TC.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM VE TASARIM ANASANAT DALI
İLETİŞİM SANATLARI VE TASARIMI SANAT DALI

YENİ MEDYA SANATINDA "YENİ" ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA: YENİ OLAN NEDİR?

Yüksek Lisans Tezi

Fulya ÇALIŞKAN

İstanbul 2018

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM VE TASARIM ANASANAT DALI
İLETİŞİM SANATLARI VE TASARIMI SANAT DALI

YENİ MEDYA SANATINDA "YENİ" ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA: YENİ OLAN NEDİR?

Yüksek Lisans Tezi

Fulya ÇALIŞKAN

Öğrenci No: 090784008

Tez Danışmanı
Doç. Bengisu BAYRAK SHAHMIRI

İstanbul 2018

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum "Yeni Medya Sanatında "Yeni" Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?" başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 19/06/2018

Fulya ÇALIŞKAN

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

19/06/2018

Enstitümüz ***İletişim ve Tasarım*** Anabilim Dalı ***İletişim Sanatları ve Tasarım*** Programı yüksek lisans öğrencilerinden ***090784008*** numaralı ***Fulya ÇALIŞKAN'ın*** *"Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği"*nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği ***"Yeni Medya Sanatında "Yeni" Üzerine Bir Araştırma; Yeni Olan Nedir?"*** konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 29.05.2018 tarih ve 2018/22 sayılı toplantısında seçilen ve Taksim Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin *(c) bendi* gereğince (90) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu~~ oybirliği ile ***Kabul***/~~***Red veya Düzeltme***~~ kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
Doç. Dr. Bengisu BAYRAK SHAHMIRI
(Nişantaşı Üniversitesi)

ÜYE
Doç. Dr. Nazan ALİOĞLU
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH
(Beykent Üniversitesi)

Adı ve Soyadı: Fulya ÇALIŞKAN
Danışmanı: Doç. Bengisu BAYRAK SHAHMIRI
Türü ve Tarihi: Yüksek Lisans, 2018
Alanı: İletişim Sanatları ve Tasarım
Anahtar Kelimeler: Sanat, Dijitalleşme, Yeni Medya Sanatı

ÖZ

YENİ MEDYA SANATINDA "YENİ" ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA: YENİ OLAN NEDİR?

İnsanlık tarihinin daha iyi anlaşılmasında en önemli etkenlerden biri olan sanat pratikleri, tarihsel bilgiyi ortaya koymak için pek çok şekilde kullanılmış, araştırılmış ve incelenmiştir. Türkiye'de sanat tarihi yazınları çok eskiye dayansa da yeni medya sanatı üzerine yapılan çalışmalar hem pratik hem de teorik olarak henüz yaygınlaşmamış ve sanat pratikleri kapsamında detaylıca tartışılmamıştır. Bu tez çalışması kapsamında Türkiye'de yeni medya sanatı açısından üretimleriyle kabul görmüş sanatçıların görüşleri doğrultusunda yeni medya sanatı tanımının yapılması ve yeni medya sanatı pratiklerinin tartışılması hedeflenmektedir.

Bu tez çalışması kapsamında "Yeni medya teknolojileri; sanatı, sanatçıyı, sanat eserini, sanatsal üretim, sergileme ve paylaşım pratiklerini nasıl dönüştürmüştür?" sorusunun cevabını ortaya koymak için nitel bir araştırma yöntemi olan yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı-yapılandırılmış görüşme yönteminin kullanıldığı bu tez çalışmasında, Türkiye'de yeni medya sanatı çalışmalarının öncüsü kabul edilen 4 sanatçıya "sanatçı, sanat eseri, üretim, sergileme ve paylaşım pratiklerindeki" değişimi ortaya koymaya yönelik 25 soru sorulmuştur. Görüşmeler sonucunda elde edilen veri betimleyici analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Sanatçıların görüşleri doğrultusunda "yeni" kavramının her birinin üretim pratiği ve dahil oldukları süreç içerisinde farklılaştığı görülmüştür.

Name and Surname: Fulya ÇALIŞKAN
Supervisor: Doç. Bengisu BAYRAK SHAHMIRI
Degree and Date: Master, 2018
Major: Communication Arts and Design
Key Words: Art, Digitization, New Media Art

ABSTRACT

A RESEARCH ON THE "NEW" IN NEW MEDIA ART: WHAT IS NEW?

Art practices, which are one of the major components to understand the history of humanity, were used, studied and analyzed in a comprehensive way to reveal historical information. In Turkey, researches on new media art are in its infancy both theoretically and practically although art literature and the history of art goes back a long way. This Master's thesis aims to reveal a definition on new media art and discuss the practices of new media art by means of the comments made by the artists well accepted with their own artistic works in Turkey.

In this thesis, semi-structured interview technique as a qualitative research method was used in order to find and reveal the answer of the research question on "How do New media technologies transform the art, the artist, the work of art, the exposition practices?" In this thesis as carried out with semi-structured interview technique, 25 questions regarding the practices of "the art, the artist, the work, the exposition" were asked to 4 artists well accepted as the pioneers of new media art in Turkey. The data collected within the interviews were analyzed by using descriptive analysis. Consequently, it is seen that the meaning of "new" differs from an artist to the other one in accordance with their own artistic works and the process they are involved in.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın tamamlanmasında desteklerini ve anlayışını esirgemeyen, beni cesaretlendiren ve güler yüzünü eksik etmeyen çok değerli danışman hocam Doç. Bengisu BAYRAK SHAHMIRI' ye teşekkürü bir borç bilirim. Çalışmanın oluşmasını sağlayan, düşünce ve tecrübelerini tüm samimiyetleriyle aktararak bu teze katkı sunan sanatçılar Ali MİHARBİ, Candaş ŞİŞMAN, Burak ARIKAN ve Deniz' e de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Her zaman yanımda olan, hayattaki en büyük şansım canım aileme, eğitim hayatım boyunca hayranlık duyduğum ve meslek hayatında örnek aldığım çok değerli hocalarım Doç. Dr. Zeynep ÖZARSLAN 'a, Doç. Dr. Gülüm ŞENER 'e ve hocaların hocası özlem ve saygıyla andığım Prof. Dr. Ünsal OSKAY 'a, ayrıca bu süreçte yanımda olan tüm dostlarıma teşekkür ederim.

Teşekkürlerin ve yazılacak kelimelerin az geleceği, desteklerini hiç esirgemeyen can yoldaşlarım Sinan AŞÇI ve Sonat BAYRAM'a kalben ve sevgiyle binlerce teşekkürler…

Fulya ÇALIŞKAN
İSTANBUL – 2018

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ÖZET i
ABSTRACT ii
ÖNSÖZ iii
İÇİNDEKİLER iv
ŞEKİLLER LİSTESİ v
KISALTMALAR vi
1. GİRİŞ 1
2. DİJİTALLEŞME VE MEDYANIN EVRİMİ 4
2.1. Dijital Çağa Giriş ve Ağ Teknolojileri 5
2.2. Yeni Medyanın Gelişimi 12
2.3. Yeni Medya Sanatı 21
2.3.1. Yani Medya Sanatının Gelişimi 22
2.3.2. Sanatçı ve Üretim Pratikleri Açısından Yeni Medya Sanatı 28
2.3.3. Sergileme Pratikleri Açısından Yeni Medya Sanatı 41
3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ ve BULGULAR 51
3.1. Araştırma Yöntemi 51
3.2. Bulgular 56
3.2.1. Kavram Olarak "Yeni Medya Sanatı" 56
3.2.2. Yeni Medya Sanatında Sanatçı ve Eseri 66
3.2.3. Sergileme ve İzleyici Açısından Yeni Medya Sanatı 74
3.2.4. Yeni Medya Sanatının Sosyo-Ekonomi-Politiği 78
3.3. Değerlendirme 81
SONUÇ ve ÖNERİLER 86
KAYNAKÇA 91
EKLER 98

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 1 : Yeni medya, teknoloji ve insan ilişkisi 20
Şekil 2 : Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary 29
Şekil 3 : Ben Laposky, Oscillon 4, 1950 32
Şekil 4 : Computer Composition With Lines, 1964 33
Şekil 5 : Study in Perception, 1966 34
Şekil 6 : Cybernetic Serendipity Poster, 1968 35
Şekil 7 : Cybernetic Serendipity, Exhibition view, 1968 35
Şekil 8 : Kit Galloway -Sherrie Rabinowitz, Hole in Space Project, 1980 37
Şekil 9 : Charlotte Davies, Osmose, 1995, Real Time Frame Captures 38
Şekil 10 : John F. Simon- Every Icon 1997 39
Şekil 11 : Galloway, Rabinowitz – Electronic Cafe, 1984 43
Şekil 12 : Electronik Cafe Network, 1984 44
Şekil 13 : Jodi.org Home Page, 1995 45
Şekil 14 : HAT (Hybrid Arrested Translation) Kapak, 1998 48
Şekil 15 : Amber Festivali İlk Afiş, 2007..... 49

KISALTMALAR

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

ACM : Association for Computing Machinery

a.g.e :Adı geçen eser

akt. : Aktaran

Ar-Ge **:** Araştırma Geliştirme

ARPA : ABD Savunma Bakanlığı Gelişmiş Savunma Araştırmaları Projeleri Birimi

ARPANET : Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı

ASCII : Amerikan Bilgi Alışveriş Kodu

BİS : Beden İşlemsel Sanatlar Derneği

Bkz. : Bakınız

CERN : Avrupa Nükleer Araştırma Merkez

CD : Compact Disk

DJ : Disk Jockey

DVD : Digital Versatile Disc

ECI : Elektronik Kafe Enternasyonali

EAT : Sanat ve Teknolojide Deneyler

GPS : The Global Positioning System

HAT : Hybrid Arrested Translation

HTML : Hyper Text Markup Language

HTTP : Hypertext Transfer Protocol

İTÜ : İstanbul Teknik Üniversitesi

SCADA : Supervisory Control and Data Acquisition

SIHGRAPH : Special Interest Gourup for Graphics

TCP/IP : Transmission Control Protocol/Internet Protocol

TDK : Türk Dil Kurumu

VJ : Video Jockey

WWW : World Wide Web

1.GİRİŞ

Yeni medya sanatının ilk örneklerinden bu yana ortalama altmış yıl, web 'in hayatlarımızın her alanında vazgeçilmez bir parçası olmasının üzerinden yaklaşık 30 yıla yakın zaman geçmesine rağmen gerek iletişim bilimciler gerekse sanatçılar ve sanat kuramcıları halen yeni medya sanatının çerçevesini çizmekte zorlanmaktadır. *"Yeni Medya Sanatında 'Yeni' Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?"* isimli çalışmada, Türkiye 'de yeni medya alanında üretim yapan sanatçıların sanatta neyi "yeni" olarak gördükleri hakkında yapılan inceleme neticesinde elde edilen bulgular yorumlanarak yeni medyanın yeni yönü betimlenecektir.

"Yeni Medya Sanatında 'Yeni' Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?" isimli çalışmanın "Dijitalleşme ve Medyanın Evrimi" başlıklı bölümü literatür taraması kısmını oluşturmaktadır. Ulusal ve uluslararası kaynaklar taranarak hem iletişim hem de sanat kuramcılarının ve araştırmacılarının eserleri üzerinden kavramsal bir tartışma yürütülen bölümde sırasıyla; Dijital Çağa Giriş ve Ağ Teknolojileri, Yeni Medyanın Gelişimi ve Yeni Medya Sanatı konularına değinilecektir. Özellikle yeni medya sanatı başlığında Türkiye özelindeki gelişmelere ve tartışmalara da yer verilecektir.

Araştırma Sorusu

Bu tez çalışması kapsamında "yeni medya sanatı"nın tek bir tanımının yapılması mümkün olmadığı için, ifade edilen ihtiyaçlar ve ortaya koyulmaya çalışılan tespitler doğrultusunda "Yeni medya teknolojileri; sanatı, sanatçıyı, sanat eserini, sanatsal üretim, sergileme ve paylaşım pratiklerini nasıl dönüştürmüştür?" sorusunun cevabının ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Bu araştırma sorusuna göre, yeni medya teknolojileriyle birlikte sanatçının, sanat eserinin, sanatsal üretim ve sergileme pratiklerinin literatürde yer alan tartışmalarla ne oranda örtüştüğü ve ayrıştığı ele alınacaktır.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu tez araştırmasında, yeni medya teknolojilerinin sanatı nasıl dönüştürdüğünün sanatçı, sanat eseri, sanatsal üretim, sergileme pratikleri üzerinden incelenmesi hedeflenmektedir. Literatür taraması bölümünde ortaya konduğu gibi

Türkiye'de yeni medya sanatı alanında ulusal tez merkezinde 6 adet tez ve Ulakbim Dergipark listesinde yer alan dergilerde başlıkta yeni medya sanatı kavramını içeren 7 adet bilimsel makale mevcuttur. Bu nedenle, bu tez çalışması ile Türkiye'de az sayıda bilimsel çalışma içeren alan literatürüne, sanatçının deneyimlerinden yola çıkan sonuçlar ile bir katkı sunması hedeflenmektedir.

Sınırlılıklar

Bu çalışma kapsamında; sanat kurumları tarafından sanatsal üretimleri yeni medya sanatı olarak tanımlanan ve literatüre çalışmaları girmiş Türkiye'den dört sanatçı ile yapılan yarı-yapılandırılmış derinlemesine mülakatlar ile yeni medya sanatında neyin "yeni" olduğu araştırılmıştır. Türkiye'de düzenlenen sergi, festival, etkinlik, sanat yazıları, eleştirileri ve yayınları incelenerek seçilen sanatçıların yedisine ulaşılmış ve görüşme talebini kabul eden dört sanatçı ile bu çalışma yürütülmüştür. Türkiye'de yeni medya sanatı ile ilgilenen sanatçıların az olması, büyük bir bölümünün eğitim, çalışma ve proje gibi öncelikleri nedeniyle yurtdışında bulunmaları, tüm yeni medya sanatçılarına ulaşmanın zorluğu, derinlemesine mülakat tekniği nedeniyle görüşmelerin uzun vakit alması bu çalışmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Bununla beraber sanat ekosistemini oluşturan izleyici, kurum, eleştirmen, küratör, koleksiyoner, sanat tarihçisi ve kuramcısı gibi diğer önemli aktörleri araştırmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Bu çalışma sanatsal üretim pratikleri yeni medya sanatı olarak işaret edilen sanatçıların kişisel deneyimleri üzerinden yeni medya sanatını tanımlaması üzerine yapılmış bir çalışmadır.

