorularının işlerliği kısa süre içerisinde test edilmiştir. Sorular yapılan çözümlemelerden sonra ileriki görüşmeler için düzeltilmiş, kimi sorular çıkartılmış ya da değiştirilmiştir. Uluslararası katılımcılarla yapılan görüşmeler önce İngilizce olarak çözümlenmiş, daha sonra Türkçe'ye çevrilmiştir. Görüşmelerin yapılması, çözümlenmesi ve Türkçe'ye çevrilmesi tek bir araştırmacı tarafından yapılmıştır.

Olgubilim ve gömülü teori modellerinden yola çıkarak, araştırma verisini bir teoriye doğru evrimleştirme adına tümevarım analizi kullanılır. Bu bağlamda metodolojinin de öngördüğü şekilde önce yapılan görüşmeler defalarca okunmuş, ve tekrar edilen bazı ortak kavramlar çıkartılmıştır. Bu kavramlar bir kod görevi görmüş ve görüşmeler içinde uygun olan yerlerin işaretlenmesinde kullanılmıştır. Buradan yola çıkarak tekrar eden ve diğer görüşmeciler tarafından da dile getirilen kavramlar temaları oluşturmuştur. Görüşmeler sırasında farklı yöntemlerle toplanan veriler de yine analiz kısmında göz önüne alınmıştır. Gözlem ve doküman inceleme çalışmalarıyla, teorinin oluşmasına yardımcı olacak temalar belirlenmiştir. Strauss ve Corbin'in de gömülü teori için önerdikleri karşılaştırmalı analiz de tümevarım analizine yardımcı olacak şekilde kullanılmıştır. Görüşmecilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda ortaya çıkan temalar ve oluşturulan kuramsal zemin, alanyazını içerisinde karşılaştırılarak tutarlı bir teorinin ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır.

Alanyazını içinde rastlanmayan bazı temalar, gömülü teori yönteminin ön gördüğü şekilde verilerin kendisinden ortaya çıkmıştır. Bu noktada tümevarım analizi sıklıkla kullanılmıştır. Alanyazında karşılığı bulunan bazı teorilere ise görüşmecilerin verdiği cevaplarda rastlanmıştır. Bu nedenle karşılaştırmalı analiz yaparak, görüşmecilerin verdiği cevaplarda ortaya çıkan teoriler, alanyazındaki bazı teorilerle karşılaştırılarak benzer ya da farklı noktaları ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

Görüşülen	Mesleği	Görüşme Zamanı	Görüşme Yeri	Görüşme Dili	Görüşme Süresi (dk)
Selçuk Artut	Sanatçı Akademisyen	07.04.2016	Ankara	Türkçe	45
Petko Dourmana	Sanatçı	08.04.2016	Ankara	İngilizce	60
David Crowley	Akademisyen Küratör	08.04.2016	Ankara	İngilizce	47
Başak Şenova	Küratör Akademisyen	15.04.2016	Ankara	Türkçe	50
Burak Arıkan	Sanatçı	18.05.2016	Ankara	Türkçe	35
Benedict Sheehan	Sanatçı	01.06.2016	Brighton	İngilizce	50
Sue Gollifer	Küratör Sanatçı Akademisyen	02.06.2016	Brighton	İngilizce	45
Chris Meigh- Andrews	Sanatçı Akademisyen	18.08.2016 23.08.2016	e-mail	İngilizce	-
Maja Petric	Sanatçı	27.08.2016 13.12.2016	e-mail	İngilizce	-
Sean Cubitt	Sanatçı Akademisyen	05.09.2016 06.09.2016	e-mail	İngilizce	-
Ingeborg Fülepp	Sanatçı Küratör Akademisyen	01.12.2016 03.12.2016	e-mail	İngilizce	-
Christiane Paul	Küratör Akademisyen	17.01.2017 23.01.2017	e-mail	İngilizce	-
Derya Yücel	Küratör Akademisyen	17.01.2018 16.02.2018	e-mail	Türkçe	-

Tablo 1. Görüşmeler hakkında bilgi

6.5. Araştırmanın İnandırıcılığı

Bu çalışmada bireysel görüşmeler, ilgili doküman incelemeleri ve gözlem gibi birden fazla veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Birden fazla veri toplama yöntemi veri çeşitliliğini arttırarak, çalışmanın güvenilirliğini artırmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 102). Veri çeşitliliğini sağlamadaki amaç ise konuyu farklı boyutlarıyla incelemeyi olanaklı kılmaktır. Çeşitleme yöntemi önyargıların önüne geçmek ve yanlış anlaşılmalara en aza indirmek için kullanılan etkili bir yöntemdir. Bu nedenle araştırma sırasında farklı veri kaynakları kullanılarak çeşitleme yapılmıştır. Araştırmada kullanılan bu metodolojiler, veri analizinde de kullanılmış ve araştırma sonucunu güçlendirmiştir. Olgubilim ve gömülü teori yöntemleriyle ele alınan araştırma evrenini bu olguyu deneyimlemiş ve alan hakkında bilgilerini paylaşabilecek birden fazla rol oynayan katılımcılar oluşturmuştur. Bu da yine araştırmanın çeşitliliğine katkı sağlayan bir durum olarak ele alınabilir. Ayrıca araştırma deseninde ve veri analizinde kullanılan farklı yöntemler ve örneklem evreninde seçilen katılımcıların birbirinden farklı rollerde olması, verinin çeşitliliğine katkı sağlamaktadır. Bu da elde edilen verilerin karşılaştırma yapılarak sağlamasının yapılmasını olanaklı kılmakta, aynı zamanda okuyucular için de daha iyi fikir edinebilmelerini sağlamaktadır. Verilerin analiz kısmında da yine çeşitleme kullanılmıştır. Tümevarım analizinin yanı sıra karşılaştırmalı analiz yöntemine de başvuran araştırma, edindiği verilerden oluşturmaya çalıştığı teorileri, alanyazındaki farklı teorilerle de bağdaştırmakta ve daha geniş kapsamda bir sonuç ortaya koymaya çalışmaktadır.

6.6. Araştırmacının Rolü

Farklı disiplinlerde eğitim almış olan araştırmacının da yeterlilikleri göz önünde bulundurulmalıdır. Felsefe lisans eğitimi almış olan araştırmacı, daha sonra Medya ve Tasarım alanında yüksek lisansını tamamlamış, çeşitli sergilerde sanatçı ya da yürütücü olarak görev almıştır. Dijital sanat alanındaki gelişmeleri güncel olarak takip etmeye çalışan araştırmacı, bu alandaki sempozyum, kongre ve festivalleri yakından takip etmektedir. İyi derecede İngilizce ve Türkçe bilen araştırmacı, çalışma boyunca etkin bir rol oynamıştır.

Araştırmacı soruların belirlenmesi, görüşme randevuları için görüşmecilerle iletişime geçilmesi, görüşmelerin yapılması, dokümanların incelenmesi, gözlemin yapılması, yapılan görüşmelerin çözümlemelerinin tamamlanması ve görüşmelerin Türkçe'ye çevrilmesinde görev almıştır. Yabancı uyruklu görüşmecilerle, görüşmeleri yüz yüze ve mail üzerinden İngilizce olarak tamamlayan araştırmacı, daha sonra tüm görüşmeleri, tarafsız bir şekilde Türkçe'ye çevirmiştir. Nitel araştırmada araştırmacı uzaktan veri toplayan bir kişi olmaktansa olayların ve süreçlerin içinde aktif olarak var olan kişidir. Bütün süreçlere hakim olması araştırmacının sonucunu belirlemede önemli rol oynamaktadır. Fakat araştırmacı bütün bu süreçteki rolünden edindiği öznel bilgileri araştırmanın dışında tutmalıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 103). Bu çalışmada ortaya çıkan veriler ve sonuçlara nasıl ulaşıldığı gözden geçirilip sorgulanmıştır. Araştırmacı edindiği gözlemleri, doküman incelemesinden elde ettiği bilgileri ve görüşmelerden çıkardığı verileri harmanlamada ve yorumlamada önyargılarından uzak ve nesnel bir tutum sergilemey çalışmıştır.

6.7. Araştırmanın Güçlü ve Sınırlı Yönleri

Bu çalışma toplamda on üç kişinin katılımıyla elde edilen verilerden oluşmaktadır. Çalışmaya katılan kişiler aynı alanda farklı meslek gruplarından oldukları için aynı konuya farklı açılardan bakmışlardır. Araştırma coğrafi sınırlılıkları aşarak farklı milletlerden kişilerle yapılan görüşmeleri de içermektedir. Alanında yaptığı sanat çalışmalarıyla ya da teorileriyle tanınan kişiler araştırma evrenini oluşturmuştur. Aynı zamanda araştırma tek bir konuya farklı ve bütüncül olarak bakmaya çalışmaktadır. Nitel bir araştırma yöntemi olması açısından katılımcı sayısı sınırlıdır. Bu da olan durumu ve kişilerin düşüncelerini ortaya koymayı hedeflemekte ve bir genelleme yapmayı amaçlamamaktadır.

7. BULGULAR VE YORUM

Yapılan araştırma sonucunda her biri ayrı doküman haline getirilen görüşmeler, bir analiz formu oluşturularak tek bir tabloda toparlanmıştır. Bu tabloda Bağlam Kayıtları, Betimsel Bilgi, Betimsel İndeks, Görüşmeci Yorumu ve Genel Yorum sütunları oluşturularak, görüşmeler bu sütunlar altına işlenmiştir. Bağlam Kayıtları, görüşmenin kimle yapıldığı ve zaman mekân gibi genel bilgileri içermektedir. Betimsel Bilgi sütununa, ses kaydının ve dokümanın adı yazılmıştır. Betimsel İndeks sütunu görüşmenin ana başlıklarını ve araştırma açısından önemli görülen alıntıları barındırmaktadır. Bu sütun altında görüşmecilerin sorulara verdikleri cevaplar sırasıyla yerleştirilmiştir. Görüşmeci Yorumu sütununda, görüşmeyi gerçekleştiren araştırmacının görüşme sırasında aldığı notlar ve görüşme anına dair hatırlanması gerekenler bulunmaktadır. Son sütun olan Genel Yorum kısmında ise deşifre yapılırken araştırmacının kendisi için alınmış olan hatırlatıcı notlar mevcuttur. Görüşme sırasında araştırmacıya verilen örnekler ya da tavsiyeler de yine genel yorum sütununa eklenmiştir.

Görüşmecilerin verdiği cevaplar, kodların oluşturulması için farklı bir doküman altında tekrar toplanarak temaları oluşturmuştur. Sorulara verilen yanıtlar çerçevesinde alınan cevaplar birer kod altında toplanmaya çalışılmıştır. Bu kodlar daha sonra görüşme analiz formunda ilgili satırlara yerleştirilerek, yeniden güncellenmiştir. Bu kodlar daha sonra birer tema altında toplanmış ve analiz kısmında kullanılmak üzere listelenmiştir. Temaların oluşturulmasında öncelikle görüşmecilerin araştırma sorularına verdiği cevaplar göz önüne alınmıştır. Örneğin “Yeni Medya Sanatı nedir?” sorusuna görüşmecilerin sıklıkla verdiği cevaplar ışığında “Dijital Medya Sanatı ya da Dijital Sanat” teması oluşturulmuştur. Oluşturulan temaların altında çeşitlenebilir alt kategoriler ortaya çıkmıştır. Örneğin “Yeni Medya Sanatçısı nedir?” sorusuna görüşmeciler genel olarak bu tanımın değişmediğini söylemiş ve Yeni Medya Sanatçısı olmak için farklı gereklilikler öne sürmüşlerdir. Bu nedenle “Değişmeyen Sanatçı Tanımı” teması belirlenmiş, bu temanın altında da “Fikir ve İçerik”, “Yaratıcılık ve Yetenek”, “Kullanılan Araca Hakim Olmak” gibi alt kategoriler oluşturulmuştur. Bu

çalışmanın sonunda bulgular kısmında yer alabilecek on bir adet tema ortaya çıkartılmıştır.

Görüşmecilerin verdikleri ortak cevaplar doküman içerisinde aynı renk koduyla gruplanmıştır. Bu sayede verilen cevapların yoğunluğu renk kodları üzerinden de görülebilir hale gelmiştir. Kodlara verilen her bir renk aynı şekilde ilgili dokümanlarda da işaretlenmiş, aynı renk koduyla ilgili paragraf belirtilmiştir. Kodlar ve kategoriler araştırmanın temalarını ve alt-temalarını oluşturmuştur. Görüşmelerde verilen cevaplar ve alanyazın içinde yer alan tanımlar doğrultusunda her bir tema ve alt tema belirlenmiştir. Ortaya çıkan temalar ve alt temalar dosyası, rastgele seçilen dört görüşme dosyasıyla birlikte toplamda üç farklı uzmana gönderilmiştir. Uzmanlar temaların kapsayıcı olduğu ve belirtilen başlıklar altında irdelenebileceğini belirtmişlerdir. Verilen cevapların, belirtilen temalarla örtüştüğünü de eklemişlerdir.

Bu çalışmanın sonucunda araştırmanın on bir tema altında toparlanarak bulgulara ulaşabilir olduğu görülmüştür. Veri analizi kısmı bu sayede sonlandırılarak, bulgular ve yorum kısmına geçilmiştir.

7. 1. Dijital Medya Sanatı veya Dijital Sanat

Görüşmecilere ilk olarak ‘Yeni Medya Sanatı nedir?’ sorusu yöneltilmiştir. Bu sorunun cevabını alabilmek için ‘Yeni Medya Sanatını geleneksel sanatlardan ayıran özellikler nedir?’, ‘Yeni Medya Sanatı ne tür bir söylem geliştiriyor ya da bu sanatın geçmişi ve geleceği nedir?’, ‘Yeni Medya Sanatının ortaya çıkmasına olanak sağlayan şey nedir?’, ‘Yeni Medya Sanatının en belirgin özelliği nedir?’ gibi sorular sorulmuştur. Bu soruya on üç görüşmeciden yedisi Yeni Medya kavramını kullanmak yerine Dijital Medya ya da Yeni Medya Sanatları yerine Dijital Sanatlar kavramlarını kullanmayı önermişlerdir. Geriye kalan üç görüşmeci yeni teriminin sürekli değişeceğini söyleyerek bu terimi tamamen reddetmiş, üç görüşmeci ise Medya Sanatları kavramını kullanmıştır.

Alanyazın içerisinde Yeni Medya Sanatı kimi zaman Dijital Sanat olarak da adlandırılmıştır. Fakat kimi teorisyenler Dijital Medya kavramının kısıtlayıcı olduğunu düşünerek Yeni Medya kavramını öne sürmüşlerdir. Lister ve diğerleri Sayısal, Elektronik ya da Dijital terimlerinin Yeni Medya için fazla kısıtlayıcı

olduğunu söylemiştir (2009, s. 11). Dewdney ve Ride da yine Yeni Medya ve Dijital arasında bir ayrım olduğunu vurgulayanlardandır (2006, s. 20). Yeni Medya kavramının ortaya atılmasından önce kullanılan dijital terimine bilgisayar ve gelişen teknolojiler üzerine yapılan ilk çalışmalarda da rastlamak mümkündür. Domenico Quaranta ise Dijital Sanatlar ve Yeni Medya Sanatlarının aynı şeyler olmadığını vurgulamış, Yeni Medya Sanatının farklı bir sanat dünyası olduğunu altını çizmiştir (2013, s. 35).

Yeni Medya Sanatı alanındaki yazılarda ise Christiane Paul'un 90'ların ortalarında bu terimi kullandığı, fakat son zamanlarda Yeni Medya Sanatı yerine Dijital Sanatlar demeyi tercih ettiği görülmüştür (2016, s. 1). Yeni Medya Sanatının artık Dijital Sanatı çağrıştırdığını belirterek, Dijital Sanatın daha kapsayıcı olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre 'yeni' sıfatı sorunlu bir zemin oluşturmaktadır. Bu görüşe alanyazın içerisinde Oliver Grau ve Lorenzo Pereira gibi isimler de katılmaktadır. Lev Manovich ise Yeni Medya Sanatı kavramının sıklıkla kullansa da Dijital Sanat, Siber Sanat ve Bilgisayar Sanatı gibi tamlamaları da eş değer görür (2003, s. 6). Söz konusu sanatın çalışma mantığının bilgisayar çalışma mantığına çok yakın olduğunu söyleyerek, Yeni Medya Sanatının büyük bir şemsiye olduğunu vurgular.

	Dijital Sanat	Medya Sanatı
Başak Şenova	✓	
Burak Arıkan		✓
Chris Meigh-Andrews	✓	
Christiane Paul	✓	
Derya Yücel	✓	
Ingeborg Fülepp		✓
Maja Petric		✓
Sean Cubitt	✓	
Selçuk Artut	✓	
Sue Gollifer	✓	

Tablo 2. Dijital Sanat ve Medya Sanatı cevabı verenler

Yapılan görüşmelerde Yeni Medya Sanatıyla ilgilenen küratörler, akademisyenler ve sanatçılar ‘yeni’ sıfatının oldukça sorunlu olduğunu ifade etmektedirler. Benedict Sheehan, Selçuk Artut ve Petko Dourmana sanatçı kimliklerinin Yeni Medya üzerinden tanımlanmasına karşı çıkmalarının yanı sıra, terminolojinin kendisinin sorunlu olduğunu ifade etmişlerdir. Örneğin yeni kavramının sürekli değiştiğini vurgulayan Selçuk Artut, Yeni Medya Sanatı olarak anılan şeyin çağın getirdiklerini kullandığını, fakat on sene sonra artık yeniliğinin kalmayacağını vurgulamıştır. Yeni Medya Sanatı yerine Sayısal Sanatlar ya da Dijital kelimesinin kullanılmasını daha uygun bulduğunu söylese de Artut, sanatçının eser üretiminde kullandığı araca göre tanımlanmasına karşı çıkmış, sadece sanatçı denmesinin uygun olacağını vurgulamıştır. Artut aynı zamanda Yeni Medya Sanatının popüler bir olgu olduğunu düşünmektedir. Yeni Medya Sanatı tanımını yapan sanatçıların da içerikten çok şekle ve forma önem verdiğini düşünmektedir. Güncel Sanat üretiminin Bilgi Çağı Sanatı olduğunu söylemiştir. Selçuk Artut, Dijital Sanatların Fluxus ve Fütürizm gibi sanat akımlarından ve hareketlerinden beslendiğini, sanatın tanımlanamaz bir yapısı olduğunu ve geçmişten bugüne olduğu gibi geleceğe de form değiştirerek devam edeceğini vurgulamıştır.



Şekil 1. Yeni Medya Sanatı nedir sorusuna verilen cevapların grafiği

Sanatçı Petko Dourmana eskiden kendini Yeni Medya Sanatçısı olarak tanımladığını ama artık Yeni Medyanın ortadan kalktığını söylemiştir. Sanatçı kimliğiyle araç olarak neyi kullandığının önemi olmadığını söyleyen Dourmana, Yeni Medya Sanatında yer alan ‘yeni’ kavramının her dönem var olduğunu

belirtmiştir. Dourmana yüzyıllar önce Tibet'te yapılan bir eserin, çağına göre yeni teknolojileri kullandığını ve onun da yeni medya olarak algılanması gerektiğini vurgulamaktadır. Teknolojinin gelişme hızı yanında insanların artık yeni olanı takip etmekte güçlük çektiğini de eklemektedir. Yeni Medyanın eksiden yeni bir olanak sunması bakımından tanımlanabilir olduğunun altını çizmektedir. Sanatçı Yeni Medya Sanatının ortaya çıktığında küçük bir sanatçı grubundan oluştuğunu fakat bugün teknolojinin herkesin kullanımına sunulmasıyla genişlemiş ve anlamını kaybetmiş olmasından da söz etmiştir.

Küratör ve akademisyen David Crowley de Yeni Medyanın sürekli değiştiğini vurgulamıştır. Bolter ve Grusin'in remediation kavramına referans veren Crowley, bugün ortaya çıkan bir teknolojinin içinde eski teknolojileri de barındırdığından bahseder. Bu nedenle Yeni Medya Sanatı olarak tanımlanan eserlerin belli çıkarlar amacıyla sınıflandırıldığını düşünmektedir. Bazı kurumların ve sanatçıların, oluşturulmuş söylemlere bağlı kalmak için kendilerini adapte ettiğini söylemiştir. Yeni Medyanın sürekli hareket ettiğini vurgulayan Crowley, aracın sanat eserini tanımlamada önemli olmadığını belirtmiştir. Crowley 'şeyleri kimin tanımladığı önce eleştirmenler için daha sonra tarihçiler ve küratörler için anlamlıdır' diyerek, sanatçı ve sanat eseri için bu kategorilerin anlamlı olmadığını söylemiştir.

İngiliz sanatçı Benedict Sheehan, Yeni Medya Sanatının problemlili olduğunu vurgulamakta ve dijital olarak ele alındığında daha net bir tanımlama yapılabileceğini belirtmektedir. İnsanların bulduğu her icadın bir anlamda yeni olduğunu söylemekte ve Romalılar zamanında yapılmış eserlerin de yeni medya olarak algılanabileceğini belirtmektedir. Bu görüşüyle Sheehan, Petko Dourmana'nın fikirlerini paylaşmaktadır. Sheehan'a göre yeni ve gelişen her şey bu kategorinin altına girebilir. Fakat Sheehan da diğer sanatçılar gibi kullanılan aracın sanatın türünü belirlemede etkili olmadığını düşünmektedir. O da bu tanımlamanın yapılmasının sanatçılar ve onların sanat pratikleri üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığını belirtmektedir. Sheehan 'Sanat sanatçının sanatıdır, ister bilgisayar kullanıyor olsun, ister boya. Bu yaratmak istediğin bir şeyin dışavurumu ve nasıl yaptığın ya da ne kullandığın çok da önemli değil' diyerek düşüncesini savunmaktadır.

Başak Şenova, Chris Meigh-Andrews, Christiane Paul, Derya Yücel, Sean Cubitt ve Sue Gollifer ise Yeni Medya Sanatı yerine Dijital Sanat ya da Dijital Medya Sanatı demeyi tercih etmişlerdir. Küratör Başak Şenova neyin yeni, neyin eski olduğunu tanımlamanın çok zor olduğunu, bu nedenle Dijital Sanat ya da Dijital Kültür içinde üretilen sanat denmesini tercih ettiğini söylemiştir. Dijital kültürle birlikte değişen kültürel yapının bu sanat üretimini geleneksel olanlardan ayırdığını, dünyayı ve sanatı algılamanın artık değiştiğini belirtmektedir. Aynı zamanda Şenova, eserin eski bir araçla üretilse dahi içerik olarak dijital fikirli olabileceğini söylemiştir. Bugün Yeni Medya olarak tanımlanabilir üretimlerin hepsinin internet devriminden sonra çıktığını vurguladığı için dijital sanat kavramı üzerinde ısrarcı olduğunu belirtmiştir. Akademisyen, Sanatçı ve Küratör Chris Meigh-Andrews ise Yeni Medyanın Dijital Medya olduğunu bunun da ileride değişmeye devam edeceğini söylemiştir. Yeni Medya Sanatı ortaya çıktığında farklı analog teknolojileri kullanırken, bugün ‘Yeni Medya’ adı altında üretilen işlerin neredeyse bütününün dijital olduğunu belirtmektedir. Meigh-Andrews ‘Yeni Medya en basit anlamda henüz kaide olarak kabul edilenin içine dahil edilmemiş – belki de hiçbir zaman edilmeyecek – bir şey hakkında konuşma biçimi’ demektedir. Bu nedenle yeni olarak tanımlanacak şeyin hiçbir zaman ana akım olamayacağını her zaman dışarıda ve ikincil kalacağını belirtmektedir.

Akademisyen, teorisyen ve küratör Christiane Paul ortaya çıktığında bilgisayar sanatı olarak tanımlanan Yeni Medyanın daha sonra siber sanatlara dönüştüğünü, 20. yüzyılın başında ise çeşitli hibrid sanat formlarını tanımlamak için Yeni Medya etiketinin kullanıldığını belirtmiştir. Yeni Medya Sanatının üretim, tüketim ve arşivlenme süreçlerinde dijital teknolojileri kullandığından Dijital Sanatların bir alt kategorisi olarak algılanabileceğini söylemiştir. Paul, Dijital Sanatları daha geniş bir yelpaze olarak ele almaktadır. Bir başka küratör Derya Yücel de Christiane Paul ile aynı fikirleri dile getirmiştir. Yücel, tanımların, kuramsal bilgi üretimi ve bu bilgilerin güncellenmesi yoluyla zaman içinde yine değişiklik göstereceğini belirtmektedir. Yeni sıfatının aracı tanımlamadaki sorunlu yapısının altını çizerek, dijital sanat kullanımının daha net bir ifade olduğunu söylemiştir. Yücel aynı zamanda buna Medya Sanatı da denebileceğini belirtmiştir.

Akademisyen ve Sanatçı Sean Cubitt ise üretim, dağıtım ve saklanma aşamalarında dijital ortamların kullanıldığını vurgulamakta ve bu dijital sanatın büyük oranda standartlaşmış bir yapıda olduğunu belirtmiştir. Cubitt, ilerleyen zamanlarda yeni aletlerin kullanıcılara sunulacağını öngörmekte ve bu nedenle Medya Sanatı olarak ele almanın daha kapsayıcı olacağını da vurgulamaktadır. Fakat Cubitt şu sözleri de eklemektedir; “Tanımlama totalitaryanizmin ilk hareketidir. Medya sanatlarını tanımlamak kolay değildir çünkü tanımlanmaya direnir ve tanım fikrini reddeder.” K rat r ve akademisyen Sue Gollifer diğ r katılımcılar gibi Yeni Medya kavramının sorunlu olduğunu d ş nmektedir ve Dijital Sanat demeyi tercih eden bir başka isimdir. Gollifer’a g re Dijital Sanatlar geleneksel sanatların bir uzantısı olmasının yanı sıra sanat ılara daha fazla se enek tanımakta ve bilim ve sanatı bir araya getirerek disiplinlerarası bir yapı oluřturmaktadır. Geleneksel sanatın bir uzantısı olduėu i in de farklı bir s ylem oluřturmadığını d ş nmektedir.

Sanat ı Burak Arıkan Sean Cubitt gibi Yeni Medya Sanatının sadece Medya Sanatı olarak anılması taraftarıdır. Arıkan direkt olarak Yeni Medya Sanatını Dijital olarak tanımlamamıř bunun yerine Medya Sanatı kavramını kullanmıřtır. İ erik bakımından ise Arıkan, bu sanatı ‘teknolojiyi kendine dert edinen’ bir dal olarak g rmektedir. Sanat ıya g re Kavramsal Sanat, Performans Sanatı, Fluxus ve happening gibi kavramları i inde barındıran bu sanat aynı zamanda mimari, grafik tasarım, m hendislik ve teknolojiyi de bir araya getirmektedir. Bir diğ r sanat ı Maja Petri  Yeni Medya diye tanımlanan aracın kendi sanat pratiėi i inde sadece bir ara  olduğunu ve birden fazla medyayı bir araya getirebilme  zelliėinden  t r  kullandığını dile getirmektedir. Yeni Medyanın s rekli deėiřtiėini ve sanat ılar tarafından geliřtirildiėini, bu nedenle de tercih ettiėini belirtmektedir. Petri , Yeni Medya Sanatının bilim ve sanatı bir araya getiren ve toplumsal iyileřmeye katkı saėlayan bir sanat pratiėi olduğunu vurgulamaktadır. Son olarak k rat r Ingeborg F lepp Yeni Medya Sanatı yerine Medya Sanatı demeyi tercih etmiřtir. Farklı medya t rleri kullanılarak yapılan bu sanat t r n n, Yeni Medya olarak algılanmasının sorunlara yol a abileceėinin altını  izmektedir. F lepp’e g re yeni, yerine bir řey gelmediėi s rece var olmaya devam eder. Teknoloji geliřtik e de yeni kavramına s rekli farklı řeyler eklenecektir. Fakat

Fülepp de Yeni Medya Sanatının ortaya çıkışının dijital teknolojilerin kullanımında ortaya çıkan yaygınlaşmaya bağlamaktadır.

Her ne kadar alanyazın içinde farklı teorisyenler Yeni Medya Sanatı ve Dijital Sanatın aynı şey olmadığını düşünmüş olsalar da, yapılan çalışmadan anlaşılacağı üzere yeni kavramının doğurduğu problemlerden kaçınmak ve daha net bir sınıflandırma yapabilmek adına Dijital Sanat ya da Dijital Medya Sanatları kavramlarını kullanmak katılımcılar tarafından akılcı gözükmektedir. 21. yüzyılın başlarında Yeni Medyaya dahil olarak görülen kimi analog teknolojiler, gelişen araçlarla birlikte yerini tamamen dijital ortamlara bırakmıştır. Bugün üretilen sanat eserlerinin büyük çoğunluğu üretim, tüketim ya da arşivleme süreçlerinin tamamında olmasa da bir kısmında dijital ortamları kullandığı için, Dijital Sanat olarak adlandırılabilir. Medya Sanatları kavramını kullanan sanatçılar daha geniş bir kavram ortaya atsalar da, bugün kullanılan teknolojilerin dijital olması nedeniyle aynı sınıflandırmayı yaptıkları varsayılabilir. Cansu Şimşek'e göre medya sanatları otuz yıldan fazla süredir bilinir durumdadır. Fakat Yeni Medya Sanatındaki 'yeni' teknolojinin geçiciliğini ve bağdaşık doğasını nitelemektedir. Yeni kavramının bu bağlamda doğurduğu sorun göz ardı edilemez (2018, s. 8)

Yeni Medya kavramıyla birlikte kullanılan ve neredeyse ondan önce var olmuş olan Dijital Medya, 21. yüzyılın başlarında kısıtlayıcı olduğu düşünülerek terkedilmiş ve yerine daha geniş bir kavram olduğu varsayılan Yeni Medya gelmiştir. Fakat bugün teknolojik araçların tamamen dijital ortamlara taşınmasıyla Dijital Medya kavramına geri dönmüştür. Bu alanda üretilen sanat eserleri de Dijital Sanat ya da Dijital Medya Sanatı olarak nitelendirilmektedir. Görüşülenlerin sıklıkla tekrar ettiği gibi Yeni Medya kavramı ilk ortaya atıldığında bazı şeyleri karşılama konusunda yeterli bir tanım ortaya koyarken, gelişen teknolojiyle birlikte tanımlanamaz bir 'yeni' alanı oluşturmuştur. Tanımın daha kolay yapılabilmesi adına dijital sıfatını kullanmaya başlamak her ne kadar yine akademisyenler, teorisyenler ve küratörler için önemli görünse de, sanatçılar da bu alandaki işlerin dijital olarak anılmasının daha açıklayıcı nitelikte olduğunu belirtmektedirler. Bütün bunların yanında Zafer Aracagök'ün *Yeni Medya neden yeni değildir?* başlıklı yazısı, Yeni Medyanın veritabanı ve anlatı arasında kurduğu ilişkinin Homeros'un Odyseia ve İlyada yapıtlarında da rastlandığını iddia

etmektedir. Hatta Aracagök bugünün teknolojisi sayılan sanal ortamlar yaratma isteğinin M. Ö. 2. yüzyıla kadar uzandığının altını çizerek, bugün kullanılan teknolojiler olmasa da kavramların ve amaçların çok daha önceye dayandığını vurgulamaktadır (Aracagök, s. 4). Bu da yeni olarak nitelendirilen medya sanatının hem kavram hem de teknoloji açısından sorunlu olduğunu göstermektedir.

7. 2. Etkileşimin Önemi

Görüşülenlere sorulan sorular ışığında Yeni Medya Sanatı ya da Dijital Sanat için en önemli etkenlerden biri etkileşim olarak ortaya çıkmıştır. Yeni Medyanın önemli ve geleneksel medya türlerinden farklı bir özelliği olan etkileşim sanat alanında da yerini belli etmektedir. Seyircilerin eskiden sahip oldukları pasif izleyici rolü Yeni Medya ile birlikte bir kenara bırakılarak, seyircinin daha aktif katılımı sağlanmıştır (Lister ve diğerleri, 2009, s. 22). Yeni Medyanın karakteristik özelliklerini belirleyerek onu tanımlamaya çalışan kuramcılar, sıklıkla etkileşimin öneminden bahsetmiştir. Hipermetin sayesinde kırılan lineer anlatı yapısı etkileşimin de olanaklarıyla iletişimi çift yönlü hale getirmiştir. Kullanıcıların müdahalesiyle çeşitlenebilen ve değiştirilebilen bir yapı haline gelen Yeni Medya, Lev Manovich için de etkileşim özelliğiyle ön plândadır (2001, s.56). Yeni Medya Sanatı düşünüldüğünde Yeni Medyanın sahip olduğu karakteristik özellikler arasında etkileşim ön plâna çıkmaktadır. Sanat tarihi içerisinde ise özellikle 20.yüzyılın başında değişen akım ve hareketlerden etkilenmiş olan Yeni Medya Sanatı, sanatçıyla olan ilişkisini etkileşimli bir boyuta taşıyan Dada, Fluxus ve performans sanatı gibi hareketlerden yola çıkarak etkileşim kavramını geliştirmiş gözükmektedir.

Katılımcılara Yeni Medya Sanatının tanımlanması için sorulan sorulara ek olarak “Yeni Medya Sanatının en belirgin özelliği nedir?” ve “Herhangi bir eseri Yeni Medya Sanatı olarak sınıflandırabilmemiz için hangi özelliklerine bakmamız gerekir?” gibi sorular sorulmuştur. Ayrıca ‘Yeni Medya Sanatında sanatçı, sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki nasıldır?’ sorusu üzerinden de katılımcılar benzer cevaplar vermişlerdir. Araştırma içerisinde yine seyircinin sanat eseriyle olan ilişkisi ve sergileme mekânları gibi sorularda da katılımcılar etkileşimin önemini vurgulamışlardır. On üç katılımcının dokuzu Yeni Medya Sanatının en belirgin

özelliğinin etkileşim olduğunu söylerken, geriye kalanlardan ikisi Yeni Medya Sanatının sergileme mekânı ve izleyici ilişkisi sorularına etkileşim cevabını vermiştir.