Araştırmanın Yöntemi

Yöntem ve bulgular bölümünde nedenleri ile detaylı olarak anlatıldığı üzere bu çalışma, yeni medya sanatçıların deneyimleri doğrultusunda yeni medya sanatında yeni olanı tanımlamak üzere yapılmış betimleyici nicel bir çalışmadır. Bu çalışmayı analiz etmek üzere yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat tekniği kullanılmıştır. Çalışmanın Yöntem kısmında detaylarına yer verildiği üzere sorular dört ana başlıkta gruplanmış, toplam 25 soru sorulmuş, bazı görüşmelerde konuyu detaylandırmak adına destekleyici sorular da yöneltilmiştir.

Verilerin Toplanması

Bu çalışma kapsamında görüşmeyi kabul eden sanatçılarla yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Sanatçıların görüşmeleri ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Görüşmelerin deşifresi yapılarak görüşmeler konuşma dilinde, duraksamalar, sesler, cümle kesilmeleri gibi gündelik konuşmanın doğal akışında seyreden düzensizliklerle yazıya dökülmüştür. Görüşme deşifreleri değiştirilmeden, anlaşıldığı gibi yazıya geçirilmiştir. Ancak sanatçının yayınlanmasını istemediği bazı kısımlar etik gereği gizlilik teyidi ile deşifre metinlerinden çıkarılmıştır.

Araştırmanın Çözümlenmesi

Sanatçıların fikirleri ve görüşmedeki beyanları özetlenerek konu başlıklarına ve soruların sıralarına göre karşılaştırılmalı olarak bulgular bölümünde açıklanmaktadır. Araştırmadan çıkan genel bulgular ise değerlendirme bölümünde detaylıca incelenmektedir.

2. DİJİTALLEŞME VE MEDYANIN EVRİMİ

İçinde bulunduğumuz çağ teknoloji ve bilişim çağı olarak adlandırılmaktadır. McLuhan 'ın (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man* kitabında teknolojinin değeri, geleneksel anlamda insanoğlunun onu nasıl kullandığı ve bu doğrultuda nasıl biçimlendirildiğinden söz etmektedir. McLuhan'ın bu eserinde aracın insanın bir uzantısı olduğundan söz etmesinin üzerinden yarım asır geçmiş olmasına rağmen araçlar insanın uzantısı olmayı bırakmamıştır. McLuhan yanında yaşadığımız çağın teknoloji çağı olduğunu Castells (2013), Masuda (1990), Van Dijk (2004), gibi diğer birçok düşünür de ilan etmiştir. Bu nedenle, araçlardan vazgeçemediğimiz ve gelişimlerini, değişimlerini durduramadığımız bu çağı, teknoloji ve bilişim çağı olarak adlandırmaktayız. Teknolojinin hızlı değişimi, gelişimi ve beraberinde getirdiği yenilikler, bilginin kaynağına ulaşmayı kolaylaştırmakta, bilgiyi global bir ortama taşımaktadır. Bu vesileyle, toplumlar içinde ve arasındaki ortaklıkların arttırılması yoluyla bilişim toplumuna geçişi sağlamıştır.

İletişim teknolojilerinde yaşanan sayısız, sonu öngörülemeyen gelişmeler sonucunda, bilginin aktarılmasında ve geniş kitlelere ulaştırılmasında kullanılan araçlar çeşitlenmiş, bilginin yayılma hızı ve iletişim araçlarının etkinliği artmış, geleneksel medya yapısı üretim ve rekabet alanı, organizasyon türü, üretim organizasyonu, büyümeyi belirleyen faktörler, teknolojiyi belirleyen faktörler, karşılaştırmalı üstünlüğün kaynağı, Ar-Ge'ye verilen önem, diğer medyalarla ilişkiler, işgücü, işgücünün yapısı, gerekli eğitim, istihdam doğası, regülasyonlar, beşeri sermaye, varlıklar ve sektörel yapı (Kara, 2013,s.102) gibi pek çok konuda köklü bir değişime uğramıştır. Günümüzde veri üretim hızı ve veriyi işleme süresinin bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sonucunda artması neticesinde, bilgi evreni her geçen gün katlanarak büyük bir ivmeyle büyüyen bilgi kümesinden derlenen verileri sanal ortamda işleyerek yeniden kullanıma sunan medya teknolojilerine ve medya araç gereçlerine duyulan ihtiyaç, bu gelişime paralel olarak her geçen gün artmaktadır.

Yeni dünyada veri üretimine ve veri işleme hızına bağlı olarak medya araç ve ortamlarının kaçınılmaz dönüşümü bizi "yeni" tanımına ve medyanın üretim ve dağıtım araçlarına yeniden odaklanma zorunluluğu getirmektedir. Yeni kelimesi

TDK ’ya göre (18.01.2018, https://goo.gl/Ln7Z85) “eskinin yerine gelen, henüz gerçekleşmiş, tanımlanamayan, güncel, bilinmeyen, üzerinden çok zaman geçmemiş” gibi birtakım anlamlar taşımaktadır. Kelime anlamıyla devingen ve süreklilik arz eden bu sıfat, teknoloji ve bilişimin birbirine entegre olarak hızla ilerlediği bu çağda, “yeni medya” kavramını da belirsiz kılmaktadır.

Yüzyılın başından beri bilim ve teknoloji birlikteliğinin güçlenmesiyle, icatlar, buluşlar, yenilikler ardı ardına yaşanmaktadır. İnsanlık tarihine baktığımızda buluşların çağ açıp çağ kapattığı; bilginin, bilime, bilimin teknolojiye dönüşmesinin yüzlerce yıl aldığı zamanlardan, yıllar geçmeden birbiri peşi sıra gerçekleşen ve neredeyse her alanda insanlığın bilinmezlerinin ve engellerinin kaldırılmaya çalışıldığı bir hız çağındayız. 21. yüzyıl öncesiyle kıyaslandığında çok kültürlü toplumsal yapıların oluşmaya başladığı, bu nedenle iletişim teknolojilerinde değişimin bir zorunluluk haline geldiği, çok kanallı bir bilgi akışına sahip olmamızdan ötürü insanlığın bilgi birikiminin daha hızlı geliştiği bir dönem olmayı sürdürmektedir. Tüm sistemlerin dünya tarihine damga vuran iki büyük savaşın yaşandığı yüzyıl öncesinde hayal edilemeyecek kadar güçlü değişimi, bunun en belirgin kanıtı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bilginin işlenmesini ve saklanmasını kolaylaştıran dijitalleşme, yayılmasını sağlayan internet teknolojisi aynı dönemde çıkmasa da gelişimi birbirini destekleyici şekilde ilerlemiştir. Bu bölümde sırasıyla, tarihsel süreç içerisinde dijitalleşme ve ağ teknolojilerinin oluşumu, internet ve yeni medya teknolojilerinin gelişimi ile yeni medya sanatı üzerine yürütülen kavramsal tartışmalar üzerinden literatür incelemesi yapılacaktır.

2.1. Dijital Çağa Giriş ve Ağ Teknolojileri

“*Modern elektronik iletişim araçlarının dünyayı tek bir 'Evrensel Köy'e dönüştüreceğini*” savunan iletişim bilimci Marshall McLuhan 'ın tanımladığı gibi neredeyse tüm insanlık ‘Evrensel Köy’de varlığını sürdürmeye çalışmaktadır (Oskay,

2000, s. 207). McLuhan; *"İnsanları birbirine bağıntılayan günümüz elektroniği dünyamızı yeniden global bir köy olarak biçimlendiriyor"* diyerek, yaşadığımız çağın teknolojik imkanlar sayesinde, geçmiş yüzyıllardan farklı olarak daha hızlı, daha erişilebilir, daha şeffaf, sınırları kaldırılmış bir düzene doğru yol aldığını işaret etmektedir (McLuhan ve Fiore, 2005, s. 67). Davranışlarımız, üretim ve tüketim biçimlerimiz ve bunların deneyimlendiği kamusal alanların neredeyse her şekilde değiştiği bir dönemi yaşamaktayız. Bu köklü değişime neden olan dijital devrime değinmeden önce dünyanın küçülmeye başlamasındaki ilk etkinin 18. yüzyılda başlayan sanayi devrimi olduğu söylenebilmektedir. Sanayi devriminden günümüze daima yükselen bir grafik çizen bilim ve teknoloji birlikteliği günümüz dünyasının şekillenmesindeki en önemli unsudur. Tarihsel süreç içerisinde telgraftan robotlara birbirinden önemli buluşlar ve gelişmeler yaşanmıştır ve bundan sonra daha da hızlı bir şekilde yaşanmaya devam edeceği şüphesizdir. Ancak bu buluş ve gelişmelerin önemleri konusunda en ufak bir tereddüt olmamasına rağmen, yine de bu çalışma kapsamında hepsine yer vermek olanaklı değildir. Bilgi toplumu, ağ toplumu ve dijitalleşme açısından bu bölümde yer alan gelişmeler ilk örnekler olması açısından önemlidir.

Teknoloji tarihçisi Forbes (1958), birinci sanayi devriminin ana olgusu kabul edilen buhar gücünün teknolojik gelişmeleri hızlandıran itici güç olmadığını, asıl itici gücün ikinci sanayi devriminin ana olgusu olan elektrik olduğunu belirtmektedir (Castells, 2005, s.49). Bilgi toplumu üzerine araştırmaları ile tanınan Manuel Castells bunun sebebini, yalnızca elektrik üretimi ve dağıtımı sayesinde diğer bütün alanların kendi uygulamalarını geliştirecek ve birbirine bağlanabilecek olmasına dayandırmaktadır. Dikkat çektiği diğer bir nokta ise, elektrikli telgrafın yaygınlaşarak, elektriğin yayılmasına paralel dünyayı geniş ölçekte birbirine bağlayan bir iletişim ağına dönüştürdüğüdür. Böylece üretmek, dağıtmak ve iletmek için gerekli olan enerji, iki sanayi devrimi ile bütün bir ekonomik sisteme yayılarak, bütün sosyal dokuya işlemiştir. Ucuz, erişilebilir, seyyar enerji kaynakları yaygınlaşarak insan aklının yeni gelişmeler ve yeni sistemler üretmesi için gereken maddi temelleri atmıştır (Castells, 2005, s. 48-49).

Castelles'in ikinci sanayi devrimini bilgi çağının lokomotifi olarak görmesine ek olarak, yeni medya üzerine çalışmaları ile tanınan Lev Manovich (2011) ise dijitalleşmenin ve yeni dünya düzeninin hazırlanmasına etki eden en önemli gelişmeleri 1800'lü yıların ortalarına kadar götürmektedir. Manovich'e (2011) göre, Jacquard'ın delikli kartların yardımı ile karmaşık desenler dokuyabilen "Dokuma Tezgahı", bu tezgahın çalışma prensipleri ile büyük benzerlik gösteren Babbage'nin sayısal hesaplamalar yapan "Analitik Makinesi" ilk bilgisayarların yolunu açarken, Louis Daguerre'un icadı "Daguerreotype" medya aracı olarak görüntünün kayıt altına alınası adına, ufuk açıcı gelişmeler olarak tarihe geçmiştir (Manovich, 2011, s.467-468).

Modern kitle medyası ve bilgisayarın gelişimi aynı zamanlarda başlamasına rağmen çok uzun süre bu iki teknoloji bir araya getirilememiştir. 21.yüzyılın başlarından itibaren ve bilgisayar ve medya teknolojileri, Alan Turing'in öncülük ettiği icadı "Evrensel Turing Makinesi" ile birlikte birbirine yaklaşmaya başlamıştır. Bir hesap makinesi olan Evrensel Turing Makinesi'nin en önemli özelliği bir insanın yapabildiği her hesaplamayı yapmasıyla birlikte, çalışma prensibi olarak film projektörüne benzemesidir. Bu benzerliğin bir tesadüf olmadığını belirten Monavich, veri hesaplama ve medya araçlarının birbirine yaklaştığını ve bu süreçten sonra teknolojinin birbirine entegre olarak gelişiminin hızlandığına değinmektedir (Manovich, 2011).

Sesin ve görüntünün kaydedilebilmesi önce radyo, sonra televizyon gibi önemli kitle iletişim araçlarının gelişmesine olanak vermiştir. Birbiri ardına yapılan buluşlar, dünyayı birbirine bağlayan bir ağ sistemi oluşturmuştur. Yeni enformasyon teknolojileri 1970'lerden sonra yaygınlık kazanmış, gelişmeler hızlanmış ve mikro elektronik, bilgisayar ve telekomünikasyon sistemleri birbirine yakınlaşmıştır. 1971'de çipe yerleştirilmiş bilgisayarın icadı, bilgi işleme gücü her yere monte edilebilir hale getirmiştir. 1990'ların ortalarına kadar tek bir çipte devrelerin daha fazla uyum kapasitesine sahip olması için çalışmalar hızla devam etmiştir. Mikro-elektriğin gelişmesi, bilgisayar kapasitelerinin hızla artmasına ve bu teknolojinin bulaşık makinelerinden, mikrodalga fırınlara, otomobillere uzanan geniş bir yelpazede kullanımını da beraberinde getirmiştir. (Castells, 2005, s. 51-53).

1980'li yıllardan milenyuma kadar olan süreçte çiplerin gücünün artması, mikro bilgisayarların da gücünü arttırmıştır. Mikro bilgisayarlar gittikçe portatifleşerek ağlar halinde işlemeye başlamış, bu sıra dışı çok yönlülük, elektronik bir ağa dahil olup bilgi işlem gücünü paylaşarak, hafızayı ve işlem kapasitesini arttırmıştır. Bu beceriyle 1990'larda bilgisayar çağının yönünü, merkezi veri toplamadan ve işlemden ağlar oluşturmuş interaktif bilgisayar paylaşımına yönlendirmiştir (Castells, 2005, s. 56).

Teknolojik sistemin bütünü değil, toplumsal ve örgütsel iletişim de değişmiştir. Ağlar kurma becerisi 1970'lerde telekomünikasyon ve bilgisayar ağları oluşturma teknolojisinin gelişmesi ile mümkün olmuştur. Telekomünikasyon da "bağlantı" teknolojilerinin gelişimi ve yeni bağlantıların gelişmesi sonucu devrim geçirerek, opto-elektronik[1] ve dijital paket aktarımı teknolojisindeki büyük atılımlar, aktarım hatları kapasitesinin gelişmesine yardımcı olmuştur. Opto-elektroniğe dayalı aktarım kapasitesindeki bu gelişme internetin temellerini atmıştır (Castells, 2005, s. 57).

Radyo tayfının farklı biçimlerde (geleneksel radyo yayıncılığı, doğrudan uydu yayıncılığı, mikrodalgalar, dijital cep telefonları gibi) kullanılmasının yanı sıra, yüksek frekanslı sinyaller taşımak için imal edilmiş kablolar ve fiber optik, farklı amaçlara uyarlanabilen aktarım teknolojileri gibi gelişmeler seyyar kullanıcılar arasında her yerde, her zaman iletişim kurmayı mümkün kılmaktadır. Bu teknolojik gelişmelerin 1990'larda cep telefonlarına uyarlanması, tüm dünyada büyük hızla yayılmasını sağlamıştır. 2000'lere geldiğimizde evrensel bir kapsama alanına sahip kişisel iletişim aygıtı için gerekli teknolojinin hazır olduğu görülmektedir. Bütün bu elektronik teknolojinin interaktif iletişim alanında birleşmesi, Enformasyon Çağı'nın son devrimci teknolojik aracı olan internetin oluşumuna yol açmıştır (Castells, 2005, s.53-58).

[1] Opto-elektronik, ışıkla etkileşen elektronik aygıtları inceleyen ve bu aygıtların uygulanmasını konu alan bilim dalıdır. İletişim sektörü başta olmak üzere hızla büyüyen ve her geçen gün hayatımızdaki önemi artan bir teknolojidir. Opto-elektronigin hayatımıza girerek yaşam şeklimizi değiştirdiği bazı uygulamalar şöyledir; Barkod okuyucular, Manyetik kayıt ortamı CD, VCD, DVD, Takip sistemleri, Gece görüş cihazları, Optik fiberler, Lazer, Lazer ile soğutma sistemleri. (Kaynak: Sarı, Hüseyin, Optoelektronik, TÜBA (Türkiye Bilimler Akademisi), Ulusal Açık Ders Malzemeleri, https://goo.gl/qVoxie, Erişim Tarihi: 10.05.2018)

20. yüzyılın son otuz yılında ortaya çıkan ve gelişen internetin keşfinde ve kullanılmasında ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Kurumu'nun (ARPA), nükleer saldırılardan etkilenmeyecek bir iletişim sistemi geliştirme çalışmaları temel olmuştur. Askeri amaçlı, iktidar destekli araştırmalar için oluşturulan ilk bilgisayar ağı, ARPANET adıyla 1 Eylül 1969'da kurulmuştur (Abbate, 2011, s.473). İnternetin ilk işlevi olan bilgisayarlar arası bağlantı kurma, ağ katılımcıları arasında e-posta iletişiminin mümkün olması bugün de bilgisayar iletişiminin en yaygın biçimi olarak yerini korumaktadır.

Bilgisayarlar için ilk modem, 1978'de Chicago'lu iki öğrenci, Ward Christensen ile Rand Suess tarafından, telefon kullanımı sağlayacak ücretsiz bir sistem bulmaya çalışılırken icat edilmiştir. 1979'da bilgisayar dosyalarının bir ana sistem gerekmeksizin doğrudan aktarımını sağlayan X Modem Protokolünü yaymış, bu teknolojiyi yayarken hiçbir ücret almamışlardır. Çünkü amaçları iletişim imkanlarını mümkün olduğunca genişletmekti. ARPANET'in dışında kalan bilgisayar ağlarının modem yoluyla birbirleriyle iletişim kurmasını sağlamışlardır (Abbate, 2011, s.474). Pentagon'un kapalı devre askeri amaçlı ağı desteklediğinin aksine, sivil oluşumlu ilk hareket "hacker"lık[2], muhalif bir bilgisayar kültür ortaya çıkarmıştır. Ağ sisteminin en önemli unsurlarından olan modemin icadı "hacker" diye adlandırılan sivil öncülerin buluşlarıyla olmuştur.

1979'da Duke Üniversitesi, Kuzey California Üniversitesinden ARPANET'e alınmayan üç öğrencinin bilgisayarların normal telefon hattı üzerinden bağlanmasını mümkün kılan bir versiyonunu geliştirmesi, böylece bilgisayarlar arası çevrim içi bir tartışma forumu olan Usenet'i ortaya çıkarmıştır. Usenet ilk geniş çaplı elektronik tartışma ortamlarından biri olmuş, kişisel bilgisayarların, ağların iletişim becerisinin

[2] TDK'ya göre (18.01.2018, https://goo.gl/PSfVLw) "Bilgisayar Korsanı; Bilgisayar ve haberleşme teknolojileri konusundaki bilgisini gizli verilere ulaşmak, ağlar üzerinde yasal olmayan zarar verici işler yapmak için kullanan kimse" olarak tanımlanmaktadır. Ancak bu ideolojik bir tanım olup başka bir felsefik tartışmanın konusudur. Metin içerisinde kullanılan anlamı olumlu bir anlam taşımaktadır. Bu konu hakkında Alternatif Bilişim Derneği Tarafından hazırlanan (2013) "Hack Kültürü ve Hactivizm" isimli kitapta ise Hacker; "Bilgisayar sistemlerine erişim yetkisi olmadığı halde sisteme erişmenin bir yolunu bulan ve sistemden bazı bilgileri alan, sistemin isleyişini değiştiren veya sonlandıran kişi veya kişiler." olarak tanımlanmaktadır (Alternatif Bilişim, 2013, s.9).

gelişmesi, bülten tahtası sistemlerinin önce ABD'de, sonra dünya çapında hızla yayılmasını sağlamıştır. Bülten tahtası sistemi karışık ağ sistemi gerektirmeden bilgisayar, modem, telefon hattı ile çalışan bir sistemdir. Böylece bu sistemler her türlü ilgi alanı ve kişisel merak için bir ilan tahtası haline gelerek farklı veya benzer fikirler etrafında kümeleşen "sanal cemaatleri" yaratmıştır (Castells, 2005, s. 63-64).

Bu gelişmelerin gösterdiği üzere sivil öncülerin katkıları, askeri ve iktidar odaklı gelişen internetin, toplumun kullanımına açması ile birlikte şeffaf, eşit ve özgür bir alan yaratarak sivil bir alan oluşmasına yardımcı olmuştur. Düzene karşı sistemin kendisini kullanarak, yeni bir düzen yaratan teknolojik sivil gelişmeler, toplumsal, sosyal ve kültürel değişimlerin hız kazanmasına olanak vermiştir.

1990'larda internet sistemlerinin içerikleri yerlerine göre değil de bilgiye göre düzenleyen, sonra da kullanıcılara istedikleri bilgiyi bulabilmeleri için kolay bir arama sistemi sunan yeni uygulama "world wide web"in icadı, kullanıcıların bilgiye erişimini kolaylaştırmıştır. Bu icadı Cenevre'deki Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezinde (CERN) görevli Tim Berners Lee, Robert Cailliau ve arkadaşları gerçekleştirmiştir. *CERN "world wide web" yazılımını internet üzerinden bedava dağıttı. İlk web siteleri de dünyanın önde gelen araştırma merkezleri tarafından kuruldu* (Castels, 2005, s. 65). Berners Lee, kişisel bilgisayarların giderek görselliğe yaklaştığını ancak internetin daha metinsel kaldığının farkındaydı. O da multimedya verilerinin daha kolay paylaşılmasını sağlayan ve bilim insanlarının birlikte çalışmasını kolaylaştıran, bilgisayarlarda ortak çalışacak TCP/IP protokolünü tasarlamış ve bu sistemin üzerinde çalışacak, HTML (hyper text markup language) işaretleme dilini geliştirerek, tüm bilgisayarların veri için ortak dil kullanmasını sağlamıştır. Web tarayıcıları ve web sunucuları arasında bilgi değiş tokuşuna olanak tanıyan HTTP (Hypertext Transfer Protocol) sistemi ile de İnternetin evrensel bilgi havuzu yaratmasını sağlayacak ortamı sağlamış oldu ve herkes tarafından ücretsiz kullanılabilmesi için dünyaya hediye etmiştir (Abbate, 2011, s.476-478).

Janet Abbate (2011) "İnternetin Popülerleşmesi" isimli makalesinde, Tim Berners Lee'nin dayandığı bilgisayar geleneğinin, ARPANET'in ve internetin askeri kökeninden uzak olduğundan bahsetmektedir. Lee, 1960 ve 70'lerde "hacker"ların

muhalif bilgisayar kültürü felsefesine yakın bir duruş sergilemektedir. 74 yılında karşı kültürün öncülerinden olan Ted Nelson, "Bilgisayar Özgürlüğü" (Computer Lib) adında bir manifesto yayınlamıştır. Bu manifesto, sıradan insanların bilgisayar kullanmayı öğrenmeleri gerektiğinin yanı sıra, hipermetin diye adlandırdığı bir bilgi düzenleme sistemi önermekteydi. Hipermetin bilgiyi doğrusal şekilde sunmak yerine bilgi parçalarını birbirine bağlayacak bir sistem olarak tanımlanmıştı. Berners Lee de dünyadaki bütün bilgisayarları birbirine bağlayarak "dünya çapında bilgi ağı yapmayı" başardı. Ancak bu hipermetinsel sisteme katmış olduğu en önemli özellik multimedya (çoklu ortam) içeriklerinin eklenmesiydi. Sistem sadece metinsel değil, görsel paylaşımına da imkân vermekteydi. İlerleyen zamanlarda ses ve video da sisteme dahil oldu (Abbate, 2011, s.477).

Netscape şirketi 1994'te Silicon Graphics'in kurucusu Jim Clark ve Web için ilk pazar araştırma programı olan Mosaic'i kuran hacker programcıların takım lideri olan İllinois Üniversitesi'nden mezun Marc Andressen tarafından kurulmuştur. Böylece Netscape kullanıcılarına uluslararası arayüzü ile hemen hemen her tipte iletişim cihazı ile Web'e basitçe ulaşma imkânı sunmuştur. Böylece yeni tarayıcılar ya da arama motorları hızla gelişmiş, bu gelişmeler bilgilerin sistemli şekilde saklanmasına ve kolayca kullanımına olanak sağlarken, internet kullanımının geniş kitlelere yayılmasına da imkân tanımıştır (Casumano ve Yoffie, 1999, 72).

1990'lardan sonra internetin iletişim gücü, telekomünikasyon ve bilgisayarlar arasındaki yeni gelişmelerle birlikte hızla yayıldı ve tüm dünyada kabul gördü. Castells (2005, s.68);

> *"Bin yılın dönümünde, bilişim teknolojisinin yeni cephesinde, kimyasallara dayalı ya da biyolojik temelli nanoteknoloji yaklaşımının çip yapımına uygulanması görünüyor. Bu teknolojileri temel alan bilgisayar bilimciler milyarlarca mikroskobik bilgi işlem aygıtının her yere yayılabileceği bilgisayar ortamları olasılığı üzerinde duruyorlar. Bu da demek oluyor ki bilgisayar ağları hayatımızın dokusu haline gelecek"*

öngörüsünde bulunmuştur.

Bu öngörüleri uzak bir geleceği işaret ediyor gibi görünse de bugün hareketli aygıtlarla internete bağlanmak nefes almak kadar sıradan bir hadise olarak deneyimlenmektedir. Robot teknolojileri, yapay zekâ, öğrenebilir yapay zekâ, makine makine etkileşimi, insan vücudunda organların yerini tutan elektronik parçalar, taşınabilir, uyarlanabilir ve kesintisiz iletişim teknolojileri, gelecek için insan vücuduyla bütünleşik teknolojilerin de yolda olduğunun sinyallerini vermektedir. Teknoloji, yaşamımızın en vazgeçilmez unsurlarından biri olmayı sürdürmektedir. Ağdan bağımsız ilerleyen bu teknoloji ve ağ birlikteliği, en güncel haliyle "yeni medya" kavramını karışımıza çıkarmaktadır.

2.2. Yeni Medyanın Gelişimi

Yeni medya kavramı üzerine pek çok tanım yapılmaktadır. Her geçen gün değişen bu tanımlamanın en temel bileşenleri, "bilginin, deneyimin ve kaynağın kimde olduğu üzerine yaşanan radikal değişimi" (Croteau ve Hoyner, 2003); "kişilerarası ve kitle iletişim arasındaki sınırların bulanıklaştığı ses, video ve elektronik yazılı iletişimin evrensel ağının evrimleşmesi" (Neuman, 1991); "yaşanan teknolojik gelişmelerin medyaları aşamalı bir şekilde dönüştürmesi" (Manovich, 2001) özellikleri üzerinden değerlendirilmektedir (Yanık, 2016). Yeni medya olarak sayılabilecek ortamlar tartışmalı da olsa, bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik ortamları, multimedya, yazılım, web siteleri, bloglar, wiki'ler[3], e- posta, interaktif televizyon, mobil medya, podcast gibi tanımlar çoğunlukla bu tanıma dahil edilir. Teknolojinin yeni medyaya sunduğu en büyük imkân ise tümleşik medya sistemlerinin yaygınlaşmasıdır. Birçok aracın ve sistemin birbirine entegre çalışma prensipleri geliştirmesi ile yeni medya araçları, klasik medya araçlarından ayrılmaktadır.