Etkileşim	
Başak Şenova	✓
Benedict Sheehan	✓
Burak Arıkan	✓
Christiane Paul	✓
David Crowley	✓
Derya Yücel	✓
Maja Petrić	✓
Petko Dourmana	✓
Sean Cubitt	✓
Selçuk Artut	✓
Sue Gollifer	✓

Tablo 3. Etkileşim cevabını verenler

Başak Şenova Dijital Sanat işlerinin artık iletişime dayalı olduğunu vurgulamıştır. Dünyadaki büyük müze ve galerilerin seyirci ile iletişimin nasıl kurgulanacağı üzerine çalıştığını belirtmektedir. Bu kavramın dijital kültürle birlikte geldiğini söyleyen Şenova, geleneksel sanatlarda eserin talep ettiği etkileşimin daha pasif olduğunu söylemiştir. Kendi pratiğinde de etkileşimli eserler üreten Benedict Sheehan ise bir resmin sınırlı olduğunu ama etkileşimli bir işin daha ilgi çekici olacağını vurgulamaktadır. Burak Arıkan ise sanat eserinin artık fiziksel bütünlükten ziyade daha soyut olduğunu eklemektedir. Bu nedenle de dolaşıma girme yöntemleri farklılık göstermektedir. Ağlar üzerinden dağıtıma girebilen sanat için, izleyicilerin artık bir mekânda buluşmalarına gerek kalmamaktadır. Seyirci artık bir ekran üzerinden eserin bir parçası haline gelebilme şansı elde etmiştir. Arıkan’a göre etkileşim Fluxus hareketiyle birlikte ortaya çıkmıştır. Fakat bugünün sanatında etkileşim daha sık olmaktadır. Buna ek

olarak Arıkan, sanatçının teknolojiyle olan etkileşiminin de sanat pratiğine yansıdığını vurgulamaktadır.



Şekil 2. Yeni Medya Sanatının en belirgin özelliği nedir sorusuna verilen cevapların grafiği

Christiane Paul’a göre dijital sanatın öne çıkan özelliklerinin başında eserin bilişsel olmasının yanında dinamik, etkileşimli ve katılıma açık olması gelmektedir. David Crowley de Yeni Medya Sanatı ve etkileşim arasındaki bağlantının açık olduğunu vurgulamıştır. Bu etkileşimin sanatçı, sanat eseri ve seyirci arasındaki mesafeyi kısalttığını da eklemektedir. Crowley bir resme yirmi adım öteden bakmanın sağlayamayacağı bir yakınlık hissini dijital sanatlar içinde etkileşim sayesinde var olduğunu belirtmektedir. Etkileşimin Dijital Sanatın önemli özelliklerinden biri olduğunu vurgulayan bir diğer isim de Derya Yücel’dir. Yücel de Paul gibi dijital sanatın etkileşimli ve katılımcı ya da izleyici odaklı olduğunu belirtmiştir. Yücel etkileşimin önemini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Yeni Medya sanat üretimlerinin büyük kısmı, ziyaretçiler için fiziksel, ruhsal ve duygusal bir alan yaratmayı mümkün kılabilir ya da çoğu üretim, izleyicide ‘dokunma’ veya ‘hareket etme’ etkisi bırakır. Günümüzde Yeni Medya sanat üretimlerinin izleyici ile ilişkisi ve paylaşım modelleri, etkileşimliliğin ötesinde izleyiciyi de kapsayan biçimde kolektif bir modele dönüşmüştür. Dijital sanat alanında üretilen etkileşimli yapıtlar, izleyici ile daha aktif bir ilişki yaratmaktadır. Zaman ve mekân kavramları altüst oldukça, “ulaşılabilir” ve “her yerde olabilir”lik potansiyeli ile Yeni Medya sanatının dinamik, geçişli, etkileşimli özelliği ve fiziksel sınırların ötesinde izleyiciyle karşılaşabilme olanağı barındırabilir.”

Sanatçı Maja Petrić yaptığı işleri tanımlarken üç boyutlu (immersive) eserler olarak tanımlamaktadır. Eserlerinin seyircinin olabildiğince fazla algısına hitap etmesini isteyen sanatçı için, etkileşimin önemi büyüktür. Hatta kendi sanatını 'Işık Sanatı', 'Mekânsal Sanat' ya da 'Etkileşimli Sanat' olarak tanımlamaktadır. Petrić için etkileşim, seyirciye yeni deneyimler kazandırmaktadır. Bu nedenle sanatçının eseri tasarlarırken, katılımcı ve eser arasındaki ilişkiyi de hesaba katmak zorunda kaldığını belirtmektedir. Sean Cubitt ise Yeni Medya Sanatının tanımlanması sorusuna verdiği cevapta gerçek zamanlı etkileşimin bu sanat türünün özelliklerinden biri olduğunu vurgulamaktadır. Dijital Sanatlarda işin açıkça bağımlı olduğunu belirten Cubitt, artık eserin seyirci tarafından tamamlanması gereken bir şey halinde sergilendiğinden bahsetmektedir. Etkileşim, seyirciye sorumluluk alma ya da almama seçeneği tanımaktadır. Sean Cubitt'e sorulan "Etkileşimle birlikte sanatçı, sanat eseri ve seyirci arasındaki mesafe kısaldı mı?" sorusuna, Cubitt şu cevabı vermiştir:

"Eğer ateşin ışığında bir maske takarak dans edersem, mesafe çok kısadır: derim maskeye değmektedir. Eğer bir etkinliği bir sunucuda ya da başka bir kıtada harekete geçiren etkileşimli bir düğmeye basarsam, yine bağlantıda olurum. Mesafe kısalmadı ama (bir açıdan) kısalmış ya da (Freud'un birincil sürecindeki gibi) sıkışmış görünüyor. Belki de bunu düşünmenin en iyi yolu bunu sanki başka bir birincil süreç, yerdeğiştirme, Hegel'in herhangi bir kaydetmenin mekânı değiştirmesi, aynı zamanda da zamanın sonsuz göstergeler zincirinin sembolizminde yeniden konumlanması olan mekân kavramı ('şimdi' ve 'burada') gibi düşünmektir."

Sue Gollifer Yeni Medya Sanatının geleneksel medyadan farklı bir söylem oluşturmadığını fakat, aynı söylemi artık daha etkileşimli bir yolla yaptığını ifade etmiştir. Gollifer'a göre bu da hem seyirci, hem sanatçı, hem de sanat eseri için sonsuz sayıda olasılık anlamına gelmektedir. Petko Dourmana ise sergileme mekânları sorularına verdiği cevaplarda, eserlerin etkileşimli olmasının ve seyircinin etkileşime geçmesinin altını çizer. Seyircinin tahmin edilemez oluşu Dourmana için, etkileşime ne zaman geçecekleri konusunda belirsizlik yaratmaktadır. Fakat Dourmana etkileşimin, seyirci için bir oyun olasılığı ortaya çıkardığını, bunun da eğlenceli olduğu için etkileşime geçmenin daha kolay gerçekleştiğini belirtmektedir. Bu fikrini açıklamak için Hannes Koch, Florian Ortkrass ve Stuart Wood tarafından 2012 yılında hazırlanan ve MoMA gibi çeşitli

müzelerde sergilenmiş olan Barbican's Rain Room çalışmasını örnek gösterir. Etkileşimli işler, seyirci tarafından daha çok ilgi görmektedir. Dourmana ek olarak etkileşimin sanat alanının dışında alışveriş merkezleri gibi yerlerde de herkesin ilgisini toplamada etkili olduğunu eklemektedir. Son olarak Selçuk Artut da sergileme mekânları konusunda etkileşimin önemini vurgulamaktadır. Artut'a göre dijital sanatlarda eserle seyirci arasındaki ilişki lineer ilerlememektedir. Etkileşim faktörü sayesinde seyirci eseri dönüştürebilmektedir. Aynı zamanda Artut sanatçının etkileşim unsurlu eserine seyirciyi davet ettiğinde karşısına gelebilecek bütün seyircileri hesaba katarak işine yön vermesi gerektiğini düşünmektedir.

Görüşülenlerin verdiği cevaplardan anlaşılabacağı üzere, Yeni Medya Sanatında etkileşim önemli bir yere sahiptir. Yeni Medyanın karakteristik özelliklerinin sıralanmasında herhangi bir öncelik bulunmamaktadır. Fakat söz konusu Yeni Medya Sanatı olduğunda seyircinin eserle kurduğu ilişki farklı bir boyuta taşınmaktadır. Etkileşim hem seyirciye kontrol yetkisi verirken, Fluxus akımında da olduğu gibi tamamlanmamış eserleri, seyirciyle birlikte geliştirmektedir. Dijital teknolojiler günlük yaşamın bir parçası haline gelmiş ve herkes tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Bu durum dijital teknolojiler yoluyla üretilen sanat eserlerinin, belirli bir bilgi birikimine sahip kullanıcılar için cazip hale gelmesine de yol açmış gözükmektedir. Eserler yeni birer teknolojik alet olarak, kullanıcılar tarafından ele alınmakta ve sınırları zorlanmaktadır. Bu durum sanat üretim süreçlerinde sanatçıların etkileşim payını göz önünde bulundurmasını da gerekli kılmaktadır.

Yeni Medya Sanatının etkileşimli oluşu aynı zamanda kolektif üretim fikrini de beraberinde getirmektedir. İster seyirciyle sanatçı bir arada üretiyor olsun, ister farklı sanatçı toplulukları üretime katkı sağlıyor olsun, etkileşim kavramı eseri tek kişinin tekeline bırakmamaktadır. Yeni Medya Sanatı bu üretim süreci içerisinde sonuçtan ziyade sürece odaklanır gözükmektedir. Bu da geçmişteki sanat akımlarının, sanat anlayışını kökten değiştirdiğini göstermektedir. Dada, Fluxus ve Performans Sanatları gibi sanat hareketlerinin kavramsal yapıları teknolojik üretimlerin içinde kendine yer bulmuştur.

7.3. Erişebilirlik ya da Ulaşabilirlik

Yeni Medya teknolojilerine sahip olan kullanıcıların sayısı her geçen gün artmaktadır. We Are Social kuruluşunun 2017 yılına dair hazırladığı raporda yaklaşık yedi buçuk milyarlık Dünya nüfusunun beş milyara yakın nüfusu akıllı telefon sahibi olarak görülmektedir¹¹. Yine aynı rapora göre dünya nüfusunun yarısı aktif internet kullanıcısı olarak sayılmaktadır. İnsan bedeninin bir uzantısı olarak sayılabilecek dijital teknolojiler yardımıyla, fiziksel dünyada varlıklarını sürdüren bireyler, sanal ortamlarda da bu varlıklarını güncelleyerek devam etmektedirler. Toplumsal ve ekonomik boyutta büyük bir endüstri haline gelen internet, sosyal medya aracılığıyla ağ teknolojisi üzerinden insanları birbirine bağlamaktadır. Teorisyen Manuel Castells, ağın bir sosyal yapı olduğunu öne sürmüş ve zaman mekândan bağımsızlaşan bilginin herkesin kullanımında yeni mekânlar yaratmaya başlamıştır (Castells, 1996, s. 407-408). Teknolojinin gelişen yapısı içinde insanların bir araya gelerek aynı zaman ve mekânda iletişime geçmesi artık en pahalı iletişim yöntemlerinden biri haline gelmiştir (Veltman, 2006, s. 30).

Görüşmecilere Yeni Medya Sanatının tanımlanması ile ilgili sorulan sorular arasında bu medyayı tanımlamak için kullanılan ayırt edici özelliklerden biri olarak verilen cevaplardan biri de erişebilirlik ya da ulaşabilirlik olmuştur. Görüşmecilerin kendi hayatlarında Yeni Medya teknolojilerini nasıl kullandıkları ve ona ne anlam yükledikleri hakkında verdikleri kişisel cevaplarda da yine bu terimler kullanılmıştır. Verilen cevaplar doğrultusunda bu iki terimin birbiri yerine kullanılabileceği görülmüştür. Katılımcıların yedisi ulaşabilirlik derken üçü erişebilirlik cevabını vermiştir. Geri kalan katılımcılar net olarak erişebilirlik ya da ulaşabilirlik tanımlarını kullanmamış olsalar da yaygın kullanım üzerine cevaplar vermişlerdir. Cevapların bağlamı farklı olsa da içerik bakımından ortaklardır. Katılımcıların kimi bu cevabı kişisel tercihleri olarak vermiş, kimi de Yeni Medyanın genel bir özelliği olarak erişebilirlikten söz etmiştir.

¹¹ We Are Social. Digital in 2017:Global Overview. <https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview> Erişim Tarihi: 02.05.2018

	Erişebilirlik	Ulaşabilirlik
Başak Şenova		✓
Benedict Sheehan		✓
Burak Arıkan	✓	
Chris Meigh-Andrews		✓
David Crowley		✓
Derya Yücel		✓
Ingeborg Fülepp		✓
Petko Dourmana	✓	
Sean Cubitt	✓	
Sue Gollifer		✓

Tablo 4. Erişebilirlik ve Ulaşabilirlik cevabı verenler

Mail aracılığıyla görüşülen Chris Meigh-Andrews Yeni Medya Sanatının finansal kaynaklara ve teknolojik aletlere ulaşabilirliğe çok bağlı olduğunu belirtmiştir. Sergileme fırsatları ve seyirciye ulaşabilmesi, bu sanatın uygulanmasında önemli etkenleri oluşturmaktadır. Meigh-Andrews sanatçıların gelişen teknolojilere ulaşabilme imkânlarının arttırılması gerektiğini düşünmekte ve bu tür sergilerin çoğaltılmasıyla, sanata daha büyük katkılar sağlanacağını belirtmektedir. Küratör ve akademisyen Derya Yücel, Yeni Medya Sanatının ortaya çıkmasında önemli bir faktör olarak bilgisayarların bilimsel amaçlı kullanımların dışına çıkarak yaygınlaşması ve sanatçıların sanat üretim pratiğinde kullanabildikleri bir araç haline dönüşmesi olarak nitelemektedir. Dijital Sanat ile birlikte zaman ve mekân kavramı, Yücel'e göre alt üst olmuştur. Bu sayede Yeni Medya Sanatı 'ulaşılabilir' ve 'her yerde olabilir' potansiyeli kazanmış, bu da seyirci ve sanatçı açısından bu sanatın daha dinamik, etkileşimi yüksek ve fiziksel sınırlardan bağımsız, her yerde var olabilen ve seyircinin karşısına her yerde çıkabilen eserlerin üretilmesine olanak sağlamıştır. Teknolojilerin yaygınlaşmış olması etkileşimli eserlerin seyirciyi davet etmesi ve istenildiği gibi çalışması konusunda bir avantaj olarak da görülebilir. Dijital teknolojiler, Yücel'e göre

‘ulařabilirlik’ ve ‘demokratikleřme’ söylemlerinin geliřmesinde olduka etkin rol oynamaktadır.

Küratör ve akademisyen Bařak řenova için dijital sanatlar zorunlu olarak internet üzerinden dolařıma girmek zorunda deęildir. Hatta kimi dijital iřlerin, evrimii platformlarda etkin alıřmadıęını, fiziksel mekâna ihtiya duyduęunu belirtmektedir. Bu nedenle iřlerin mecrasına göre üretilip daęıtılması gerektięini savunmaktadır. Eserin ulařabilir olmasının büyük avantajları olduęundan söz eden řenova, 2000’li yılların bařında kurdukları Nomad oluřumunun Balkanlar ve Ortadoęu’daki birok projeye entegre olabilmemesinin nedenini ulařabilirlik olduęunu vurgulamıřtır. Birbirine kolaylıkla ulařabilen iřlerin, kolektif üretim sürecinde hem mali aıdan hem de zaman bakımından büyük tasarruflar saęladıęını belirtmiřtir. Kısıtlı büteye sahip sergi kurulumunda, bir küratör olarak tercih ettięi iřlerin nakliye ve zaman sorunu olmayan dijital iřler olduęunu da eklemektedir. Benedict Sheehan ise sanat üretimi için ulařılabilir araların fazlalıęına deęinmektedir. Sheehan’a göre teknoloji ulařabilir olmalıdır. Dijital sanatların geliřen teknolojileri kullanıyor olmasının en önemli özellięinin birok kiřiye ulařabilen sanat üretimini mümkün kılması olduęunu belirten sanatı, bu özellięin Yeni Medyanın en pozitif tarafı olduęunu söylemiřtir. Ulařabilirlik sanatı ve seyirci için yeni dünyaların kapılarını amaktadır.

David Crowley, teknolojinin ulařabilir olmasının her geen gün arttıęını belirtmektedir. İnternetin hayatımıza derinden girmesiyle, bazı řeylerin daha ulařılabilir hale geldięini belirtmektedir. Sanatıların günlük hayatlarında dijital teknolojilerden yararlanıyor olması, Crowley için sanatı olma pratięine de etki eden bir řeydir. Crowley, birak sene önce üçboyutlu yazıcılar aracılıęıyla üretilen eserlerle karřılařan seyircinin, o zamanlarda bu teknolojiye eriřiminin olmadıęını belirtmiřtir. Fakat bugün son kullanıcıya yönelik üretilen üçboyutlu yazıcılarla, artık seyirci de bu teknolojiye sahip haline gelmiřtir. Crowley aynı zamanda günlük yařamın içine giren bu teknolojilerin, sanat alanında da bir harekete yol atıęından söz etmektedir. Bu teknolojik aralar yardımıyla üretilen eserlerin belirli bir süre sonra herkesin ulařabileceęi bir seviyeye geliyor olması, sanat eserine sadece teknolojik aıdan hayranlık duyuyor olmanın sorunlu olduęuna iřaret etmektedir.

Bu nedenle Crowley eserin, teknolojik araçlara bağılılığından öte kendine has aurası olduğundan ve bu auranın çok daha önemli olduğundan bahsetmektedir.

Erişebilirlik cevabını veren isimlerden biri ise akademisyen ve sanatçı Sean Cubitt'tir. Cubitt Yeni Medya Sanatının özellikleri arasında hızlı dağıtım özelliğinden bahsetmektedir. Ağ medyasının, öncelikli olarak dağıtım medyası olarak ele alınabileceğini belirten sanatçı, sanat eserlerinin farklı mekânlarla bağlantıda olabileceğini belirtmiştir. Akademisyen ve küratör Ingeborg Fülepp, teknolojinin ucuzlamasıyla, bu araçlara ulaşımı kolaylaşan sanatçıların her geçen gün bu araçları sanat üretimlerinde kullandıklarından söz etmektedir. Medya teknolojilerinin çoğu zaman ulaşabilir ve ucuz olduğunun da altını çizen Fülepp, bu teknolojileri kullanarak işlerini genişleten birçok ressam, heykeltıraş, bestekar ve tiyatro yönetmenin olduğunu belirtmektedir. Medyanın popüler oluşu, internet ve sosyal medya araçlarının insanlara ulaşmada büyük avantajlar sağladığını da sözlerine eklemektedir. Teknik açıdan bakıldığında, kullanılan araçlar eserin ulaşılabilirliğini etkilese de Fülepp'e göre bu durum eserin sanatsal değerine herhangi bir etkide bulunmaz.

Sanatçı Burak Arıkan Yeni Medya teknolojilerinin sanat için bir taşıyıcı araç olduğunu vurgulamakta ve bu araç sayesinde eserin daha büyük kitlelere ulaşmasının daha kolay olduğunu belirtmektedir. Yeni Medya teknolojilerinin bilim laboratuvarlarından çıkarak hayata karışmasının önemli bir etken olduğunu öne sürmektedir. Seyirci açısından ise eserin artık mekâna bağımlı olmadığını, bir ekrandan da erişebilir olduğunu belirtmektedir. Seyircinin eseri artık çok sık farklı ekranlardan ve çeşitli pencerelerden görebilir olmasının inkar edilemez bir etkileyciliği olduğunun altını çizmektedir. Teknolojik araçlara erişebilirliği fazla olan seyircinin, daha bilinçli ve bilgili olduğunu ve bu nedenle eserle ilişkiye daha fazla girebildiğini de belirten Arıkan, seyircinin kullandığı teknolojilere göre iş üretmenin ulaşılabilirliği de etkilediğini ifade etmektedir. Türkiye nüfusunun yarısından fazlasının kullandığı Facebook gibi sosyal medya mecralarına iş üretmekle, henüz yeterince yaygınlaşmamış VR teknolojisiyle iş yapmak arasında fark olduğunu belirtmektedir. Yeni Medya teknolojilerinin gündelik hayatın doğallığını da manipüle ediyor olması, insanoğlunun onunla yeni şeyler yapmasına

da yol açmaktadır. Bu nedenle Arıkan'a göre günlük hayatta teknolojilere olan erişimin artması, sanat pratiklerine de etki etmektedir.

Petko Dourmana teknoloji sayesinde sanat camiasının genişlediğini belirtmektedir. Teknolojik aletlere erişimin kolaylığı sayesinde Dourmana'ya göre muhtemelen sanatla uğraşan kişilerin sayısı iki katına çıkmış durumdadır. Selçuk Artut ise teknolojik cihazların bilgiyi ulaştırmada kolaylık sağladığını ama duygunun kendisini öldürdüğünü vurgulamaktadır. Erişebilirlik ya da ulaşabilirlik gibi tanımları kullanmasa da Artut da, Yeni Medya Sanatının teknolojiler sayesinde yaygınlaştığı kanısında hemfikirdir. Sue Gollifer için de Yeni Medyanın en büyük özelliklerinden biri eseri her zaman herkese ulaşabilir kılması ve eskiye nazaran daha ucuz hale getirmiş olmasıdır.

Yeni Medya Sanatının tanımlanması için ikinci bir özellik olarak, görüşmecilerin verdiği cevaplar doğrultusunda erişebilirlik ya da ulaşabilirlik ele alınabilir. Yeni Medya teknolojilerin yaygınlaşması, ve son kullanıcının kullanımına göre şekillendirilmesi, hem sanatçıların bu aletleri sanat pratiklerinde kullanmalarına, hem de seyircinin etkileşimli eserlerle iletişimde daha bilinçli ve bilgili olmasına yol açmaktadır. Bu durum Yeni Medya araçlarının birden fazla medya türünü içinde barındırması ve akıllı teknolojiye sahip olmasından da kaynaklandığı düşünülebilir. Araçların ucuzlaması ve bu sayede daha yaygın kullanımların ortaya çıkması da görüşmecilerin verdiği cevaplar doğrultusunda ele alınabilecek sonuçlardandır.

Castells'in de belirttiği gibi ağ teknolojisinin zaman ve mekândan bağımsız bilgi akışına olanak vermesi, aracın ve sanatın erişebilirliğine katkıda bulunmaktadır. Ayrıca Veltman'ın da belirttiği gibi bilgisayar ve ağ kullanımının ücretsiz ve sınırsız oluşu, yüz yüze iletişim biçimini bugünün en pahalı iletişimlerinden biri haline getirmiş gözükmektedir. Yeni Medya teknolojilerinin ucuz olması sanat üretimini de etkilemiştir. Erişebilirlik ya da bu araçlara ulaşabilir olmak hem sanatçıyı, hem seyirciyi hem de eserin kendisini değiştirmiştir. Sanatçılar üretimlerinde erişebilir oldukları bu teknolojileri kullanmakta, seyirci için daha bilinir ve kontrollü bir alan sağlamaktadırlar. Sanat eseri de ağ teknolojisinin hızlı dağıtım olanaklarından yararlanarak zaman ve mekândan bağımsız olarak hareket edebilmektedir. Farklı sergilerde ya da

projelerde seyirci karşısına çıkabilen eserler, internet ve sosyal medya aracılığıyla da popülerleşebilir ve daha fazla kitleye ulaşabilir durumdadır. Seyirci ise bu teknolojilerin kullanımına hakim olmasıyla hem sanat eseriyle her an karşılaşabilir duruma gelmiştir, hem de etkileşimli işlerde, eseri yönlendirmekte daha bilgili ve bilinçli tercihler yapabilmektedir.

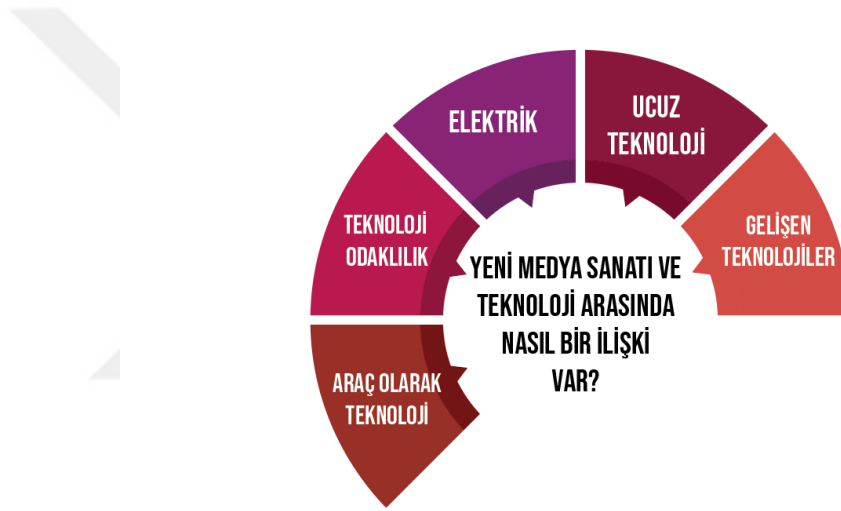
Bu noktada Levend Kılıç'ın daha önce belirttiği gibi her teknolojik icadın üç kez keşfedilmesi, kronolojik olarak iç içe geçtiği anlar olmasına rağmen, Yeni Medya Sanatı için de geçerli olduğunu kanıtlamaktadır. Teknolojik araçların, yaygınlaşmasıyla ekonomik olarak yeniden keşfedilmesi ve daha sonra da sanatın ortamına girerek orada kullanılmaya başlaması görüşmecilerin verdiği sonuçlar doğrultusunda çıkartılabilecek sonuçlar arasındadır.

7.4. Teknoloji Odaklılık

Charlie Gere teknolojinin insan ürünü olmadığını, insanın var olmanın bir önkoşulu olarak teknolojiye ihtiyaç duyduğunu belirtmektedir (2008b, s. 79). Teknolojik aygıtların, insan hayatındaki önemi azımsanamayacak kadar çoktur. Sanat alanında bir aracın varlığına ihtiyaç duyan sanatçı için eskiden teknoloji ürünü olarak fırça, kanvas ya da kil kullanılırken, bugün dijitalleşen teknolojiyle beraber sanat üretim araçları da dijitale taşınmıştır. Bolter ve Grusin de teknolojinin öneminden bahsederken, hem içsel hem de dışsal olarak teknolojinin ikinci bir doğa olma yolunda ilerlediğini belirtmişlerdir (2000, s. 42). Yeni Medya araçlarını geleneksel medya araçlarından ayıran özelliklerin başında dijital ve elektronik olma özellikleri gelmektedir. Fiziksel ve sanal mekânlarda var olan bireyler, ağ teknolojileri sayesinde toplumsal ve ekonomik boyutta yeni alanlar oluşmasına olanak sağlamışlardır. Günlük hayat pratikleri içerisindeki hemen hemen her rutin aktivite teknoloji sayesinde sanal ortamlara taşınarak, dijital hale gelmiştir. Teknolojinin Yeni Medya üzerindeki belirleyici rolü, sanat alanında da kendini göstermektedir.

Bruce Wands, ve Christiane Paul gibi teorisyenlerin Yeni Medya Sanatı içinde tanımladıkları sanat eseri örnekleri de yine araç olarak teknolojiyi barındırmaktadır. Çalışma içerisinde görüşmecilere Yeni Medya Sanatı ve teknoloji arasındaki ilişki sorulmuştur. Bu ana soru çerçevesinde 'Yeni Medya Sanatının

pratiği için gerekli olan materyaller var mıdır? Varsa nelerdir?', 'Yeni Medya Sanatı teknolojiye ne kadar bağlıdır?', 'İzleyicinin teknolojiyle ilişkisi size göre nasıldır?', 'Size göre izleyicinin teknolojiyle ilişkisi, Yeni Medya Sanatı için ne gibi avantajlar ya da dezavantajlar sağlamaktadır?' gibi sorular sorulmuştur. Görüşmecilerin neredeyse tamamı Dijital Sanatın teknolojiye bağlı olduğunu vurgulamıştır. On üç katılımcının onu teknolojiyle Yeni Medya Sanatının birbirine çok bağlı olduğunu vurgularken, bunlardan bazıları sadece teknoloji yerine 'gelişen teknolojiler' kavramını vurgulamış, bazıları da teknolojiye ve elektriğe bağlı olduğunu belirtmiştir.



Şekil 3. Yeni Medya Sanatı ve teknoloji bağlamındaki sorulara verilen cevapların grafiği

Sanatçı Burak Arıkan Yeni Medya Sanatının teknolojiyi kendine dert edinen ve odağında teknolojinin bulunduğu sanat olarak tanımlamıştır. Arıkan, farklı bir sisteme sahip olan bir dönemde olduğumuzu ve bununla beraber sanatın artık bu sisteme dair sorular sordurmaya çalıştığını belirtmiştir. Bu sanatın gelecekte nereye doğru gideceğini anlamak için teknolojiye bakmanın yeterli olduğunu söylemiştir, çünkü Arıkan'a göre, Yeni Medya Sanatı ortaya çıkan teknolojik gelişmeleri sürekli kendi içine dahil ederek ilerlemektedir. Teknolojiyi kendine dert eden sanatların, kendini daha önceki sanat üretim biçimlerinden ayırdığını söyleyen sanatçı, önemli olanın hangi teknolojiyi kullandığına bakılmasından ziyade, eserin teknolojiyi nasıl sorguladığına bakılması gerektiğini belirtmiştir. Arıkan şöyle özetlemektedir:

“Teknolojiyi mesele etmek demek, teknolojinin toplumdaki kullanımını mesele etmek demek. Yani teknolojinin kullanımı var telefonunda, örneğin her sabah telefonun yanı başında uyanman kişisel ilişki; ama yine aynı telefonun bir yürüyüşü organize ediyor olması toplumsal ilişki. İkisinden herhangi birini dert eden sanata da Medya Sanatı diyebiliriz.”

Chris Meigh-Andrews Yeni Medya Sanatının teknolojiye bağımlı olduğunu belirtmiştir. Bunun sanat üretimin destekleyen bir araç olduğunu da vurgulamıştır. Sanatçıya göre teknoloji seyirciye her zaman ‘yeni’ olanı sunarak, farklı olanakları gösterir ve yeni medyalarla onları tanıştırır, fakat aynı zamanda bu ‘yeni’ oluş seyirci için alışılmamış anlamına da gelmektedir. Bu nedenle eserin özümseme ya da anlaşılma konusunda sorunlarla karşılaşabileceğini belirtmektedir. Christiane Paul ise sergi kurulum süreçlerinde teknolojinin etkisine değinmektedir. Bu sanatın teknolojik sanat biçimleri olduğunu belirtmekte ve eserlerin uzmanlaşmış kurumlar tarafından düzenlenmediğinde, her zaman eksik teknolojilerle sergileneceğini eklemektedir. Bu durum eserin işleyişini baltalar ve seyirciyi de hayal kırıklığına uğratar. Böyle bir durumda da teknolojinin mi yoksa eserin mi seyirciyi hüsrana uğrattığını anlamak kolay bir iş olmaktan çıkar. Paul bu sözleriyle sanat eserinin teknolojiye ne kadar bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Her ne kadar bilim ve sanat dijital dönemde farklı odak noktalarına sahip olsalar da, teknoloji anlamında ortak bir sonuçta birleşmektedirler. Yeni Medya Sanatı aynı zamanda Paul’un sözleriyle “az ya da çok ölçüde ‘teknolojiyle’ ilgilidir.

	Gelişen Teknolojiler	Elektrik	Teknoloji
Başak Şenova	✓		
Benedict Sheehan	✓	✓	
Burak Arıkan			✓
Chris Meigh-Andrews			✓
Christiane Paul			✓
David Crowley	✓		
Derya Yücel	✓		
Ingeborg Fülepp	✓		
Maja Petrić	✓		
Sean Cubitt	✓	✓	
Selçuk Artut		✓	

Tablo 5. Yeni Medya Sanatı ve Teknoloji arasındaki bağa ilişkin soruya verilen cevaplar

7.4.1. Gelişen Teknolojiler

Görüşmecilerin bir kısmı sadece teknoloji terimini kullanmak yerine ‘gelişen teknolojiler’ demeyi tercih etmişlerdir. Yeni Medya teknolojisinin her zaman daha yenisini içine alacağını ve kendinden önceki teknolojiyi aşkınlayan yeni medyalar kullanacağını belirten görüşmeciler, gelişen teknolojiler teriminin altını çizme ihtiyacı duymuşlardır. Örneğin Başak Şenova bu sanatın teknoloji odaklı sanat olduğundan söz etmiştir. Yeni Medya Sanatının gelişen teknolojileri takip edeceği ve sanat üretiminde yeni araçların kullanılmasını yaygınlaştıracığını düşünmektedir. Şenova’ya göre bu dijital kültürle bağıntılıdır. Dijital kültür içine doğan jenerasyonun bakışıyla, bu kültürün içine göç edenlerin bakışının birbirinden farklı olduğunu vurgulamaktadır. Başak Şenova bu görüşüne teknolojik aygıtların fetişistlik şekilde kullanılmasından bahsetmediğini, teknolojiyi ve dijital kültürü ideolojik olarak ele alabilmekten söz ettiğini vurgulamaktadır. Bu noktada Şenova’nın görüşleri sanatçı Burak Arıkan’ın görüşleriyle örtüşmekte, aracın teknolojik olmasından çok, eserin teknolojiyi ideolojik olarak odak noktasına dönüştürmesi önem kazanmaktadır. Şenova, gelişen teknolojilere şu sözleriyle vurgu yapmaktadır:

“Devamlı geliřmekte olan bir teknoloji var ve ben belki de biraz daha onun üzerine gidiyorum. Dijital kltr iinde reten derken, geliřen teknolojinin hem getirdiėi pratik yenilikleri, ama aynı zamanda zihinsel yenilikleri de takip eden sanatılardan bahsediyorum.”

Akademisyen David Crowley teknolojinin kendini ifade edebilmesi iin sanata ve insana ihtiyaı olduėunu sylemiřtir. İnsanın yařamının neredeyse her ařamasında yeni teknolojiler geliřtirdiėini ve bugn bahsedilenin teknolojinin artık yksek teknoloji (high-tech) olduėunu vurgulamıřtır. Kalem de bir teknoloji olduėunu sylemiř, ancak bugn sz edilen teknolojinin bundan daha farklı bir teknoloji olduėunu eklemiřtir. Sanatın teknolojiyle tanımlanması Crowley’e gre problemlidir. Teknoloji sanat retim ve sergileme srelerine maddi ve manevi bazı katkılar saėlamaktadır fakat Crowley’e gre eserin kendisini aracın doėasıyla tanımlamak yanıltıcı olacaktır.