[3] Wiki; Özgür Belgeleme Lisansı altında kullanıcıların yeni sayfa yaratmasına, sayfalarda düzenlemeler yapmasına ve bu sayfaları birbirine bağlamasına izin veren (olanak sağlayan) bir yazılımdır. Gruplar, wiki sayesinde kolayca büyük dökümantasyonlar oluşturabilir. İki dosya arasındaki farkları bulmaya yarayan program özelliği sayesinde sayfanın önceki sürümleri görülebilir ve böylelikle belgeler arasındaki sürüm farklılıkları takip edilebilir. Sayfalar arasındaki bağlantılar ve sayfa biçimlemeleri sistem tarafından otomatik olarak yapılandırılacağından, bilgiye erişme ve bilgi belgeleme wiki ile son derece kolaylaşmaktadır. (Wikipedia, 2005. https://goo.gl/q31nmJ)

Yeni medya tanımını yaparken Manovich beş temel prensiple açıklar; sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik, kod çevrimi (Manovich, 2001, s. 27-48). Bu prensiplere baktığımızda "sayısal temsil" matematiksel simge ve algoritmalarla ortak bir dil oluşturmasını; "modülerlik" sayısal temsille doğrudan alakalı olup birbirinden bağımsız formatların aynı ortamda bulunmasına rağmen ayrı ayrı müdahale edilebilir olmasını; "otomasyon" yeni medyanın, kullanıcı olmadan üretebildikleri etkinlikleri; "değişkenlik" sayısal temsil ve modülerliğin bir uzantısı olup, Yeni medya, birbirinden katı bir biçimde ayrılan nesnelerin dahi aynı nesnenin uzantısı olarak farklı şekillerde sunulmasını; "kod çevrimi" yeni medyanın iki temel katmanını sosyal katman ve bilgisayar katmanı sembolize etmektedir (Dilmen ve Öğüt, 2006, s.19-20).

Altunay "Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran" adlı çalışmasında yeni medyayı bireysel ve kitlesel iletişim ihtiyacını sağlamak üzere çift yönlü ve anında gerçekleşen, zaman ve mekân sınırı olmadan farklı iletişim süreçlerinin yönetilmesini sağlayan *çağdaş* araç ve ortamlar olarak tanımlamaktadır (Altunay, 2012, s. 14). Burada tanımladığı çağdaş kavramı, güncel kavramının yerini tutmaktadır ve yeni olanın güncel olduğu perspektifi üzerinden oluşturulmuştur. Yeni medya Lister ve arkadaşları tarafından da sayısal, etkileşimli, hipermetinsel, sanal, ağsal ve simülasyon ile tanımlanmıştır (Akt. Yanık, 2016, 902) .

Ayrıca Lister vd. yeni medyanın gelenekselden ayrılmasını ve nelerin yeni olduğunu altı madde de açıklamaktadır (akt. Altunay, 2012, s. 14-15).

> *"1.Yeni metinsel deneyimler; zevk, eğlence ve medya tüketim kalıpları (bilgisayar oyunları, simülasyonlar, film efektleri) için yeni türler ve yeni medya metinleri.*
>
> *2. Dünyayı temsil etmenin yeni yolları; yeni temsili olanakları ve deneyimleri (üç boyutlu sanal ortamlar, ekran tabanlı interaktif multimedya) sunan ve her zaman açıkça tanımlanamamış medya.*
>
> *3. Özneler (kullanıcılar ve tüketiciler) ve medya teknolojileri arasındaki yeni ilişkiler; gündelik yaşamda kullanılan iletişim araçlarında, bu iletişim araçlarının ürettiği görüntülerinin kullanımında, alımlanmasında ve bu medya teknolojilerinin anlamlandırılmasında yaşanan değişimler.*

4. Simgeleştirme, kimlik ve toplum arasındaki ilişkide yeni deneyimler; çevremizi saran dünyayı ve bu dünya içindeki yerimizi algılamamız yöntemlerinde etkisi olan, kişisel ve toplumsal zaman, alan ve mekan deneyimlerimizde ortaya çıkan değişimler.

5.Biyolojik bedenin yeni medya teknolojileri ile ilişkilerinden ortaya çıkan yeni fikirler; insani olan ile yapay olan, doğa ile teknoloji, beden ile (yeni medya araçları gibi) teknolojik protezler ve gerçek ile sanal arasındaki kabul edilmiş ayrımlardan ortaya çıkan denemeler.

6. Yeni üretim ve organizasyon modelleri; medya kültürü, endüstri, ekonomi, erişim, mülkiyeti kontrol ve kurallardaki geniş çaplı yeniden düzenlemeler ve entegrasyonlar."

Özetle yeni medya kavramı üzerine düşünürken, tüm bu bileşenler ve prensipler ışığında medyalardaki ağ bağlantısının, interaktivitenin, yakınsamayı destekleyen sistemlerin bir araya geldiğinden söz edilebilmektedir. Bununla beraber kullanıcıların sayısal temsili, tüketicisinin aynı zamanda üretici olduğu ve kolektif yapıları doğurduğu bir sistem, çoklu yapıları destekleyen bir oluşum, sınırları kaldırılmış ve zamanı aşmış bir alan olarak yeni medya tartışılmaya devam edilmektedir.

Yeni medya, geleneksel medyadan ayrılmaya çalışılarak birtakım tanımlamalar, kavramlar, prensipler ile açıklanmaya çalışılmaktadır. Oysa "yeni" kelimesinin anlamsal olarak taşıdığı devinim ve süreklilik, yeni medya için değişmez bir tanım yapmayı zorlaştırmaktadır. Yanık'ın da benzer şekilde ifade ettiği gibi bu "yeni medya kavramının kurulumundaki "yeni" kelimesini bir post modernizm dokunuşu olarak görmek yanlış olmayacaktır" (Yakın, 2016, s. 904).

Dilmen ve Öğüt (2006, s. 19) ise, eskinin zıttı yeni olmadığını, eskiyi kullanarak kendini meşrulaştırma çabası içerisinde de olmayıp aksine, eskinin üzerine inşa edilmiş ve içinde eskiyi dair izler bulmanın mümkün olduğunu ve bu nedenle "yeni" sıfatının, aslında dönüşümü de içinde barındıran bir süreci ifade ettiğini dile getirmektedirler.

Mutlu Binark (2009) "Yeni Medya Dolayımlı İletişim Ortamında Olanakların ve Ol(a)mayanların Farkında Olmalı…" isimli makalesinde; yeni medyada yeni olan nedir sorusuna teknolojik temelli yaklaşımdan uzak sosyolojik bir açıklama getirerek, *"Yeni metinsel deneyimler, özneler (üretici-tüketici tarafları) arasında yeni ilişkiler,*

bireyin ve topluluğun yeni kimlik deneyimleri ve multi-medya biçemselliğini ortaya çıkartır.", kullanıcı perspektifinden konuya yaklaşmamızı sağlar. Bunun anlamı kullanıcının sadece tüketici, izleyici olarak değil aynı zamanda da üretici ve katılımcı olarak var olabilmesidir. Artık her kullanıcı aynı zamanda bir kaynak ve üretici konumuna dönüşmektedir. Özellikle internetin ikinci dönemi olarak adlandırılan Web 2.0. dönemi çoklu ortamların arasındaki bağı ağ gibi birbirine bağlamaktadır. Bu ağ yeni medya araçlarının internet aracılığıyla birbiri ile iletişimini mümkün kılarak yeni bir sanal kamusal alan oluşturmaktadır.

İnternet 2000'li yıllara kadar Web. 1.0 olarak tanımlanmaktadır. Web 1.0. dönemi dediğimizde, internette çevrim içi bulunarak (online), geleneksel medyayla benzer bir şekilde, internet ortamında bulunan üretici tarafından konulmuş bilgi, haber, eğlence vs. tüketici konumda erişmeyi anlıyoruz. Web 1.0 dönemi, metin ve simgeler ile dizayn edilerek durağan bir formda bilgi verme amaçlı yayınlanmış bir platform olarak görülmektedir (Rudman, 2010, s.210-230).

Web 2.0 Reilly Media tarafından 2004 Ekim'inde ilk defa kullanılmıştır. Web 2.0'ın Web 1.0'ın orijinal fikirleri, prensipleri ve altında yatan altyapının geliştirilmesinden öte yeni bir gelişmeye dayanmadığı konusunda fikir birliğine varılmıştır (Anderson, 2007). Getting (2007) tarafından, tüketiciler, programcılar, hizmet sağlayıcılar ve organizatörler arasındaki paradigma kaymasını tanımlamak üzere; Web üzerindeki iş birliği yapan taraflar arasında dağıtılan içeriklerin zenginleştirilmesi yoluyla bilgiye katkı sunması ve onları yeniden kullanıma mümkün hale getirmesi şeklinde bir tanım geliştirilmiştir. Rudman (2010) tarafından ise Web 2.0'ın anahtar özellikleri üç temel bileşen üzerinden özetlenmiştir:

1. **Halk ve sosyal durum:** Bir tüketicinin Web içeriğini izleyebilmesi, yaratabilmesi, düzenleyebilmesi ve paylaşabilmesi.

2. **Teknoloji ve mimari:** Yazılım ve uygulamalar ile çoklu cihaz ve platformlar arasında uyumluluk.

3. **İş ve süreç:** Bulut teknolojileri, yazılım ve kaynakların ağ üzerinde ulaşılabilir olması.

Çoklu cihazlar ve Web 2.0'nin en büyük özelliği etkileşimli bir ortam yaratmasıdır. Kullanıcı bu dönemle birlikte kendi içeriğini üretmeye ve yayımlamaya geçebilmiş, aktif olarak sanal ortamda varlığını ortaya koymuş ve görünür olabilmiştir. Web 2.0'nin getirmiş olduğu ve kullanıcıya üretim ve yayımlama yapma sağlayan teknik imkanlar sayesinde sosyal ağlar tüm dünyada yaygın kullanıma ulaşmıştır. Geleneksel kitle iletişim araçlarının dar ve tek yönlü akışı yerini karmaşık, geniş ve çok yönlü bir akışa bırakmıştır. Tüketicinin aynı zamanda içerik üreticisi olduğu yeni sistem bahsi geçen etkileşimselliğin sosyal boyutta da ortaya çıktığı dönemi kapsamaktadır. Web 2.0 döneminin odak noktası insandır.

Web 3.0 internet içeriği artan veri hacmi ile birlikte daha da çeşitlenmekte ve bu durum bilginin yönetimini daha da kritik bir duruma getirmektedir (Bergman, 2001). Web ilişkili veriler için bir platform haline gelmektedir, Veri müşteriler için açıkça daha kolay ulaşılabilir hale gelmekte ve benzer veri karakteristikleri arasında bağlantı kurulması yoluyla verinin kendisi daha değerli hale gelmektedir (Tarrant vd., 2011). Web exabyte verinin üzerine geçmiş ve özellikte bilgisayarlar hala bu bilgiyi hasat edebilecek veya bununla kompleks görevleri yerine getirebilecek şekilde otomatize edilememiştir. Veri yapısı ve entegrasyonu Web'in gelecek aşamada var olabilmesi için önemlidir. Web 3.0 Web'in gelecek nesli olsa bile bu tanım farklılaşmaktadır (Farah, 2012). İsimlerdeki farklılık gibi aynı zamanda belirgin bir farklılıkta Web 3.0, Semantic Web, Transcendent (Üstün) Web ve Nesnelerin İnterneti gibi kavramlar yalnızca Web 3.0 kavramı ile anılmaktadır (Rudman ve Bruwer, 2016, s.135-136). İçinde bulunduğumuz Web 3.0 dönemi ise (aynı zamanda semantik web olarak da adlandırılmaktadır) veriyi yalnızca içeriği ile değil bulunduğu ortamdaki bağlamıyla da ilişkilendirerek yorumlayabilmesi ve anlamlandırabilmektedir. Data'nın metadata'ya dönüşmesi yani bir veri hakkındaki veriyi de işleyebilen sistemlerdir. Bu sistem webi kişiselleştirmektedir. Örnek verecek olursak arama motorlarında farklı iki kişinin kendi kişisel cihazları ile yapmış oldukları aynı anahtar kelime araması, içeriklerin farklı şekillerde sıralanmasıyla sonuçlanacaktır. Netice itibariyle bu kişiler farklı sonuçlara ulaşacaklardır. Bunun nedeni, internet üzerinde bırakmış oldukları izlerin yani daha önceki aramaları, eğilimleri, ilgi alanları, yaş grupları, yaşadıkları yer, cinsiyet, politik görüş gibi birçok farklılaştırıcı faktörün analiz edilerek kişiye özel sonuçlar çıkartmasıdır. En güncel örneğini Amerika'da Cambridge Analytica ve

Facebook işbirliği ile Amerika başkanı Trump seçim propagandasını kitlelere değil kişiye özel gerçekleştiği idda edilmektedir (Uzunoğlu, Cambridge Analytica skandalı bize ne anlatıyor? 21.03.2018, https://goo.gl/szCjJb, 23.03.2018). Web 3.0 döneminin odak noktası veri yani bilgidir.

Web 4.0, teknoloji ve bilişim uzmanları, bilim insanları çalışmalar ve gelişmeler ekseninde yakın gelecek için ön görülerde bulunuyorlar. Bulut bilişim, arttırılmış gerçeklik, yapay zekâ bu çalışmaların temelini oluşturuyor. Web 4.0 dönemi simbiyotik web olarak adlandırılıyor. Simbiyotik biyolojik bir kavram olmakla beraber kelime anlamı canlılar arası oluşturulan ilişki türü olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım web ve iletişim bilimleri adına ne anlama gelebileceğini anlamak için hayatımızı kolaylaştıran yapay zekâ, otomasyon çalışmalarına bakmak yerinde olacaktır. Geliştirilmiş yazılımlar bir fabrikanın üretimlerinin, stoklarının, ham madde ihtiyacının kâr ve zararının hesaplarını yaparak gelecek senaryosu çizebiliyor, bitmiş hammaddeyi stoklarına ekleyebiliyor, bu komutları üretim birimine iletip üretimi arttırıp azaltabiliyor. Bu çalışmaların kişilerin günlük hayatına tesir ettiği dönemden bahsediliyor. Nesnelerin interneti dönemi. Bu simbiyoz içerisinde nesneler nesneyle, nesneler insanla araçsız ve ortamsız olarak irtibat halinde olacak. Örneğin buzdolabınız sık tükettiğiniz ürünlerin kaydını tutup, bitmesine yakın en yakın marketten siparişini verebilecek, ödemesini zaten sanal banka kartınız yapmış olacak, dolaptan aldığınız gıdalar diyetisyeniniz ekranında listelenecek ve haftalık tükettiğiniz kalori miktarınız hesaplanacak. Bu ve benzeri örnekler hali hazırda geliştirilme evresinde olan çalışmalardır. Web 4.0'ın odak noktasının sanal gerçeklik olacağı öngörülmektedir. Web 1.0'dan 3.0'a kadar bilginin çoğu doğrudan hatta artan bilgisayar gücü ile işlenmiş ve kullanıcı tarafından üretilmiş ve işlenmiş direkt bilgidir. Bugün, kablosuz iletişimin tomurcuklanması diğer bir önemli dönüşüm ile mümkün olmuştur; fiziksel ve sanal dünyaların herhangi birisindeki insanların ve nesnelerin herhangi bir zamanda temas edebilme yeteneği. WWW'nin nesnelerin eklemlenmesi ile diğer bir seviye kullanıcı üretimi içerik ve analitik hizmetleri desteklemiştir. Örneğin; aracınızda ofisinize doğru ilerlerken aracınız mevcut konumunuzu ve varacağınız yeri GPS sisteminden bilmektedir. Birçok farklı araçtan kablosuz sistemler yoluyla bir bulut bilgisayar ortamına gönderilen bilgilerin analiz edilmesi yoluyla, otomobilin GPS sistemi gerçek trafik verilerini analiz etme yoluyla işe giderken

izleyeceğiniz rotayı geliştirici önerilerle size geri dönüş sağlayabilmektedir. Böylece trafik sıkışıklıklarından kaçınmak, yakıt koruma ve enerji verimliliği sağlamak ve iki nokta arasında en etkili rotayı kullanma yoluyla otonom olarak ilerleyen araçları üretmek mümkün olabilmektedir. Benzer şekilde nesneler görünmez bir şekilde sağlığınızı veya mallarınızın güvenliğini görüntülemede kullanılabilecektir. Nesnelerden elde edilen bilgiler uzak noktalarda islenecek ve önerilen müdahaleler ile gerçek zamandaki güvenlik seviyesi arttırılabilecektir. Bilgi bir buluta gönderilecek, analiz edilecek, filtrelenecek ve ihtiyaç duyulduğu anda yanıt verilecektir. Böylece stratejistlerin Web 4.0 ile ortaya attığı en büyük meydan okuma; fiziksel ve sanal nesnelerin, diğer kullanıcılar tarafından üretilmiş içerikler ile değer yaratmak üzere, tamamen fayda sağlama amaçlı olarak tam entegrasyon sağlamasıdır. Bunun gelecek nesil denetim kontrol ve veri sağlama uygulamalarına (SCADA, Supervisory Control and Data Acquisition) bir çerçeve teşkil edeceği veya nesnelerden ve insanlardan elde edilen eğlence verilerinin birleştirilmesi yoluyla değer yaratılmaya çalışılacağı, henüz sadece hayal ettiğimiz gerçek ve sanal nesnelerin kullanıcılar ile entegrasyonunun sağlanacağı değerlendirilmektedir (Kambil, 2008, s.57).

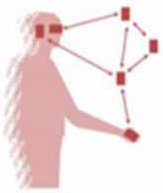
Yeni medyanın gelecekteki Web 5.0 versiyonun tamamen nöroteknoloji üzerine olacağı öngörülmekte. Yüz tanıma, göz tarama sistemleri zaten günümüzde oldukça gelişmiş durumda. Bilim insanları ve teknoloji uzmanları insan duygu ve duyularının makineler tarafından algılanması ve anlamlandırılması üzerine çalışmalarını yürütüyor. Bu gerçekleşip gündelik hayatta karşılık bulduğunda belki de zihin okumaya varan bir sistemle karşı karşıya kalacağız. Henüz sınırları kesinleşmemse de gelecekte Web 5.0'ın duyusal ve duygusal web olarak adlandırılacağına kesin gözüyle bakılmaktadır. Web 5.0'in odak noktası ise nöroteknoloji olacaktır. Web 5.0'da, bir sonraki yönetsel zorluk, kullanıcılar için zengin, duygusal olarak rezonansa dayalı deneyimler yaratmak için etkileşimleri gerçekten uyarlamak olacaktır. Bugün, çevrimiçi oyun ortamlarında bu bakışları görüyoruz. E-ticaret, kullanıcılarla özelleştirilmiş, gerçek zamanlı iletişimlere daha da fazla uyum sağlamalıdır. Web 5.0 ayrıca, Web'de önemli bir gelir kaynağı olan reklama yeni talepler getirecektir. Ayrıca, kullanıcının bilgi uyarma ve bilgi alma düzeyine daha fazla hedeflenecektir. Daha önceki her geçişte olduğu gibi, duyusal-duygusal web, WWW'yi gürültülü bir ortamdan daha zengin düşünceli ve kabul edilebilir etkileşimlere dönüştürme potansiyeline sahiptir. Ayrıca bireyler için

manipülatif ve yıkıcı bir alan olabilir. Zaman, bu yeni yetenekleri nasıl kullandığımızı ortaya çıkaracaktır (Kambil, 2008, s.58).

Müller'in (2010) yeni medya, teknoloji ve insan ilişkisini geçmiş ve gelecek uzamında görselleştirerek aktardığı şeması (bkz. Şekil 2.1.), yeni medya ve internetin, insan etkileşimi ile nasıl yakınlaştığını gözler önüne sermektedir.

Web 1.0'dan Web 5.0'a uzanan süreçte teknoloji ve bilim yakınsaması devam ederken, gündelik yaşam alışkanlıkları, toplumsal yapı, politika, ekonomi, üretim ve tüketim pratikleri, kültür endüstrisi üretimleri, sanat da dahil yaşamın her alanında dönüşümü de beraberinde getirmektedir. İnsanlığın yeniliğe olan hızlı entegrasyonu tüm alanlardaki değişimi kolayca kabul etmesinin önünü açmaktadır. Geçmişten bugüne teknoloji, bilim ve teknik sanatın ayrılmaz bütünleyicisi olmuştur. Sanatçılar yeni teknik ve teknolojileri her çağda üretimlerine katmışlardır. Sanatsal üretimin kimi zaman malzemesi, kimi zaman konusu, tekniği veya ortamı bu bağlamdan ayrı tutulamaz. Bunun doğal süreci olarak sanat, teknoloji ve yeni medya birlikteliği ile yeni medyanın tanımlanması üzerine yapılan tartışmalar da yeni medya sanatı kavramını sınırları belirsiz ve tanımlaması zor bir kavrama dönüştürmektedir.

Şekil 2.1. Yeni medya, teknoloji ve insan ilişkisi

Medya	1.0		Web İçeriğine Dikkat Etme (Web of Content Attention)	**Hakim Yapı: İnterne**t Internet, TV, Yazıcı, E-Posta, Arama Motorları
Durum	Arkaya Yaslanma (Lean Back)			
Katılım	Çok Az			
Medya	2.0		Web Yapısında İletişimi Güçlendirme (Web of Communication Empowerment)	**Hakim Yapı: Web 2.0** Kullanıcı Yaratımlı İçerikler (UGC), Weblog, Etkileşimli Dış Mekan Uygulamaları (I-OOH), Anlık Mesajlaşma, Podcast, Sosyal Ağlar, Wiki Sistemler, Viral Çalışmalar, Sosyal Ticaret, Widget Araçlar
Durum	Öne Doğru Eğilme (Move Forward)			
Katılım	Az			
Medya	3.0		Web İçeriğine Dalma – Akış (Web of Context Immersion)	**Hakim Yapı: Semantik Web** Sinematik Oyunlar, Holografik Eğlence ve Oyun, 3D Sohbet, Akıllı Arama, Çok Oyunculu Online Rol Oyun Sistemleri, Sanal 3D Alışveriş, Akıllı Reklam, Konsol, Oyunlaştırma, Sanal Mimik ve Jest Yaratımı
Durum	İçine Dalma (Jump In)			
Katılım	Geçici			
Medya	4.0		Web Yapısına Nesnelerle Bağlanmak (Web of Things Connectivity)	**Hakim Yapı: Nesnelerin İnterneti** Outernet, Zenginleştirilmiş Gerçeklik, Çoklu Bulunma, Konum Tabanlı Web, Sanal Zeka Ajanları, Bulut Bilişim, Ses Analizi, Giyilebilir Teknolojiler, Dokunsal Arayüzler, Nesne Tanıma Sistemleri
Durum	Her Zaman Aktif (Always On)			
Katılım	Kalıcı			
Medya	5.0		Web Yapısına Nörolojik Uzantıyla Bağlanmak (Web of Thoughts Extension)	**Hakim Yapı: Büyük Veri ve Robotik Zeka** Beyin-Bilgisayar Etkileşim Arayüzü, Beyin Akış Kontrolü, Bağlantılı Lens, Zenginleştirilmiş Görüş, Nöro- Web, Nano ve Nöro Robotlar, Biyolojik İmplantlar, Robot Protezler, Sessiz İletişim, İnsan 2.0
Durum	Devrede Olma (Plug In)			
Katılım	Yüksek			

Kaynak: Müller (2010) (akt. Yanık, 2016, s. 900)[4]

[4] Bu tablo Akan Yanık'ın (2016) "Yeni Medya Nedir Ne Değildir" makalesinde Türkçeleştirilerek sunulmuştur.

2.3. Yeni Medya Sanatı

Dijital teknolojilerin yaşam şeklini ve çağdaş sanatı derinden etkilediği bir süreçteyiz. Hayatın her alanına tesir eden dijital kültür ve internet, bilişim teknolojilerinin ilerlemesi, bilim- teknoloji -sanat alanlarının yakınsaması, yeni medya araç ve ortamlarında temellenen yeni yaşam pratikleri, sanal kamusal melez ortamlar, yeni bir tür olarak robot vatandaşlar, yapay zeka, arttırılmış gerçeklik, kripto paraya dayalı yeni ekonomi sistemleri ve daha bir çok gelişme gündelik yaşam biçimimizi, sosyal yapıyı, üretim ve tüketim alışkanlıklarımızı, ekonomiyi, politikayı, kültür endüstrisini ve sanatı da dönüşüme zorlamaktadır.

21. yüzyıl sanatı bu gelişmelerin ışığında şekillenmektedir. Ancak yeni medya tanımı üzerindeki belirsizlik ve sınırları çizememenin getirmiş olduğu zorluk, yeni medya sanatı için de geçerlidir. Yeni medya sanatı üzerine tartışmalar, yeni medya sanatının üretim, tüketim, sergileme eylemlerinin sosyo-ekonomik-politik açıdan geleneksel sanata meydan okuyan yeni bir anlatı dili ve yeni biçimsel uygulamalar getirdiği ya da geleneksel sanata temellenen bir yapı üzerinde yükselirken yeniliğin sadece teknik araç ve gereçte olduğu üzerine yürütülmektedir.

Bu bölümde yeni medya sanatı sırasıyla, yeni medya sanatının tanımı ve gelişimi, yeni medya sanatının sanatçı ve üretim biçimleri üzerinden değerlendirilmesi, yeni medya sanatında sergileme ve izleyici konumu ile paylaşım pratikleri başlıkları üzerinden incelenecektir. Bu inceleme, bir önceki bölümde yer alan yeni medya tanımlarındaki kavramlar, kişiler vb. temel alınarak yapılacaktır. Her ne kadar yeni medyanın tanımı konusunda bir uzlaşım olmasa da bu konuda çalışan bilim insanlarının ortaklaştığı temel kavramlara atıflar yapılarak yeni medya sanatı tanımlanacak ve yeni medya sanatının temel özellikleri, yeni medyada sanatında sanatçı kavramı, üretim, dağıtım, sergileme pratikleri tartışılacaktır.

2.3.1. Yeni Medya Sanatının Gelişimi

Dijital sanatların gelişim süreci ve görsel kültüre etkilerini, geleneksel resim sanatından fotoğrafa, fotoğraftan hareketli görüntüye, hareketli görüntülerden sinemaya, beyazperdeye yansıtılmasına ve son olarak televizyon ve bilgisayar ekranı üzerinden çalışan etkileşimli görsel temsillerde gözlemekteyiz.

Yeni teknolojilerin ilerlemesi ve yaygınlaşması, sanat üretiminin klasik törensel işlevini değiştirerek toplumsal iletişim biçimine evirilmesine, çağın küresel iletişim araçları sayesinde de geleneksel yapısından sıyrılarak estetik, ideolojik ve kavramsal bir temsile dönüşmesine neden olmaktadır. Birbirini takip eden yenilikler kümülatif bir etkiyle ilerlemeyi sürdürmektedir. Bu sürecin ilk kırılma noktası, fotoğraf teknolojisinin sanat üzerinde yarattığı etki olmuştur. 19. yüzyıl akademi ressamlarından Paul Delaroche 1839 yılında Fransız hükümetine Daugerreotype hakkında sunduğu raporda "*bugünden itibaren resim ölmüştür"* (Antmen, 2014, s. 11) demektedir. Delaroche akademik sanatın temellerini sarsacak bu buluşun sanat tarihini yeniden şekillendireceğini, fotoğrafın yeni görsel kültürün oluşmasında lokomotif olacağını sezmiştir. Monavich de "Medya Nasıl Yeni Medya Oldu?" (2011) isimli makalesinde yeni medya araçlarının gelişimindeki öncü araçlarından biri olarak Daugerreotype'ı göstermektedir.

Devamında endüstriyel üretim nesnesi olarak fotoğraf makinasının piyasada metalaşması, fotoğraf makinası sahibi her bireyin bir sanatçı, imaj koleksiyoneri ve aynı zaman da bu yeni medya ürünü sayesinde bir içerik üreticisi olabilmesi imkânı sağlaması açısından önemli bir dönüşüme öncülük etmiştir. Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretildiği Çağda Sanat Yapıtı" başlıklı makalesinde tartıştığı gibi; tekniğin olanakları ile yeniden üretilen sanat yapıtı ilk fotoğrafla ortaya çıkmamıştır, onun öncesinde döküm, tahta baskı, matbaa, taş baskı gibi tekniklerle yeniden üretim yapılmaktaydı. Ancak fotoğrafla birlikte sanat üretiminin şekli değişmiş, sanat elden- göze geçirmiştir. *"Fotoğrafla birlikte insan eli, resmin yeniden-üretim süreci içerisinde ilk kez en önemli sanatsal yükümlerinden kurtuldu; bu yükümler artık yalnızca objektife bakan göz tarafından üstlenildi."* (Benjamin, 1995, s. 47)

Bu noktada sanat nesnesinin ne olduğu ve ne şekilde üretildiği konusundaki genel yargı da değişime uğramıştır. Fotoğraf, makinesinin mekanik çalışma şekli, eserin yeniden üretilebilirliği ile kitlenin sanat eserine bakışını değiştirerek geleneksel sanatın kült değerlerini derinden etkilemiştir. *"Nitekim fotoğrafın gelişimi, resmi etkilemiştir, resmin mimetik işlevi azalmıştır"* (Bürger, 2009, s. 80).