Kratr Derya Ycel geliřen teknolojilerin hem sanatı, hem de seyircinin eserleri algılaması aısından nemli bir role sahip olduėunu dřnmektedir. Bunun en nemli rneklerinden biri teknolojinin sanat eserlerinin ulařımını daha kolay hale getirmiř olmasıdır. Yeni Medya zerine alıřmak iin Ycel’e gre, teknolojinin dilini bilmek gerekmektedir. Arařtırmaya katılan diėer grřmecilerle aynı fikirde olan kratr, teknolojiye bir ara olarak bakmak yerine, onun kendine ait dilleri ve fikirleri zerinden okuma ve retim yapmayı doėru bulduėunu savunmaktadır. Teknolojik aralar, Yeni Medya Sanatı retiminde destekleyici unsurlar olarak vazgeilmezdir. Bu nedenle de Derya Ycel’e gre Yeni Medya Sanatı geliřen teknolojilere baėlıdır. Kratr ve akademisyen Ingeborg Flepp ise Medya Sanatları olarak tanımladıėı Yeni Medya Sanatını diėer sanatlardan ayıran en belirgin zelliėinin Sanayi Devriminden sonra ıkan teknolojileri kullanıyor olması olarak zetlemektedir. Flepp’e gre teknolojinin ilerlemesiyle ‘yeni’ kavramına srekli eklenecek anlamlar ortaya ıkmaktadır. Dijital teknolojilerin ortaya ıkmasıyla bařlayan Yeni Medya Sanatı, teknolojinin ucuzlamasıyla daha fazla insanın kullanımına da sunulmuřtur. Bu nedenle geliřen teknolojileri ara olarak kullandıėından buna Medya Sanatı demek Flepp iin daha doėru bir tanımlama olacaktır.

Sanatçı Maja Petrić yaptığı sanatı teknoloji, sanat ve bilimin kesiştiği yer olarak tanımlamaktadır. Sanat pratiğinde işin doğasına uygun son teknolojileri kullandığını belirten sanatçı, bu sanatın teknoloji tabanlı sanat olarak da tanımlanabileceğini söylemektedir. Petrić şu sözlerle teknolojinin araç olduğunu ama bu aracın kendisinin de bir mesaj olduğunu belirtmektedir:

“Yeni Medya Sanatı en iyi şekliyle, en son teknolojileri yaratıcı şekilde kullanarak daha önce var olmayan deneyimleri keşfeder, gerçekleştirir ve harekete geçirir. Görevi ıssız bölgeleri keşfetmektir. Özünde ise orijinal sanatsal fikirler için teknolojik gelişmeler yatar. Teknolojik gelişmeler olduğu sürece, bunları yaratıcı araçlara dönüştürmek için fırsatlar da olacaktır.”

7.4.2. Elektrik

Yeni Medya Sanatının teknolojiyle olan ilişkisinde elektrik kavramının öne çıktığını düşünenlerden biri İngiliz sanatçı Benedict Sheehan’dır. Sheehan,

“Dijital sanatla ilgili kesin olan şeylerden biri de genellikle elektriği kullanmasıdır. Bir resmi duvara asarsın ve birkaç yılda bir tozunu almaktan başka, sonsuza kadar orada durabilir, yani uzun yıllar orada kalabilir. Dokunman gerekmez, sadece duvarında oluşundan haz duyarsın. Dijital sanatta ise ya pillerini ya da parçalarını sıklıkla değiştirmen gerekir, teknolojiyi yenilemen gereklidir”

demıştır. Sanatçı aynı zamanda David Crowley gibi teknolojinin her dönemde farklı bir görünümde olduğunu vurgulamıştır. Yeni Medya Sanatının teknolojiye oldukça bağlı olduğunu vurgulayan sanatçı, yeni gelişen teknolojilerin bu sanatın dahilinde olduğunu belirtmektedir.

Yeni Medya Sanatının elektriğe bağlılığından bahseden bir diğer isim sanatçı ve akademisyen Sean Cubitt olmuştur. Cubitt kodun bu sanatta büyük bir yeri olduğunu ve bunun da elektriğe bağlı olduğunu vurgulamıştır. Sanatçıya göre çok az iş elektrik olmadan hayatta kalabilir. Aynı zamanda gelecekte yeni teknolojik araçların sanatçılar için birer oyuncak haline geleceğini ve sekiz ayda bir yeni araçların ortaya çıkacağını öngörmektedir. Bu gelişmelerin büyük işlerin akışını da değiştireceğini belirten Cubitt, yeni teknolojik gelişmelerin sanatçının sınırlarını da genişlettiğini belirtmektedir.

Selçuk Artut Yeni Medya Sanatının büyük ölçüde teknolojiye bağlı olduğuna vurgu yapan başka bir katılımcıdır. Pratiğini yaptığı sanatın da teknolojik sanat olduğunu söyleyen sanatçı, bunun teknoloji hayranlığına dönüşmesinin tehlikeli

olduğunu düşünmektedir. Sanat akımlarının tarihsel süreçlerinin önemli olduğunu söylemekle birlikte, internetin ortaya çıkmasıyla başlayan döneme Yeni Medya Sanatı denebileceğini belirtmiştir. Artut, teknolojinin bir araç olduğunu ve bu aracın büyük çoğunlukla elektriğe bağlı olduğunu söylemiştir. “Elektrik önemli bir etmen. Elektrik, çünkü sonsuzluk gibi bir duyguyu da ortaya çıkartıyor. Yani siz video enstalasyonu yapıyorsanız, video enstalasyonu elektrik var olduğu sürece var olabilir. Bence bu etmenin içerisinde elektrik önemli, iletişim kısımları önemli” diyen Artut, Yeni Medya Sanatının elektriğe bağımlı olduğu vurgulamaktadır.

Alanyazın içerisinde de sıklıkla Bruce Wands, Charlie Gere, Christiane Paul gibi isimlerin vurguladıkları teknoloji kavramı araştırmaya katılan görüşmecilerin verdiği cevaplarla da pekiştirilmiştir. Genel olarak bu sanat türünün teknolojiye bağımlı olduğunu vurgulayan görüşmeciler, Yeni Medyanın her zaman gelişen teknolojileri kendi içine dahil edeceğinden bahsetmiştir. Sanat bağlamında düşünüldüğünde her ne kadar araç teknolojiye bağlı olsa da, eserin kendisini teknoloji üzerinden tanımlamanın doğru olmayacağını düşünen görüşmeciler, teknolojinin getirdiği ve günlük hayata entegre olan davranış ve düşüncelerin eser tarafından sorgulanması gerektiğini düşünmektedirler. Başak Şenova’nın belirttiği gibi dijital kültürün değiştirdiği hayatlarla, her şeye olan bakış kuşaklar arasında değişmektedir. Bu nedenle teknoloji olarak tanıımı sınırlamak geniş bir alana işaret eder, çünkü insanoğlu hayatının her döneminde yaşamını kolaylaştıracak teknolojileri üretmeyi başarmıştır. Gelişen teknolojiler tanıımı ise bugünün sanatı üstüne konuşulduğunda anlamlı hale gelmektedir. Gelişen teknolojilere ek olarak, elektriğin varlığı da göz ardı edilmemelidir. Görüşmecilerin de belirttiği gibi gelişen teknolojilerin de bağımlı olduğu şey en temelde elektriktir. Bu nedenle Yeni Medya Sanatının bu özellikleri, onu geçmişteki sanat pratiklerinden ayırmaktadır.

7.5. Bir Ekosistem Olarak Yeni Medya

Katılımcılara sorulan teknoloji odaklı sorular arasında “Günlük hayatta sizin teknolojiyle ilişkiniz nedir?” sorusu altında “Günlük hayatta teknolojiyle etkileşiminiz sanat pratiğini nasıl etkiliyor?” ve “İzleyicinin teknolojiyle ilişkisi size göre nasıldır?” gibi sorular bulunmaktadır. Bu sorularla teknoloji ve Yeni Medya Sanatı arasındaki ilişkinin daha derinlikli incelenmesi hedeflenmiştir. Alanyazın

içerisinde de önemli bir yere sahip olan teknoloji bağıllığı bu sorular ışığında görüşmecilere tekrar yöneltilerek, geçerli cevaplar aranmıştır. Teknoloji ve Yeni Medya Sanatı arasında önemli bir bağıllığın söz konusu olduğunu belirten görüşmecilerin oranı bir önceki tema altında verilmiştir. Bu bağlamda çıkan bir diğer tema ise Yeni Medyanın bir ekosistem haline dönmüş olmasıdır. Bütün katılımcılar günlük rutin hayatlarında ve sanat ya da teorik pratiklerinde teknolojilerden faydalandıklarını belirtmişlerdir. Teknoloji olmadan yaşamın ilerletilemeyeceğini iddia eden katılımcıların oranı ise yine oldukça fazla görünmektedir. On üç görüşmeciden yedisi Yeni Medyayı bir ekosistem olarak tanımlamaktadır.

Sanatçı Petko Dourmana insanın hayatta kalmasının teknolojiyi kullanabilmesine bağlı olduğunu ifade etmektedir. Teknoloji, Dourmana'ya göre insanlar sayesinde hayatta kalırken, insanlar da teknoloji sayesinde yaşamlarına devam edebileceklerdir. Bunun bir karşılıklı süreç olduğunu da vurgulayan sanatçı, beş yaşında olan oğlundan örnek vererek, kendisinden çok daha iyi dijital teknolojilere adapte olabildiğini ve bunu da kendi çabasıyla yaptığını belirtmektedir. Bu nedenle Dourmana Yeni Medya teknolojilerini bir çevreden ziyade bir ekosistem olarak tanımlamaktadır. Sanatçıya göre herhangi biri, çevre içinde bulunabilir ama bu bulunuş pasif durumda olabilir. Yani çalışmasına gerek olmadan o çevre içinde bulunma şansı vardır. Fakat dijital teknolojiler içinde aktif olmak hayatta kalmak için zorunludur. Bu nedenle çevre yerine ekosistem tanımını tercih ettiğini belirtmektedir. Ekosistem içerisinde neredeyse her şeyle ilgilenilmesi gerektiğini belirten sanatçı, bu ekosistem içerisinde etkileşimde olmanın ve müdahale etmenin de bir zorunluluk olduğunu söylemiştir.

Benzer şekilde ISEA kurucusu küratör ve akademisyen Sue Gollifer da gelişen teknolojilerle hayatta kaldığımızı vurgulamaktadır. Bilgisayar teknolojisi olmadan insanların artık dışarı bile çıkmadığını söyleyen Gollifer, kendi hayatından örnek vererek, farklı iş kolları için birden fazla bilgisayar kullandığını belirtmektedir. Gollifer, evinde ve işinde bilgisayar ve tabletler kullandığını, dışarı çıktığında da yine akıllı telefon ve tabletler üzerinden işlerini hallettiğini aktarmaktadır. Dijital teknolojilerin sanat pratiğine kattığı en önemli şeyin 'geri alabilme' özelliğinden bahsederek, bunun özellikle sanat alanında önemli bir

gelişme olduğunu vurgulamaktadır. Resim sanatında yapılan hatayı geri almak ve bir önceki adıma dönmek neredeyse imkânsızdır, fakat bugün dijital teknolojiler sayesinde hata yapabilme ve bunu geri alabilme özelliği bulunmaktadır. Gollifer’a göre teknolojiden korkmayanlar daha rahat üretimlerde bulunabilirler. Yüksek teknolojilere sahip olmak her zaman sanatçıya kolaylıklar sağlayacaktır. Küratör ve akademisyen olan bir diğer isim Ingeborgg Fülepp ise sorulan soruya kısa bir cevap vererek, teknoloji ortadan kalktığında medeniyet içerisinde var olmanın mümkün olmayacağını söylemiştir.

Başak Şenova “teknolojinin kullanmak zorunda olduğumuz bir şey” olduğunu söyleyerek, teknolojinin iyi ya da kötü olmasının söz konusu olmadığını belirtmiştir. Kendi hayatında ne kadar gelişmiş teknolojiyi kullanırsa o kadar rahat ettiğini belirten Şenova, hem günlük hayatında hem de küratörlüğünde teknolojiden sıklıkla yararlandığını söylemiştir. Gelişen teknolojiler her ne kadar yapılacak işgücünü en aza indiriyor olsa da Şenova’ya göre onunla harcanan zaman ters orantılı olarak artmaktadır. Söz konusu teknolojilerle daha fazla zaman harcanıyor olsa da, nitelikli iş üretimi de aynı zamanda artmaktadır. Artık dijital kültürle birlikte bakış açılarının da değiştiğini belirtmekte, bu nedenle teknoloji kullanımının bir zorunluluk olduğunun altını çizmektedir.

Burak Arıkan’a göre teknoloji ya da bilimsel gelişmeler hayata nüfuz ettiğinde sanatın alanına da girmektedir. Bu nedenle Arıkan bu teknolojilerin hayatın içinde var olduğunu söyleyerek, Yeni Medya Sanatının da hayata entegre olan bu teknolojilerin bireysel ya da toplumsal boyutlarıyla ilgilendiğinden söz eder. Teknolojinin doğallığı etkilediğini ve değiştirdiğini belirten sanatçı, günlük hayat ve teknoloji arasındaki bağa dikkat çekmektedir. 80’li yılların başından bu yana bilgisayar ve interneti aktif olarak kullanan Christiane Paul için ise teknoloji hayatının bütün ilgi alanlarını şekillendiren ve ona yön veren bir olgudur. Kendini dijital sanat küratörü olarak tanımlayan Paul, işinin dayanağının dijital teknolojiler olduğunu eklemektedir. Paul için kişisel açıdan bakıldığında teknolojiler bir ekosistem oluşturmaktadır. Bu etkileşim içerisinde de kendi kariyerini şekillendirmektedir. Christiane Paul’a benzer şekilde Derya Yücel de kendi kariyerinde Yeni Medya araçlarını kullandığını ve oradan beslendiğini ifade etmektedir. Teknoloji okuryazarlığına sahip olmanın hem izleyici hem de sanatçı

için önemli bir etken olduğunu vurgulayan Yücel, bu teknolojilerin demokratikleşmeye de katkıda bulunduğunu belirtmektedir.

Sanatçı Selçuk Artut, sanat üretiminde kendini en rahat hissettiği yerin kod yazmak olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle Yeni Medya Sanatı altında örneklendirilebilecek eserler ürettiğini ifade etmektedir. Artut gibi sanatçı Maja Petrić de kendini ifade edebilmenin en iyi yolu olarak teknolojik araçları görmektedir. Hem sanatçının kendini ifade etmesi açısından hem de izleyicinin eserle etkileşime geçmesi açısından günlük hayatta bu araçların kullanımının önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Seyircinin teknolojiye aşinalığı belirli oranlarda eser için avantajlar sağlarken, sanatçı içinse yeni ifade olanakları sunmaktadır. Bu nedenle özellikle Yeni Medya Sanatı göz önünde bulundurulduğunda, teknoloji kullanımı, bu yeni ekosistem içinde hayatta kalabilmek adına önemli hale gelmiştir. Bu durum sadece sanat çerçevesiyle sınırlı kalmayıp insanların bütün hayatlarına nüfuz etmiş, kariyer çalışmalarında ve günlük rutinlerinin kontrolünde de etkili olduğu belirtilmiştir. Sonuç olarak Yeni Medya teknolojileri bireylerin aktif kullanımlarına ihtiyaç duyan, aynı şekilde bireylerin hayatlarını devam ettirmeleri adına gelişen teknolojilerin varlığına bağlı, çift taraflı etkileşime dayalı bir ekosistemi ortaya çıkartmış görünmektedir.

7.6. Değişmeyen Sanatçı Tanımı

Teknolojinin sanatın alanına girmesiyle değişen eser ve eserle izleyicinin daha etkileşimli bir sürece dahil olması, sanatçının üretim süreçlerinden, sanatçının teknik bilgisine varıncaya kadar geniş bir alanı da incelemeyi gerekli kılmaktadır. Yeni Medya Sanatı üzerine teorik çalışmalarıyla öne çıkan Domenica Quaranta sanatçı kavramının geleneksel modelden tamamen farklılaştığını savunmaktadır. Quaranta'ya göre geleneksel sanatlar içinde var olan romantik sanatçı, teknolojiyle birlikte yerini bilime ve teknolojiye daha yakın olan bir sanatçı profiline bırakmıştır (2013, s. 100). Quaranta yeni sanatçıların artık teknik alanlarda daha yetkin olduğunu, tek bir sanatçı üretiminden ziyade kolektif grupların sanat üretiminde yer aldığını ve sanatçının kendini öne çıkarmak yerine Yeni Medya Sanatıyla birlikte kimi zaman anonim kalmayı seçtiğini belirtmektedir.

Bir başka Yeni Medya Sanatı kuramcısı olan Margot Lovejoy ise gelişen teknolojilerle birlikte üç grupta topladığı sanatçı tanımından bahsetmektedir. Lovejoy'a göre teknolojileri eser üretiminde kullanan sanatçılar ve geleneksel sanat formları üretmek için teknolojilerden yararlanan sanatçılara ek olarak üçüncü grup olan disiplinlerarası çalışan karma bir grup sanatçının ortaya çıktığını eklemektedir (2011, s. 20).

Quaranta aynı zamanda Yeni Medya Sanatıyla artık sanatçıların geleceğin teknolojilerini geliştirdiklerini belirtmiş ve artık sanatın bilimin ortaya koyduğu sınırları test ettiğini söylemiştir. Sanatçılar artık sanat dünyasının dışından çıkmaya başlamış ve mühendisler, mimarlar, tasarımcılar, müzisyenler gibi gruplar bir araya gelerek sanat üretimine kolektif katkı sağlamaya başlamıştır (2013, s. 68). Bu nedenle de sanatçılar artık stüdyolardan dışarı çıkmış, bilim laboratuvarlarına, teknoloji ve bilim merkezlerine yönelmişlerdir. Charlie Gere ise gelişen teknolojiler ışığında, aktif teknoloji kullanan sanatçıların, aynı zamanda tasarım endüstrilerinde de kendine yer edindiğinden söz eder (2008a, s. 13). Sanatçı kavramının değiştiğini iddia eden teorisyenler, esere artık bir proje gözüyle bakıldığını ve araştırma kısmında daha fazla zaman harcandığını da belirtirler. Lovejoy, sanat üretiminin araştırmaya daha çok önem vermesi ve sanatçıların kolektif yapıda bilgi alışverişini arttırmaları nedeniyle Yeni Medya Sanatçıları'nın artık akademinin de içine kaymaya başladığını ifade etmektedir (2011, s. 2). Bütün dünyada akademi çevresinin gerçekleştirdiği farklı konferansların, sanatçı, izleyici ve kuramcı buluşmalarının, internetin bilgi hızında yol açtığı değişimin ve disiplinlerarası çalışma sisteminin de etkileri göz ardı edilmemelidir.

Alanyazın içerisinde bahsedilen ve altı sık sık çizilen değişen sanatçı kavramı, tezin araştırma kısmında da görüşmecilere sorulmuştur. Eserin doğasını öğrenmeyi amaçlayan araştırma, bu doğrultuda sanatçının değişip değişmediğini de araştırma içine katmıştır. Görüşmecilere 'Yeni Medya Sanatçısı kimdir?' ana sorusu altında 'Yeni Medya Sanatçısı ne gibi özelliklere sahip olmalıdır?', 'Yeni Medya Sanatçısının alması gereken özel bir eğitim var mıdır?', 'Kimler için Yeni Medya Sanatçısı tanımı yapabiliriz?' ve 'Sizce Yeni Medya teknolojileri, geleneksel sanatçı tanımını değiştirdi mi?' gibi sorular yöneltilmiştir. Görüşmecilerin

neredeyse tamamı sanatçı tanımının değişmediğini vurgulamıştır. Geleneksel sanatçının üretim süreçlerini hâlâ takip ettiğini belirten görüşmeciler, eser üretiminde sanatçının sahip olması gereken bir eğitim olmadığını da eklemektedirler. Bugünün teknolojisini geçmişin teknolojisinden çok da farklı görmeyen görüşmecilere göre, sanatçının teknolojiyle sanat üretebilmesi için eğitimden daha farklı şeylere ihtiyacı vardır. Görüşmeciler, sanatçının sanat üretiminde bulunabilmesi için fikir ve içeriğe, yaratıcılık ve yeteneğe, merak ve tutkuya sahip olmaları gerektiğini belirtmektedirler. Ayrıca kullandıkları aracın hakimiyeti de belirleyici öneme sahiptir.

Katılımcılar Yeni Medya Sanatçısının sahip olması gereken özellikler için farklı kavramlar önermişlerdir. Katılımcıların verdiği cevaplar ve araştırmacı gözlemi doğrultusunda sanatçı tanımının teknolojilerin gelişimiyle değişmediği konusunda hemfikir oldukları ve verdikleri cevapların beş alt başlık altında toplanabileceği ortaya çıkmıştır. Bu temalar sanatçı tanımının değişmediğini vurgulamanın yanında, alanyazında öne sürülen bazı fikirlerin doğruluğunu da içermektedir.

	Fikir & İçerik	Yaratıcılık & Yetenek	Merak & Tutku	Kullanılan Araca Hakim Olma
Başak Şenova	✓			✓
Benedict Sheehan		✓		✓
Burak Arıkan	✓			✓
Chris Meigh-Andrews			✓	
Christiane Paul	✓	✓		
David Crowley			✓	
Derya Yücel			✓	
Ingeborg Fülepp		✓	✓	
Maja Petrić		✓		✓
Petko Dourmana	✓	✓		
Sean Cubitt				✓
Selçuk Artut	✓	✓	✓	
Sue Gollifer				✓

Tablo 6. Sanatçının sahip olması gereken özellikler olarak verilen cevaplar



Şekil 4. Yeni Medya Sanatçısı olmak için gereken nedir sorusuna verilen cevapların grafiği

7.6.1. Fikir ve İçerik

Yeni Medya teknolojileriyle sanatçı tanımının değişmediğini söyleyen Başak Şenova, önemli olanın fikir ve içerik olduğunu belirtmiştir. 2000’li yılların başında sanat dünyasında dijital üretime dair bir patlama yaşandığını ve sonrasında bu etkinin gerilediğini söyleyen Şenova, market içinde dijital işlerin zaman zaman öne çıkıp tekrar geri çekildiğini, değişen şeyin sanat üretim ve tüketim süreçleri olduğunu vurgulamıştır. Yeni Medya Sanatçısı olarak tanımlanan sanatçıların herhangi ekstra bir eğitim alması gerektiğini düşünmeyen küratör, global açıdan bakıldığında teknolojinin dışında kalmanın mümkün olmadığını, bu nedenle sanatçı olsun olmasın herkesin zaten aynı eğitimden geçtiğini belirtmiştir. Dolayısıyla Şenova için önemli olan fikrin kendisinin dijital tabanlı olmasıdır. Eserin bağlama göre şekillendiğini de söyleyerek, sergilendiği mekâna göre farklı anlamlar ortaya çıktığına değinmiştir. Şenova dijital sanatçı ve güncel sanatla iş yapan sanatçı arasındaki farkların ortadan tamamen kalktığını belirtmektedir. Küratör olarak içerik açısından güçlü işler üreten sanatçılarla çalışmayı daha çok sevdiğini belirterek, sanatçının üretim teknolojisi olarak Yeni Medyayı kullanmasından çok dijital zihinli bir iş yapmasını tercih etmektedir. Buna örnek

olarak da Filistinli bir sanatçının Kudüs'te güvenli alan olarak belirlenen bölgedeki değişimi belgelemek için suluboya resim yapmayı tercih etmesini vermektedir. Şenova'ya göre bu oldukça geleneksel bir teknik olsa da fikir bakımından videoya ya da belgelemeye yönelik bütün dijital teknolojilere bir eleştiri getirmektedir. Bu nedenle sanatçının kendisinin ve işinin fikir bakımından dijital zeminli olduğunu belirtmiştir. Sanat üretim işlerinde fikir sanatçıya aittir. Uygulama aşamasında farklı uzmanları işe çağırmak ya da dijital teknolojilerden yararlanmak Şenova'ya göre fikrin sanatçıya ait olmasına etki etmemektedir.

Fikir ve içeriğin öneminden bahseden bir diğer görüşmeci Burak Arıkan'dır. Arıkan bütün görüşme boyunca bu sanatın teknolojiyle ilişkisinin, onu bir araç olarak kullanmasından çok, teknolojiyi kendine dert ediyor olması gerektiğini savunmuştur. Bu nedenle içeriğin önemini de vurgulamış olmaktadır. Şenova'nın görüşlerine benzer şekilde Arıkan da insanların teknolojiyi öğrenip kullanmaya başladıkça hayatlarına kattıklarını söylemiştir. Arıkan uygulama aşamasında teknolojiye ihtiyaç duysa da sanatçının fikir aşamasında teknolojiden bağımsız olduğunu belirtmektedir. Sanatçı fikir üretimi konusunda özgürdür ve teknolojiyi kendine dert ederek, bir sorgulama gerçekleştirir. Bunun sonucunda ise, Arıkan'a göre fikrin gerektirdiği teknolojiler yardımıyla fikrini hayata geçirir. Sanatçı bu fikrini desteklemek için ünlü çağdaş sanatçı Sol Lewitt'i örnek verir. Lewitt'in kendi işlerinde sadece fikir ve koordinasyonları belirlediğini, uygulama aşamasında başka kişilerden yardım aldığını vurgulamaktadır. Eserin kendisinin fikirden ibaret olduğunu sıklıkla tekrarlayan Arıkan, teknolojinin doğayı ve doğallığı manipüle edebildiğini söyleyerek, sanatçıların uygulama aşamasında teknolojiye bağlı kaldıklarını belirtmektedir. Ek olarak, teknolojinin sürekli yenilendiğini vurgulayan sanatçı, eserin makineden ibaret olmadığını belirtmiştir. Ona göre teknolojinin gelişimiyle eskiyen araçlar olsa da, fikri on sene sonra başka bir teknolojiyle yeniden üretmek mümkündür. Arıkan fikrin baskın olduğunu, teknolojinin de onun taşıyıcısı olduğunu belirtmektedir.

Bir diğer katılımcı olan sanatçı Petko Dourmana da fikrin önemine vurgu yapmaktadır. Sanat üretiminde fikir hangi tekniğin kullanımını gerekli kılıyorsa o tekniğin teknolojilerini kullanmanın doğru olduğunu vurgulayan Dourmana, fikrin gücünün medyanın kendisini de manipüle edebileceğini belirtmektedir. Sanatçının

proje içindeki görevini içeriği üreten ve bunun uygulama aşamasında yönetimini sağlayan bir profil olarak çizmektedir. Christiane Paul da sanatçının teknoloji kullanmayı seçmesinin fikrini en iyi uygulayacak araç olmasından ileri geldiğini söyleyerek, fikri tekniğin önüne çıkartmaktadır. Sanatçı Selçuk Artut da kendi sanat pratiğinde önce fikri geliştirdiğini daha sonra onu uygulayacak teknolojileri aramaya başladığını belirtmektedir. Bu nedenle sanatçı için teknolojinin kendisinden çok fikir belirleyici roledir. Sıtkı Erinç, *Sanatın Boyutları* kitabında, bir eserin boyutlarını iç ve dış boyutlar olarak ikiye ayırır. Erinç'e göre eserin içeriği onun iç boyutuna dairdir ve hem alıcı hem de sanatçı için ayrıcalığı ifade etmektedir. İçerik her ne kadar biçimle birlikte ortaya konuyor olsa da, biçim aracı olarak hareket ederken, içerik daha öncelikli bir yapıya sahiptir (2013b, s. 24).

7.6.2. Yaratıcılık ve Yetenek

Sanatçının sahip olması gereken özelliklerin yaratıcılık ve yetenek olduğunu savunan görüşmecilerin ilki Benedict Sheehan'dır. Kendisi de sanatçı olan katılımcı, teknolojiyi kullanarak sanat üretimi için belirli yeteneklerin olması gerektiğini belirtmektedir. Teknolojiyi kullanabilmek ve manipüle edebilmek için kendisinin gerekli yeteneğe sahip olduğunu belirten Sheehan, herkesin kullanımına açık olan sınırsız sayıda araç olduğunu da vurgulamaktadır. Sheehan ayrıca sanatçının ihtiyaç duyduğu yegane şeyin hayal gücü ve yaratıcılık olduğunun da altını çizmektedir. Görselleştirme yeteneğinin bütün sanat biçimlerinde aynı etkide olduğunu belirtmektedir. Genel kanının Yeni Medya teknolojilerini kullanarak sanat yapanlara Yeni Medya Sanatçısı denmesi gerektiği yönünde olabildiğini belirten sanatçı, Şenova'nın da belirttiği gibi sanatçının teknikten ziyade aracı yaratıcı biçimde kullanan kişi olduğunu düşünmektedir. Sheehan teknoloji kullanılmamasının bile yine de Yeni Medya sayılabilecek bir örnek olduğunu "Yeni Medya Sanatçısı dediğimde, eğer Mars'tan bir asteroit gelip dünyaya çarparsa ve koşup biraz tozundan toplarsam, bu tamamen Yeni Medya olur. Daha önce hiç kullanılmamış. Ve bundan bir resim yapabilirim. Teknoloji falan içermiyor olur. Ama hâlâ Yeni Medya Sanatıdır" sözleriyle vurgulamaktadır. Sanatçı tanımının son elli yıl içinde değişmiş olabileceğini ama bunun teknoloji kaynaklı olmadığını da sözlerine eklemektedir. Sheehan'a göre teknolojiyi

geleneksel sanat üretiminde de kullanmak mümkündür. Bu nedenle yaratıcılık, hayal gücü ve yetenek sanatçı için ön plâna çıkan özelliklerdir. Grayson Perry'nin geleneksel sayılan sanat formu seramiği kullandığını fakat son çalışmalarında, bilgisayar teknolojileriyle üretilen imajlardan çıkartmalar yaparak eserlerine uyguladığını da örnek vermektedir.

Teorisyen ve küratör Christiane Paul'a göre bugün Dijital Sanat alanında eğitim veren birçok kuruluş bulunmaktadır. Bu durumdan önce dijital sanatla uğraşan kişiler, Paul'a göre farklı eğitimlerden geçerek çalışmış oluyordu. Güzel Sanatlar alanında klâsik eğitimlerden geçmiş ya da mühendislik bilimleri okumuş kişiler dijital sanatlarla ilgilenmeye başlamıştır. Fakat bugün aldıkları eğitimler farklı yetenekleri gerektirmektedir. Sanatçı eserini en iyi uygulayacak olan teknolojiyi seçerek çalışmaktadır. Farklı yetenek seviyelerine göre dijital sanat eğitimi veren kuruluşlar, sanatçı kimliği kazanmak isteyenlere bazı yetenekler kazandırmayı hedeflemektedir. Bu nedenle Paul'a göre seçilecek olan her bir farklı teknik farklı bir yeteneği de beraberinde getirmek zorunda kalacaktır.

Ingeborg Fülepp ucuzlayan teknolojilerle birlikte geleneksel alanda çalışan sanatçıların da teknolojiyi işlerine entegre ettiğinden bahsetmektedir. Sanat üretiminin kolay bir yolu olmadığına da değinen Fülepp, belirli bir dönemde gelişen teknik araçların sadece eserin ulaşılabilirliğine katkı sağladığını, sanatın kalitesine herhangi bir etkide bulunmadığını savunmaktadır. Sanatçının hâlâ daha tanımlanmamış olduğunu belirtmenin yanında farklı kapasitelerde ve yeteneklerde kişilerle iş üretmenin avantajı olduğunu eklemektedir. Fikir üretiminden sonra belirleyici yeteneklere göre iş dağılımı yapmanın doğru olduğunu düşünmektedir. Sanatçı Petko Dourmana fikir ve içeriğin öneminin yanı sıra yaratıcılığın ve konsept geliştirme becerilerinin öneminin de altını çizmektedir. Kendi işlerinde de farklı yaratıcılıklara sahip kişilerle işbirliği yaptığını söyleyen sanatçı Yeni Medya Sanatının teknolojiden çok konsept belirleyebilme ve onu profesyonel şekilde yönetme becerilerine bağlı olduğunu söylemiştir.

Sanatçı Selçuk Artut, Yeni Medya Sanatının en belirgin özelliklerinden birinin artık sanatçının takip edilebiliyor olması olarak ifade etmektedir. Yeni Medya Sanatçıların sosyal medya hesapları üzerinden ya da internet haberleri

aracılığıyla takip edebilmeyi ve bütün sanat süreçlerine tanık olmayı, geleneksel sanatlarda çok fazla karşılaşılmamış bir olgu olarak ele almaktadır. Bu durum sanatçının günlük hayatına dair hikâyelerinden de haberdar olmayı beraberinde getirmektedir. Artut'a göre sanatçının bu süreçte yaratıcılığına tanıklık etmek de mümkün hale gelmiştir. İzleyici artık eser ve sanatçıyı bütünleşik olarak ele almaktadır. Sanat üretimini bir süreç olarak görmekte ve yetenek açısından bakıldığında kimi zaman sanatçıların teknik desteğe ihtiyaç duyduğunu vurgulamaktadır. Yaratım süreci içerisinde aklında hiçbir şey yokken dahi çalışmaya başladığını ve süreç içerisinde yeni yaratımlarla karşılaştığını söyleyen sanatçı, eserin bu yaratımlar üzerinden şekillendiğini de vurgulamaktadır. Sanatçı Maja Petrić ise her sanat üretimin teknik ve yaratıcı yaklaşımlara ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Teknik anlamda destek alabilecek olan sanatçı yaratıcılık kısmında eserin ortaya çıkmasını sağlayan kişi olmaktadır.

7.6.3. Merak ve Tutku

Yeni Medya Sanatçısının tanımlamak adına sorulan sorular ışığında katılımcıların verdiği cevaplar arasında sanatçının merak ve tutkuya sahip olması gerektiği de bulunmaktadır. Chris Meigh-Andrews teknolojinin sanat üretiminde belirleyici olmadığını anlatabilmek için basit bir analogi sunmaktadır. Meigh-Andrews herhangi birinin bir kaleme ulaşabilir olmasının iyi bir ressam olduğunu nitelemekten çok uzak olduğunu söyleyerek, teknolojiye ulaşılabilirliğin sanat üretebilir olduğu anlamına gelmediğini belirtmektedir. Yeni Medya Sanatçısı olmak için özel bir eğitime gerek duyulmadığını ve bu alanda meraklı ve çalışma isteği olan herkesin Yeni Medya Sanatçısı olabileceğini aktarmaktadır. Chris Meigh-Andrews aynı zamanda önemli olan şeyin sanatçıların 20. ve 21. yüzyılda yaşanan tarihsel gelişmelerin güzel sanatlar pratiğini hangi bağlamlarda etkilediğini bilmelerinin bugün yaptıkları sanat işlerinde etkili olabileceğini düşünmektedir. Dolayısıyla Meigh-Andrews önemli olan şeyin istek ve merak olduğunun altını çizmektedir. Sanatçı kendini geleneksel yöntemlerde olduğu gibi kuramsal açıdan geliştirmeye de hevesli olmalıdır. Yeni Medya araçlarının sanatçı tanımını değiştirmede sadece sanat üretimi için yeni bir araç sunduğunu da ifade etmektedir.