Bürger fotoğrafın geleneksel resim sanatını dönüştürdüğünü savunurken, Roland Barthes ise aslında fotoğrafın teknik açıdan resim geleneğinin devamı olduğunu belirtmektedir. *"İlk fotoğrafı gören ilk insan, bunun bir resim olduğunu düşünmüş olmalı: aynı çerçeveleme, aynı perspektif. Fotoğraf her zaman resim hayaletinden işkence görmüştür"* (Barthes, 2000, s. 47). Ancak Barthes fotoğrafın resmin dönüşüne neden olmasından ziyade, fotoğraf ile tiyatroya arasında yakınlık kurduğundan bahsetmektedir. Bunu açıklarken de tiyatro ile ölüler kültü arasındaki ilk ilişkisini fotoğrafınkine benzetmesine bağlamaktadır.

> *"İlk oyuncular ölü rolü oynayarak kendilerini topluluktan ayırıyorlardı: kendine makyaj yapmak, kendini aynı anda hem canlı, hem de ölü olarak göstermek demekti: totem tiyatrosunun beyazlaştırılmış büstü, Çin tiyatrosundaki yüzü boyalı adam, Hintli Katha-Kali'nin pirinç makyajı, Japonların No maskesi... İşte fotoğrafta aynı ilişkiyi buluyorum ben; onu ne kadar canlı gibi yapmaya çalışırsak çalışalım, fotoğraf aslında ilkel bir tür tiyatro, bir tür canlı tablo, altında ölüleri gördüğümüz hareketli ve boyalı yüzün bir temsilidir"* (Barthes, 2000, s. 47-48).

Barthes'ın tespiti fotoğrafın ilk yıllarındaki kullanıma işaret etmektedir. Çünkü fotoğraf makinesi ilk yıllarda ancak çok uzun pozlama süresi ile görüntü kaydedebilmekteydi. Bu nedenle portre fotoğrafları ölüler üzerinde fazlaca tatbik edilmekteydi. *"19.yüzyılın ortalarına doğru Protestan ülkelerde 'momento mori' (ölümü hatırla) sanatçıları türediler ve aileleri için ölü çocukları süsleyip püsleyip fotoğraflarını yadigâr bırakma konusunda uzmanlaştılar"* (Baker, 2011, s.18). Zaman ilerledikçe fotoğraf makinesinin gelişmesi ve bir takım teknik yetersizliklerden kurtulması, fotoğraf sanatçısının hareketli görüntüyü yakalama çabasını doğurdu. Eadweard Muybridge'in fotoğraf karelerinin arka arkaya sıralanması ve hareketin yakalanması üzerine yaptığı denemeleri sinematografiye doğru giden yolun ilk adımı olmuştur.

"Pozlama süresi kısaldıkça sokaktaki resim teknik olarak elde edildi, ama Rodin ile fotografçı bir arkadaşının bir sohbetinde dile getirildiği gibi bu bir gerilime yol açtı: tamam enstantane fotoğrafı elde edebilmiştik ama sokaktaki hareketli nesneleri, yayaları, arabaları, uçan bir kuşu, koşan bir atı çektiğinizde çok tuhaf bir görüntü elde ediyordunuz. Neden bunları seri imajlar halinde çekmeyelim (Muybridge. Marey)? Açıkçası enstantane fotoğraf bir "film beklentisi" haline gelmişti belli bir noktada..." (Baker, 2011, s.18).

Bruce Wands (2006, s. 11-12), birçok eleştirmenin ve sanat tarihi uzmanının dijital sanatlara, fotoğraf, sinema ve videonun teknolojik gelişimi sayesinde ilerlemeci bir süreçle yol almasının sonucu olarak baktıklarını ileri sürmektedir. Sinemanın, fotoğraftan sonra ortaya çıkışı, videonun film teknolojilerinin bir sonraki adımı olması ve internetin de en yaygın kitle iletişim araçlarının en gelişmiş örneği sayılması bu süreci doğrulamaktadır. Fotoğrafın ortaya çıkışından doğan kriz, elektronik ortamın yarattığı kriz ile benzer niteliklerdedir. Dijital teknoloji, fotoğrafın etkisini artırmaya hizmet etmektedir. Geleneksel sanatların kesin çizgilerle birbirinden ayrılmış sınırlarını ortadan kaldırarak tüm disiplinleri bir araya getirme, birbiri içine geçirme ve sınırları kaldırma özelliğine sahiptir.

Birbiri içine geçmiş bu teknolojiyi Manovich (1999) "convergence" kelimesiyle, Özgür Uçkan ise "*yakınsama*" olarak adlandırmaktadır,

"Teknolojiler ve mecralar birbirine yakınlaşıyor ve etkileşim içine giriyor. Cep telefonu, televizyon, gazete, sinema, fotoğraf makinesi, kimlik ve kredi kartı, bilgisayar iç içe girdi ve şimdi de otomobil, kitle ulaşım araçları, şehir kullanım arayüzleri gibi kamusal etkileşim alanlarıyla bütünleşiyor. Dahası, teknoloji ve beden birbirine yakınlaşıyor" (Uçkan: 2008).

Teknolojinin insan bedeniyle bütünleşmeye başlaması insan makine etkileşimi ile başlamaktadır. Elbette bu insan ve alet kullanımını kapsayan bir süreci içermemektedir. Sürecin başlangıcı kitle iletişim sistemleri ile doğrudan ilişkilidir. Amerikalı bilim insanı Norbert Wiener 1949 yılında yayınladığı "Sibernetik" adlı çalışmasında bir toplumun anlaşılabilmesinin ancak mesajların ve bunlarla ilgili haberleşme araçlarının bilinmesiyle olabileceğini ileri sürmektedir. Bu nedenle bu

iletişim sisteminin gelecekte insanlarla makinalar, makinalarla insanlar ve makinalarla makinalar arasında gittikçe artan bir önem taşıyacağını belirtmiştir (Weiner, 1975, s.35). Weiner (1975, s. 35-36) sibernetik kavramını insan, hayvan ve makinalar arasındaki kontrol ve haberleşme şartlarını belirleyen, bu iletişimi sağlayacak bir dil ve tekniğin geliştirilmesi ve bunun dışında elde edilecek sonuçların belirli kavramlar içinde sınıflandırılıp uygulama yolları geliştirilmesini amaçlayan disiplinler arası bir sistem olarak tanımlamaktadır. Teknolojinin insan bedenin bir parçası olacağı öngörüsünü McLuhan 1967 yılında yazdığı eserde dile getirmektedir. *"Tüm medya insanın psişik ya da fiziksel yetilerinin uzantısıdır"* (McLuhan ve Fiore, 2005, s. 26). *"Tekerlek*" (a.g.e., s. 30)" "*...ayağın bir uzantısı"* (a.g.e., s. 31), "*kitap*" (a.g.e., s. 31-32), "*gözün bir uzantısı...*" (a.g.e., s. 33-34), "*giyim, tenimizin bir uzantısı"* (a.g.e., s. 35-36), "*elektrik devresi, merkezi sinir sisteminin bir uzantısı"* (a.g.e., s. 40), diyen McLuhan, yeniliklerin, teknolojinin ve modernleşmenin insanlık tarafından ne kadar hızlı içselleştirildiğini ve bedenin kendinden bir uzantısıymışçasına kabullendiğini gözler önüne sermektedir. Her ne kadar iletişimi/medyayı Marksist/eleştirel perspektiften yorumlayan düşünürler, McLuhan'ın uzantı ile ilgili görüşlerini eleştirsede, bu tezde var olan durumu tasvir eden bir metafor olarak yararlı olduğu düşünüldüğü için McLuhan'a atıf yapılmıştır.

Burnett (2007, s.141) ise; insan ve bilgisayar etkileşimlerinin, gerçek olanın değişik bir biçimde deneyimlenip, bir zemin haline gelmesinden dolayı, sanal ile gerçek olanın birbirinden ayrılmadığına dair sahici bir örnek olduğunu söylemektedir. Bilgisayar teknolojileri ve internet sayesinde gerçek ve sanalı aynı düzlemde harmanlayan, aynı zamanda insan bedeninin de teknolojiyle neredeyse bütünleştiği deneyimler yaşamaktayız.

İnternet ve iletişim teknolojilerinin hızla gelişmesi ve sivilleşmesiyle yaşamın her alanında doğrudan etkilerini gösteren köklü değişim, üretim ve tüketim biçimlerimizin de değişmesine neden olmuştur. Bu üretim ve tüketim ilişkisini sanat üzerinden incelediği makalesinde Ulus Baker, "*internette sanat mümkün mü?*" sorusuna, "*sanatın 'olanaklılığına' ilişkin soru sormak saçmadır -çünkü sanat her yerde ve her zaman yapılabilir*" (Baker, 2011, s. 303) cevabını vermektedir. Hele ki

Marchel Duchamp'ın 1917 'de sergilediği, yüksek sanatın söylemlerini alt üst ederek, sanatın her yerde, her şeyle yapılabilirliğini ortaya koyarak sembolleşen "çeşme" yapıtı, günümüz sanatının üretim biçimlerin değişmesine rağmen, asıl meselenin yeni üretim şekillerinin değil, sanat üretiminin kendisi olduğunu göstermektedir.

Erkayhan ve Çaşkurlu Belgesay (2014) "Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı, Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler" adlı çalışmada yeni medya sanatının köklerinin Dadaizm'e uzandığını söylemektedir. Mark Tribe (2006), fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik eylem ve performansı içeren birçok Dadaist stratejinin yeni medya sanatında yeniden görüldüğünü belirtmektedir (akt. Erkayhan ve Çaşkurlu Belgesay, 2014.s. 48).

Dadaizm'in öncülerinden Duchamp yaşadığı çağın eleştirisini hazır nesneye imzasını atarak gösterirken, *"yeni gelişen dev sanayi toplumunun temel çıktısı olan ürün 'hazırdan alınacak' ve isteyen 'sanat alıcısının' burnunun dibine dikilecektir"* (Baker, 2011, s. 304), hazır nesnenin, toparlanmış bir araya getirilmiş malzemelerin, kolajın ve organize edilmiş, yerleştirilmiş materyallerin ve hatta bedenin sanat eseri olabileceğinin kanıtını sunmuştur. *"Duchamp'ın imzaladığı tekil nesneyi, form-içerik bütünlüğüne bakarak değil, seri üretim nesnesi ile imza ve sanat sergisi arasındaki karşıtlığa bakarak anlamlandırırız"* (Bürger, 2009, s. 108-109). Sanat fikrinin, herhangi bir tür, araç- gereç veya nesne ve özel mekân, galeri, müze gibi yerlerle sınırlandırılamayacağı fikrinin öncüsü olan bu çalışmalardan sonra, sanatı sınıflandırmak, türlerine ayırmak teknolojik imkanlarla üretilen sanat eserlerinde çok daha imkansızlaşmaktadır. Bu nedenle Baker'in de bahsettiği gibi, dijital sanat denilen şeyin bir tür değil, teknik olanaklara bağlı bir üretim biçimi olduğudur (Baker, 2011).

Uçkan yeni medya sanatını, "*Dada'dan, Pop Art'a, Kavramsal Sanat'tan Video Sanatı'na, Performans Sanatı'ndan Hacker Etiği'ne çok katmanlı bir geçmişe sahip ve içinde yaşadığımız küresel kapitalizm ağının içindeki göçebe ve muhalif bir hayalet"* olarak tanımlamaktadır (Uçkan, 2008, s.24).

Rachel Greene Dadaistlerin bir ifade aracı olarak sıkça kullandıkları rastgele hecelerden ve kelimelerden oluşan şiirlerini, tüm yazılım ve bilgisayar işlemlerinin kaynağını oluşturan "kod"lara benzetmektedir (Greene, 2004, s.20). Bu yöntem yeni

medyanın hipermetinsellik özelliğine benzemektedir. “Hiper” kelimesi ötesinde, dışında, üzerinde anlamlarını taşımaktadır ve metin kelimesiyle birleştiğinde, metinlerin arayüzler üzerinden diğer metinlerle bağını, ilişkisini tanımlamaktadır. Hipermetinsellik, ağ üzerinden başka alternatif mecralara kolayca erişimin gerçekleşmesini sağlar, bu eylem kullanıcının ağ üzerinde sürekli seyrüsefer halinde olmasına olanak tanır (Binark ve Löker, 2011, s.11-12). Bu seyrüsefer hali rastlantısal sonuçları ortaya çıkartmaya yakındır, bu nedenle de dada şiirlerinin sözcüklerinin rasgele dizilimini andır.

Yeni medya sanatı aynı zamanda Fluxus akımından da etkilenmiştir. 1960’lı yıllarda aralarında Jhon Cage (1912-92), George Maciunas (1931-78), Yoko Ono (1933), Num June Paik (1932- 2006) ve Carolee Schneeman’ın (1939) bulunduğu ve daha sonra aralarına Joshep Beusy’un da katıldığı, performans sanatçısı, video, besteci, tasarımcıların öncülük ettiği akım izleyici ve sanat yapıtı arasında ilişki kurmaya yönelik, modern sanat ve gündelik yaşam arasındaki uçurumu kapatmayı amaçlayan, politik bir dil üreten, ansal, eylemsel, performatif sanat pratiklerine yönelmiş anlayışını benimsemiş bir akımdır (Farthing, 2012, s.512-513). Latince “akış” anlamına gelen fluxus günlük yaşamın sanata dahil olmasını hedefler, Fluxus sanatçılarının düzenlediği “Happening”[5]lerin izleyiciyi performansın içine dahil eden anlık ve deneyimsel yapısı yeni medya sanatının etkileşimsellik özelliği ile benzeşmektedir.

Performans, Kavramsal Sanat gibi sanat akımları ile sanat nesnesinin sorgulanması ve nesnesizliğe gidiş, sürecin, fikrin, kavramın sanat üretimi olarak görülmesi, Pop art sanatçısı Andy Warhol’un ve kavram içerikli sanat üreten Joshep Beuys’un farklı yöntem ve amaçlarla eserlerinde uyguladığı gibi çoğaltmalar üzerine yapılan çalışmaların sanat üretiminin biricikliğini ve dağıtım ilişkilerini sorgulaması, yeni medya sanatının da doğası gereği üretim ve dağıtım pratikleri açısından çoğaltılabilir ve sınırsız dağıtılabilir olması ile benzerlikler göstermektedir. Bununla

[5] Önceden tasarlanmamış, anlık dürtülerle yönlendirilen ve bir toplulukça gerçekleştirilen sanatsal eylem (Sözen ve Tanyeli, 2003, s.100.)

beraber yeni medya araç ve gereçlerinin kes-kopyala-yapıştır özellikleri, modern sanatta kolaj tekniğinin dijitalde ki devamıdır.

Nazan Alioğlu (2013, s. 172) *"Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Yeni Medya Sanatı: Kuramsal Bir Deneme"* adlı makalesinde;

"Sanat yapıtı ya da eseri artık bilinen anlamda dengeli, kararlı bir obje değildir. Bir süreçtir; sanatsal bir yazılımdır, bir deneyimdir; belli bir problemi (kültürel veya değildir) çözmeye tahsis edilmiş bir süreçtir. Aynı zamanda kullanıcılarından katılımcı bir seçme, algoritmik (mantıksal) düşünme biçimi ve DJ ve VJ kültürüne ait miksaj, kesme, örnekleme, yeniden bir araya getirme gibi işlemleri talep eden bir arayüzdür"

ifadesiyle yeni medya sanatıyla sanat nesnesinin değişimini özetlemektedir.

Performans sanatçısı Marina Abromovic'in "*21. yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesneler aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesneler aradan çekilmek zorunda*." öngörüsünün doğrulandığını dile getiren Uçkan (2008), teknoloji ve internet sayesinde sanatın "makinedeki hayalet" e dönüştüğünü, sanatçının da bir tür "ağ göçebesi" olduğunu söylemektedir.

2.3.2. Sanatçı ve Üretim Pratikleri Açısından Yeni Medya Sanatı

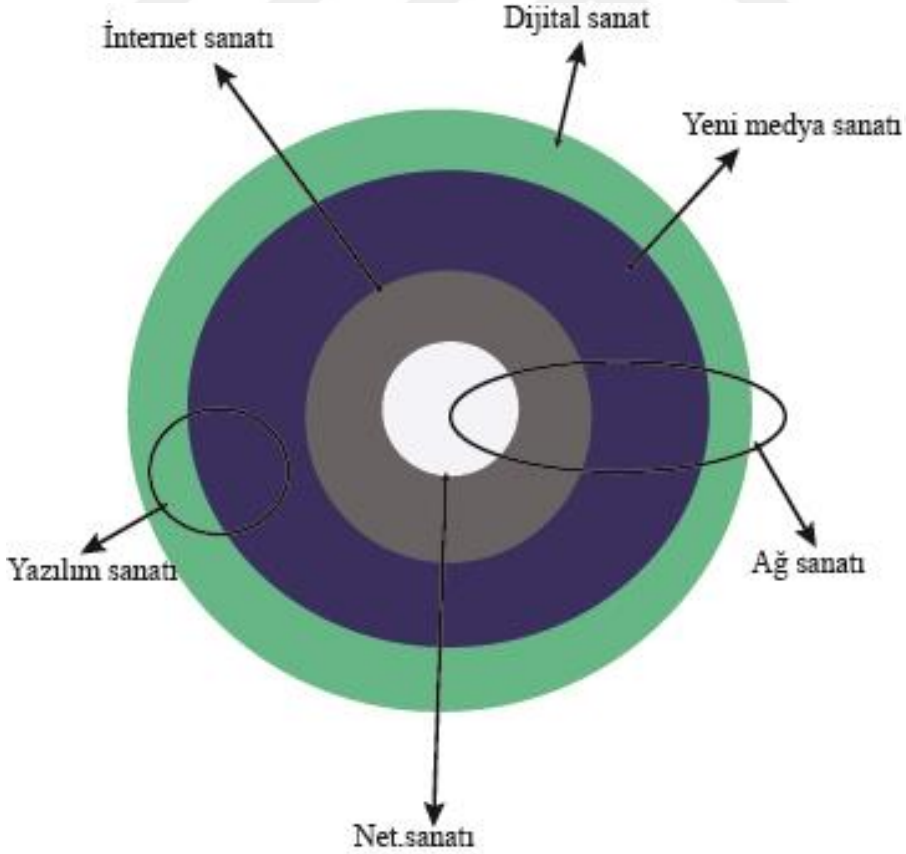
Güncel sanatların en önemli özelliği teknik imkanların da etkisiyle disiplinler arası sınırları kaldırmasıdır. Dijital sanatlar, uygulamada fen ve matematik biliminden yararlanarak, teknolojik bilgiye sanatsal anlamlar yükleyerek üretilmesi ve böylece disiplinler arası bir uygulama alanı olması bakımından geleneksel sanattan ayrılır.

'Dijital sanat', 'bilgisayar sanatı', 'multimedya sanatı' ve 'interaktif sanat' gibi daha eski kavramlar ve yeni medya sanatı birbiri yerine kullanılmaktadır. Ancak yeni medya sanatı kavramı gelişen medya teknolojilerinin kullanıldığı projeleri tanımlamak ve bunların üretildiği araçların kültürel, politik ve estetik arka planıyla ilgilidir. Yeni medya sanatı "sanat ve teknoloji" ve "medya sanatı" gibi iki önemli kategoride tartışılmaktadır. Sanat ve teknoloji dediğimizde medyayla alakalı olmaksızın yeni

ortaya çıkan teknolojileri kapsayan ‘elektronik sanat’, ‘robotik sanat’ ve ‘genomik sanat’ gibi uygulamalar için kullanılmaktadır. Medya sanatı ise 1990’lardan beri yeni olarak kabul edilmeyen medya teknolojilerini birleştiren ‘video sanatı’, ‘transmisyon sanatı’ ve ‘deneysel filmi’ içermektedir. Bu nedenle yeni medya sanatı bu iki kavram üzerinde şekillenmektedir (Tribe ve Jane, 2006, s.6-7).

Karen Verschooren (2007) “*Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art*” başlıklı tezinin girişinde bir işin İnternet sanatı sayılabilmesi için mecranın (ortam) sahip olduğu bazı özellikleriyle oynaması gerektiğini ileri sürmüştür. İnternet sanatı, fotoğraf ve video gibi diğer “eski” yeni medya sanatlarında olduğu gibi, konusunu kullandığı mecradan alan bir sanattır ve konusuna göre ağ sanatı (network art), yazılım sanatı (software art) vb. olarak da adlandırılabilir (akt. Kutup, 2010, s.14).

Şekil.2.2 *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art*



Kaynak: Verschooren, 2007 (Akt. Kutup, 2010, s.14)

Tribe ve Jane'nin (2006), Verschooren'in (2007) de tanımladığı üzere yeni medya sanatı tanımı kısmen belirsiz ama bir o kadar da birbiriyle kesişen bir alan olarak görülmektedir. Bu alanda gerek teknolojinin gerekse bilimin disiplinler arası yakınsaması yeni medya sanatının tanımlanmasını zorlaştırmaktadır. Susan Morris tarafından (2001), Rockefeller Kurumu desteği ile hazırlanan *"Museums and New Media"* adlı raporda yeni medya sanatının birçok farklı tanımı bulunmasına rağmen, *"akışkanlık, uyumsuzluk, canlılık, değişkenlik, tekrarlanabilirlik, bağlanabilirlik, etkileşim, hesaplanabilirlik ve şans"*ın ortak özellikler olduğunu belirtmektedir. Ayrıca genel çizgileri ile yeni medya sanatını şu kategorilere ayrılmaktadır (Morris, 2001, s.9).;

Net Sanatı: İnternet kullanılarak yapılan, tarayıcı tabanlı sanattır; hazır bir bilgisayar ve internet bağlantısının ötesinde kaynak gerektirmez. E-posta sanatı, ses, video ve verileri sentezleyen gerçek zamanlı performanslar; hipermetin ve hipermedya, Net esaslı parçaların sergilenmesi,

Sanal Gerçeklik ve Arttırılmış Gerçeklik: Görüntüleyen tarafından giyilebilir başa takılı ekran veya eldiven gibi cihazlarla sentetik dünya ile etkileşime girerek içindeki nesneleri doğrudan manipüle edebilir ve deneyimlenebilen üretimler,

Robotik ve Ajanlar: 3-D robotlar yazılım robotları veya bilgisayar virüs sanatı,

Yapay yaşam formları: Sanat yapmak için genetik mühendisliği ve biyo-mühendislik kullanımı.

Dijital sanat: Dijital araçları kullanan tüm sanatları kapsayabilir

Çoklu medya: Terimi aynı parçada birden fazla aracın kullanımını tanımlamak için kullanılmıştır. Esasen medya geçişleri ve kombinasyonlarını tanımlamaktadır.

Yeni medya sanatı kapsamında bakarken dijitalleşmenin yeni medyanın temelini oluşturduğunu unutmamak gerekir. Teknolojik aygıtların yakınsaması, verinin kolayca saklanması, iletilmesi ve farklı formatlara dönüştürülebilmesi dijitalleşmeyle olmuştur. Bu nedenle dijital sanat tanımına biraz daha yakından bakılmalıdır. Genel anlamıyla dijital sanat yeni medya teknolojileri ile üretilen ve sergilenen sanal nesnelerin estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimine denmektedir. Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü'ne göre, dijital sanat, *"bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan* sanat" (the Digital Art Practices & Terminology Task

Force, Dijital art, 2005) olarak tanımlanmaktadır. Matematiksel olarak 0 ve l'lerin oluşturduğu yeni teknik dille ekranda geliştirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretimlere yansımasına dijital sanat demektedir. Dijital sanat üretiminde, teknolojinin yanı sıra sanatın diğer alanlarında olduğu gibi, nokta, çizgi, ışık, form, doku, renk vb. temel sanat öğeleri kullanılmakta, düşünce sınırlarını aşan bir hayal gücü, yaratıcılık gerekmektedir. Ayrıca, dijital sanatı üretebilmek için bilgisayar kullanımına, programlara ve dijital sanatın üretileceği fotoğraf makinesi, video kamera, tarayıcı gibi araçlara da ihtiyaç duyulmaktadır (Sağlamtimur, 2010, s. 217).

Baker (2011, s.305); dijital sanatların teknolojik araçlar ve bilgisayar aracılığı ile işlenmiş görüntüler olarak adlandırılamayacağını belirtmektedir.

> *"Bilgisayar teknolojilerinin sanata dokunduğu nokta "dijital" ya da "fraktal" sanat diyebileceğimiz alandır. Unutulmamalı ki, bilgisayarlar yalnızca bulunmuş ya da taranmış resimlerle, metinlerle, ses ya da video kayıtlarıyla "kolajlamayı" kolaylaştırmakla kalmazlar. Aynı zamanda yalnızca bilgisayar aracılığıyla elde edilebilecek görüntü, hareket-animasyon ve seslerin de sanatsal amaçlı kullanılabileceğini de hatırlamak gerekir. Genel olarak "fraktal sanatlar" adı verilen bu alan içerisinde, en basitinden bir paint-shop ya da photoshop resminden oldukça karmaşık matematiksel fonksiyonlar aracılığıyla kurgulanan fraktal görüntü ya da seslere varıncaya kadar geniş bir olanaklar kümesinin varlığı söz konusudur."*

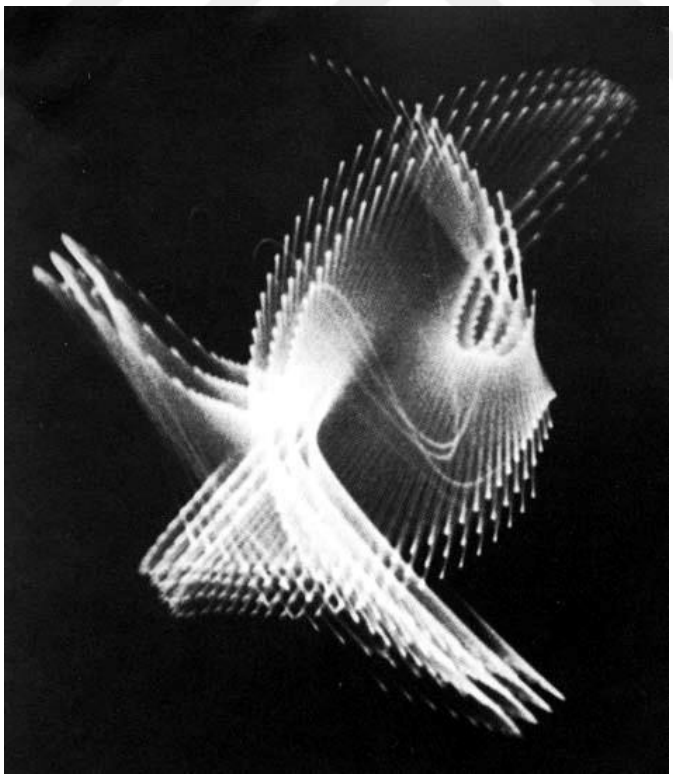
Dijital sanat, çizimler, resimler, fotoğraflar ya da video kareleri şeklinde ortaya çıkabilecekleri gibi ya sanatçının ya da ticari yazılım eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde de görülebilir. Bunun yanı sıra ilerleyen teknolojik gelişmeler sayesinde, interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan sensörlü görüntü aktarıcı başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanılmakta, yapay zekâ, veri görüntüleme ve haritalama, hiper-metinsel anlatılar ve oyunlar dijital sanat eserleri olarak görülmektedir (Sağlamtimur, 2010, s.218). Bu görüntülerin büründüğü nihai formlar da çok farklı olabilir: Dijital baskı yöntemleri kullanılmış olsa bile geleneksel formlara

benzeyebilecekleri gibi, DVD, CD ya da internet gibi dijital ortamlarda da yer bulabilirler (Wands, 2006, s.32).