David Crowley, sanatçının bilim, teknoloji, matematik gibi pozitif alanlarda uzmanlaşması gerektiği fikrine katı bir şekilde karşı çıkmaktadır. Crowley böyle bir görüşün sapkınlık olduğunu dile getirerek, sanatın teknoloji üzerinden tanımlanması reddetmektedir. Eğer bugünün sanatı bilimin ya da teknolojinin geliştirdiklerini test ediyorsa, Crowley'e göre bu sanat için çok sığ bir işlev olarak algılanmaktadır. Aracın kendisine ilgi duyan ya da nasıl çalıştığını merak eden insanların, bunu araştırıp öğrendiğinden de bahseden kuramcı, post-medium kavramına da değinmektedir. Sanat üretiminde ihtiyacı olan araçları kullanan ve bu araçlar arasında geçişler sağlayan disiplinlerarası sanatçıların ortaya çıktığını ileri sürmektedir. Sanatçının ilgi alanına göre farklı mecralarda eser üretiminde bulunabileceğini eklemektedir. K rat r Derya Y cel de sanat ının ald ı  ğitim  nemli olmadığını d ş nmektedir. Ona g re Yeni Medya Sanat  disiplinlerarası y nelimdedir ve sanat ının ilgisi bu y nelimde belirleyicidir. Y cel hangi tekni i kullanıyor olursa olsun b t n sanat ıların kendilerini d ş nsel, felsefi, estetik ve teknik ba lamda s rekli g ncellemekle y k ml  olması gerekti ini d ş nmektedir. Sanat ının kendini geliştirmesini savunan k rat r, sanat ı tanımının b t n disiplinler i in aynı oldu unu, teknolojik geliřmelerin sadece bir a a  olarak g r lmesi gerekti ini belirtmiřtir. Belirli bir disiplin i ine s ı dırılamayacak kadar  ok y nl  olan Yeni Medya Sanat  i in sanat ının meraklı olması ve kendini geliřtirmesi řart g r nmektedir.

Ingeborg F lepp Yeni Medya Sanatında yaratıcılı ın  nemli olmasının yanında bireysel merakların da tetikleyici oldu unu savunmaktadır. Sanat ıların bu teknolojik a a ları tercih etmesinin altında yatan nedenlerden birinin kiřisel merak oldu unu savunan F lepp, bu alanda  ğitim g r p g rmenin  tesinde bu alanda eser  retme heyecanı oldu unun da altını  izmektedir. Bu merak bir ok sanat ıyı yeni teknolojileri kullanmayı  ğrenmenin  tesinde, kendi teknolojilerini geliřtirme imk n  da sunmaktadır. Ingeborg F lepp, kiřisel bir tavsiye olarak bu alana ilgili kiřilere "tarihin ve genel olarak sanat esteti inin, m zi in, filmin ve videonun temellerini"  ğrenmeleri tavsiyesinde bulunmaktadır. Bu da di er g r řmecilerin de belirtti i gibi kendini geliřtirmeye istekli olmayı gerekli kılmaktadır.

Sanatçı Selçuk Artut yaratıcılığın tek etken olmadığını, tutkunun da önemli bir yere sahip olduğunu belirtmektedir. Teknolojik belirlemeciliğin önemli olmadığını belirten sanatçı, önemli olanın tutku olduğu vurgusunda bulunmaktadır. Tutkunun varlığı Artut'a göre zamandan bağımsız olarak üretime geçmeyi tetikleyebilmektedir. Sanat üretiminin bir süreç olduğunu söyleyen Artut'a göre, bu süreçte eğer sanatçının bilinci ve tutkusu varsa onu bir esere dönüştürmesi kaçınılmazdır. Bu tutkunun sanatçıda yeni şeyler öğrenmeyi ve kendini geliştirmeyi tetiklemesi gerekmektedir. Bilginin artık çok kolay ulaşılabilir olduğunu ve yaş, eğitim gibi etmenlere bakılmaksızın herkesten bir şey öğrenilebildiğini de ekleyen Artut, bu bilginin kazanılarak sanata dönüştürülmesi için tutku bir arayüz gibi çalışmaktadır.

7.6.4. Kullanılan Araca Hakim Olmak

Görüşmecilerin çoğunun hemfikir olduğu bir diğer konu da sanatçının kullandığı araca hakim olması gerektiği olmuştur. Sanat üretiminde kullanılan aracı seçerken dahi sanatçının araca dair bilgisinin olması gerektiği yadsınamaz bir gerçektir. Yine de görüşmecilerin kimi teknolojinin dili ya da kodlama gibi teknik alanlarda bilgi sahibi olması gerektiğini savunurken, kimi görüşmeciler araca dair fikir sahibi olmasının yeterli olduğunu, özel olarak bilgisayar teknolojileri eğitimi almalarının gerekli olmadığını belirtmişlerdir. Başak Şenova Dijital Medyanın bir ekosistem olduğunu ve herkesin teknolojiyi nasıl kullanacağını az çok bildiğinden bahsetmektedir. Teknolojinin gelişmeye devam ettiğini ve onun dışında kalmış olmanın mümkün olmadığını düşünmektedir. Benedict Sheehan ister geleneksel bir eser üretiyor olsun ister dijital, sanatçının kullanım kolaylığı ve sağladığı diğer avantajlar nedeniyle dijital teknolojileri kullanıyor olabileceğine inanmaktadır. Kendisinin teknolojiyi rahatlıkla kullanabildiğini ve kendi teknolojisini de geliştirebildiğini söyleyen sanatçı, bunun bir yetenek olduğunu belirtmekte, sanatçıların farklı yeni araçlar kullanarak eser üretebilir olmasının da yine Yeni Medya çatısı altında sayılabileceğini savunmaktadır.

Burak Arıkan teknolojiyi kendine dert ederek üretim yapan sanatçıların belli oranlarda kodlama ve bilgisayar sistemleri üzerine bilgileri olması gerektiğini savunmaktadır. Sanatçının günlük hayatta kullandığı teknolojilerin kesin olarak

sanat pratiğini de etkilediğini savunmaktadır. Arıkan, kod yazabilmenin üretim sürecinde kritik bir evre olduğunu, sanatçının bilgisayar programlayabilmesinin, sistem analizi ve sistem tasarımı yapabilmesinin önemli beceriler olduğunu dile getirmektedir. Sanatçının eskiden olduğu gibi estetik ve tasarım gibi alanlarda bilgili olması gerektiğini ama bunlara ek olarak veriyi manipüle edebilmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu bilginin sadece eğitimle değil aynı zamanda denemeler yaparak öğrenilebileceğini de eklemektedir. Arıkan'a göre teknolojiyi kendine dert edebilmesi için sanatçının öncelikle teknolojinin nasıl çalıştığını bilmesi gereklidir. Sanatçıyı diğer görüşmecilerden ayıran nokta, medya okuryazarlığının artık yeterli olmadığını düşünmesidir. Arıkan sanatçının medyayı manipüle edebilmesi gerektiğini savunmaktadır.

Bir diğer sanatçı Maja Petrić de kullanılan araca hakim olmanın öneminden bahsetmektedir. Teknik açıdan eksik kalınan noktalarda sanatçı uzmanların yardımına başvurabilir. Fakat sanatçı çoklu medyayı içinde barındıran Yeni Medya araçlarının her bir medyumun farklı bir anlam taşıdığının farkında olmak durumundadır. Sanatçının aracı yaratıcı bir şekilde kullanması gerektiğini söyleyen Petrić, sanatın ve Yeni Medyanın teknik açıdan kullanılabilir ya da kullanılamaz alanlarını deneyimlemiş olmasını ve bu konuda bilgisi olması gerekliliğini vurgulamaktadır. Petrić aynı zamanda geleneksel sanatçı tanımını Yeni Medya araçlarının değiştirmedığını düşünmekte bunun sadece sanat üretmek için bir araç olduğunu unutmamak gerektiğini belirtmektedir. Sean Cubitt de makinelerin kullanımı hakkında sanatçının bilgi sahibi olması gerektiğini savunmaktadır. Kodlamayı bilmek her ne kadar önemli görülse de Cubitt'e göre donanım seviyesinde de farklı ve yaratıcı bir çok eser çıkarmak mümkündür. Herkesin kodlamayı bilmesine gerek yoktur, önemli olan aracı yaratıcı biçimlerde kullanarak yeni eserler üretebilmeyi gerçekleştirmektir.

Sue Gollifer, Yeni Medya teknolojisinin sanatçı için sağladığı en büyük avantajın, geriye gidebilme ve hata yaptığında onu düzeltebilme imkânı olduğunu vurgular. İngiltere Brighton'da fab-lab adını verdikleri makineleri parçalayıp yeniden bir araya getirerek dijital teknolojiler üretebildikleri stüdyoları örnek vermektedir. Bu alanlarda teknolojinin çalışma sistemini anlamak ve onu yeniden kurgulayabilir olmanın önemi açık olarak görülmektedir. Dijital sanatçıları

tanımlamanın imkânı olmadığı, bir kutuya konamayacaklarını savunan Gollifer, farklı disiplinlerden gelen sanatçı tanıdıklarını örnek vererek, sanat üretimi dışında bir ortak noktaları bulunmadığını belirtmektedir. Bu yolla da sanatçının alması gereken belirlenmiş bir eğitim olmadığını vurgulamış olmaktadır. Yeni Medya Sanatı üretebilmenin Gollifer'a göre öncelikli yolu, teknolojiden korkmayan nesiller yetiştirmektir. Her serginin bugün bilgisayar teknolojisini barındırdığını, sanatçının da bu teknolojiyi nasıl kullanacağını biliyor olmasının önemli olduğunu söylemiştir. Aracın nasıl kullanılacağını biliyor olmak onu kontrol edebilme gücü kazandırmaktadır. Bu da sanatçıyı kimi alanlarda daha özgür hale getirebilmektedir.

Sanatçının herhangi bir eğitim almasına gerek olmadığını düşünen David Crowley, teknoloji alanında eğitim almayı öncelikli kılmaya karşı çıkmaktadır. Crowley artık disiplinlerarası bir alt yapının var olduğunu ve bununla beraber aracın ötesinde yaratımlar yapabilen sanatçılar olduğunu belirtmektedir. Bünyesinde bulunduğu Royal Collage of Art'ta öğrencilerin farklı disiplinler arasında ihtiyaçları doğrultusunda hareket ettiklerini, kimi zaman da alan konusunda daha bilgiye sahip kişilerle kolektif çalıştıklarını aktarmıştır. Crowley ile aynı görüşte olan Petko Dourmana ünlü sanatçı Rafael Lozano-Hemmer'in yaklaşık on beş yıl önce video kurgulamaya dair bir fikri olmadığını, bu işi yapması için kendisine yardım ettiğini belirtmektedir. Rafael Lozano-Hemmer her ne kadar bu teknolojiyi kullanmayı bilmiyor olsa da, yine de dünyaca ünlü bir dijital sanatçı olarak kabul edilmektedir. Petko Dourmana ve David Crowley gelişen teknolojiler karşısında sanatçının her şeyi kontrol edemeyeceğini ama kolektif çalışma yöntemiyle, eseri için bir yönetmen görevi görebileceğini vurgulamaktadırlar.

7.6.5. Sanatçıların Akademideki Yeri

Margot Lovejoy'un belirttiği Yeni Medya Sanatçıları'nın akademinin içine doğru kaydığı görüşünün, yapılan görüşmecilerin demografik bilgileri incelendiğinde desteklendiği anlaşılmaktadır. Görüşmecilere aldıkları eğitim, iş durumları ve sanat alanındaki konumları sorulmuştur. Verdikleri bilgiler ışığında on üç görüşmecinin tamamının akademi içerisinde kadrolu ya da kadrosuz olarak

ders veren kişiler olduğu saptanmaktadır. Aynı zamanda farklı alanlarda eğitim almış olmaları da kayda değer bir veridir.

Alan araştırmasına katılan görüşmecilerin tamamı, farklı disiplinlerde lisans eğitimlerini tamamlamış, daha sonra bu alanda pratik ve teorik alanda çalışmaya devam etmişlerdir. Çeşitli üniversitelerde tam zamanlı ya da yarı zamanlı akademisyen olarak çalışan görüşmeciler aynı zamanda sanatçı ya da küratör kimliklerini devam ettirmektedirler. Görüşmecilerin dışında, dijital sanat alanında üretim gösteren uluslararası sanatçılara bakıldığında da benzer durumla karşılaşılabilir. Örneğin yurtdışında başarılı işlere imza atan Sanatçı Refik Anadol, projection mapping çalışmalarıyla tanınmaktadır. Son olarak Walt Disney Konser Salonunun dış cephesini, “Hallucination” adlı çalışmasıyla kaplayan sanatçı, aynı zamanda UCLA’da Design Media Arts bölümünde dersler vermektedir¹². Yine ünlü bir dijital sanatçı olan Rafael Lozano-Hemmer birçok solo sergisinin yanı sıra Princeton, Harvard, Berkeley ve Goldsmith gibi birçok üniversitede davetli eğitici olarak dersler vermektedir¹³. Net.art sanatının öncülerinden biri olarak kabul edilen Olia Lialina Moskova Üniversitesinde film çalışmaları ve gazetecilik eğitimini tamamlamıştır. İşleri çeşitli sergilerde gösterilen ve birçok sergide küratör olarak çalışan Lialina çeşitli konferanslara davetli konuşmacı olarak katılmış, çeşitli kitaplar yayınlamış ve University of Westminster, University of Graz gibi okullarda eğitimler vermiş, uzun süredir de Merz Akademie Stuttgart’da New Media pathway programının yürütücüsü ve eğitmenidir¹⁴.

Lovejoy’un daha önce de belirtildiği gibi sanatçıların akademi içerisine kaymış olmaları, bu araştırma ile de desteklenir gözükmektedir. Sanatçılar ya da küratörler aynı zamanda akademi içerisinde de etkin rol oynamaktadırlar. Bu durum pratik ve teorik alanın birbirine yaklaştığını göstermekte, disiplinlerarası çalışmaların varlığını ortaya koymaktadır. Bu alanda çalışan sanatçı ve küratörler deneyimlerini akademi içerisinde paylaşmakta, yeni kuramların oluşmasına yardım etmektedir. Charlie Gere’in da sözünü ettiği gibi sanatçıların endüstride

¹² www.refikanadol.com/about Erişim tarihi: 26.09.2018 ve <https://www.metropolismag.com/architecture/cultural-architecture/frank-gehry-walt-disney-concert-hall-projections-refik-anadol/> Erişim tarihi: 26.09.2018

¹³ <http://www.lozano-hemmer.com/bio.php> Erişim tarihi: 26.09.2018

¹⁴ <http://art.teleportacia.org/olia.html> Erişim tarihi: 26.09.2018

grafik ve tasarım alanlarında etkin rol oynadıkları görüşü de yine katılımcıların geçmişlerine bakıldığında doğrulanmaktadır.

Yukarıda farklı başlıklar altında toparlanmış, görüşmeciler cevapları sanatçı tanımının geleneksel sanatçıdan çok farklılaşmadığını ortaya koymaktadır. Teknoloji her ne kadar belirleyici rol oynasa da sanat üretim süreci içerisinde bir araçtan daha fazlası değildir. Sanatçılar teknoloji ve internetin avantajlarından yararlanmalarının yanında kendi teknolojilerini geliştirme yoluna da gitmektedirler. Quaranta'nın sözüne ettiği gibi geleneksel sanatçı ve dijital sanatçı arasında keskin bir ayrım gözükmemektedir. Buna rağmen Quaranta'nın bahsettiği kolektif çalışma metodu teknolojinin gelişim hızı karşısında kaçınılmaz görünmektedir. Görüşmecilerin verdiği cevaplar teknik asistanlığı belirli aşamalarda zorunlu kıldığı yönünde olmuştur. Bu nedenle farklı alt yapılara sahip insanlar bir araya gelerek sanatçıya ait olan fikri uygulamak için birlikte çalışmaktadır. Sanatçının gelişen teknolojiler karşısında araştırmaya daha fazla zaman ve enerji harcamaya başladığı açıkça görülmektedir. Nitekim bu durum sanatçının teknoloji kullanımını öğrenmek için zorunlu bir eğitime tabi tutulması gerektiğini göstermemektedir.

7.7. Üretim Mekânı Olarak Bilgisayar

Yeni Medya teknolojileriyle birlikte kazanılmış olan bir kavram olarak sanal mekânlardan alanyazın kısmında bahsedilmiştir. Yeni Medya zaman ve mekândan bağımsız iletişim yollarını mümkün kılmıştır. Tezin araştırma evreninin genişlememesi adına zaman bağlamından bağımsız olarak sanat alanıyla ve sergileme yöntemleriyle yakından alakalı olan mekân kısmına odaklanılacağı daha önce belirtilmiştir. Bu nedenle görüşmecilere sanat eserinin üretim ve tüketim süreçleri mekân kavramı üzerinden irdelenmiştir.

Yeni Medyanın özelliklerinden biri olan ağ erişimi ve sanallık sanat alanında da kodlarla oluşturulmuş eser üretimine olanak tanımıştır. Kavramsal Sanat ile birlikte maddeden bağımsızlaşan sanat eseri, Weibel'in görüntü üretim teknolojilerini sekiz evreye ayırdığı teorisinde de bahsettiği gibi artık ağ ortamına taşınarak tamamen soyut bir hale dönmüştür (1996, s. 339). Bolter ve Grusin'in remediation kavramıyla açıklamaya çalıştıkları aracın ortadan kalktığı bir iletişim

modeli, yine sanal mekânların ve ağ teknolojisinin içinde açıklanmaktadır. Ağ erişimi sayesinde daha fazla kişiye ulaşabilen etkileşimli iletişim biçimi, sanat üretim ve tüketim süreçlerini de değiştirmiştir (Lister ve diğerleri, 2009, s. 34). Sanal mekânların çeşitlenerek ortaya çıkması ve dijital teknolojilerin kullanımının yaygınlaşmasıyla daha önceden kanvas ve boya gibi geleneksel ve fiziksel araçları kullanan sanatçılar, artık yeni bir mekânda daha fazla kişiyle etkileşime girebilmekte ve daha komplike (multimedya kavramından kaynaklanan) sayılabilecek bir aracı kullanmaktadırlar.

Felsefe tarihi içerisinde çeşitli düşünürlerin mekânın doğasına ilişkin söylemlerinin ötesinde ilk kez Henri Lefebvre ile sanatın mekânı sorgulanmıştır. Lefebvre'nin temsil mekânları olarak söz ettiği sanatın alanları, sanal mekânlar ve artırılmış gerçeklikle birlikte farklı bir boyuta taşınarak, belki de 'temsil mekânlarının temsili' olarak adlandırılabilen yeni mekânların varlığını doğurmuştur.

Tezin araştırma kısmında ortaya çıkan bu yeni mekânların sanatı üretim ve tüketim süreçlerinde nasıl etkilediğini öğrenebilmek adına, görüşmecilere "Yeni Medya Sanatının üretim mekânları nerelerdir?" ana sorusu altında "Bilgisayar bir üretim mekânı olarak düşünülebilir mi?", "Sanal ortamlar üretim sürecinin neresine dahildir?", "Üretim sürecinde sergileme mekânı göz önünde bulundurulur mu?" gibi sorular sorulmuştur. On üç görüşmecinin sekizi bilgisayarın bir üretim mekânı olduğunu söylemiş, geriye kalanların dördü bunu sanal mekân olarak adlandırmış, diğer

katılımcı ise teknoloji ve elektriğin olduğu her yerin üretim mekânı olabileceğini söylemiştir. Görüldüğü üzere, görüşmecilerin büyük çoğunluğu farklı adlandırmalar yapmış olsalar da bilgisayarı bir üretim mekânı olarak kabul etmişlerdir.

Dijital teknolojileri kullanmanın bir zorunluluk olduğunu düşünen Başak Şenova, sanatçı tanımının değişmediğini fakat bu yeni araç sayesinde üretim ve tüketim süreçlerinin değiştiğini görüşmenin daha önceki bölümlerinde verdiği cevaplarda belirtmiştir. Aynı şekilde Şenova'nın küratöryel çalışmalarında da sıklıkla kullandığı teknolojik aletler, farklı biçimler alabilmektedir. Şenova, bilgisayarın sanat üretim sürecinde oldukça büyük bir öneme sahip olduğunu

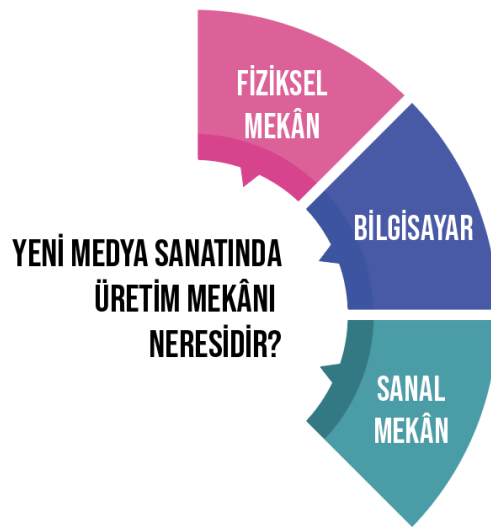
eklemektedir. Bilgisayarın biçiminin gelecek yıllarda değişebileceğini ekleyen Şenova, dijitallik olgusunun kalacağını belirtmiştir. Buna ek olarak bugünün sanatının ekran tabanlı olduğunu da vurgulamaktadır. Büyük interaktif ekranlar ya da küçük akıllı telefon ekranlar, seyircinin sanatla karşılaşabildiği mekânlar olabilmektedir. Ekranın bir arayüz olarak çalıştığını, fakat dijital sanatın bir şekilde bilgisayara bağımlı olduğunu da eklemektedir. David Crowley de bilgisayarın üretim mekânı olarak kabul edilmesi gerektiğini savunanlardandır. Ekranda çalışan herhangi bir sanat eserinin dijital kodlamayla bağımlı olduğunu belirtmektedir. Gelecekte bilgisayarların nasıl bir forma dönüşeceğini bilmediğini söyleyen Crowley, etkileşimli işlerin bir ağa bağlanmak durumunda kaldığından, bilgisayarın ya da en temelde dijital kodlamanın çok yaygın bir üretim mekânı olduğunu dile getirmektedir.

	Bilgisayar	Sanal Mekânlar	Fiziksel Mekân
Başak Şenova	✓		
Benedict Sheehan			✓
Burak Arıkan		✓	✓
Chris Meigh-Andrews		✓	✓
Christiane Paul		✓	✓
David Crowley	✓		✓
Derya Yücel	✓		✓
Ingeborg Fülepp		✓	✓
Maja Petrić	✓		✓
Petko Dourmana	✓		
Sean Cubitt	✓		✓
Selçuk Artut	✓		
Sue Gollifer	✓		

Tablo 7. Üretim mekânına ilişkin sorulara verilen cevaplar

Bilgisayarın bir üretim mekânı olduğunu söyleyen diğer isim Derya Yücel'dir. Yücel Yeni Medya Sanatında sanatçıların bilgisayara, işlerini üretmede

esas araç ya da yaratıcı bir partner olarak yaklaştıklarını aktarmaktadır. Yine Yeni Medya Sanatının tanımlanmasında da Yücel, üretiminden, arşivlenme sürecine kadar herhangi bir aşamada bilgisayarın kullanımının zorunlu olması nedeniyle, bu sanat türünün Dijital Sanat olarak da adlandırılabilirliğini belirtmiştir. Dijital teknolojinin en yaygın kullanıldığı hali olan bilgisayar, Yeni Medya Sanatı üretiminde vazgeçilmez bir parça olarak ele alınmaktadır. Hırvat asıllı sanatçı Maja Petrić hem sanal hem de fiziksel üretim gereçlerini içinde barındıran bilgisayarın bir üretim mekânı olduğunu ifade etmektedir. Yazılım ve donanım olarak iki farklı katmanda ele alınabilen bilgisayar sanatçının sıklıkla başvurduğu bir araç olarak düşünülebilir. Başak Şenova gibi dijital teknolojilerin bir ekosistem olduğunu düşünen Petko Dourmana da, güncel dünyada yaşayabilmenin ön koşulu olarak bilgisayar kullanmayı bilmenin öneminden söz eder. Bu duruma bağlı olarak Yeni Medya Sanatı icra etmek için de bilgisayar kullanmak, basit yeteneklere sahip olmak ve bilgisayarın basit gereksinimlerinden haberdar olmak gerektiğini düşünmektedir. Sanal mekânların çoktan bir çevre haline geldiğini de sözlerine ekleyen Dourmana, kendi oğlunu örnek vererek, beş yaşında farklı işletim sistemleri arasında rahatlıkla geçiş yapabildiğini belirtmiştir. Sanal ortamlar bir çevre olarak her yaştan insanın rahatlıkla kullanabileceği, sınırların ortadan kalktığı bir alandır. Bu nedenle dijital iş üretiminde bulunan kişilerin bilgisayar teknolojileri bağlamında bilgi sahibi olması kaçınılmazdır.



Şekil 5. Yeni Medya Sanatının üretim mekânı neresidir sorusuna verilen cevapların grafiği

Sean Cubitt bilgisayarların bir üretim mekânı olduğunu belirtmekte, bu ortamlarda üçboyutlu geometrik objeler yaratmanın olanaklı olduğunu belirtmektedir. Nitekim Cubitt'e göre bu üçboyutlu objelerin çıktıları ancak ikiboyutlu ekranlar aracılığıyla gösterilebilir. Cubitt böylece bilgisayarın ekran bağımlılığının altını çizmektedir. Sesin daha boyutlu ve daha iyi hayatta kalabildiğini de belirten Cubitt, üretim süreci içerisinde (görüntü ya da ses için) dijital teknolojilere ihtiyaç duyduğumuzu belirtmektedir. Sanatçı Selçuk Artut ise Yeni Medya Sanatında üretim yapmanın büyük ölçüde bilgisayara bağlı olduğunu belirtmektedir. Birden fazla medya türünü bir arada sunuyor olması, bilgisayarın tercih edilmesinde Artut'a göre önemli bir özelliktir. Bugün doğanın geldiği bir nokta olarak, herhangi bir alanda bilgisayara muhakkak başvurduğumuzu belirten Artut, üçboyutlu yazıcılarla, fiziksel bir obje yaratımının dahi bilgisayarın içinden geçtiğini ifade etmektedir. Kendi üretim sürecinden yine bilgisayar teknolojisine başvuran sanatçı, sergileme mekânını göz önünde bulundurarak üretim yaptığının altını çizmektedir. İşlerinin sergileneceği mekânın belirli kriterlere uygun olması gerektiğini savunmaktadır. Bu nedenle yaptığı işin nasıl sergileneceğini dair bütün detaylara da karar vermektedir. Sue Gollifer ise Şenova ve Dourmana gibi bilgisayarlar olmadan yaşamaya devam etmenin mümkün olmadığını düşünmektedir. Kendi işleri için birden fazla bilgisayar kullanmayı tercih eden ve farklı mekânlarda kullandığı çeşitli bilgisayarları olduğunu söyleyen Gollifer, bilgisayar kullanımına hakim olan herkesin dijital sanat üretebileceğini belirtmektedir. Kendini Yeni Medya Sanatçısı olarak adlandıran herkesin doğal olarak bilgisayar kullanabiliyor olmasının şart olduğunu vurgulamaktadır. Gollifer yine de sanatçı olmanın bu araçlara hakim olmaktan geçmediğini eklemektedir. Dijital Sanat üretimi bilgisayar kullanımını araç bazında zorunlu kılmaktadır, fakat herhangi bir objeyi sanat eserine dönüştüren şey, bu araçtan çok sanatçının manifestosuna bağlıdır.

Burak Arıkan bilgisayarın bir üretim mekânı olmasının yanı sıra, bütün sanal alanların dijital sanat üretmek için uygun yerler olduğunu belirtmektedir. Yeni Medya Sanatının teknolojiyi kendine dert edinmesini ve sanatçının kullandığı aracın çalışma koşullarını biliyor olmasını savunan Arıkan için sanatçı üretim yaparken zorunlu olarak kodlamaya başvurmaktadır. Arayüzler ya da direkt olarak

ikili kod sistemi aracılığıyla sanal ortamlar üzerinden eser üretilmektedir. Chris Meigh-Andrews sanatın alanının çeşitli mimari yapılar, kırsallar ve stüdyoların ötesinde elektronik ve sayısal mekânları da kapsayacak şekilde genişlediğini, dolayısıyla bilgisayarın mekânı olan sanalın da üretim mekânı olarak ele alınması gerektiğini belirtmiştir. Ingeborg Fülepp ise bütün sanal mekânların üretim mekânı içinde sayılabileceğini söylemiştir. Christiane Paul ise maddesizliğin dijital teknolojiler alanında önemli bir özellik olduğunu bunun sanat üretim süreçleri ve küratöryel pratik içerisinde de aynı önemi taşıdığını belirtmektedir. Dijital sanat işi üretebilmek için asgari olarak bir bilgisayara ihtiyaç duyulduğunu söyleyen Paul, eserin farklı mekânlara göre modifiye edilebilmesi gerekliliğinden de bahsetmektedir. Son olarak Benedict Sheehan bu sanat türünün elektriğe bağlı olduğuna vurgu yapmaktadır. Mekân ve medya arasında kısıtlayıcı bir ilişkinin olmadığını fakat ihtiyaç duyduğu tek şeyin elektrik olduğunu belirtmektedir. Sheehan, kimsenin olmadığı bir adada Yeni Medya Sanatı üretmenin oldukça zor olacağını belirtmektedir. Genel kanının dijital sanat işleri ve bilgisayar arasında kesin bir ilişki belirlemiş olduğunu düşünen sanatçı, bunun sadece bir araç olduğunu da yinelemektedir.

Görüşmecilerin verdiği cevaplardan anlaşılabileceği gibi, Dijital Sanat üretiminde aracın farklılaşmasıyla beraber mekân kavramını da farklılaştırmaktadır. Bilgisayar çoğu görüşmeci tarafından bir araç ve içinde barındırdığı sanal mekânlarla da yeni bir üretim alanı olarak ele alınmaktadır. Dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ise, bu işlerin ekran tabanlı olmasıdır. Bilgisayar, kod ve yazılımla oluşturulan işlerin üretim ve tüketim süreçlerini kontrol edebilmek adına ikiboyutlu ekranlara ihtiyaç duyulmaktadır. Daha temelde ise bu sanal mekânların var olabilmesi için gerekli olan elektrik Yeni Medya Sanatı için de gerekli görülmektedir. Leibniz'in ortaya koyduğu ilişkisel mekân kavramı bütün yerleri içinde barındıran bütünleşik bir mekân kavramıdır. Bu anlamda sanal mekânlara da benzediği söylenebilir. Sanal mekânlar bütün yerleri içinde barındırabilir ve onları simüle edebilir. Bu sayede temelde bütün mekânları içinde barındırabilen, her türlü mekâna dönüşebilen bir mekânsızlığı işaret etmektedir. Leibniz'in ilişkisel mekân kavramıyla bağdaşabilen bu görüş Marina Gržinić tarafından da dile getirilmektedir. İnternet sağlayıcılarının bir mekân içine

oturmadığı için mekânsız olduklarını söyleyen Gržinić, bu durumun vektörel karakterde dijital aktivitelerin gerçekleştiği sonsuz bir 'şimdi ve burada'nın oluşması anlamına geldiğini belirtmektedir (2011, s. 163). Veriler her an her yerde bulunabilir, ilişkisel bağlamları vektörel olduğundan her türlü uzunluğa çekilebilir ve aynı anda sonsuz sayıda varlık gösterebilir. Leibniz'in da ortaya koymaya çalıştığı monadların ilişkisel bağlamları sonucu ortaya çıkabilecek sonsuz olasılıktaki mekân kavramı, sanal mekânın sınırsız şimdi ve buradasını andırmaktadır.

7.8. Fiziksel Mekânın Önemi

Sanal mekân ve fiziksel mekân her ne kadar birbirinden farklı alanlar olarak tanımlanıyor olsalar da, fiziksel mekânın önemi yadsınamaz. Yeni Medya araçlarıyla beraber gelen sanal mekânlar, iletişimi mekân ve zamandan bağımsız hale getirmiştir. İletişimi olanaklı kılan medyanın ortadan kalkmasını hedefleyen gelişen teknolojiler, insanların mekânla olan bağıını ortadan kaldırarak, onları daha özgür hale getirmeyi hedeflemektedir. Yine de dijital teknolojilerin çalışmasını sağlayan materyaller fiziksel mekân içerisinde bulunurlar. Ekranlar, giyilebilir teknolojiler, VR gözlükler gibi cihazlar, Lister ve diğerlerine göre fiziksel mekânın içinde bulunur ve buna bağlı olarak çalışmaktadırlar (2009, s. 36). Charlie Gere ise dijital olarak üretilen bütün datanın herhangi bir şekilde fiziksel olarak arşivlendiğinden bahsetmektedir (2004). Çeşitli düşünürler mekânı ele alırken, fiziksel olanı referans almışlardır. David Harvey'e göre Leibniz için ilişkisel mekân, Kant'ın mutlak mekânına, Einstein'ın da göreceli mekânına eş değerdir. Lefebvre ise sanatın mekânını fiziksel olarak diğer mekânlardan ayırmış ve temsil mekânları olarak adlandırmıştır.

Yeni Medya Sanatında sanal mekânların olanaklı kıldığı net.art gibi çevrimiçi platformlarda eserlerin seyirciye sunuluyor olması fiziksel mekânı ne kadar kullandıkları sorusunu da akla getirmektedir. Bu nedenle görüşmecilere öncelikle üretim sürecinde daha sonra da sergileme sürecinde fiziksel mekâna ne kadar ihtiyaç duydukları ve fiziksel mekânı nasıl kullandıkları üzerine sorular sorulmuştur. Bu sorular ışığında Yeni Medya Sanatının geleneksel sanatlarda olduğu gibi fiziksel sergileme modellerini kullanmayı ne kadar devam ettirdiği de

saptanmaya çalışılmıştır. Eserin doğasının dijitalle evrilmesiyle, üretim ve tüketim süreçlerinde sanatçının sanal ve fiziksel mekânlar arasındaki bağlantıyı nasıl kurguladığını belirlemek amacıyla bu bağlamda sorular sorulmuştur. Görüşmecilerin dokuzu üretim sürecinde fiziksel mekâna ihtiyaç duyulduğunu belirtmiştir.

Benedict Sheehan, işin doğasına göre üretim mekânının da şekillendiğini belirtmiştir. Baskı üzerine çalışanların sadece bir masaya ihtiyaç duyacağını, fakat enstalasyon ya da projection mapping gibi teknikleri kullananların çok daha büyük mekânlara ihtiyaç duyduğundan bahsetmektedir. Sanatçının işin modellemesini yapabilmek ve çalışırlığını kontrol etmek adına fiziksel mekâna en nihayetinde ihtiyaç duyacağını aktarmaktadır. Sanatçı Burak Arıkan da bilgisayarın fiziksel bir nesne olduğunu ve her ne kadar iş dijital ortamda şekilleniyor olsa da, üretim sürecini fiziksel mekândan bağımsız olarak ele almanın doğru olmayacağını belirtmektedir. Chris Meigh-Andrews ise Benedict Sheehan gibi işin doğasının mekânı belirlemede etken olduğunu söyleyerek, herhangi bir noktada fiziksel mekânın göz önünde bulundurulması gerektiğini tavsiye etmiştir. Özellikle mekâna özgü sanat üretimlerinde (land art) fiziksel mekân hem üretim hem de tüketim süreçlerinde söz sahibi olacaktır. Küratör Christiane Paul, “İşi üretmek için en azından bir bilgisayara ihtiyaç duyuyorsa, mutlaka fiziksel mekân içerisinde var olacaklardır” sözleriyle bilgisayarın fiziksel alanda yer kaplayan bir kütle olduğunu bu nedenle de ister istemez fiziksel mekânda üretimin gerçekleşeceğini vurgulamaktadır.

David Crowley üretim sürecinde bir şeylerin ortaya çıkması için fiziksel mekâna ihtiyaç olmasından öte, bu mekânın farklı etkileşimlere yol açacağını bunun da sanatçının eserine katkılarda bulunacağını belirtmektedir. Mekânlar içerisinde yakınlığın bir tür alışverişe sebebiyet vereceğini ve bunun da hem sanatçıları hem de eserlerini ve üretim süreçlerini besleyeceğini belirtmektedir. Bu nedenle sanatçının fiziksel mekâna zorunluluktan ziyade, iletişim açısından ihtiyacı vardır. Derya Yücel de sanat eserinin doğasının mekânı belirleyeceğini dile getirerek Bruce Wands’ın *Dijital Çağın Sanatı* kitabından bir alıntı yapmaktadır. Yücel, Bruce Wands’ın sanatçının düşüncüyü bir biçime yerleştirirken, fiziksel mekâna ihtiyaç duyabileceğini söylediğini aktarmaktadır. Ingeborg Füllepp “Sanal

mekân, fiziksel mekânın içinde özel aygıtlar kullanarak vücudumuzu hareket ettirdiğimiz ve izlediğimiz sürece vardır” diyerek fiziksel mekânın varlığının zorunlu olduğunu belirtmektedir. Sanatçı Maja Petrić de benzer bir tutumla dijital sanat işlerinde sanatçının fiziksel mekâna ve eseri yaratmak için masa, sandalye, bilgisayar gibi somut nesnelere ihtiyaç duyduğunu dile getirmektedir. Diğer görüşmecilerle aynı kanıda olan Sean Cubitt de en azından sanatçının kendisinin fiziksel mekânda var olmak zorunda olduğunu ifade etmektedir. Beden olarak bir kütleye sahip olan sanatçı fiziksel mekânda bir yer kaplamaktadır. Bu nedenle fiziksel mekân Cubitt için de zorunlu olarak vardır.

Görüşmecilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda fiziksel mekânın varlığı herhangi bir iş üretebilmek açısından öncül niteliğindedir. Bu durum Kant’ın mutlak mekânını akla getirmektedir. Görüşmecilerin fiziksel mekânı ele alma biçimi Kant’ın mutlak mekânına benzemektedir. Herhangi bir işin üretilebilmesi için, öncelikle fiziksel mekâna ihtiyaç duyulmaktadır. Bu durum Lister ve diğerlerinin de dile getirdiği şekliyle, üretim ve tüketim araçlarının fiziksel mekânda var olan birer nesne olduğu savıyla örtüşmektedir. Bolter ve Grusin’in bahsettiği gibi iletişim araçları remediation kavramıyla ortadan kalksa dahi, Sean Cubitt’in söylediği gibi iletişimi kuran makineler ya da insanlar fiziksel mekânda yer kaplamaktadır. Bu nedenle fiziksel mekânın ortadan kalkması söz konusu değildir. Sanal mekânların varlığının fiziksel mekânın varlığına bağlı olduğu görüşmecilerin verdiği cevaplar ve alanyazın alanındaki yazılardan açıkça anlaşılabilir.

7.9. Müze ve Galerilerin Rolü

Yeni Medyanın sanal mekânlar yaratmasıyla sanat alanında yaşanan değişimler, sergileme mekânlarında da kendini göstermiştir. Ağ üzerinden sanat eserleri daha kolay dolaşıma girmiş ve daha fazla kişiye ulaşmaya başlamıştır. Bu nedenle net.art gibi sanat türleri ortaya çıkmış, çevrimiçi galeri ve müzeler periyodik olarak işler sergilemeye başlamıştır (Altunay, 2012, s. 38). Vuk Ćosić’in 1990’lı yıllarda net.art terimini ortaya atmasıyla ağ tabanlı sanat işlerini niteleyen ve internet sanatı olarak da anılan işler, çevrimiçi platformların varlığına ihtiyaç duymuştur. İnternetin bireyleri mekân ve zamandan özgürleştirdiği, sanatı da

mekândan ve zamandan bağımsız hale getirdiği belirtilmektedir. Google'ın başlattığı sanal müze projesi, bazı önemli müze ve galerilerin işlerini internete taşıması ve orada arşivlemesi, sadece çevrimiçi sergiler düzenleyen platformların ortaya çıkması, sosyal medya platformlarında etkileşimli sanat eserlerinin sanatçılar tarafından kitlelerle paylaşılması, sanatın mekândan bağımsızlaşmasına verilebilecek örnekler arasında sayılabilir. Buna ek olarak birçok arşivleme kurumu ve kütüphaneler de ağ üzerinden arşivleme yapabilmek adına ulusal internet sitelerinden veriler toplamaktadır (Laforet, 2006, s. 112).

Günlük hayatta etkileri belirgin şekilde ortaya çıkan sanal mekân ve fiziksel mekân farkı, Yeni Medya Sanat eserinin sergilenmesinde de etkili olup olmadığını öğrenmek amacıyla görüşmecilere müze ve galerilere neden ihtiyaç duyulduğu sorulmuştur. 'Yeni Medya Sanatının sergileme mekânları nelerdir?' ana sorusu altında "Sergileme mekânlarının farklılıkları sanat eserinin üretim sürecini nasıl etkilemektedir?", "Yeni Medya Sanatı bilgisayar, internet ve net.art ortamları varken, müzelere ihtiyaç duyar mı? Duyarsa neden?" gibi sorular sorulmuş, görüşmecilerin müze ve galeriler hakkındaki görüşleri alınmıştır. Verilen cevaplar doğrultusunda bütün görüşmeciler, müze ve galerilerin eserin bağlamını değiştirme, arşivleme ve kurumsal yapılar olarak sanat eserinin ve sanatçının görünürlüğüne etki etme gibi rolleri olduğundan bahsetmiştir.



Şekil 9. Müze ve Galerilerin rollerine dair verilen cevapların grafiği

Küratör Başak Şenova her mekânın kendi geçmişini içinde taşıyarak serginin bağlamına etkide bulunduğundan bahsetmektedir. Ekranın da kendine ait

bir ideolojisi olduğunu, seyircinin ekranda sanat eserine nasıl bakacağını bildiğini, bu nedenle de net.art ya da çevrimiçi müze ve galerilerin işlevinin, fiziksel müze ve galerilerden çok farklı olmadığına değinmektedir. Eser sergilendiği her farklı mekân içinde çeşitlenip farklılaşmaktadır. Çevrimiçi platformlarda sergilenen bir eserin kalitesi, müze ya da galerilerden daha iyi ya da daha kötü değildir. Sadece mekânın ona kattığı anlamla eser başka anlamlar kazanmaktadır. Şenova sosyal medya platformlarının özellikle Türkiye’de çok büyük bir açığı doldurduğunu, sanat anlamında daha fazla şeye ulaşmayı mümkün kıldığını da belirtmektedir. Bir diğer küratör Christiane Paul da eserin doğasıyla mekân arasındaki bağıntıdan söz etmektedir. Paul’a göre eğer iş özel olarak bir mekâna özgü üretilmediyse, müze duvarlarını aşarak daha fazla kişiyle buluşabileceği platformlarda kendini gösterebilir. Paul Yeni Medya Sanatında bazı işlerin müze ve galerilerde tam olarak çalışmadığını, kimi çevrimiçi platformdaki işlerin ise bir müzeye ihtiyaç duyabileceğini vurgulamaktadır. Paul’a göre önemli olan şey eserin kendi doğasına “ağ için tasarlanmış” oluş yatmalıdır. Bu durumda net.art gibi internet ortamlarında sergilenebilir. David Crowley eserin bir “aurası” olduğunu düşünmekte ve çevrimiçi platformlarla fiziksel mekânların farklı bağlamlardaki mekânlar olduğunu ifade etmektedir. Crowley fiziksel bir müze içerisinde eserin de ötesinde seyircinin algısını değiştirerek bağlama etki edebilecek bir ortam doğmaktadır. Eseri bir ekran aracılığıyla görmenin oldukça bireysel bir deneyim olduğunu vurgularken, müze içerisinde birbirine dokunabilen ve göz göze gelebilen insanların sosyalleşme açısından avantajlı durumu olduğunu düşünmektedir. Bu sosyalleşme durumu da esere bakışı ve mekân içinde bireyin oluşunu bağlamsal olarak etkilemektedir. Sue Gollifer internetin sanat eserlerini daha geniş kitlelere ulaştırmada oldukça başarılı olduğunu fakat, müze ve galerilerin farklı birer çevre olduğunu söyler. Bu nedenle eseri çevrimiçi platformlarda görmekle müzelerde görmek Gollifer için de farklı bağlamlarda okumayı gerektirmektedir. Sanatçı Burak Arıkan ise eserin doğasının sergileme mekânını belirlediğini belirtmektedir. Kimi işlerin sadece internete bağlı bir ekran üzerinden izlenebildiğini, galeri ve müzelerde gösterildiğinde bağlamının tamamen değiştiğini belirtmektedir. Buna örnek olarak da Olia Lialina’nın ağ tabanlı bir işini sergilemek isteyen bir müzenin eserin sadece daha önce sergilenmiş bir andaki

sahnesini gösterebildiğini, bu nedenle de Lialina'nın müzeyi sert bir dille eleştirdiğini vermektedir.

	Bağlam Oluşturma	Arşivleme	Kurumsal Yapılar
Başak Şenova	✓		
Benedict Sheehan			✓
Burak Arıkan	✓		
Chris Meigh-Andrews			✓
Christiane Paul	✓		
David Crowley	✓		
Derya Yücel		✓	✓
Ingeborg Fülepp		✓	
Maja Petrić		✓	
Petko Dourmana			✓
Sean Cubitt		✓	✓
Selçuk Artut			✓
Sue Gollifer	✓		

Tablo 8. Müze ve galerilerin rollerine ilişkin verilen cevaplar

Müze ve galerilerin eserleri arşivleme ve koruma görevi gördüğünü düşünen görüşmecilerden biri Ingeborg Fülepp'tir. Fülepp, müzelerin gelecek için sanatı saklayan kurumlar olduğunu belirtmektedir. Eğer eser müzede sergilenemeyecek boyutlarda ya da karakterdeyse, o zaman eserin fotoğraflar, video ve yazı yöntemiyle müzenin içine girebileceğini aktarmaktadır. Maja Petrić de Fülepp ile aynı düşüncede görüşlerini belirtmiştir. Müzelerin tarihsel açıdan önemli kültürel kuruluşlar olduğunu, bütün geleneksel sanat eserlerinde olduğu gibi Yeni Medya Sanatında da müzenin görevinin bu eserleri saklamak ve gelecek nesillere aktarmak olduğunu düşünmektedir. Derya Yücel ise, müzelerin kurumsal

görevlerinden birinin arşivleme olduğunu düşünmektedir. Sean Cubitt ise müzelerin arşivleme ve arşivsel sergilemeler yapma konusunda yetkin bir kurum olduğunu belirtmektedir. Yeni Medya Sanatı olarak üretilen eserlerin bir kurum içerisinde kabul edilerek geleceğe aktarılmasında müzelere ihtiyacı vardır. Bu da Cubitt'e göre sanatın hiçbir zaman bağımsız olamayacağını da göstermektedir.

Müze ve galerilerin kurumsal yapılar olduğunu ve eserin tanımlanması ve görünürlüğünü arttırması bakımından önemli bir rol oynadığını düşünen isimlerden biri Derya Yücel'dir. Galeri ve müzeler Yücel'e göre hâlâ sanatın izlendiği ve paylaşıldığı ortamlar olarak işlev görmektedir. Bu nedenle Yeni Medya Sanatı olarak üretilmiş eserin ya da sanatçının bu kurum içerisine girmesi, hem görünürlüğünü arttırmakta hem de işi sanat eseri olarak etiketlemeye yardımcı olmaktadır. Yücel'e göre bu kurumsal yapılar aynı zamanda arşivleme konularında da kendilerini Yeni Medya Sanatının gereksinimlerine göre yeniden yapılandırmaktadır. Sanatçı Benedict Sheehan da müze ve galerilerin sanat eseri olarak kabul görmüş parçaları içinde barındırdığını bu nedenle sanatçıların bu gibi yerlerde eserlerini sergilemek istediklerini belirtmektedir. Sanatçıların seçtikleri araçlar doğrultusunda, kimi müze ve galerilerin alt yapılarını yenileyerek, bu sanatların sergilenmesine olanaklı mekânlar haline dönüşmeye başladığını da sözlerine eklemektedir. Chris Meigh-Andrews ise giderek daha fazla müze ve galerinin Yeni Medya Sanatçılarına fon desteği sağladığını ve bu işlere kucak açmaya başladığını belirtmektedir. Meigh-Andrews'a göre sanat fiziksel alana maddesiz olsa bile ihtiyaç duymaktadır. Herhangi bir işi eser olarak konumlandırmak açısından da yine müze ve galeriler önemli bir rol üstlenmektedirler.

Müze ve galerileri kurumsal yapılar olarak ele alan ve para kazanmak amacıyla bu alanları tercih ettiğini söyleyen Petko Dourmana, bu mekânlar sayesinde sanatçıların eser üretimine devam edebildiğinden bahseder. Yine de Dourmana sosyal medyanın ve çevrimiçi galeri ve müzelerin daha fazla kişiye ulaşmada oldukça etkili olduğunu düşünmekte ve bu alanlarda işlerini sergilemek istediğini belirtmektedir. Sean Cubitt de Petko Dourmana ile aynı fikirdedir. Cubitt, sanatçıların yaşamlarına devam edebilmek için harcadıkları emek karşısında statü kazanabilmeleri ve sanatçı konumunda kabul görebilmeleri için müze ve galerilere

ihtiyaç duyduklarını belirtir. Bu sayede para kazanarak hayatlarına devam edebilmektedirler.

Kurumsal yapı olarak eserin görünürlüğü ve kontrolünün sağlanması için müze ve galerileri tercih eden bir diğer isim ise sanatçı Selçuk Artut'tur. Çevrimiçi platformların protest tavrı içinde olduğunu ve kimi zaman popüler olarak tercih edildiğinden bahseden Artut, müze ve galerilerin bir filtre gibi çalıştığını savunmaktadır. Korunaklı mekânlar olarak gördüğü galeri ve müzelerde işlerini sergilemeyi tercih ettiğini belirten Artut, bu alanlarda seyircinin, sanatçının, direktörün ve koleksiyonerin rollerinin belirli olduğunu da vurgulamaktadır. Örneğin kamusal alandaki bir işin seyirci tarafından sanat eseri mi yoksa bir uygulama mı olduğunu anlamanın güç olduğundan söz eden sanatçı, galeri mekânı içine giren işe sanat eseri olarak yaklaşılabileceğini dile getirmektedir.

Görüşmecilerden alınan cevaplar doğrultusunda, Yeni Medya Sanatı internet ve çevrimiçi platformların zaman ve mekân bağlamında eserin daha bağımsızlaşmışına olanak tanıyor olsa da, fiziksel mekân olarak galeri ve müzelere ihtiyaç duymaya devam ettiği anlaşılmaktadır. Hatta galeri ve müzeler sadece arşivleme görevi gören mekânların ötesinde, kurumsal yapı olmaları nedeniyle eserin tanımlanmasına ve sanatçının görünürlük kazanmasına da olanak sağlamaktadır. İnternet ve net.art gibi çevrimiçi platformlar, daha fazla izleyici kitlesine ulaşması için eserin görünürlüğünü arttırsa da, işin eser olarak kabul edilip, eseri üretenin de sanatçı kimliği kazanması için galeri ve müzelere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu alanların internet aracılığıyla tanım ve görevlerinin farklı bir şekilde ortaya konduğunu da kabul etmek gerekir. Artık sadece eserin seyirciyle karşılaşacağı alanlar olmanın dışında, kurumsal yapıları sayesinde birer karar merci olarak görülmektedirler.

7.10. Seyircinin Belirleyici Rolü

Yeni Medya Sanatının etkileşim özelliği ile seyirciyi kullanıcı konumuna getirmesi ve eserin sanatçı ve seyircinin ortak ürünü haline dönüştürmesi ile seyirci daha fazla söz hakkına sahip olmuştur. Üretim sürecinde sanatçının bilgisayar kullanımıyla başladığı süreç, seyircinin katılımı ve etkileşimi için tüketim süreci olan sergileme mekânında devam etmektedir. Dolayısıyla üretim ve

tüketim süreci eserin ortaya çıktığı birleşik bir akış olarak ele alınabilir. İnternet ve çevrimiçi platformların sağladığı anındalık ile de seyirci artık eserle karşılaşmak için müze ve galerilere gitmek zorunda görünmemektedir. Tezin araştırma kısmında daha önce görüşmecilere yöneltilmiş olan sanatçı, sanat eseri ve seyirci ilişkisinin, sergileme mekânını kurgulama noktasında da irdelenmesi gereken bir konu olduğu düşünülmüştür. Seyircinin etkileşimle esere olan katkısı, seyirciyi sanatın önemli bir parçası haline getirmektedir. Bu bağlamda sanatçı, sanat eseri ve seyirci ilişkisinin sergileme mekânına etkilerini öğrenebilmek için görüşmecilere “Eserin sergileme mekânının seçilmesinde izleyicinin etkisi nedir?” ana sorusu altında “Yeni Medya Sanatının sergileme mekânı izleyicinin algısını yönetmekte etkili midir?”, “İzleyicinin teknolojiyle ilişkisi, sergileme mekânının oluşturulmasında etkili midir?”, “Sizce izleyici sanat eseriyle nerede karşılaşmak ister?” gibi sorular sorulmuştur. Bu sorular izleyicinin eserle karşılaşması için fiziksel mekânlarda bulunması gerekip gerekmediğini öğrenmeye yöneliktir. Dolayısıyla fiziksel ve sanal mekânlar arasındaki farkı seyirci tarafından da irdeleyerek, bir fikir oluşturmayı hedeflemektedir. İnternetin anındalık özelliğiyle, seyircinin coğrafi koşullardan bağımsız hareket etmesinin ne kadar mümkün olduğunu ve bu durumun eseri ne kadar etkilediği sorulmaktadır.



Şekil 7. Seyircinin sergileme mekânına etkisi üzerine sorulan sorulara verilen cevapların grafiği

Görüşmecilerin sekizi seyircinin bu ilişki içerisinde çok önemli bir konumda olduğunu ve sergileme mekânının kurgulanmasında seyirci algısının ön plânda

tutulduğu cevabını vermişlerdir. Özellikle küratöryel açıdan mekân tasarımının aynı zamanda seyircinin algısını tasarlamak olduğu vurgusunu yapmışlardır. Görüşmecilerin verdikleri cevaplar sanat işlerinde ve bu işlerin sergilenmesinde her şeyin seyirciye göre tasarlanması gerektiği, küratöryel modelin seyircinin algısını yönlendirebilecek özellikte olması ve bu küratöryel modelin seyirci deneyimine yeni bir şey katıyor olması gerektiği sonuçlarını doğurmuştur. Örneğin küratör Başak Şenova, eserin üretim ve sergilenmesi aşamalarında seyircinin algılamasını kolaylaştıracak teknolojinin seçilmesinin önemli olduğunu belirtmektedir. Küratöryel metodolojilerin birbirinden farklı olabileceğini ekleyen Şenova, küratör olarak, seyirciyi mekânın içine katmanın ve işleri algılamasında onları yönlendirebilmenin kişisel tercihi olduğunu belirtmektedir. İşin bağlamı ve gerektirdiği teknolojilerin göz önünde bulundurulmasını vurgulamanın yanı sıra, serginin bir arayüz olarak çalıştığını sözlerine eklemektedir. Sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişkide iletişimi sağlayan sergileme biçimi olduğunu, fakat bunun sadece Yeni Medya Sanatı için geçerli olmadığını, bütün işlerin sergilenmesinde dikkate alınması gerektiğini belirtmektedir. Yeni Medya Sanatının herkese hitap edebilir olması gerektiğini, ama ister istemez teknolojiden anlayan belirli bir kesime de sesleniyor olduğunu düşünmektedir. Burak Arıkan da izleyicinin teknoloji okuryazarlığına sahip olmasının önemli olduğunu belirtmektedir. İzleyicinin navigasyonunu sağlamanın mekân kurgusuyla ilişkili olduğunu belirtmekte, Yeni Medya Sanatında herhangi bir işin birden fazla görünümü olduğunu eklemektedir. Eseri telefon ekranı gibi bir yerde görmesi ile müzede sergilenme şekliyle görmesi arasında fark olduğunu düşünmektedir.

Chris Meigh-Andrews Yeni Medya Sanatında seyircinin denklemin bir parçası olduğunu belirtmektedir. Eseri internet ortamında görmenin daha kolay olabildiğini fakat bunun görme ve duyma gibi sınırlı algılara yönelik çalıştığını vurgulamaktadır. Bu nedenle eserin müze ve galerilerde seyircinin farklı algılarına hitap etme olanağı daha fazla hale gelmektedir. Küratör Christiane Paul da seyircinin komutlarıyla şekillenen projelerin, sergileme sürecinde seyircinin rolünü hesaplayarak yapılması gerektiğini düşünmektedir. David Crowley müze ve galerilerin insanların sosyalleşebilmesi ve eserin aurasına dair farklı bir deneyim yaşaması için hayati mekânlar olduğunu belirtmektedir. Yeni Medya Sanatının

sergilendiği yerlerde de seyircinin bu alanların daha teknoloji barındıran yerler olduğunu düşünerek daha popüler olabileceğini belirtmektedir. Bu nedenle müze ve galeriler seyirciler açısından da önemli mekânlar olarak ele alınabilir. Sanatçı Maja Petrić eserin seyirci deneyimine yeni katkılarda bulunması gerektiğini düşünmektedir. Bu nedenle olabildiğince fazla kişiye ulaşarak onları etkileyebilmesi eserin en önemli görevlerinden biridir. Diğer bir sanatçı Selçuk Artut da etkileşimli işlerde seyircinin mekânı belirlemede çok önemli olduğunu belirtmektedir. Sanatçının ya da küratörün işin sergilenmesi aşamasında seyircinin algılarına göre düzenleme yapmanın büyük bir sorumluluk olduğunu vurgulamaktadır. Sean Cubitt ise her şeyin seyirciye göre tasarlanması gerektiğini savunmuştur.

	Seyircinin Algısını Tasarlama	Seyirciye Yeni Deneyim Katmalı	Her şey Seyirciye Göre Olmalı
Başak Şenova	✓		
Benedict Sheehan			
Burak Arıkan	✓		
Chris Meigh-Andrews		✓	
Christiane Paul	✓		
David Crowley		✓	
Derya Yücel			
Ingeborg Fülepp			
Maja Petrić		✓	
Petko Dourmana			
Sean Cubitt			✓
Selçuk Artut	✓		
Sue Gollifer			

Tablo 9. Seyircinin sergileme mekânını belirlemedeki etkisini soran sorulara verilen cevaplar

Verilen cevaplar doğrultusunda seyircinin sergileme mekânının belirlemede azımsanmayacak bir rolü olduğu anlaşılmaktadır. Görüşmecilerin aynı zamanda seyirci kitlesinin basit düzeyde teknoloji kullanabiliyor olduğunu

kabul ettikleri anlaşılmaktadır. Etkileşimli Yeni Medya Sanatı işleri söz konusu olduğunda, seyircinin algısını yönlendirebilmek ve etkileşime geçebilmesi için anlaşılır ve yeterli teknolojileri saptamak önemli bir etkidir. Şenova'nın tanımıyla arayüz görevi gören sergileme, işin bağlamını ve seyirciyle iletişime geçmesini belirlemektedir. Görüşmeciler net.art gibi çevrimiçi platformların da Yeni Medya Sanatını sergileme için önemli platformlar olduğunu düşünmektedirler, fakat ekran karşısında eserin bağlamı galeridekine göre farklılaşmaktadır.

7.11. Eserin Doğasının Sergileme Mekânına Etkisi

İnternetin yaygın kullanımı ve çevrimiçi platformlarla daha geniş kitlelere ulaşabilen sanat eserleri, farklı sergileme mekânlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu durum Lefebvre'nin temsil mekânları kavramını aşkınlayarak, farklı bir mekân tanımını gerekli kılmaktadır. Buna ek olarak görüşmeciler, müze ve galerilerin Yeni Medya Sanatını sergilemede işlevsel mekânlar olarak var olmaya devam ettiğini belirtmişlerdir. Yeni Medya Sanatı üzerine akademik alanlarda yürütülen çalışmalar, uluslararası organizasyonlar ve sergiler, bu sanatın üretim ve tüketim süreçlerini desteklemektedir. Quaranta Yeni Medya Sanatının diğer sanatlardan bir diğer farkının da gösterim alanları ve değerlendirme alanları olduğunu vurgulamaktadır. Quaranta'ya göre Yeni Medya Sanatında eserin değeri eleştiriler ve prestijli festivaller üzerinden belirlenmektedir (2013, s. 103). Ayrıca Yeni Medya Sanatı müze duvarlarının ötesine geçerek sanatla ilgilenmeyen kişilerle etkileşime geçebilme olanağı sağlamıştır (Tribe ve Jana, 2006, s. 18).

Araştırma içinde görüşmecilere sorulan son soru yine sergileme mekânları üzerinedir. Yeni Medya Sanat eserlerinin kamusal alanlarda sergilenebilir olmasını ve ihtiyaçları bakımından Yeni Medya Sanatını sergileme için en uygun mekânın neresi olduğunu soran sorular ışığında görüşmeciler çeşitli cevaplar vermişlerdir. Yeni Medya Sanatının teknolojik belirlemeciliğin, elektriğe bağımlı oluşu ve sanal mekânları kullanması nedeniyle, bu sanatın sergilenmesi için en doğru mekânın neresi olduğu sorulmuştur. Dada, Fluxus ve Video Sanatıyla birlikte müze ve galerilerin dışına çıkan ve her yeri bir sergileme mekânına çevirebilen eserlerle birlikte sanat kamusal alanda daha görünür hale gelmiştir. Görüşmeciler de bu geleneğin devam ettiğini belirtmektedirler. Nitekim görüşmecilerin 9'u eserin

doğasının uygun olacağı yerlerin tercih edilmesi gerektiğini düşünürken, Yeni Medya Sanatı çerçevesinde bu alanların teknolojik alt yapılarının yeterli olması gerektiğini hatırlatmaktadırlar. Yeni Medya Sanatının bağlayıcı özelliği olan teknoloji, sergileme mekânları açısından da yine bağlayıcı gözükmektedir. Görüşmeciler aynı zamanda kamusal alanlarda Yeni Medya Sanatının kesinlikle sergilenebileceğini belirtirken, festivallerin de sergileme için alternatif bir seçenek olduğunu eklemektedirler.

Öncelikle Başak Şenova Yeni Medya Sanatlarının sergileneceği müzenin teknolojik alt yapısının yeterli olması gerektiğini savunmaktadır. Buna ek olarak bu teknolojik alt yapıda kolaylıkla çalışabilecek bir grubun ulaşılabilir olmasını da belirtmektedir. Bunun geleneksel sanatlardan farklı uzmanlık alanlarını gerektiren bir ön çalışmayı gerekli kıldığını eklemektedir. Görsel olarak çok iyi çalışan işlerin teknolojik olarak birbirlerini bloke edebileceğinden söz etmektedir. Şenova teknik alt yapıdan anlayan bir çalışma grubunun dışında, işlerin yerleştirilmesinde tecrübeli bir grubun var olması gerektiğini düşünmektedir. Hangi işin nereden elektrik alacağı, sinyal aralıklarının ne olacağı, hangi işin bir diğerinin frekansını engelleyebileceği gibi teknik konularda da bu grubun karar verebiliyor olması gerektiğinin altını çizmektedir. Sanatçı Benedict Sheehan teknolojik alt yapının olması ve elektriğe bağlı bir sanat olduğu için bu ihtiyaçlara cevap verebilecek yerlerin olması gerektiğini belirtmektedir. Sheehan her geçen gün farklı mekânların bu ihtiyaçlar karşısında daha bilinçli hale geldiğini ve kendilerini güncellediklerini de eklemektedir. Burak Arıkan eserin doğasına uygun olduğu sürece Yeni Medya Sanatının her yerde sergilenebileceğini düşünmektedir. Kendi işlerinde dijital sistemler ürettiğini belirten Arıkan, dijital olan sistemin belirli teknik yapısını kaldıramayan mekânlar olduğunda, işi analog teknolojiye çevirerek sergileme yapabildiğini ifade etmektedir. Eserin varyasyonlarından birinin gösterilebileceğini, bunun eserin kendisi olarak sayılamayacağını ama teknik yetersizlikte böyle bir yola başvuruabildiğini belirtmektedir.

Chris Meigh-Andrews bu sanatın sergilenebileceği “en iyi” yer diye bir şeyin olmadığını, önemli olanın sergileme mekânının eserin doğasına uyumlu olması gerektiğini belirtmektedir. Kûratör Christiane Paul da Meigh-Andrews’la aynı görüşü paylaşmaktadır. “En iyi mekân” diye bir kavramın olmadığını, her işin

kendi gereksinimleri doğrultusunda ihtiyaçların karşılanması ve koşulların sağlanması gerektiğini düşünmektedir. Derya Yücel ise işin gerektirdikleri doğrultusunda mekânla en iyi bağı kurabilmesini sağlamak gerektiğini savunmaktadır. Her işin kendi doğasının farklı ihtiyaçları olduğunu düşünen Yücel, mekânın da işlerle birlikte dönüştürülebilir olmasını dile getirmektedir. Ingeborg Fülepp Yeni Medya Sanatının müze ya da galeri gibi alanlarda sergilenmek zorunda olmadığını, fakat her işin kendi ihtiyaçlarını talep edeceğini hatırlatmaktadır. Bu talepler doğrultusunda işin en iyi şekilde sergilenebilmesi için bağlam ve estetik değerleri de göz önünde bulundurmak gerektiğini eklemektedir. Petko Dourmana Estonya’da bir çağdaş sanat müzesinde temizlikçi kadınların, işlerin teknolojik alt yapısına hakim olduklarını ve eseri yerleştirme konusunda küratörlerin onlardan yardım aldığını örnek göstermektedir. Teknolojinin yaygın olması ve onu kullanabiliyor olmak işi sergileme aşamasında önemli bir etkidir. Teknolojinin gidebildiği her yerde işin sergilenebileceğini de sözlerine eklemektedir. Eserin doğasının mekânı belirlemede etkili olduğunu düşünen bir diğer isim ise Selçuk Artut’tur. Artut, her eserin kendi doğasına uygun olan mekânda ve biçimde sergilenmesi gerektiğini belirtmenin yanı sıra, mekânın da eserin doğasına bir şeyler katıyor olduğunu ya da onu şekillendirebildiğini vurgulamaktadır.



Şekil 8. *Yeni Medya Sanatının sergileme mekânı neresidir sorularına verilen cevapların grafiği*

Bu görüşler doğrultusunda Yeni Medya Sanatının üretiminin ve tüketiminin teknoloji bağlamında ayrı düşünülmesi mümkün gözükmemektedir. En temelde bir elektriğe ihtiyaç duyan bu sanat, sergilenme sırasında da yine bir gereklilik olarak alt yapıya sahip olması gerekmektedir. Bu teknolojilerin taşınabilir ve

karşılanabilir olması, müze ve galeri mekânlarının dışına çıkmasına da olanak tanımaktadır.

7.11.1. Kamusal Alanlar

Beyaz küp modelini aşarak, müze duvarlarının dışına çıkan Yeni Medya Sanatının kamusal alanlarda da sergilenebileceğini düşünen 9 görüşmeci çeşitli işlerden örnekler vererek görüşlerini açıklamaktadırlar. Başak Şenova, kamusal alanda sergilenecek işlerin yeterli mekân koşullarının sağlanması ve teknolojik alt yapısının desteklenmesini gerektiğini yinelemektedir. Şehir meydanlarına konan ekranların, çok güneşli havalarda dahi görüntüyü verebilmesi için gerekli teknolojiler sağlanmadan başarıya ulaşamayacağını belirtmektedir. Benedict Sheehan ise Yeni Medya Sanatının kamusal alana çıkarak müze ve galeri gibi kontrollü alanlarda yapamayacakları işlere olanak sağladığının altını çizmektedir. Londra'nın ikonik yapılarından biri olan Gherkin binasına, karavan içinde bulunan güçlü projeksiyonlarla penis görüntüsü yansıtıldığını, sanatçıların ise polisler gelmeden önce gösteriyi bitirip ortadan kaybolduklarını örnek vermektedir. Bu tür bir işin geleneksel sanatla yapılmasının mümkün olmadığını, Yeni Medya Sanatıyla kamusal alanda teknolojinin olanaklarından yararlanarak iş üretmenin mümkün olduğunu vurgulamaktadır. Burak Arıkan da Yeni Medya Sanatının her yerde sergilenebileceğini, daha önceki soruya verdiği cevapta da belirttiği gibi, sergilenemediğinde eserin bir varyasyonunu analoğa dönüştürerek, kamusal alanda sergilemenin mümkün olduğunu belirtmektedir. Chris Meigh-Andrews Yeni Medya Sanatının genellikle kamusal alanlarda sergilendiğini ve bu sergileme biçiminin de kesinlikle uygun olduğunu düşünmektedir.

David Crowley İngiltere'de Yeni Medya Sanatının sergilenmesi için çeşitli mekânların kurulduğunu, fakat daha sonra bu alanların kapandığını ya da başka bir şeye dönüştüğünü belirtmektedir. Crowley, kamusal alan ve herkesçe bilinen müze ve galerilerin Yeni Medya Sanatı işlerine ev sahipliği yapabileceğini düşünmektedir. Krzysztof Wodiczko'nun Tijuana'da yaptığı işin sadece kamusal alanda çalışabileceğini, bu nedenle eserin doğasına göre kontrollü ya da kontrolsüz alanda sergilenmenin tercih edilmesi gerektiğini düşünmektedir. Crowley, Wodiczko'nun Tijuana'da bir bina üzerine yansıttığı canlı bağlantıda tacize

uğramış kadınların hikâyelerini bu kadar kamusal bir alanda tanıklık etmenin dehşet verici bir deneyim olduğunu, bu açıdan da eserin oldukça etkili olduğunu aktarmaktadır.

Ingeborg Fülepp şehirdeki kamusal alanların, daha fazla kişiye ulaşmanın en iyi yol olduğunu düşünmekte, fakat teknolojinin ucuzlamasıyla beraber fazla tasarlanmış, kiş video mapping projelerinin ortaya çıktığından rahatsız olduğunu belirtmektedir. Sanatçı Maja Petrić Yeni Medya Sanatının günlük mekânları işgal etmesi ve daha fazla kişinin algısında değişik deneyimlere yol açması gerektiğini düşünmektedir. Seyirciyi etkilediği anda işin esere dönüştüğünü belirten sanatçı, kamusal alanlarda dijital işlerin sergilenmesini kişisel olarak da üstüne basarak tercih ettiğini belirtmektedir. Petrić, sanatçı Leo Villareal'in San Francisco'nun sisli köprüsünü 25,000 LED ışıkla aydınlatarak, dünyanın en büyük LED ışık heykelini yaptığını, bu işiyle büyük kitlelerin dönüştürücü bir deneyim yaşamasını sağladığını aktarmaktadır. Petko Dourmana teknolojinin taşınabildiği ve uygulanabildiği her alanda eserlerin sergilenebileceğini yinelerken, yıllar önce projektörler ve sensörler aracılığıyla yapılmış etkileşimli bir sanat eserinin benzerinin bugünlerde Bulgaristan'da bir alışveriş merkezinin çocuk katında bulunduğunu söyleyerek, insanların bu tür işlerle daha fazla etkileşime geçebilmesi adına kamusal alanların kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır. Sean Cubitt ise en önemli sanatın toplum içinde gerçekleşen olduğunu belirtmektedir. Estetik deneyimin bazı kurumların tekeline geçmesi ve özelleşmesinin her zaman karşı konulması gerektiğini düşünen Cubitt, özellikle kamusal alanlarda işlerin sergilenmesi gerektiğini savunmaktadır. Cubitt "yaşam sanat olduğunda, sanatın kalıcı ya da bağımsızmış gibi davranması için bir neden yoktur" demektedir.

7.11.2. Festivaller

Kamusal alanlar dahilinde sayılabilecek festivallerde Yeni Medya Sanatının sergilenmesi gerektiğini düşünerek dile getiren Benedict Sheehan, Glastonbury gibi büyük festivallere katıldığını ve bu alanlarda daha fazla kişiden geri dönüt alabildiğini belirtmektedir. Geniş kitlelerin eseriyle etkileşime geçmesini ve anlık tepkilerini bu tür alanlarda rahatlıkla görebildiğini söyleyen Sheehan, bu tarz

etkinliklerin farklı sanatçıları bir araya getirmesinin de etkili olduğunu vurgulamaktadır. Festivallerin Yeni Medya Sanatı için alternatif bir sergileme mekânı olduğunu düşünen bir diğer isim ise küratör ve akademisyen Ingeborg Fülepp olmuştur. Fülepp, Yeni Medya Sanatı alanında düzenlenen organizasyonlara ihtiyaçları olduklarını belirtmekte, bu eserleri en iyi sergileme mekânlarından biri olarak festivalleri kabul etmektedir. ISEA kurucusu ve yürütücüsü olan Sue Gollifer da festivallerle farklı sanatçıları bir araya getirip, çeşitli eserlerin daha büyük kitlelere ulaşmasını desteklemektedir. Bu tarz işlerle sanatçıların toplumla kaynaşabildiğini düşünen Gollifer, bu tür etkinliklerle sanatçı ve tasarımcıların ekonomide yer alabilmeleri gerektiğini düşünmektedir.

	Eserin Doğasına Uygunluk	Kamusal Alanlar	Festivaller
Başak Şenova	✓	✓	
Benedict Sheehan	✓	✓	✓
Burak Arıkan	✓	✓	
Chris Meigh-Andrews	✓	✓	
Christiane Paul	✓		
David Crowley		✓	
Derya Yücel	✓		
Ingeborg Fülepp	✓	✓	✓
Maja Petrić		✓	
Petko Dourmana	✓	✓	
Sean Cubitt		✓	
Selçuk Artut	✓		
Sue Gollifer			✓

Tablo 10. Yeni Medya Sanatını sergileme için en uygun mekânlara verilen cevaplar

Festivallerin Yeni Medya Sanatını sergilemek için doğru yerler olduğunu düşünen görüşmeciler, Quaranta'nın eserin değerini festivallerden aldığını

belirttiği düşüncesini desteklemektedir. Ayrıca Dada akımıyla yıkılan müze duvarları, Yeni Medya Sanatıyla sanat eserini daha belirgin hale getirmiş, daha fazla kişinin karşısına çıkarma olanağı sağlamıştır. Teknolojinin olanaklarıyla, eser her an her yerde var olabilir konuma gelmiştir. Sıtkı Erinç, *Sanat Sosyolojisine Giriş* kitabında bir eserin form ve konu bütünlüğüne sahip özgün bir çalışma olmasının onun eser olarak nitelendirilebilmesi için yeterli olmadığını savunmaktadır. Erinç, bir işin sanat eseri sayılabilmesi için sosyoloji kümesine bakılması gerektiğini aktarmaktadır (2013a, s. 63). Festivaller ve kamusal alanlar Erinç'in bakış açısından değerlendirildiğinde büyük bir sosyolojik kümeyi işaret etmektedir. Yeni Medya Sanatı, teknolojik olanaklarla daha fazla kişinin karşısına çıkabilmekte ve değerinin belirlenebilmesi için farklı sosyo-ekonomik gruplara hitap etmektedir. Lefebvre'nin mekânsal pratik olarak adlandırdığı doğal hareket mekânları da artık temsil mekânları haline gelmiştir. Sanat bu alanları da işgal etmiş ve seyircinin günlük yaşam rutinleri arasında karşısına çıkan bir eyleme dönüşmüştür.

8. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

8.1. Sonuç

Yaklaşık yirmi yıldır sıklıkla kullanılan Yeni Medya kavramı ve bu kavramın sanat ortamındaki yansıması olan Yeni Medya Sanatı fenomenolojik bir olgu olarak ele alınmıştır. 'Yeni' sözcüğünün kavrama kattığı belirsizlik nedeniyle sınırları belirlenemeyen bu sanatın öne çıkan özelliklerinden yola çıkarak tanımlanması adına alanla ilgili sanatçılar, küratörler, akademisyen ve teorisyenlerle görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler aynı zamanda Yeni Medya teknolojileriyle birlikte günlük hayatın içine giren sanal mekân kavramını da irdelemeyi amaçlamıştır. Alanyazında tanımlanmaya çalışılan ve farklı görüşlerin bulunduğu Yeni Medya kavramından yola çıkılmış, daha sonra Yeni Medya Sanatının tarihi, kullanım alanları ve alanda önde gelen kuramcılarının açıklamalarına yer verilmiştir. Araştırmanın diğer bir boyutu olan mekân kavramı ise önce felsefenin içinde araştırılmış, daha sonra da sanatın alanında incelenmiştir. Bununla beraber araştırma içinde değişen seyirci kavramı ve sanatçıya dair de görüşmecilerin düşünceleri üzerinden ortaya çıkan bilgilere rastlanmıştır. Sıklıkla kullanılan Yeni Medya Sanatı kavramı, popülerliğine rağmen belirsizliğini korumaktadır. Bu nedenle bir olgubilim çalışması olarak ele alınmış ve önceden belirlenmemiş bir hipotez üzerinden görüşmeler yapılmaya başlanmıştır. Gömülü teori yönteminden de yararlanan araştırma, literatür içinden bir teze dayanmadan, araştırma içinden kendi teorisini oluşturmaya odaklanmıştır. Ortaya çıkan temalar ışığında oluşturulan teori, yer yer literatür içindeki kapsamlarıyla da karşılaştırılmıştır. Tümevarım analizi yöntemiyle ortaya çıkartılan temalar Yeni Medya Sanatının çeşitli boyutlarını da içine alarak bir teorinin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır.

Görüşmelerin yapılabilmesi için önce alanyazından yola çıkılarak yarı yapılandırılmış sorular oluşturulmuştur. Yarı yapılandırılmış sorular Yeni Medya Sanatını tanımlamayı, geleneksel sanattan ayrıştığı noktaları belirlemeyi, sanatçı kavramını irdelemeyi, eser üretim ve tüketim süreçlerinde sanal ve fiziksel mekânların kullanımını öğrenmeyi ve Yeni Medya Sanatı için sergileme mekânları hakkında bilgi almayı amaçlamaktadır. Gombrich'in (1995, s. 5) sanat eseri yoktur, sanatçı vardır sözlerinden yola çıkarak araştırma eser incelemesinden ziyade

sanatçılara, küratörlere ve alanla ilgili akademisyenlere sorular yönelterek cevap bulmaya çalışmaktadır. Sıtkı Erinç de *Sanatın Boyutları* kitabında seyircinin herhangi bir sanat eseriyle ilgili olmasının, sanatçının kurduğu ilişkiler, eylemler ve tutumlar olduğunu belirtmektedir (2013b, s. 77). Bu nedenle sanatçı, küratör ve akademisyenlerle iletişime geçilmiştir. Görüşmecilerin belirlenmesinde kartopu veya diğer adıyla zincir örnekleme yöntemlerine başvurulmuştur. Bu sayede sanat camiası içinde birbirini tanıyan kişiler aracılığıyla görüşme ayarlanması da daha kolay hale gelmiştir. Katılımcıların görüşme yapılmasını önerdikleri isimlerle, araştırmacı ya katılımcının desteğiyle ya da araştırmacının kendi çabasıyla görüşmecilere ulaşılmıştır. Çalışma evreni bu şekilde genişlemiş, farklı kültürlerden, coğrafyalardan ve alanlardan insanlara ulaşılmıştır. Türkiye’den iki sanatçı ve iki küratör; İngiltere’den bir akademisyen ve küratör, iki sanatçı ve bir küratör; Amerika’dan bir küratör, bir sanatçı ve akademisyen; Bulgaristan’dan bir sanatçı; Almanya’dan bir küratör ve akademisyen ve Hırvatistan’dan bir sanatçının katılımıyla birlikte toplam on üç kişiyle görüşme yapılmıştır.

Yapılan görüşmeler, gömülü teori bağlamında tümevarım analizi ile analiz edilmiş, görüşmecilerin verdiği cevapların oranlarına göre on bir adet tema belirlenmiştir. Bu temalar ışığında ortaya çıkan sonuçlar şöyle sıralanmaktadır:

Görüşmecilere sorulan “Yeni Medya Sanatı nedir?” ve bu soruyla bağlantılı detaylı sorular neticesinde ‘yeni’ sıfatının bu sanatı açıklamada büyük oranda bir belirsizlik yarattığını, Yeni Medya Sanatı kavramının 90’ların sonlarında kullanılıp Yeni Medya Sanatının ise 2000’li yıllarda popülerlik kazandığını fakat artık Dijital Medya Sanatı ya da Dijital Sanat olarak anılması gerektiği ortaya çıkmıştır. 80’li yılların başlarında ortaya çıkan dijital kavramı alanyazınında birçok kuramcı tarafından fazla belirlemeci olduğu için terkedilmiş, bu sanatı adlandırmak için Yeni Medya kavramını kullanmayı önermişlerdir. Fakat bugün dijital kavramının ortaya çıkan sanat eserlerini tanımlamak için daha doğru bir tanım olduğu görüşü ağır basmaktadır. Günümüz sanat eserleri üretim, tüketim ya da arşivleme süreçlerinin en az bir tanesinde dijital teknolojilere ihtiyaç duymaktadır. 2000’li yıllarda ortaya çıkan ve Yeni Medya Sanatı içinde de kullanılan analog teknolojilerin artık tamamen dijitale dönmesiyle, Dijital Sanatın dijital kültürle yakından bağlantılı olduğu, bu sanatın dijital teknolojileri içerik bakımından dert

edinerek üretimde bulunmaları önemli bir veridir. Bu nedenle daha önce ortaya atılmış olan dijital kavramı yerini 2000'li yıllarda alanyazınında büyük bir popülerlik kazanan Yeni Medyaya bırakmış, fakat daha sonra bu kavramın gelişen teknolojilerle beraber, yetersiz açıklama sağladığı düşünülerek terkedilmiş, tekrar dijital kavramı kullanılmaya başlanmıştır. Medya odaklı sınıflandırma yapmayı tercih eden görüşmeciler Dijital Medya Sanatları kavramını kullanırken, dijital kavramının bir kültürü işaret ettiğini düşünen görüşmeciler ise direkt olarak Dijital Sanat tanımlaması kullanmışlardır. Medya Sanatı olarak anılan eserler, 60'lı yıllardan itibaren ortaya çıkan analog medya türlerini de kapsayan bir tanımdır. Teknolojik gelişmelerin medyayı ortadan kaldıracak daha doalysız bir iletişim imkanı sunmaya çalışması da göz önünde bulundurulduğunda, bugün dijital teknolojileri kullanan eserleri medya sanatı olarak tanımlamak, gelecek dönemlerde ortaya çıkacak eserleri kapsamada yetersiz kalacağından Dijital Sanat kavramının kullanılması daha yerinde olacaktır. Bu alanda faaliyet gösteren sanatçılar da kendilerini artık Yeni Medya Sanatçısı olarak tanımlamak istememeleri, Yeni Medya Sanatı kavramının artık kullanılmadığına işaret etmektedir. Dijital Sanat kavramının kültürle olan ilişkisi, daha bütüncül bir alana işaret ediyor olması ve araçtan çok bir çalışma sistemini ifade ediyor olmasından ötürü, Yeni Medya Sanatı yerine kullanılması daha doğru olacaktır.

Dijital Sanat olarak adlandırdıkları bu sanatın karakteristiklerini açıklarken görüşmecilerin sıklıkla bahsettiği bir özellik olan etkileşim ön plâna çıkmıştır. Etkileşim kavramı her ne kadar sanatın ortaya çıktığı zamandan itibaren var olsa da, bugün dijital sanatla birlikte daha fazla duyuya hitap eden ve seyirciyi katılımcı rolüne dönüştüren daha kapsamlı bir etkileşimden söz etmek mümkündür. Bu durum seyirci, sanat eseri ve sanatçı arasındaki ilişkiyi de etkilemiş, aralarındaki mesafeyi kısaltmış görünmektedir. Eser artık seyircinin sanatçıyla birlikte ürettiği ve teknolojinin hipermetin olanağı sayesinde, sayısız olasılığı barındırdığı bir işe dönüşmüştür. Önceden daha pasif olan etkileşim, seyircinin esere sadece baktığı, çoğu zaman esere dokunmanın yasak olduğu bir etkileşim türünü ifade etmektedir. Fakat Dijital Sanat ile birlikte bu yasak ortadan kalkmış, multimedya sayesinde de birden fazla algıyı harekete geçiren ve seyirciyi aktif bir etkileşime davet eden bir sanat formu ortaya çıkmıştır. Etkileşim kavramı, aynı zamanda kolektif üretim

fikrini de ortaya çıkartmaktadır. Eser üretimine aktif katılımında bulunan seyirci, sanat eserinin bir parçası haline gelmektedir. Bu nedenle eser, Dada ve Fluxus akımlarından devraldığı mirası geliştirmiş, tamamlanmamış projeler olarak üretilen eserlerin sonsuz sayıda olasılığı barındıran sonuçları seyirciyle birlikte üretilir hale gelmiştir. Alanyazın içinde çeşitli kuramcıların sözünü ettikleri etkileşim kavramı Yeni Medyanın karakteristik özelliklerinden birini oluşturmaktadır. Bu özelliğin Dijital Sanat için de geçerli olduğu söylenebilir. Aracın kendisinin sunduğu bir özellik olmanın ötesinde, sanat içinde seyirci, sanatçı ve eser arasında yeni bir iletişimin de ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır.

Dijital Sanatın diğer bir önemli özelliği olarak erişebilirlik ya da ulaşabilirlikten söz edilebilir. Teknolojik aygıtların her geçen gün gelişmesi ve ucuzlaması, bu aletlere daha kolay erişim olanağı sunmaktadır. Bu nedenle de her geçen gün sanatçılar daha çok bu teknolojilerden yararlanabilir hale gelmektedir. Alanyazında Manuel Castells gibi önemli kuramcılarının bilginin zaman ve mekândan bağımsız hale gelmesinin herkes tarafından ulaşılabilir olmasına olanak sağlamış olması sanat alanında da geçerlidir. Sanatçılar, dijital sanat üretiminde bulunmuyor olsalar bile dijital teknolojileri günlük hayatlarında ve sanat pratiklerinin herhangi bir aşamasında kullanmaktadır. Araçların erişebilirliği sadece sanatçı tarafından bir avantaj olarak ele alınmamalıdır. Aynı zamanda seyirci de erişebilirliğin ve ulaşabilirliğin avantajlarından yararlanmakta, esere zaman ve mekândan bağımsız olarak her an ve her yerde ulaşabilmektedir. Bu özellik coğrafi kısıtlamaları seyirci ve sanatçı bakımından ortadan kaldırmaktadır. Bütün bunlara ek olarak seyircinin teknolojiye ulaşabilirliği sayesinde bu aletleri kullanma bilinci de gelişmektedir. Teknoloji kullanımına aşına olan seyirci, dijital sanat eseriyle karşılaştığında, artık ne yapacağını bilemez duruma düşmemektedir. Eserle etkileşime geçeceğinin ve belirli oranlarda onu nasıl kullanacağını bilincindedir. Alanyazınında kuramcılarının Yeni Medyanın bir özelliği olarak ortaya koymadığı erişebilirlik ve ulaşabilirlik kavramları, dijital sanat söz konusu olduğunda önemli bir etken olarak ortaya çıkmaktadır. Teknolojinin ucuzlayarak son kullanıcıya göre üretilir olması ve bu araçlara ulaşımın kolaylaşması, sanat alanında dijital teknolojilere yönelmeyi de beraberinde getirmektedir.

Yadsınamayacak bir gerçek olarak, dijital sanat ve teknoloji arasındaki bağıllık göz ardı edilemez. Dijital sanatın içerik olarak teknolojiyi odak noktasına yerleştirmesinden bahseden görüşmeciler, bu sanatın öncelikle gelişen teknolojilere ve temelde elektriğe bağlı olduğunu vurgulamışlardır. Dijital Sanatın her zaman gelişen teknolojilerin peşinde olması ve hatta kimi zaman teknolojiyi kendisinin geliştirmeleri, yüksek-teknoloji kavramının da altını çizmektedir. Özellikle Yeni Medya kavramı çerçevesinde düşünüldüğünde teknolojinin sürekli ilerlemesinin ve gelişmesinin gerektiği açıktır. Bu sayede sanat kendi sınırlarını da genişletmektedir. Hem içerik, hem form, hem de gerçekleştirme açısından dijital sanatı teknoloji bağından bağımsız düşünmek neredeyse imkânsızdır. Ek olarak daha temel bir nokta olan elektrik de Dijital Sanat söz konusu olduğunda bağlayıcıdır. Elektriğin olmadığı yerde dijital sanatın da var olamayacağı, bu sanatın gerçekleştirilmesinde elektriğin rolüne vurgu yapmaktadırlar. Bu nedenle dijital sanatın elektriğe ve gelişen teknolojilere her zaman ihtiyaç duyacağı kaçınılmaz bir gerçektir. Değinilmesi gereken bir diğer önemli nokta da, ‘teknoloji’ yerine ‘gelişen teknolojiler’ kavramının kullanılıyor olmasıdır. Her dönem kendi teknolojisini de beraberinde getirmektedir. Geleneksel sanatlar içerisinde kullanılan fırça, kanvas, boya gibi aletler de yine teknoloji sınıfına girebilir. Hatta sanatın dışında düşünülecek olursa masa, sandalye gibi sıradan eşyalar da teknoloji sınıfında nitelendirilebilir. Dijital sanatlarda ayırt edici özellik teknoloji yerine gelişen teknolojileri kullanıyor olması olacaktır. Bu sayede kendine her zaman ‘yeni’ bir şeyler ekleyerek devam edebilecek olan bu sanat, katılımcılardan biri olan Sean Cubitt’in deyişiyle, “ana akım haline gelmemesi için her zaman yeni ve denenmemiş olanı kullanıyor” olmalıdır.

Teknoloji bağlamında verilen cevaplardan bazıları görüşmecilerin günlük hayatlarında dijital araçları nasıl kullandıkları ve algıladıklarına dair ipuçları sunmaktadır. Bu cevaplar doğrultusunda teknoloji odaklılık sadece sanat alanında değil, hayatın tüm alanlarına nüfuz etmiş vaziyettedir. Teknoloji bir aracı nitelemekten öte, bir ekosistem olarak tanımlanabilir. Teknolojik araçlar sadece belirli alanlarda kullanılan bir medya olmaktan çıkmış, aktif kullanım ve yaygınlığıyla bir ekosisteme dönüşmüştür. Bu ekosistem içerisinde teknoloji

kullanımı bir zorunluluk olarak ele alınmalıdır. Bu araçları nasıl kullanacağını bilmeyenlerin ya da yönetimi konusunda zorlananların, ekosistem içerisinde varlıklarını sürdürmekte de zorlanacağı açık olarak görülmektedir. Teknoloji bağımlılığı en basit durumlardan, en karmaşık durumlara kadar her alanın içinde kullanışlı bir araç olarak kendini göstermektedir. Sanat bağlamında düşünüldüğünde geleneksel bir sanatçının dahi bir galeri ya da müzeyle iletişime geçerken bu araçları kullandıkları görülmektedir. Tüm iletişim ve var olma biçimlerinin dijital teknolojiler üzerinden ilerliyor olması, teknolojinin insan hayatı içinde mecburi olarak kullanıldığını işaret etmektedir. Sanatçı ya da seyirci kaçınılmaz olarak teknolojik ekosistem içerisinde kendisine bir alan belirlemek durumundadır.

Sanatçıyı odağını alarak, hem araştırma evreni oluşturan hem de sanatçının rollerini sorgulayan çalışma, her ne kadar teknolojik bağımlılığın kaçınılmaz olduğunu ortaya koysa da, sanatçı tanımının ve sanat üretim sürecinin değişmediğini göstermektedir. Geleneksel sanatçı tanımı olarak ele alınan, sanatın evrim sürecinde rol oynamış tüm üretim biçimlerini kullanan sanatçı tanımı ile Yeni Medya Sanatçısı tanımı arasında teknoloji bağlamında bir fark olmadığı açıkça görülmektedir. Sadece aracın değiştiği Dijital Sanat içinde, sanatçı olmanın daha farklı dinamikleri gerekli kılması, bunun da geleneksel sanatçıların kullandığı yöntemlerden farklı olmaması göze çarpmaktadır. Teknoloji kullanımı sanatçı olmanın tanımına büyük oranda etki etmemektedir. Teknolojinin getirdiği avantajlardan biri olarak daha fazla kişinin sanat alanında uğraş verebilir olması ve bu teknolojik araçlara kolay erişimleri sayesinde daha fazla işin çıkması dışında sürece etki eden bir etmen olarak teknolojiden bahsetmek mümkün değildir. Sanat eserinde önemli olan sanatçının sahip olduğu fikir ve içerik tüm sanat türleri için geçerlidir. Sanatçı özel bir kodlama ya da veri analizliği gibi eğitimlerden geçmek zorunda değildir. Kullandığı araç farklı gereksinimleri gerektiriyor olsa da, sanat eserinde önemli olan şey fikir ve içeriktir. Kişinin aynı zamanda merak ve tutkusunun olması onu eser üretmede yönlendirecek kaynaklardan biridir. Artık daha farklı eğitimlere sahip insanların alanda üretim yapabilir olması, alanın zenginleştiğini gösteriyor olsa da, sanatçının hem toplumsal ve sosyal alanlarda kendini geliştirmesi hem de sanat tarihi alanında yeterli bilgiye ulaşması

gereklidir. Teknoloji kullanımı birçok kişi için teknik asistanlığı zorunlu kılmaktadır. Bu nedenle sanatçı ürettiği eserin her alanına dair geniş bir bilgi birikimine sahip olmak zorunda değildir fakat, sanatçının geleneksel sanatlarda da dahil olmak üzere yaratıcılığa ve yeteneğe sahip olması, kullandığı aracın çalışma prensiplerini de biliyor olması önemli bir etkidir. Üretimin tüm süreçlerinde etkin rol oynamak zorunda olmayan sanatçı, yine de kullandığı aracın nasıl çalıştığını ve onunla neler üretebileceğini belirli oranlarda bilmek durumundadır. Önemli olan sanatçının sahip olduğu fikir ve içerik olduğu, bu fikir ve içeriği üretmek için de merak ve tutkusunun olması sanat üretiminde değişmeyen etkenlerdir.

Alanyazın içerisinde sanatçı tanımının değiştiğini ifade eden Domenica Quaranta, artık kolektif üretimin önem kazandığını belirtmektedir. Quaranta'nın bu savına aksine sanatçının kullandığı araç değişse de üretim süreçlerinin değişmediği açıktır. Bunun yanında Quaranta'nın da vurguladığı kolektif üretim biçimine geçilmiş olması, kullanılan araç konusunda teknik asistanlığa ihtiyaç duyulabilmesi açısından geçerlidir. Teknik asistanlıkla, mühendisler, mimarlar ve programlayıcılar bir arada çalışmaktadır. Uygulama aşamasında devreye giren bu karakterler destekleyici rolde ele alınmakta olup, işin asıl sahibinin fikri ortaya çıkartan sanatçı olduğu gerçeği sabittir. Geleneksel sanatçı ve dijital sanatçı arasında keskin bir ayrımın olmadığı, araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır. Her ne kadar sanatçı kavramı belirli alanlarda farklı özellikler kazanmış olsa da temelde ihtiyacı olan özellikler değişmemiştir. Alanla ilgili olan görüşmecilerin ve çeşitli dijital alanda üretim yapan sanatçıların arka plânları incelendiğinde Margot Lovejoy'un ortaya attığı, sanatın akademi ortamlarına da kaymış olduğu savı yine bu çalışmayla desteklenmektedir. Görüşme yapılan kişiler küratörlük ve sanatçılık rollerinin yanı sıra, akademik kurum ve kuruluşlarda tam zamanlı ya da davetli olarak dersler vermektedirler. Bu durum uzun yıllardır sanat okulları bağlamında tartışılan teori ve pratiğin birbirinden uzak olduğu görüşüne çözüm sunar niteliktedir. Artık pratik alanda çalışan kişiler, teorilerin üretildiği kurumlar içerisine girmiş ve üretilen kuramlara pratik anlamda da yaklaşmayı olanaklı kılmış gözükmektedir. Sanatçı ya da küratör eğitmenlik görevi de üstlenmiş, öğrenme süreçlerine etki eder hale gelmiştir.

Mekân konusunda sanal mekânların göz ardı edilemeyecek bir öneme sahip olduğu anlaşılmaktadır. Öncelikle üretim sürecinde sanatçı sanal mekânlara ve bunların üretildiği araç olarak bilgisayara ihtiyaç duyduğu açıkça ortaya konmuştur. Bir anlamda da ekran tabanlı olarak algılanabilecek bilgisayar, üretim aşamasında dijital kodlarla çalışmakta, bu da mekân kavramına belirli oranlarda etki etmektedir. Sanal ortamda üretilen işler, bir çevirici ya da arayüz görevi gören bilgisayar üzerinden gerçekleşmektedir. Bu, sanatçının eser üretiminde kullandığı teknolojinin değişerek dijitale dönüştüğünü göstermektedir. Üretim sürecinde sanal mekânların ortaya çıkması ise, felsefe tarihi içinde ortaya konan mekân kavramından farklı bir mekân tanımını gerekli kılmaktadır. David Harvey'in Leibniz'in monadlardan oluşan mekân açıklamasını ilişkisel mekân olarak ele alması ve Leibniz'e göre bu mekânın bütün yerleri içinde barındıran bütünleşik bir yapıda olması, sanal mekân kavramıyla örtüşür gözükmemektedir. Özellikle Yeni Medya Sanatı alanında yazılarıyla bilinen Marina Gržinić tarafından da dile getirilen, sanal mekânların belirli bir mekâna oturmaması ve bu nedenle tüm mekânları içinde barındırabilen bir mekânsızlık halinde olduğu görüşüyle örtüşmektedir. Leibniz'in tüm mekânları içinde barındıran bütünleşik ilişkisel mekânı gibi sanal mekânlar da sonsuz sayıdaki mekân olasılığını içinde barındırabildiği için ve kodlama sayesinde bu mekânları oluşturabilme özelliğine sahip olmasından ötürü bir mekânsızlık halindedir denebilir. Bu durum sonsuz sayıda 'şimdi ve burada' yaratabilir.

Bir diğer önemli görüş ise fiziksel mekânın mutlak olarak var olduğu durumudur. Her ne kadar üretimi bilgisayarlar aracılığıyla sanal mekânlarda gerçekleştiriyor olsalar da, bilgisayarın bir madde olarak var olduğu mekân hâlâ fiziksel mekândır. Hatta sanatçının varlığı da fiziksel mekân üzerinde yer kaplamaktadır. Bu nedenle fiziksel mekânda var olmak mutlak bir olgudur. Bu durum da Kant'ın herhangi bir maddenin var olabilmesi ve algılanabilmesi için mutlak olarak var olan zaman ve mekân kategorilerine ihtiyaç duyulduğu fikriyle örtüşmektedir. Fiziksel mekân dijital sanatın var olabilmesi için ön koşuldur. Üretim ve tüketim sırasında kullanılan araçlar, izleyici ve sanatçı hepsi bir bütün olarak fiziksel mekânda var olmaktadır. VR teknolojilerle yaratılmış sanal

mekânlar da yine deneyimlenebilmek için giyilebilir teknolojiye ve onu deneyimleyecek bir bedene ihtiyaç duymaktadır. VR ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinde yaratılan sanal mekânlar algılamayı da yine bu alan içinde gerçekleştirmeyi hedeflese de, bedenın fiziksel mekândaki uzantısına ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle fiziksel mekân mutlak bir mekân olarak ele alınmakta ve sanal mekânların yaratılmasının öncülü olarak düşünölmektedir.

Sanal mekânların ortaya çıkmasıyla birlikte net.art ve çevrimiçi müze ve galeriler ortaya çıkmış, önemli sanat merkezleri koleksiyonlarını çevrimiçi ortamlara da taşıyarak herkesin erişimine açmıştır. Bu durum müze ve galerilerin dijital sanatlardaki rolünün belirli oranlarda farklılaştığını ortaya koymaktadır. Öncelikle müze ve galeriler mekân olarak eserin bağlamını değıştirebilmektedir. Bu mekânlar sanal dahi olsa, sahip oldukları bağlamı yine sanat eserine yansıtacaklardır. Bu nedenle özellikle sanal mekânların da bağlamsız olmadıkları dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Bu durum eserin doğasına ve sergilenme biçimine her türlü etki etmektedir. Müze ve galerilerin bir diğér rolü ise arşivleme ve saklamadır. Müze ve galeriler özellikle zaman tabanlı dijital sanat eserlerinin sergilenme anlarına ilişkin dahi olsa bir kayıt tutabilen arşivler olarak rol oynamaktadırlar. Bu da eserlerin geçici özellikte olmalarına rağmen belirli oranlarda geleceğè taşınabilir olmasına yardımcı olmaktadır. Sanat eserinin sergileme alanlarının bir diğér görevi ise kurumsal yapılar olarak herhangi bir işi ve kişiyi sanat ve sanatçı konumuna getirebilecek filtreler olarak işlev görüyor olmalarıdır. İnternetin olanaklarıyla her an her yerde olabilen sanat eserlerini bir uygulama olmaktan çıkartarak sanat özelliğİ katabilmesi için sınırları belirli olan fiziksel müze ve galerilere ihtiyaç vardır. Aynı zamanda iş üreten kişilerin sanatçı olarak tanımlanması ve sanat camiasında kabul edilebilmesi için de önemli yerler olarak görölmektedirler. Her ne kadar net.art, internet ve sosyal medya platformlarının daha fazla izleyiciye ulaşmada etkin rol oynuyor olsa da galeri ve müzeler, sanatçıların var olabilmeye devam etmeleri için vazgeçilmez alanlardır. Özellikle sosyal medya, hem eserin görünürlüğünü arttırması, hem de seyircileri müze ve galeri gibi yerlere davet etmesi bakımından önemli mecralardır. Müze ve galerilerin rolleri eser sergileme mekânları olmasından öte, başka işlevlere de bürünmüş olması, Dijital Sanat çerçevesinde ortaya çıkan sonuçlardan biri olarak

ele alınabilir. Aynı zamanda her ne kadar sanal mekânlar bireyleri ve nesneleri zaman ve mekân bağlamından özgürleştiriyor görünse de, sanat alanı içinde bu yeterli değildir. Henri Lefebvre'nin fiziksel mekân olan müze ve galerileri temsil mekânları olarak tanımlaması ve bu alanlarda kişilerin sanat eserleriyle buluştuğunu belirtiyor olması dijital sanatlar açısından yetersiz olarak yorumlanabilir. Sanal mekânların ortaya çıkması, bazı işlerin sadece bu mekânlara özgü çalışması ve eserlerin sergilenmesinde alternatif bir mekân olarak kullanılıyor olması dikkate alındığında, temsil mekânlarının sınırlarının genişletilmesine ihtiyaç vardır. Mekân temsilleri olan sanal mekânlar da temsil mekânlarına dönüşmüştür. Bu durumda sanal mekânlar için 'temsil mekânları olan mekân temsilleri' ya da 'temsil mekânlarının temsili' tanımlamaları bir öneri olarak sunulabilir.

Sanat eserinin etkileşimi sayesinde dijital sanatlarda seyircinin aktif bir role sahip olmasının yanı sıra, sergileme mekânları göz önünde bulundurulduğunda da seyirci yine odak noktaya alınmaktadır. Eserin sanatçıyla, izleyici arasındaki etkileşimde sonsuz sayıda yeniden üretiliyor olması, sergileme bakımından seyircinin önemini ortaya koymaktadır. Dijital sanatların hitap ettiği seyirci kitlesinin belirli oranlarda teknoloji kullanım bilgisine sahip olması gerektiği de önemli bir notkadır. Dijital teknolojilerin bir ekosistem olarak ele alınıyor olması da bu durumu destekler niteliktedir. Herhangi bir serginin seyircinin deneyimlerine yeni bir şeyler katması gerektiği ve aktif katılım nedeniyle seyircinin varlığını göz önünde bulundurmanın önemli olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. İnternet, sosyal medya ve çevrimiçi platformlarla, eserin daha fazla seyirciye ulaşabiliyor olması, bu ortamların neden tercih edildiğini de açıkça ortaya koymaktadır.

Dijital sanatların farklı mekânların varlığıyla çeşitlenen sergileme alanları arasında en uygun olanın, eserin doğasına en uygun olan yer olacağı düşünülmektedir. Dijital sanatın elektrik ve teknoloji bağımlılığı göz önüne alındığındaysa, en uygun sergileme mekânlarının teknolojik altyapıya sahip mekânlar olduğu sonucu çıkmaktadır. Özellikle küratörler ve sanatçılar için eserin doğasının gerektirdiği tüm teknolojik koşulların sağlanması ve eserin doğru çalışıyor olduğundan emin olunması sergileme mekânında göz önünde

bulundurulması gereken etkenlerdendir. Bu durum karşısında her geçen gün müze ve galerilerin kendi alt yapılarını güncelleyerek dijital sanat işlerine kucak açmaya başlamasından da söz edilmelidir. Eğer eserin doğası sadece ağlar üzerinden bağlanarak ekran tabanlı bir sergilemeyi gerekli kılıyorsa, o zaman buna uygun olarak bir düzenleme yapılması gerekmektedir. Dijital sanat, müze duvarlarının ötesinde ve daha geniş kitlelere hitap edebilecekleri kamusal alanlarda sergilenabilir, fakat yine de teknoloji bağlamı göz önünde bulundurulmalıdır. Sanatın daha fazla seyirciye hitap etmesi ve toplumsal mekânların göbeğinde daha etkileyici sergilemeler gerçekleştirebileceğini düşünülmektedirler. Bu durum Dada ile başlayan müze duvarlarının yıkılma sürecini de devam ettiriyor gözükmektedir. Ek olarak, dijital teknolojilerin, kamusal alanda alternatif işler üretilmesine ve farklı sergilemeler yapılabilmesine olanak sağlamaktadır. Buna bağlı olarak büyük festivaller ve organizasyonlar dijital sanat eserlerinin sergilenmesinde etkin rol oynamakta, bu gibi organizasyonlarla farklı gruplardan kişiler ve sanatçılar bir araya gelmekte ve sanatçıyla izleyici arasında daha etkin bir iletişim ortaya çıkmaktadır. Kamusal alanlar, festivaller ve konferanslar gibi organizasyonlarda daha fazla kişiye ulaşılabileceğini düşüncesi Quaranta'nın Yeni Medya Sanat eserlerinin değerlerini festivaller ve organizasyonlardan aldığı düşüncesini desteklemektedir. Yine de Dijital Sanat eserlerinin değerini belirlemede ve sanatçıların tanınırlığını arttırmada müze ve galerilerin rolü yadsınamaz. Kamusal alanda daha fazla kişiye hitap eden, sosyal medya gibi platformlar aracılığıyla belirli bir bilinirlik kazanan sanat eserleri ve sanatçıları yine de arşivleme amaçlı bile olsa müze ve galeri mekânlarının içine girmektedirler.

8.2. Tartışma

Yeni Medya Sanatına odaklanarak ilerleyen alanyazın çalışması yapılan araştırma neticesinde bu sanatın Dijital Sanat olarak adlandırıldığı sonucuna varılmıştır. Bu açıdan ele alındığında alanyazında kullanılan kaynakların güncelliği ve kapsamı bir tartışma konusu olarak ele alınabilir. Teknolojinin hızla gelişmesi ve bu durumun kuram alanına da yansımış olması, kaynak olarak kullanılan çalışmaların kısa sürede eskiyebileceğini ortaya çıkartmaktadır. Öte yandan dikkat edilmesi gereken dijital kavramının Yeni Medya kavramından daha önce ortaya

atılmış olmasıdır. Alanyazına katkıda bulunan yazarlar dijital kavramının indirgemeci olduğunu savunmuşlar ve bu kullanımdan vazgeçmişlerdir. Teknolojinin gelişimiyle üretilen yeni dijital teknolojiler ise bu alanda üretilen sanat eserlerinin herhangi bir aşamasında etkin olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Alanyazın çalışması sırasında, Türkçe kaynağın oldukça az olduğu görülmüştür. Bu alanda özgün çalışmaların yanı sıra, yabancı kaynaklardan çevirilerin de yok denecek kadar az olduğu tespit edilmiştir. Dijital sanat alanında çalışma yapan sanatçı, küratör ve akademisyenler olmasına rağmen kuramsal açıdan yapılmış çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Bu kişilerin katkılarıyla dijital sanat alanının ulusal ve uluslararası boyutlarda geliştirilmesi gerektiği açıkça görülmektedir.

Yüz yüze yapılan görüşmelerde katılımcıdan farklı konularda görüşler ve örnekler alınmıştır. Elektronik posta aracılığıyla yapılan görüşmelerde ise katılımcılar sorulara kesin ve net cevaplar vermişlerdir. Bu açıdan bakıldığında yarı yapılandırılmış sorular yüz yüze görüşme tekniğinde daha fazla veri sağlamaktadır. Katılımcılar, görüşlerini açıklayabilmek için farklı sanatçı ve kuramcılar örneklemiş, bu sanatçıların işlerine bakılmasını önermişlerdir. Bu öneriler alanyazın kısmına da daha sonradan eklemeler yapılmasına olanak sağlamış, bu alanı güncelleyerek genişletmiştir.

Bir başka konu olarak sanal mekânların da Yeni Medya kavramı gibi belirli bir dönemde popülerleştiğini daha sonra fiziksel mekânlara geri dönüldüğünü göstermektedir. Ağ tabanlı iş yapan ve net.art üzerinden çalışmalarını yayınlayan sanatçıların işleri, gelecek nesillere kalabilmesi adına arşivlenmiş ve müze ve galerilerin içine girmiştir. Sanal mekânlar, fiziksel mekân olan galeri ve müzelerin alt yapılarını güncellemeleri ile bu mekânların içinde çalışabilir duruma gelmiştir. Ekran üzerinden bireysel bir deneyim olarak izlenen sanal mekândaki sanat işleri, diğer işlerle bir araya gelerek farklı bağlamlarda var olmak adına müze ve galerilerin içine girmiştir. Bu da eserin sanal mekânlarda ve fiziksel mekânlarda seyirciye farklı auralarda sunulabilmesini olanaklı hale getirmiştir. Sanal müze kavramı hâlâ yeni bir kavram olsa da, sanatın daha fazla kişiye yayılabilmesinde internet ve sosyal medya platformlarının etkin bir rol oynadığı ortaya çıkmıştır.

Çalışmanın geniş bir kapsamı olduğunu belirten bazı katılımcılar, belirli soruların başlı başına bir doktora tezi olabileceğini söylemişlerdir. Genel bir tanıma ulaşma çabasında olmayan sorular, farklı rollerdeki kişilere hitap edebilmesi açısından daha kapsamlı olarak hazırlanmıştır. Bu alanda ortaya çıkan eserlerin multimedya yapısı ve disiplinlerarası oluşu, eserlerin sınıflandırılmasının zorluğunu ortaya koymaktadır. Bu nedenle eserlerin doğasını ya da içeriğini sorgulayan sorulardan da uzak durulmuştur. Çalışmaya katılan Ingeborg Fülepp bu alanda çalışıyor olmasına rağmen bazı soruların cevaplarını bugüne kadar hiç düşünmemiş olduğunu belirterek, kendisi için bu soruların farklı şeyleri düşünmesine yol açtığını belirtmiştir. Çalışmanın anlam bulma konusunda işe yarar olduğunu düşünen sanatçı Benedict Sheehan, çalışmanın bağlam boyutunda bir inceleme yapmasının daha ilginç sonuçlar ortaya koyabileceğini belirtmiştir.

Mekân konusunda yapılan felsefi tanımlamalarla sanat alanında yapılan çalışmaların birbirinden farklı olduğu açıktır. Özellikle sanal mekânların da ortaya çıkması ve sanatın alanında kullanılıyor olması kavramsal sanata farklı bir boyut katmakta ve yeniden ele alınmayı gerekli kılmaktadır. Mekân tasarımları açısından da faydalı olacak kuramsal gelişmelerin dijital sanatlarla ilgili mimari çalışmaları ve küratöryel metodolojileri bu yönde etkileyebileceği düşünülmektedir.

8.3. Öneriler

Çalışmanın sonunda hem araştırmanın ilerleyen zamanlarda genişletilebilmesi hem de başka çalışmalara olanak sağlayabilmesi adına bazı öneriler ortaya çıkmıştır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

1. Çalışmada kullanılan sorular güncellenerek, alanları daraltılabilir ve daha özel konularda çalışmalar ortaya çıkartılabilir. Örneğin dijital sanatlarda mekânın kullanımı üzerine yeni bir çalışma yürütülerek tamamen küratöryel metodolojiler üzerine bir çalışma yapılabilir. Bu çalışmayla geleneksel küratöryel metodolojiler ve dijital sanatla birlikte ortaya çıkmış olabileceği varsayılan yeni yöntemler incelenebilir.

2. Sanatçı odağında hazırlanmış olan bu çalışmaya alternatif olarak, eser incelemeleri üzerinden de başka bir çalışma yapmak mümkün olabilir. Multimedya

araçlarının kullanımı ya da sadece içerikleri bakımından bir analiz yürütülerek, geleneksel sanatların coğrafi ve ideolojik sınırlarının, internetin olanaklarıyla ne kadar değiştiğini gözlemleyebilmek açısından karşılaştırmalı bir inceleme yapılabilir.

3. Bazı görüşmeciler, çalışmanın geniş kapsamlı olduğunu belirtmişlerdir. Bu eleştiri doğrultusunda dijital sanatların belirli alanlarına yönelerek, daha ufak çaplı çalışmalar yürütülebilir.

4. Her ne kadar çalışma içerisinde farklı kültür ve coğrafyalardan katılımcılar bulunsa da, bu kapsam genişletilebilir. Özellikle Asya ülkelerinden katılımcıların da görüşlerinin alındığı daha küresel bir çalışma yapmak mümkün olabilir. Teknoloji olanaklarının yaygınlığı da göz önünde bulundurulduğunda farklı sosyo-ekonomik yapıdaki ülke sanatçılarının bu alanda verdiği eserler ve görüşler farklı bir çalışmayı ortaya koyabilir. Ülke özelinde de yapılacak çalışmalar alan için yeni katkılar sağlayabilir.

5. Sanat bağlamında yapılan bu araştırma kimi sanatçılar tarafından dilbilimsel bir katkı olarak değerlendirilmiştir. Yeni Medya Sanatı olarak anılan sanatın tanımlanması ve buna bağlı olarak araç odağında sanatın nasıl şekillendiğinin araştırılması kuramsal olarak bir katkı sağlayacak olsa da sanatçı açısından ne tür avantajlar sağlayabileceği tekrar düşünülebilir.

6. Dijital sanatların toplumsal fayda sağlamak açısından uygulanan bazı projelerine odaklanılarak, teknolojik gelişmeler ışığında sanat ve bilimin etkileri sosyolojik olarak değerlendirilebilir.

7. Tamamen geleneksel sanat alanında çalışan sanatçıların, dijital teknolojileri nasıl ele aldıkları ve ne ölçüde kullandıkları da değerlendirilebilecek veriler arasında yer almaktadır. Sanat alanında dijital araçların kullanımlarını çeşitlendirebilecek bu çalışmayla, teknolojik araçların farklı rolleri ortaya çıkartılabilir ve bunun sonucunda ihtiyaç duyulan yeni teknolojilerin zeminleri oluşturulabilir.

8. Bu çalışmanın kapsamını genişletmemesi adına göz ardı edilen zaman kavramı ayrı bir çalışma içerisinde ele alınarak eserlerin geçiciliği ve zaman tabanlı olmasına yönelebilir. Bu özellik, seyircinin zaman kavramında ne gibi değişimlere yol açabileceği de değerlendirilebilir bir veri olabilir.

9. Çalışma içinde de söz edilen seyirci kavramı üzerinden başka bir çalışma yapmak mümkündür. Seyircilerin dijital sanat pratiklerinde kendilerini nasıl konumlandıkları, bu sanatı nasıl algıladıkları ve katılımcı rolünde ne kadar etkin oldukları üzerinden bir alan araştırması yapmak mümkün olabilir.



KAYNAKLAR

- Adams, L. S. (2011). *A History of Western Art*. New York: McGraw Hill.
- Altunay, A. (2012). “Kes – Kopyala – Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran”. D. Yergin (ed). (s. 13-41). *Yeni Medya ve...* içinde E Yayınları.
- Altunay, A. (2013). *Sanatın Ortamında Video*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Anderson, K. (2014). “Object Intermediaries: How New Media Artists Translate the Language of Things.” *Leonardo*, 47:4, 352-359.
- Antmen, A. (2009). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aracagök, Z. (2018). “Yeni Medya neden yeni değildir?”. *İstanbulArtNews Chronicle*. Şubat 2018. s. 4.
- Archive of Digital Art. <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>
- Arık, F., Arık. I. A. (2016). “Grounded Teori Metodolojisi ve Türkiye’de Grounded Teori Çalışmaları”. *Akademik Bakış Dergisi*, 58, 285-309.
- Artfulliving.com. Artırılmış Gerçeklik Sergisi: PMS.
<http://www.artfulliving.com.tr/gundem/artirilmis-gerceklik-sergisi-pms-i-11473> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2017).
- Azuma, R. T., (1997). “A Survey of Augmented Reality”. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (6). s. 355-385.
<http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>
- Bell, D. (2006). *Science, Technology and Culture*. Berkshire: Open University Press.

- Bell, D. (2009). "On the Net: Navigating the World Wide Web" *Digital Cultures* içinde. Creeber, G. Ve Martin, R. (ed). Open University Press. ss. 30-38.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar – Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı*. Cemal, A. (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bimber, O., Rasker, R. (2005). *Spatial Augmented Reality Merging Real and Virtual Worlds*. Massachusetts: Wellesley.
- Binark, M. (Derleyen). (2007). *Yeni Medya Çalışmaları*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan, G. (2012). "A Critical Interpretation of a New "Creative Industry" in Turkey: Game Studios and the Production of a Value Chain" J. Fromm ve A. Unger (ed.) *Computer Games and New Media Cultures* içinde. (s.371-391). Springer.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation*. USA: MIT Press.
- Borries, F. v., Walz, S. P., Böttger, M. (ed.). (2007). *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhauser Architecture.
- Bret, M. (1988). "Procedural Art with Computer Graphics Technology". *Leonardo*, 21:1. The MIT Press. ss.3-9.
- Brett, G. (1968). *Kinetic Art: the language of movement*. Londra: A Studio Vista/Reinhold Art Paperback.
- Browning, C. (2014). "Augmented Reality Revolution" *Art Papers*. Kasım Aralık 2014. ss. 35-37.

Buick, J. (2002). "Virtual Reality and Art. Mealing, S. (ed.) *Computers & Art* içinde. (s. 109-118).

Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. İngiltere: Wiley-Blackwell.

Chun, W. H. K. (2006). "Did Somebody Say New Media?". Chun. W. H. K. ve Keenan Thomas (ed.) *New Media Old Media A History and Theory Reader* içinde. (s. 1-10).

Cook, S. (2008). "Immateriality and Its Discontents: An Overview of Main Models and Issues for Curating New Media". *New Media in the White Cube and Beyond Curatorial Models for Digital Art*, Paul, C. (ed.). University of California Press. ss. 26-49.

Copleston, F. (1994). *A History of Philosophy Volume IV: Modern Philosophy: From Descartes to Leibniz*. New York: Doubleday.

Copleston, F. (1994a). *A History of Philosophy Volume VI: Modern Philosophy: From French Enlightenment to Kant*. New York: Doubleday.

Corcoran H., ve Graham, B. (2014). "Self-Collection, Self Exhibition? Rhizome and the New Museum". Graham, B. (ed.) *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art* içinde. (s. 97-109). Surrey: Ashgate.

Cubitt S. ve Thomas P. (2013). *Relive Media Art Histories*. USA: The MIT Press.

Dewdney, A., Ride, P. (2006). *The New Media Handbook*. Oxon: Routledge.

Dietz, S. (2008). "Curating Net Art: A Field Guide". *New Media in the White Cube and Beyond Curatorial Models for Digital Art*, Paul, C. (ed.). University of California Press. ss. 76-84.

- Dziekian, V. (2005). "Beyond the Museum Walls: Situating Art in Virtual Space". *FibreCulture Journal – Distributed Aesthetics*. Sayı: 7
<http://seven.fibreculturejournal.org/fcj-044-beyond-the-museum-walls-situating-art-in-virtual-space-polemic-overlay-and-three-movements/>
- Ekim, B. (2011). "A Video Projection Mapping Conceptual Design and Application: Yekpare. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 1(1). (s. 10-19).
- Enhuber, M. (2015). "Art, space and technology: how the digitisation and digitalisation of art space affect the consumption of art – a critical approach". *Digital Creativity*, 26:2, 121-37, DOI: 10.1080/14626268.2015.1035448
- Erinç, S. M. (2013a). *Sanat Sosyolojisine Giriş*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Erinç, S. M. (2013b). *Sanatın Boyutları*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Ertan, E. (2013). "Brief History of New Media Art in Turkey". *The Rozenberg Quarterly*, <http://rozenbergquarterly.com/?p=5101>.
- Feldman, T. (1997). *An Introduction to Digital Media*. Londra: Routledge.
- Ferraro, R. (2007). *Einstein's Space-Time An Introduction to Special and General Relativity*. New York: Springer.
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat Varlık Stratejileri*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Foxall, N. (2007). *Art and the Internet: A Brief History*.
http://sweb.cityu.edu.hk/sm5312/sm5312_internet-history.pdf
- Friedman, K. (2015). "The Early Days of Mail Art An Historical Overview". *Eternal Network*. ed. Welch, C. Calgary: University of Calgary Press, ss. 2-16.

- Futch, M. (2008). *Leibniz's Metaphysics of Time and Space*. USA: Springer.
- Gane, N., Beer, D. (2008). *New Media – The Key Concepts*. Berg: New York.
- Gardiner, H., Gere C. (2010). *Art Practice in a Digital Culture*. İngiltere: Ashgate.
- Garnett Browne Jr., C. (1939). *The Kantian Philosophy of Space*. New York: Columbia University Press.
- Gere, C. (2004). "New Media Art and the Gallery in the Digital Age". *Tate Papers Issue 2*.
- Gere, C. (2006). *Art, Time and Technology*. Oxford: Berg.
- Gere, C. (2008a). "New Media Art and the Gallery in the Digital Age". *New Media in the White Cube and Beyond Curatorial Models for Digital Art*, Paul, C. (ed.). University of California Press. ss. 13-25.
- Gere, C. (2008b). *Digital Culture*. Londra: Reaktion Books.
- Gitelman, L. ve Pingree, G. B. (2003). *New Media, 1740-1915*. USA: The MIT Press.
- Glaser, B. G. (1965). "The Constant Comparative Method of Qualitative Analysis". *Social Problems*, 12:4, 436-445.
- Glaser, B. G., Strauss, A. L. (2006). *The Discovery of Grounded Theory Strategies for Qualitative Research*. New Jersey: AldineTransaction.
- Gombrich, E. H. (1995). *The Story of Art*. New York: Phaidon.

Graham, B. ve Cook, S. (2010). *Rethinking Curating: Art After New Media*. USA: The MIT Press.

Graham, B. (2014). *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*. Surrey: Ashgate.

Grau, O. (2016). "New Media Art". *Oxford Bibliographies*. DOI: 10.1093/OBO/9780199920105-0082

Green, L. (2010). *The Internet: An Introduction to New Media*. New York: Berg.

Gržinić, M. (2011). "Identity Operated In New Media: Context and Body/Space/Time". *Context Providers: Conditions of Meaning in New Media Arts*. Lovejoy, M., Paul, C., Vesna, V. (ed.), Malta: Intellect Bristol. ss. 151-174.

Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*. Doktora Tezi.

Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. USA: The MIT Press.

Hartley, J., Burgess, J., Bruns, A. (2013). *A Companion to New Media Dynamics*. İngiltere: John Wiley & Sons.

Harvey, D. (2011). "Mekân-Zamanın Diyalektiği". *Yeni Yüzyılda Diyalektik*. Ollman, B., Smith, T. (ed.). Yordam Yayınları. ss.140-166.

Hauser, A. (2005). *The Social History of Art Volume I From Prehistoric Times to the Middle Ages*. Routledge.

Helfert, H. Technological Constructions of Space-Time Aspects of Perception.
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/scroll/ (Erişim Tarihi: 15.04.2016)

- Herbig, A. (2015). "Rhetoric and Polymediation: Using Fragments to Understand the Relationship between "Text" and Discourse". Herbig, A., Herrmann A. F., Tyma W. A. (ed). *Beyond New Media Discourse and Critique in a Polymediated Age*. London: Lexington Books. s. 31-60.
- Hasdemir, B. (2013). *Art As a Social Process: Hybrid Constitution of New Media Art Form*. Yüksek Lisans Tezi.
- Hodge, S. (2013). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*. İstanbul: Domingo.
- Hogben, G. (2012). "Right Here... Right Now... Art Gone Live!" *Film, Art, New Media Museum Without Walls?*. Ed. Vacche, D. İngiltere: Palgrave Macmillian. s. 301-320.
- Hopkins, D. (2000). *After Modern Art 1945-2000*. İngiltere: Oxford History of Art.
- Kant, I. (1998). *Critique of Pure Reason*. Guyer, P. ve Wood, A. W. (ed.) USA: Cambridge University Press.
- Kennedy, J. B. (2003). *Space, Time and Einstein An Introduction*. Chesham: Acument.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Yayınları.
- Kılıç, L. (2011). *Fotoğraf Kültürü*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Kılıç, S. (2009). "Uzam mı, uzay mı? Peki mekân ne?". *Turist: Modern Çağın Seyyahı*. Cogito Sayı:59. s.48-60
- King, M. (2002). "Artificial Consciousness – Artificial Art". Mealing, S. (ed.) *Computers & Art* İngiltere: intellect. (s. 143-159).

- Kipper, G., Rampolla, J. (2013). *Augmented Reality An Emerging Technologies Guide to AR*. USA: Elsevier.
- Landow, G. P. (1991). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. The John Hopkins University Press.
- Lansdown, J. (2002). "Some Trends in Computer Graphic Art". Mealing, S. (ed.) *Computers & Art*. İngiltere: intellect (s. 51-58)
- Lange, A. (2007). "Places to Play What Game Settings Can Tell Us About Games" *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* içinde. Borries, F. v., Walz, S. P., Böttger, M. (ed.). Birkhauser Architecture. ss. 16-19.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (2. Baskı). İstanbul: Say Yayıncılık
- Leforet, A. (2009). "Preservation of Net Art in Museum" Bentkowska-Kafel, A., Cashen T., Gardiner H. (ed.) *Digital Visual Culture: Theory and Practice*. Londra: Intellect Ltd.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Lovink, G. (2008). *Zero Comments Blogging and Critical Internet Culture*. USA: Routledge.
- Lovejoy, M. (2011). "Defining Conditions for Digital Arts: Social Function, Authorship, and Audience". *Context Providers: Conditions of Meaning in New Media Arts*. Lovejoy, M., Paul, C., Vesna, V. (ed.), Malta: Intellect Bristol. ss. 13-30.

Mackay, E. W. (1998). *"Augmented Reality: linking real and virtual worlds: a new paradigm for interacting with computers"*. Proceedings of the working conference on Advanced visual interfaces 1998. s. 13-21. New York : ACM. DOI: 10.1145/948496.948498.

Manovich, L. (1995). "Reading New Media Art".

<http://manovich.net/index.php/projects/reading-new-media-art>

Manovich, L. (1999). "New Media: a User's Guide.

<http://manovich.net/index.php/projects/new-media-a-user-s-guide>

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. USA: Massachusetts Institute of Technology Press

Manovich, L. (2003). "Don't Call It Art".

<http://manovich.net/index.php/projects/don-t-call-it-art> . Online erişim tarihi: 15.08.2015.

Manovich, L. (2008). "Introduction to Info-Aesthetics".

<http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics>

Manovich, L. (2012). "Museum Without Walls, Art History Without Names
Visuailization Methods for Humanities and Media Studies."

<http://manovich.net/index.php/projects/museum-without-walls-art-history-without-names-visualization-methods-for-humanities-and-media-studies>

Manovich, L. (2016). "Artistic Visualization". Christiane P. (ed.) *A Companion to Digital Art*. İngiltere: Wiley. (s. 426-444).

Matchar, E. (2017). "How Instagram is Changing the Way We Design Cultural Spaces". <https://www.smithsonianmag.com/innovation/how-instagram->

changing-way-we-design-cultural-spaces-180967071/ (Eriřim tarihi: 12 Kasım 2017).

Mealing, S. (2002). *Computers and Art*. İngiltere: Intellect Ltd.

Media Arts & Electronic Culture. <http://netzspannung.org/about/?lang=en>

Media Art Net. <http://www.medienkunstnetz.de/search/?qt=media+art>

Meigh - Andrews, C. (2014). *A History of Video Art*. Norfolk: Bloomsbury.

Mitchell, W. J. (1999). *E-topia: Urban Life Jim – But Not As We Know It*. USA: MIT Press.

Mitchell R. ve Khalip, J. (2011). *Releasing the Image From Literature to New Media*. California: Stanford University Press.

Nalven, J., Jarvis, J. D. (2005). *Going Digital: The Practice and Vision of Digital Artists*. USA: Course Technology / Cengage Learning.

O'Doherty, B. (2010). *Beyaz K    n İ  inde Galeri Mek  nının İ  deolojisi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Onat-Kocabıyık, O. (2015). "Olgubilim ve G  m  l   Kuram: Bazı   zellikler A  ısından Karşılařtırma". *Trakya   niversitesi E  itim Fak  ltesi Dergisi*, 6:1, 55.66.

Patton, M. Q. (1987). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. Los Angeles: SAGE

Paul, C. (2002). "Renderings of Digital Art". *Leonardo*, 35:5. 471-484.

- Paul, C. (2008). "Challenges for a Ubiquitous Museum from the White Cube to the Black Box and Beyond". *New Media in the White Cube and Beyond Curatorial Models for Digital Art*, Paul, C. (ed.). California: University of California Press. ss. 53-75.
- Paul, C. (2011). "Contextual Networks: Data, Identity, and Collective Production". *Context Providers: Conditions of Meaning in New Media Arts*, Lovejoy, M., Paul, C., Vesna, V. (ed.), Malta: Intellect Bristol. ss. 103-122.
- Paul, C. (2016). *Digital Art*. İngiltere: Thames & Hudson.
- Pereira, L. (2015). Why is it so Difficult to Define New Media Art?.
https://www.widewalls.ch/new-media-art-definition/?utm_content=buffer4816e&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer (Erişim tarihi: 23 Haziran 2017).
- Pooke, G. Ve Newall, D. (2008). *Art History The Basics*. USA: Routledge.
- Popper, F. (1968). *Origins and Development of Kinetic Art*. Connecticut: New York Graphic Society.
- Popper, F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. Cambridge: The MIT Press.
- Quaranta, D., (2013), *Beyond New Media Art*, California: LINK Editions.
- Reichenbach, H. (1958). *The Philosophy of Space & Time*. New York: Dover Publications.
- Reiss, J. H. (1999). *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. USA: Massachusetts Institute of Technology.

- Ridley, A. (2003). "Expression in Art". *The Oxford Handbook Aesthetics*. Ed. Levinson, J. New York: Oxford University Press. s. 264-286.
- Rodowick, D. N. (2001). *Reading the Figural or Philosophy After the New Media*. Londra: Duke University Press.
- Sağlamtimur Özel Z. (2010). "Dijital Sanat". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10:3. s. 213-238.
- Saldana, J. (2011). *Fundamentals of Qualitative Research*. İngiltere: Oxford University Press.
- Senderowicz, Y. M. (2005). *The Coherence of Kant's Transcendental Idealism*. Hollanda: Springer.
- Shanken, E. A. (2003). "From Cybernetics to Telematics: The Art, Pedagogy and Theory of Roy Ascott. Roy Ascott. *Telematic Embrace* içinde. California: University of California Press. (s. 1-95).
- Sherman, R. W., Craig, B. A. (2003). *Understanding Virtual Reality Interface, Application and Design*. USA: Elsevier Science.
- Stecker, R. (2003). "Definition of Art". *The Oxford Handbook Aesthetics*. Ed. Levinson, J. New York: Oxford University Press. s. 170-194
- Strauss A and Corbin J. (1994). "Grounded Theory Methodology - An Overview," *Handbook of Qualitative Research*, N. K. Denzin and Y. S. Lincoln (Eds.), Sage Publications, Thousand Oaks, 273-285.
- Şimşek, C. (2018). "Sanatın Geleceği Coder'lar mı?". *IstanbulArtNews*. Nisan 2018, s. 8.

- Torun, A. (2015) "Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı"
International Multilingual Academic Journal içinde 2(1).
https://www.academia.edu/20718260/Walter_Benjamin_Sanat_Eserinin_Auras%C4%B1_ve_Yeni_Medya_Sanat%C4%B1?auto=download
- Tribe M., Reena, J., Grosenick, U. (2006). *New Media Art*. Almanya: Taschen.
- TDK Büyük Türkçe Sözlük. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts
- Vacche, A. D. (2012). *Film, Art, New Media Museum Without Walls?*. İngiltere: Palgrave Macmillian.
- Van Frassen, B. C. (1992). *An Introduction to the Philosophy of Time and Space*. New York: Columbia University Press.
- Veltman, K. H. (2006). *Understanding New Media Augmented Knowledge & Culture*. Canada: University of Calgary Press.
- Vesna, V. (2011). "Shifting Media Contexts: When Scientific Labs Become Art Studios". *Context Providers: Conditions of Meaning in New Media Arts*. Lovejoy, M., Paul, C., Vesna, V. (ed.), Malta: Intellect Bristol. ss. 233-242.
- Yücel, D. (2012). *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirmesi*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Seçkin.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi.

Weibel, P. (1996). "The World as Interface" *Electronic Culture*. ed. Timothy Druckrey. Aperture. ss. 338-343.

Wellington J. ve Szczerbinski, M. (2007). *Research Methods for the Social Sciences*. New York: Continuum.

Whiteman, M. (1967). *Philosophy of Space and Time and the Inner Constitution of Nature*. İngiltere: Routledge.

Wilder, J. B. (2007). *Art History for Dummies*. New Jersey: Wiley.

Yzer, C. M., Southwell, B. G. (2008). "New Communication Technologies, Old Questions". *American Behavioral Scientist*. Vol. 52:1. Sage Publications.

Zylinska, J. (2009). *Bioethics in the Age of New Media*. USA: The MIT Press.

EKLER LİSTESİ

- EK-1** Başak Şenova'yla yapılan görüşmenin çözümlemesinden örnek sayfalar
- EK-2** Burak Arıkan'la yapılan görüşmenin çözümlemesinden örnek sayfalar
- EK-3** Ingeborg Fülepp'le yapılan görüşmenin çözümlemesinden örnek sayfalar
- EK-4** Görüşme analiz formundan örnek sayfalar
- EK-5** Görüşme sonuçlarının grafik posterleri



EK-1 Başak Şenova'yla yapılan görüşmenin çözümlemesinden örnek sayfalar

G: Yani meselâ bir Video Art projesi ya da bir başka projeden bahsedelim. Yani şu telefon ekranında görmekle, kocaman bir duvarda bir müzede görmek arasındaki fark ne oluyor?

B: E çok büyük fark var. Çünkü yani arada... O yüzden geleneksel sanattan o kadar çok ayırmıyorum. Araya yine algımız giriyor. Yani biz görsel, yani biz bir şekilde bizim algımızı geliştirdiği için... Nasıl söyleyeyim, bir dakika... Yani işi... Tamam şöyle açıklayım: Ben sergi yapmayı hep seyircinin algısını tasarlamak olarak tanımladım. Dolayısıyla izleyicinin algısını tasarlarırken, sergi aslında bir arayüz olarak çalışıyor ve serginin arayüzünün ne işin önüne geçmesi gerek ne de çok geride kalması gerek. Yani hakikaten arayüz olarak işle izleyici arasında bir iletişim kurguluyor olması gerek. Aslında iş, izleyici ve mekânla, bulunulan mekânla ilgili bir iletişim sistemi kurguluyor olması gerek. Mekânsal tasarımın. Yani bu da şey... Bu da gene algıyı etkileyen bir şey. Dolayısıyla bence iş sergiye geldiği zaman, yani bir iş sergiden de bağımsız olarak hayatta kalabilir, bir koleksiyonda olabilir herhangi bir başka yerde olabilir, kamusal alanda var olabilir ama bir sergiden bahsediyorsak ve bir mekândan bahsediyorsak işin kendisi kadar o işin nasıl sunulduğu da çok önemli. Eğer iş bir şekilde iletişim kuramıyorsa iş zaten çalışmıyor. Ama gene bu sadece dijital sanatlar için geçerli değil.

G: Tüm sanatlar için geçerli.

B: Her tür sanat için geçerli.

G: Ama şunu diyebilir miyiz: Yani sanatçı üretim sürecinde nerede sergileneneğini göz önünde bulundurması gerekli.

B: Ya sanatçısına göre değişiyor. Ben öyle sanatçılar biliyorum ki milimi milimine nasıl, nerede, ne olması gerektiğini hesaplıyorlar. Ama bazı sanatçılar da biliyorum yani, üretim yaptıktan sonra mekânda, mümkünse müdahale bile etmek istemiyor. Küratöre bırakmak istiyor onu. Nasıl göstereceğini ne olacağını.

G: Eserin doğası değişsin diye mi sürekli?

B: Hayır bence şey... Sanat üretimi de çok sübjektif bir şey. Tamamen sanatçı ile ilintili bir şey. Sanatçının hani yaklaşımı, metodolojisi, doğası, karakteri, bunların hepsi bunda rol oynuyor. O yüzden böyle bir şey yok. Ciddi anlamda bir prescription, böyle bir reçete, böyledir, şöyle yapmalı, böyle yaparsa digital art olur, şöyle yaparsa digital art olmaz gibi bir reçete olduğuna inanmıyorum ben. Yok öyle bir şey.

G: Olmalı mı peki?

B: Hayır niye olsun.

G: Tanımlamaları yapabilmemiz için.

B: Niye ki?

G: Peki bu dijital sanatların sergileme mekânını seçerken neyi göz önünde bulunduruyorsunuz?

B: Ya genelde tam tersine işliyor. Sergileme mekânı seçmiyorsunuz. Mekân sizi seçiyor ya da birisi bu mekânda iş yapacaksın diyor siz orayı bir şekilde dönüştürmeye çalışıyorsunuz. Ama hani mekânı baştan aşağı dönüştürebileceğiniz noktalar da olabilir, ya da mekân o kadar muhteşem bir mekândır ki, ya da muhteşemdir demiyim, mekân çok ilginç bir mekândır, mekâna dokunmak istemiyorsunuzdur, o mekâna göre iş yapabilirsiniz. Ya da işlerin mekânı döndürmesini sağlayabilirsiniz. Ya da mekânın işleri saklamasını sağlayabilirsiniz. Meselâ ben şeyi hatırlıyorum 2008 senesinde bu Santralistanbul'da ben bir sergi

küratörlüğü yapmıştım. 5 ortaklı bir projeydi hem Ortadoğu'dan hem Balkanlar'dan ülkeler vardı. Bir misafirlik programının sonunda çıkan bir sergiydi bu. Hem oradaki stüdyolarda, sanatçı stüdyolarında bir kısmı vardı serginin, hem de bir kısmı şeydeydi... Enerji Müzesi'nde idi. Enerji Müzesi'nde işler mümkünse gizliydi. Yani izleyici gidip bir şekilde işleri bulması gerekiyordu. Yani öyle çok gizli saklı değildi ama köşelerden, şuradan buradan çıkıyordu ve dolayısıyla mekâna çok az müdahale vardı. Neredeyse mekân bir şekilde işleri kapatıyordu. Ama bu dediğim gibi her seferinde projeye bağlı olarak değişen bir şey. Yani bazen işler çok ön plânda da olabilir, bazen işlerin hepsi aynı yerde de olabilir. Meselâ benim sergilerimde genelde işleri hep biraz ayırmayı seçiyorum. Ya mekânsal olarak ayırıyorum, ya ışıkla ayırıyorum, ya bir şekilde grafik tasarım elemanı ile ayırıyorum. Bir şekilde işlerin algılanacağı yeri hem bir arada algılanmasını istiyorum, mekâna girildiğinde ama bir şekilde tek tek deneyimlenmesini istiyorum işlerin.

G: Bu seyircinin algısını yönetmek ile alakalı yani.

B: Evet ama yani bu bir küratöryel metodoloji. Yani bunun gibi davranmayan bir dolu küratör de var.

G: Tamam peki. Bu Yeni Medya Müzesi'nin ya da dijital müzenin nelere ihtiyacı var?

B: Bir müzeden bahsedecek olursak, öncelikle alt yapısı çok önemli ve network kurgulayacak bir grubun olması gerekiyor. Networkle kastım sadece internet çalıştırmak değil. İşler arasında network kurgulanması gerekiyor. Ve şey... Çok ciddi bir alt yapıdan bahsediyoruz. Onun dışında da ciddi bir teknoloji den anlayan bir ekibin olması gerek. Dolayısıyla biraz, nasıl söyleyeyim, biraz daha geleneksel sanattan farklı uzmanlık alanları gerektiren bir ön çalışması var. Yani dediğim gibi çok ciddi bir şekilde şeyin plânını yapmanız gerekiyor, mekânsal plândan sonra network plânı yapmanız gerekiyor. Yani hangi alet nereden elektrik alacak, hangi alet nereden sinyal alacak, ne nereden çalışacak ne neyle birlikte gider, ne neyin frekansını keser. Yani iki iş belki de birlikte çalışmayacak. Görsel olarak çok iyi çalışıyor olabilir ama birbirlerini teknik olarak bloke ediyor olabilirler meselâ.

G: Anladım. Dolayısıyla bu mekânı kurgularken işlerin doğasına bakarak ayıştırmak gerek aslında.

B: Tabi, tabi.

G: Peki bilgisayar, internet, net.art gibi ortamlar varken müzelere niye ihtiyaç duyuyor bu sanat?

B: Çok daha farklı bir şekilde algılayabilirsiniz müzelerde. Ama şey de var tabii ki, yani müze var müze var. Müze diye bunu daraltmak istemiyorum ama ben şuna inanıyorum, gördüğünüz herhangi bir mekânda ne olursa olsun, bakkal çakkal, ya da müze, ya da sığınak, ne bileyim ben, neresi olursa olsun bence sergi yapılabilir ve her seferinde de mekân kendi kurgusunu ve mekân kendi ideolojisini ve mekân kendi hafızasını işe aktarır ve sergiye aktarır. Dolayısıyla internet üzerinden iş bakmak kötü bir şey demiyorum ama onun da kendine ait bir protokolü var. Ama gidip başka bir mekânda alternatif bir mekânda ya da müzede iş bakmanın da bir protokolü var. Sonuçta hepsi başka anlamlar üretiyor.

G: Ama fiziksel mekânın bir hafızası var diyorsunuz.

B: Var ama bir sonraki sergi o hafızayı silecek.

G: Tamam ama kendi taşıyor o hafızayı iş neyse...

B: Tabi tabi. Şöyle bir şey var belki internet de aynı şeyi yapıyor ama internette karşınızdaki ekran şey bir ekran, bakir bir ekran değil o da kendi ideolojisi ile geliyor.

G: İdeolojisiyle geliyor ama hafızası var mı?

B: E kendi hafızasıyla geliyor tabii. İnternette yapılan işler şimdiye kadar şudur budur... Yani orada iş bakmayı bilmesek bakamayız ki.



EK-2 Burak Arıkan'la yapılan görüşmenin çözümlemesinden örnek sayfalar

G: Kamusal alanlardan bahsediyoruz peki?

B: Evet. Her yerde sergilenir yani.

G: Sokakta da, her türlü şekilde sergilenebiliyor...

B: Tabi.

G: Yeni Medya Sanatının sergileme mekânı izleyicinin algısını yönetmekte etkili mi?

B: Mekânın mı?

G: Evet, mekânın.

B: Belki yani. Çok az bir ihtimal ama yani. Navigasyonel, demin dedim ya ben hani, tümüne bakma ve navigasyona bakma diye iki ayrı şey söyledim. Navigasyonelde genelde, meselâ fiziksel olarak atıyorum bir yerden bir yere dolaştın mı gibi, gezdin mi gibi, önce şuna bak şuna sonra buna bak dedin mi bir şeyler yapabilirsin yani.

G: Meselâ bir sanat eserini sokakta görmekle, müze içerisinde görmek veya işte internette görmek arasında nasıl bir algı farklı oluyor sizce?

B: Ama bu klâsik yani orada Yeni Medya Sanatların özel bir durum yok onda yani. Tabii ki kapalı ortam daha kontrollü, açık ortam daha kontrolsüz. İşte bundan ibaret yani. Farklı bir şey değil yani, özel bir durum yok buna.

G: Peki izleyicinin teknoloji ilişkisini konuştuk. Bu ilişki sergileme mekânını oluştururken etkili oluyor mu? Sergileme mekânı yaratırken.

B: İzleyicinin yani.

G: İzleyici zaten bu aleti kullanmayı biliyor deyip meselâ ona göre işler yapılıyor mu?

B: Belki yapılıyordur bilmiyorum. O zor bir soru. İşin kendisine göre değişir yani. Meselâ ne kadar yeni bir teknoloji kullanıyor olduğuna göre değişir.

G: İzleyiciye güvenir mi peki, yeni teknolojiyi kullanıyor olsa sanatçı?

B: Tabii güvenebilir yani. Atıyorum sadece telefonunla algılayabildiğini bir iş olduğunu düşün, akıllı telefonla. Akıllı telefonu olmayan ne yapacak? Müzeden akıllı telefon ödünç alacak belki tamam mı? Bunları falan genelde hesaplarsın yani, düşünürsün bunları yani.

G: Peki izleyici sanat eseri ile nerede karşılaşmak ister Yeni Medya sanatıyla sizce?

B: Her yerde.

G: En çok nerede karşılaşmak istiyor? Yani cep telefonun ekranında mı...

B: İstiyor mudur bilmiyorum. Yani karşılaşmayı istemek diye bir şey olamaz.

G: Yani Sanat eserinin nerede görmek istiyordur?

B: Bilmem yani herhalde... Bence her yerde ya. Bunda bir gideyim müzeyi geziyim değil yani. Öyle şeyler tabi ki var da. Yani istemesi değil de bence soruyu daha doğru sormak lâzım. Nerede istiyordur diye bir soru var mı? Meselâ sen kendini nerede görmek istiyorsun meselâ?

G: Yani sanki sanat eseri ile şeyde karşılaşsam... telefon ekranında karşılaşsam bu bana sanat eseri ile... Eseri daha tanıdık kılmaya başlıyor. Dolayısıyla işte otobüste giderken de bakıyor olmak bir şey demek, ama beni müzeye çekiyorsa, müzeye çağırıyorsa sanat eseri hakkında başka şeyler düşünmeye başlarım herhalde.

B: Tamam.

G: Bana cevaplattınız soruyu.

B: Evet. Bence öyle. Bence doğrudur yani. Bir de şey olayı da var yani çok instance konusuna giriyor birazcık. Yani bir eserin çok fazla... Yeni Medya eserinin çok fazla

instance'ı var aslında. Enstantenesi yani nasıl diyeyim... Görünümü. Çeşitli görünümleri var. Yani sen bunun telefonda bir görünümüne sahipken, müzede başka bir görünümüne sahip olursun gibi düşünmek lâzım yani.

G: Doğası hep değişiyor zaten, başka mecralara geçtikçe.

B: Evet doğru. O yüzden fikir önemli.

G: Peki fikirde bunu meselâ işte, şurda telefonun ekranında görünce şöyle algılar, müzede görürse böyle algılar diye bunu önceden düşünüp mü tasarlamak lâzım işi?

B: E tabi. Önemli olur bu.

G: Peki sosyal medya siteleri, uygulamalar, bloglar sanat eserini seyirciye ulaştırmakta ne gibi bir rolü var?

B: Çok önemli rolleri var bayağı etkili.

G: Peki bu eseri gösterip bırakıyor mu yoksa seyirciyi müzeye mi çağırıyor?

B: İkisini de yapıyordur bence.

G: Tamam son soruya geldim. Sizin fikrinize göre siz kendi sanat eserinizi nerede sergilemek istersiniz?

B: Her yerde.

G: Yani ekranda da, sanalda da, fizikselde de....

B: Dağda, kırdan farketmez her yerde. Yapabileceğim her yerde benim için hiç önemli değil. Mekânın hiçbir önemi yok yani. Daha doğrusu gösterdiğim yerin önemi yok. Aynı zamanda hepsi de hiçbirini oluyor yani.

G: Ama yaptığınız eserin doğasına göre işte onun farklı yerlerde göstermek için belli teknolojileri ihtiyacınız var falan filan....

B: Yani şöyle bir şey var ben... Fikir önemli. Bir kere fikir ortaya çıktıktan ve bir şekilde dijitalleştikten sonra, o aldığı dijital form zaten herhangi bir şeye... fizikselliğe transfer olabilir, analog dünyaya transfer olabilir. Fiziksel demeyelim buna, analog diyelim. Bastırmak analog hale getirmek demektir değil mi? Onun hakkında bir performans yapmak analog hale getirmek demek. Onun hakkında ne bileyim ben başkalarının bir performans yapmasıyla analoglaştırmak demek dijitalde olan şeyi. Dolayısıyla dijitalin böyle bir yanı var zaten biliyorsunuz. Dijital bir defa... bir şey dijitalleşince onu analoga çevirmek zaten daha kolay oluyor, ama aynı kalite değil tabii yani. Başka şeyler, başka bir varlık onların ikisi yani. Meselâ ben buna bir örnek olarak şunu vereyim. Instance demiştim. Meselâ dijital fotoğrafçılığı düşün, edisyon diye bir şey var değil mi sanatta? Fotoğraf çekiyor bir tane. Fotoğraf ona meselâ beş edisyondur diyor. Video çekiyor, video beş edisyondur diyor. Her edisyonu biri satın alıyor falan. Meselâ bir tane de kendine edisyon ayırıyor. Böyle bir kural koyuyor, bunu kontrata yazıyor. Ben meselâ böyle bir şey yapmıyorum. Ben bir iş üretiyorum, bir sistem kuruyorum aslında. Ürettiğim şey bir nesne değil, bir sistem. Dolayısıyla dijital bir sistem oluyor. Dolayısıyla bir sürü çıktı verebilir. İşin kendisi, o çıktının kendisi değil, sistemin kendisi aslında. Veya sistemle beraber düşününce ancak işi anlayabilirsin. Ve her çıktı unique bir tekil nesne olabilir. Instance yapmıyorum o yüzden. Şey edisyon değil, instance yapıyorum o yüzden. Böyle bir fark var ve dolayısıyla her edisyon şey... her instance unique başka bir örneği yok yani.

G: Farklı sanat eserleri çıkıyor aslında.

B: İşte eser değil ama tek başına, instance diyebiliyorum. Edisyon gibi yani. Evet edisyon bir eserdir, instance da bir eserdir, değil mi? Ama instance her zaman sistemden bağımlı olduğunu düşünmen lâzım. Başka türlü düşünemezsin yani.

G: Sizin eklemek isteyeceğiniz bir şey var mı?
B: Yok yani, hepsi aşağı yukarı bu kadar bence.
G: Tamam, çok teşekkür ederim katıldığınız için.
B: Ben teşekkür ederim. Güzel oldu.



EK-3 Ingeborg Fülepp’le yapılan görüşmenin çözümlemesinden örnek sayfalar

Sayın hocam,

Sorularıma başlamadan önce tezim hakkında size kısa bir bilgi vermek isterim.

İsmim Nadide Gizem Akgülğil ve Anadolu Üniversitesi Sinema TV Bölümünde doktora öğrencisiyim. Doktora tezimde, Yeni Medya Sanatının tanımlanması, karakteristik özelliklerinin belirlenmesi ve bu sanat formu içinde mekânın kullanımı üzerine bir çalışma yürütüyorum. Çalışmanın bir parçası olarak Yeni Medya Sanatının önde gelen teorisyenleri, sanatçıları ve küratörleriyle görüşmeler yapıyorum. Bu görüşmelerdeki amacım Yeni Medya Sanatıyla ilgili olan insanların bu sanatı nasıl tanımladıklarını, sanatçıyı nasıl konumlandıklarını ve mekânı nasıl değerlendirdiklerini anlamaya çalışmaktır.

Görüşme boyunca söyleyeceğiniz her şey gizli kalacaktır. Araştırmacılar haricinde herhangi birinin bu bilgiyi görmesi mümkün değildir.

Katkılarınız için tekrar teşekkür ederim.

1. Tezimde isminizi “Ingeborg Fülepp şöyle düşünür...” şeklinde kullanabilir miyim?

Evet.

Demografik Bilgiler

2. Kendinizden biraz bahsedebilir misiniz? Yaşınız, eğitim durumunuz, işiniz? Ne zamandır bu işle uğraşıyorsunuz?

Zagreb’de doğdum, Berlin, Rijeka ve Zagreb’de yaşıyor ve çalışıyorum.

1973-1977 yılları arasında Zagreb’de Tiyatro, Film ve Televizyon akademisinde film çalıştım; 1985-1988 yıllarında yüksek lisansımı Amerika’da Harvard Üniversitesi Film ve video çalışmaları üzerine ve daha sonra Massachusetts Institute of Technology’de etkileşimli medya üstüne tamamladım.

2013 yılından bu yana Rijeka Üniversitesi, Uygulamalı Sanatlar Akademisi’nde (APURI) Yeni Medya ve Film/Video Düzenleme bölümlerinde profesör olarak görev yapıyorum. 2013-2016 arasında Uluslararası İlişkilerin dekan yardımcısıyım.

Bağımsız bir sanatçı olarak film, video, etkileşimli multimedya projeleri, video sanatı ve video enstalasyonları ile çalıştım. Uzun zamandır uzun metraj filmlerde, kısa belgesellerde, reklamlarda, müzik videolarında, TV ve Video prodüksiyonlarında film ve video editörü olarak çalışıyorum. Birçok uluslararası sergilerde, sempozyum ve festivallerde aktif rol aldım.

3. Kendinizi hangi sanat dalına ait görüyorsunuz? Ne tür sanat işleri üretiyorsunuz? Bağımsız sanatçı mısınız yoksa bir kuruma bağlı mı çalışıyorsunuz? *Üniversitelerde iki kere tam zamanlı olarak çalıştım: ilki 1970ler ve 1980lerde Zagreb üniversitesi Academy of Dramatic Art'ta öğretim görevlisi olarak, yıllar sonra 2013'te 61 yaşında Rijeka Üniversitesi, Uygulamalı Sanatlar Akademisinde profesör olarak işe girdim. Geri kalanında bağımsız film editörü, daha sonrasında medya sanatçısı ve medya sanatları sergilerinin küratörü olarak çalıştım. Medya sanat işleri video enstalasyonları, video sanatı, video ve müziğin kullanıldığı etkileşimli bilgisayar sanatlarıydı.*

3.1 Bu tezde kategorize edebilmek için sizi nasıl tanımlayabiliriz? Akademisyen mi, küratör mü yoksa sanatçı mı? *Bizim gibi farklı alanlarda aktif olan birçokları için sorunun cevabı aynı. Çoğu zaman biriyle ilk tanıştığımda ve ne yaptığımı ya da ne konuda uzman olduğumu sorduğunda, o kişi genelde güler ve kısaca cevabın çok karmaşık olduğunu söyler.*

Dolayısıyla ben hem akademisyen, hem küratör aynı zamanda da sanatçayım.

Yeni Medya Sanatının Tanımlanması

5. Sizce Yeni Medya Sanatı nedir? Yeni Medya Sanatını geleneksel sanat akımlarından ayıran nedir?

Medya Sanatı medya olarak adlandırılan şeyleri: fotoğraf, film, video, bilgisayarlar, aynı zamanda materyal olarak işlerde video kaset ya da bilgisayarın donanım elemanları gibi medyanın teknik bileşenlerini, son zamanlarda ise laboratuvarlardan geliyorsa biyolojik materyalleri, VR, Mobil telefonlar, uygulamalar vb. kullanan tüm sanatlardır.

Medya ve diğer sanatlar arasındaki tek fark sanayi devriminden sonraki zamanlarda geliştirilen üretken teknolojiyi kullanıyor olmasıdır. Fakat "medyanın arkeolojisi" olarak bilinen medya tarihinde, medyanın ve medya sanatlarının yüzyıllardır var olduğu hakkında birçok makale ve kitap okuyabiliriz, ama bir akım ve küçük çaplı bir prodüksiyon olarak karşımıza çıkmaz.

5.1. Medya Sanatları dediniz. Medya sanatlarını Yeni Medya Sanatı yerine kullanabilir miyiz yoksa farklı şeyler midir?

Bu bir tartışma konusu ve bunu bazen öğrencilerimle tartışırım. Yeni Medya Sanatı, daha yeni bir şey gelmediği sürece, ve bu son birkaç yıldır sürekli olan bir şeydir, yenidir. Teknoloji ilerledikçe ve sanatçılar kullandığı sürece, YENİ'nin anlamına sürekli eklenecek bir şeyler vardır. Bunu müzikte karşılaştırabiliriz. Çağdaş müzik, avant-garde müzik, yeni müzik, modern müzik vb. arasındaki fark nedir?

Bunu daha az karmaşık hale getirmek için, benim durumumda en yeni teknolojiyi denemediğimden ve kullanmadığımdan kendim için Yeni Medya Sanatçısından çok Medya Sanatçısı olduğumu söyleyeceğim. 10 yıl önce ya da daha fazla, Yeni Medya Sanatçısıyım.

EK-4 Görüşme analiz formundan örnek sayfalar

Bağlam Kayıtları	Betimsel Bilgi	Betimsel İndeks	Görüşmeci Yorumu	Genel Yorum
Chris Meigh Andrews 18.08.16	int.Chris Meigh Andrews_TR.docx	➤ “Yeni medya ne zaman değişti bilmiyorum ama şu anda büyük oranda dijital. Daha önceden videoyudu belki şimdi daha orta düzeyli bir şey haline gelmiştir. Yeni Medya olarak karakterize edilen neredeyse tüm işler bir anlamda dijital.” ➤ Fütüristlerle ya da Dada ile 20. Yüzyılın başlarında başladı ama kavram çok yeni. ➤ “Yeni her seferinde yeni olmayan bir şeye dönüşeceği için faydalı bir tanımlama değil.” ➤ Yeni medya en basit anlamda henüz kaide olarak kabul edilmemiş ve belki de edilmeyecek olan hakkında konuşma biçimi. ➤ Sanatçıların yeni teknolojilerle çalışma isteği ve yeni sergileme fırsatları. ➤ “Yeni medya denen şeyin en belirgin özelliği çok uzun süre yeni kalmaması ve bu tür pratiklerin eninde sonunda ana akıma dönmesi ya da reddedilmesi ya da dışlanması.” ➤ Yeni medya ana akım olamaz. Her zaman dışarıda ve kesinlikle ikincildir. ➤ Seyirci, eser ve sanatçı dinamik bir yapı içinde sürekli rollerini değiştiriyorlar. ➤ Seyircinin teknolojik yatkınlığı kimi zaman zararlı olabilir. ➤ Teknoloji, finansal kaynak, ulaşılabilirlik, sergileme olanakları gibi destek biçimlerine oldukça bağımlı. ➤ Yeni olanı orijinal olarak değerlendirebilir ya da alışık olmadığı için anlama ve özümseme problemi yaşayabilir. ➤ Genel olarak teknolojik aygıtları kullanıyor ama bazen de çeşitli	➤ Bağımsız sanatçı, yazar ve küratör. Elektronik ve Dijital Sanat emekli profesörü. Video sanatı, mekân tabanlı enstalasyon, dijital hareketli görüntü ve ses.	Yeni medya sorusuna dijital diyerek devam ediyor.

		nedenlerden dolayı kullanmıyor ya da kullanamıyor. ➤ “bir kaleme kolaylıkla ulaşabilir olmam, beni ressam yapar mı?” ➤ yeni medya kontrol sağlaması ve yeni potansiyellere olanak vermesi bakımından tercih ediliyor olabilir. ➤ İşin büyük bir kısmının bilgisayarlar tarafından yapıldığını düşünmek büyük bir yanlış. ➤ Sanatçının sahip olması gereken özel bir bilgi ya da kural yok ama tarihin 21. yüzyıl sanat pratiği bağlamlarıyla ilişkisini anlaması gerekecektir. ➤ Sanatçı tanımı değişmedi ama yeni pratik türleri eklenerek tanım genişledi. ➤ Bilgisayar mekânını da kapsar ama fiziksel tüm mekânları da aynı zamanda kullanır. ➤ Birçok durumda üretim yapılırken mekân göz önünde bulundurulur ama her zaman değil. ➤ İş mekâna özgüyse mekân önceden göz önünde bulundurulmalı ➤ Müzelere ihtiyaç duyulur ama müze ve küratörlerin yeni medyaya karşı daha açık olması gerekir. ➤ Sanal çalışmalar bile dünyanın bir parçasıdır. Sanat fiziksel mekâna her zaman ihtiyaç duyar. ➤ Yeni medya sanatları çoğunlukla müze ve galerilerin dışında sergilendi. Galeriler sadece deneyim için farklı mekânlar. ➤ Kamusal alanda sergilenebilir. ➤ Telefon ekranında eserle karşılaşmak kolay olabilir ama her zaman en etkili yöntem değildir. ➤ Sosyal medyanın önemi ve etkisi giderek artıyor. ➤ En iyi yer diye bir şey yok. Mekânın sergilemeye uygunluğu daha önemli.		
--	--	---	--	--

David Crowley 08.04.16	int.David Crowley_T R.docx	➤ Tüm teknolojiler daima önceki teknolojilerin hayaletini içlerinde barındırır. ➤ Kültürün teknolojik herhangi bir tanımı problemlidir. ➤ Yeni medya sanatı demek ödenek bulmada ve teknoloji tedarik etmede faydalı olabilir sadece. ➤ 60larda bilgisayar, 70lerde hologramlar, 90larda internet karşına çıkar. Teknoloji hep değişiyor. ➤ Herhangi tutarlı bir tanımda yeni medya sürekli hareket eder. ➤ Bir şey sanat yapıtı olarak ilginçse, sanatını ifade etmek için kendisine en uygun aracı kullanıyordur. ➤ Sanatçılar post-medium sanatçılar artık. Tek bir disipline bağlı değiller, ihtiyaç durumunda farklı araçları birlikte kullanabiliyorlar. ➤ Özel bir kategoriye ve araca ihtiyacı var mı bilmiyorum. ➤ Bazı insanlar için yeni medya sanatı anlamlı bir kategori. Dünyayı gördükleri şekilde ifade ediyorlar. ➤ Gerçek anlamda tüm zamanlar ve mekânlar için işte bu yeni medya sanatıdır diyebileceğimiz bir özelliği yok. ➤ Yeni her zaman değişir. O yüzden belki de dijital sanat demek daha doğru. ➤ Teknolojiyle tanımlanmak isteyen her tür pratik sorunludur. ➤ Eğer yeni medya sanatı sadece teknolojiyi test etmeye çalışıyorsa bu sanat için çok sığ bir işlev. Sanat için bundan daha büyük bir platform oluşturuyor olmalı. ➤ Felsefi alanda konuşması mümkün yeni medya sanatının. ➤ Yeni medya sanatlarının bazıları seyircinin katılımcı konumuna gelmesini bir soru olarak ele alıyor. O nedenle seyirci sanat eseri ve sanatçı arasındaki mesafe muhtemelen kısalmıştır. ➤ Seyircinin ne olacağı ve ne yapacağına dair beklenti 90ların sonunda kesinlikle değişti.	Akademisyen ve küratör. Bolter ve Grusin'in remediato kavramının altını çiziyor. Krzystof Wodiczko'nun işlerine bakmalısın.	Yeni medya denmesinden hoşlanmıyor. Claire Bishop ve Nicholas Bourriaud gibi yazar ve eleştirmenlerden söz ediyor. Catheline Hayes ve Bernard Stigler Sci-art 15 yıl önce İngilterede enstitülerde çok para vardı. The space isimli bir galeri açıldı. Will Olson tasarlamıştı binayı. Tam bir ağ mekânıydı. Bir yıl içerisinde başarısız oldu. Çünkü kimse içerik hakkında fikir sahibi değildi.
------------------------------	----------------------------------	---	---	--



YENİ MEDYA SANATI ÜZERİNE FENOMENOLOJİK BİR ÇALIŞMA

01

DİJİTAL MEDYA SANATI VEYA DİJİTAL SANAT

Yeni Medya Sanatı terimi yerine 'Dijital Medya Sanatı' ya da 'Dijital Sanat' terimlerini kullanmayı tercih eden görüşmeciler, 'yeni' kavramının tanımlanamaz yapısı ve belirsizliğinden söz etmişlerdir.

02

ETKİLEŞİMİN ÖNEMİ

Yeni Medya'nın karakteristik özelliklerinden biri olan etkileşim Yeni Medya Sanatının karakteristik özellikleri arasında da öne çıkmaktadır.

03

ERİŞEBİLİRLİK VEYA ULAŞABİLİRLİK

Dijital teknolojilerle üretilen eserlerin ulaşılabilirliğinin ya da erişilebilirliğinin daha fazla olduğunu söyleyen görüşmeciler, bu özelliğin hem sanatçının eser üretiminde, hem de seyircinin eserlerle karşılaşma sıklığında rol oynadığını belirtmektedirler.

04

TEKNOLOJİ ODAKLILIK

Dijital Medya aracının teknolojiyle bağlı olduğu görüşünü bildiren görüşmeciler, temelde elektrige ihtiyaç duyulduğunu söylemekte, 'teknoloji' yerine de 'gelişen teknolojiler' tanımını kullanmayı tercih etmektedirler.

05

BİR EKOSİSTEM OLARAK YENİ MEDYA

Kendi özel hayatlarında da sıklıkla dijital medya araçlarını kullandıklarını belirtmenin yanında, Yeni Medya'nın bir ekosistem olduğunu vurgulamaktadırlar. Teknolojinin karşısında aktif ve etkileşimli bir rolde olmak kaçınılmazdır.

06

DEĞİŞMEYEN SANATÇI TANIMI

Sanatçı tanımının değişmediğini belirten görüşmecilere göre, sanatçının sahip olması gereken şeyler, fikir ve içerik, merak ve tutku, yaratıcılık ve yetenek ve kullanılan araca hakimiyet olarak sıralanabilir.

07

ÜRETİM MEKÂNI OLARAK BİLGİSAYAR

Bilgisayar dijital sanat üretiminde vazgeçilmez bir üretim mekânı olarak ele alınmaktadır. Görüşmeciler bilgisayar ve sanal mekânların dijital sanat üretiminde kullanılan araçlar olduğunu söylemişlerdir.

08

FİZİKSEL MEKÂNIN ÖNEMİ

Her ne kadar sanal mekânlar üretimde etkin rol oynuyor olsalar da, bu aletlerin ve sanatçı bedeninin var olabilmesi için fiziksel mekân bir öncüdür. Fiziksel mekân zorunlu olarak var olacaktır.

09

MÜZE VE GALERİLERİN ROLÜ

Müze ve galeriler eserin bağlamını değiştirmede önemli bir rol oynamaktadır. Arşivleme ve saklama konularında işlev göstermelerine ek olarak, kurumsal yapılar olarak için sanat eseri olarak, kişinin de sanatçı olarak kabul edilmesinde müze ve galeriler belirleyicidir.

10

SEYİRCİNİN BELİRLEYİCİ ROLÜ

Dijital sanatlarda öne çıkan etkileşim kavramı sayesinde, seyirci eseri tamamlayan aktif bir kullanıcı olarak ele alınmaktadır. Bu nedenle seyircinin algısını yönetebilmek ve yeni deneyimler katabilmek için, eser üretim ve sergileme süreçlerinde, seyirci göz önünde bulundurulmalıdır.

11

ESERİN DOĞASININ SERGİLEME MEKÂNINA ETKİSİ

Dijital teknolojiler göz önünde bulundurulduğunda, dijital sanatlar için en uygun mekânlar teknolojik alt yapı yerleridir. Ayrıca kamusal alanlar ve festivaller de, görüşmeciler tarafından dijital sanatların sergilenebileceği mekânlar arasında sayılmaktadır.

01

DİJİTAL MEDYA SANATI VEYA DİJİTAL SANAT



YENİ MEDYA
SANATI NEDİR?

02 ETKİLEŞİMİN ÖNEMİ

03 ERİŞEBİLİRLİK
VEYA ULAŞABİLİRLİK



YENİ MEDYA
SANATININ
EN BELİRGİN
ÖZELLİĞİ NEDİR?



04 TEKNOLOJİ ODAKLILIK

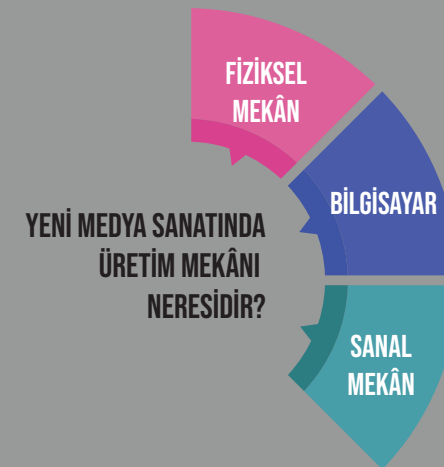
05 BİR EKOSİSTEM OLARAK YENİ MEDYA



06 DEĞİŞMEYEN SANATÇI TANIMI

07 ÜRETİM MEKÂN OLARAK BİLGİSAYAR

08 FİZİKSEL MEKÂNIN ÖNEMİ



YENİ MEDYA SANATINDA
ÜRETİM MEKÂNİ
NERESİDİR?



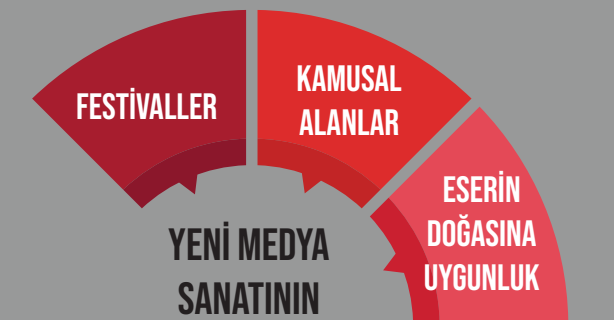
09 MÜZE VE GALERİLERİN ROLÜ

10 SEYİRCİNİN BELİRLEYİCİLİĞİ



YENİ MEDYA SANATINI
SERGİLEMEDE
SEYİRCİNİN
ETKİSİ NEDİR?

11 ESERİN DOĞASININ
SERGİLEME MEKÂNINA ETKİSİ



YENİ MEDYA
SANATININ
SERGİLEME MEKÂNİ
NERESİDİR?

Özgeçmiş

Nadide Gizem AKGÜLGİL

Eğitim

Y. Lisans	2012	İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Bölümü
Yandal	2010	Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü
Lisans	2010	Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü
Lise	2005	Aydınlıkevler Süper Lisesi

İş

Eylül 2017 -	Öğretim Görevlisi, Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Film Tasarımı Bölümü, Ankara
Eylül 2016 -2017	Öğretim Görevlisi ve Program Koordinatörü, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Programı, Ankara
Haziran 2015 – 2016	Öğretim Görevlisi, İpek Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Ankara

Eylül 2013 – 2015	Öğretim Görevlisi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seçmeli Dersler Koordinatörlüğü, Sinema Televizyon, Ankara
Eylül 2010 – 2012	Asistan, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Ankara

Kişisel Bilgiler

Doğum Tarihi: 14/06/1987 Cinsiyet: Kadın Yabancı Dil: İngilizce, İtalyanca