Bu noktada bilgisayar dijital sanatlar için yardımcı bir araçtan ziyade üretim sürecinin ortağı ve geliştiricisidir. Bilgisayar teknolojileri geleneksel sanat üretiminin, yeniden üretilip, kopyalanmasına, çoğaltılmasına, sergilenmesine, yayımlanmasına, arşivlenmesine olanak sağlayan en önemli ortamdır.

Süreç içerisindeki çalışmalara bakarsak sanatçıların bilgisayarı ilk olarak çizim denemeleri kullandıkları görülmektedir. İlk örnekler; Ben Laposky' nin grafiksel nitelikte çalışmalarıdır. "*Laposky 1950'li yılların başlarında osiloskop[6] üstüne dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmış, daha sonrada bunları fotoğraflamıştı. Bunlar insan eliyle de çizilebilecek olan karmaşık, matematiksel verilere dayalı şablonlardı"* (Wands, 2006, s.24).

Şekil.2.3. Ben Laposky, *Oscillon 4, 1950*



Kaynak: IDIS Web Site **(**http://proyectoidis.org/ben-laposky/) (13.06.2016)

[6]Osiloskop: Elektriksel ölçü ve gözlem aracıdır. Gerilim, akım değerlerinin değişimlerini ve genliğini zamana bağlı olarak grafik halinde gösterir.

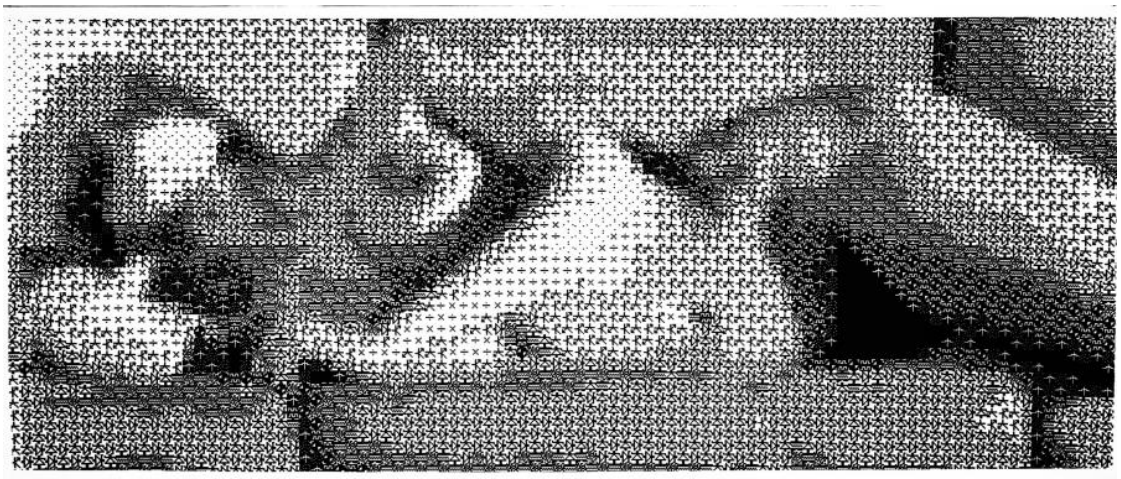
Desen ve animasyonlarında sanatsal ve estetik bir formu rastgele bir metot ile bilgisayar aracılığıyla üreten öncülerden biri de A. Michel Noll' dur. 1960'larda bilgisayar ortamının dijital sanatlar için yaratıcı bir sanat ortamı olacağını öngörmüştür. Noll, "Computer Composition With Lines" çalışmasında Piet Mondrian tarafından resmedilmiş "Composition With Lines" çalışmasını bilgisayar kullanarak taklit etmiştir. Her iki çalışma 100 kişiye gösterilmiş, izleyicilerin büyük çoğunluğu bilgisayar ile yapılmış eseri seçerek ve bu eserlerin Mondrian'ın çalışması olduğunu ileri sürmüşlerdir. Bilgisayarlı sanat estetiğinin ilk araştırması olan bu çalışma Noll'un yayınladığı "*Human or Machine: A Subjective Comparison of Piet Mondrian's 'Composition with Lines' and a Computer- Generated Picture*," (İnsan veya Makine: Piet Mondrian'ın 'Çizgilerle Kompozisyon' ve Bilgisayarla Oluşturulan Bir Resmin Öznel Karşılaştırılması) adlı makalede tartışılarak klasikler arasındaki yerini almıştır (Medosch, 2015, s.81).

Şekil 2.4 Computer Composition With Lines,1964

Kaynak: A. Michael Noll Web Site **(**http://noll.uscannenberg.org/)(13.06.2017)

Aynı yıllarda NASA uzay programının etkisiyle bilgisayar teknolojisinde hızlı gelişmeler yaşanmaktaydı. 1966'da Leon Harmon ile Ken Knowlton'un *'Study in Perception'* (Algı Eğitimi) adlı çalışmaları yatay ve dikey şekillerin kombinasyonundan oluşmaktadır. İlk dönem dijital sanatın en tanınmış örneklerinden olan bu nü tablo, metin verilerinin kullanılma ve depolanma işlemlerini standartlaştırmak üzere Amerikan Bilgi Alışveriş Kodu (ASCII) olan karakter seti ile geliştirilmiştir (Wands, 2006, s 23-24).

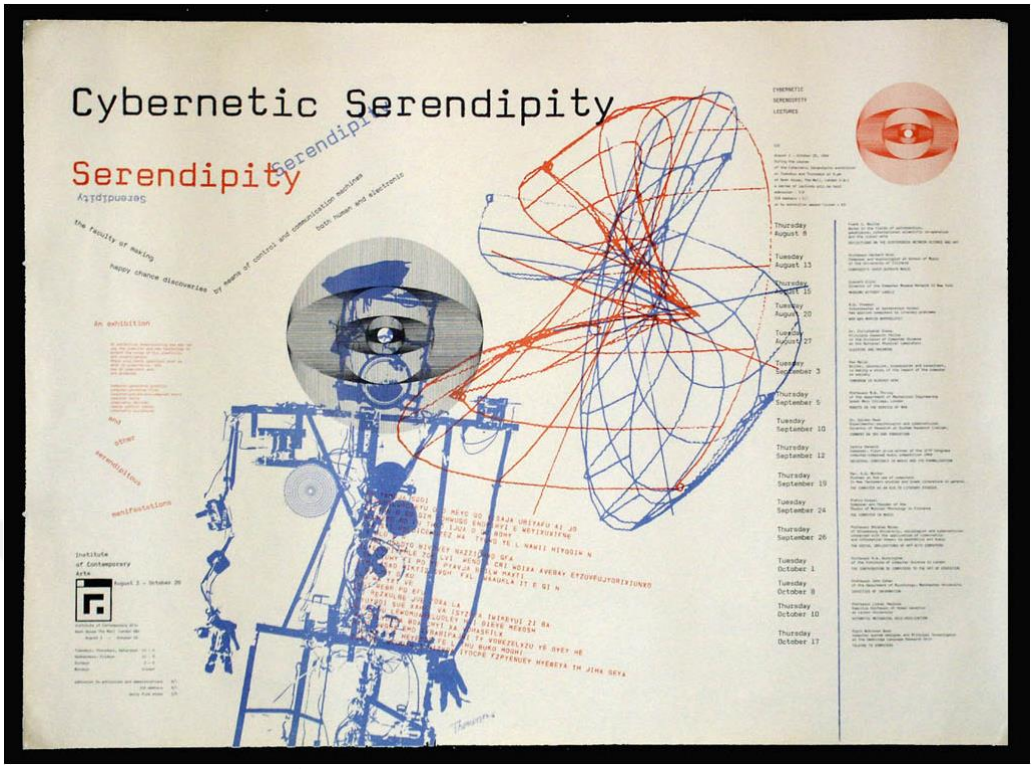
Şekil 2.5. Study in Perception, 1966



Kaynak: Albright-knox Art Gallery **(**https://goo.gl/6tpqHo) (13.06.2017)

1968 yılında London Institute of Contemporary Arts'da Jasia Reichardt'ın küratörlüğünü yaptığı "Cybernetic Serendipity" adlı sergi açıldı. Bu sergi Computer Arts Society'nin oluşumunda öncü oldu. Bilgisayar destekli yaratıcı faaliyetinin tüm yönlerini göstermek için yapılan ilk sergi oldu. Temel fikir, sibernetiğin çağdaş sanatlar üzerindeki rolünü incelemekti. Robotlar, şiir, müzik ve boyama makineleri gibi eserlerin sergilenmesine şans verildi (Reichard, *Cybernetic Serendipity*, 2005).

Şekil 2. 6. Cybernetic Serendipity Poster, 1968



Kaynak: Medienkunstnetz (http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/images/1/**)**

(13.06.2017)

Şekil 2.7. Cybernetic Serendipity, Exhibition view, 1968

Kaynak: Medienkunstnetz (http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/images/2/)

(13.06.2017)

1968 yılında görüntülerin bilgisayarda saklanmasını sağlayan resim arabelleğini geliştirilmesi, takibinde 1975'de matematikle tanımlanacak, doğal formlar üretilmesini sağlayan geometrik hesaplamaların bilgisayarla yapılabilmesi, renkli ve grafik yeteneği olan bilgisayarların üretilmesiyle görüntü estetiğinde ve dijital sanatlara ilgide bir artış olmuştur. 70'li yıllar aynı zamanda Special Interest Gourup for Graphics (SIGGRAPH), Arts Electronica gibi bu tür çalışmalara destek olan formel kurumsal kurumların ortaya çıkışı açısından önemlidir (Wands, 2006, s. 26).

*"70'li yıllarda ortaya çıkan video sanatı akımı ise yeni medya sanatına geçişte tam bir bağlantı noktası olmuştur" (*Erkayhan ve Çaşkurlu Belgesay, 2014.s. 48). Video sanatının bir hareket olarak ortaya çıkması 60'ların sonlarında taşınabilir kameraları kullanan birkaç öncü sayesinde gerçekleşmiştir. Göreceli olarak pahalı olmayan video ekipmanlarının varlığı, Num June Paik, Joan Jonas, Vico Acconci, William Wegman, Bill Viola ve Bruce Nauman gibi sanatçıların dikkatini çekmiştir. Video sanatı bir nesil sonra doğacak olan web tarayıcısının tanınmasında ve medya sanatının doğuşunu bir hareket olarak kaynaştırmıştır. Taşınabilir video kamera, teknoloji ve kültür arasındaki ilişkiyi keşfetme şansı veren erişilebilir bir sanatsal araç olarak yeni medya sanatının gelişiminde önemli rol oynamıştır (Tribe ve Jane, 2006, s.9).

80'li yıllarda ise bilgisayarların yaratıcı yollarla kullanımında çok hızlı bir ilerleme yaşanmaktaydı. Bu dönemde sanatçılar tele-komünikasyon ve animasyon da odaklanmaya başladılar. Kit Galloway ile Sherrie Rabinowitz'in New York ile Los Angeles'taki insanları video ekranları aracılığıyla birbiriyle etkileşime sokan bir uydu bağlantısından yararlanan Hole-in- Space'leri, ardından gerçekleştirdikleri Electronic Cafe projesi 1984 Yaz Olimpiyatları Sanatları Festivalinde çeşitli mahalli topluluklar arasında bağ kurmayı amaçlıyordu. Yedi hafta süren gösteri ardından gelecekteki kamusal siber-mekanların prototipini oluşturan Elektronik Kafe Enternasyonal'ine (ECI) dönüştü. ECI, gerçek zamanlı bilgisayar ağı sistemiyle iş birliği yapan multimedya çevrelerinin keşfinde estetik araştırmalar yapan çok kültürlü bir topluluk işlevi görmüştür (Wands, 2006, s.27). Henüz internetin kullanılmadığı ve yaygınlaşmadığı bir dönemde yapılan bu çalışmalar ağ bağlantılarının ve sanal kamusal alan denemelerinin ilk örneklerini oluşturmaktadır.

Şekil 2. 8. Kit Galloway -Sherrie Rabinowitz, Hole in Space Project, 1980

Kaynak: Ecafe Web Site **(**http://www.ecafe.com/museum/hp_gy_1987/hp_gy_1987.html) (15.06.2017)

90'lardan itibaren internet kullanımının yaygınlaşması, bilgisayar, cep telefonu, e-posta gibi araçların artışıyla paralel taşınabilir ve kesintisiz iletişim kaynakları, dijital araçlarla sanat yapmayı yaygınlaştırmıştır. Bilgisayar yaratıcı meslekler de özellikle grafik tasarım alanının vaz geçilmez bir parçası olmuştu. 90'ların ortalarında hızla yayılan internet kültürler arası iletişimde, ekonomide ciddi ilerlemelere ve değişikliklere neden oldu. İnternet sanatçılar arasında küresel bir iletişim ağı sağlamasının yanı sıra uluslararası izleyici kitlesini buluşturan bir mekân haline geldi. Joan Heemskerk, Dirk Paesmans net ortamında deneysel çalışmalar yapan ilk sanatçılardı.

Dijital teknolojinin ilerlemesi aynı doğrultuda etkileşimli sanat denemelerinin de yapılmasını sağladı. Char Davies'in 1995 Osmose ve 1998 yılında Ephéméréle etkileşimli ve gerçek zamanlı işler üreten sanatçılardan biridir. Osmose, steroskopik 3D bilgisayar grafiği, 3D ses ve gerçek zaman etkileşimi gibi ileri teknolojilerden yararlanılarak yaratılmış bir eserdir. İzleyicinin, görsel uzamı deneyimlemelerini sağlayacak şekilde nefeslerini ve dengelerini kaydeden, başa takılan görüntü birimi ve hareket takibi yeleğinden oluşan teknolojik araçlar sayesinde, orman, açık alan, havuz,

toprak altı dahil olmak üzere çeşitli uzamsal diyar ve bunun yanı sıra doğaya, cisimleştirmeye ve teknolojiye atıfta bulunan felsefi metinler ve yazılım kodu barındırmaktadır. Osmose, nefesin arayüz aracı olarak, saydamlığın da gerçek zamanda kullanıldığı ilk sanal ortamdır (Wands, 2006, s.28).

Şekil 2.9. Charlotte Davies, Osmose, 1995 , Real Time Frame Capture

Kaynak: Medienkunstnetz (http://www.medienkunstnetz.de/works/osmose/images/7/)(15.06.2017)

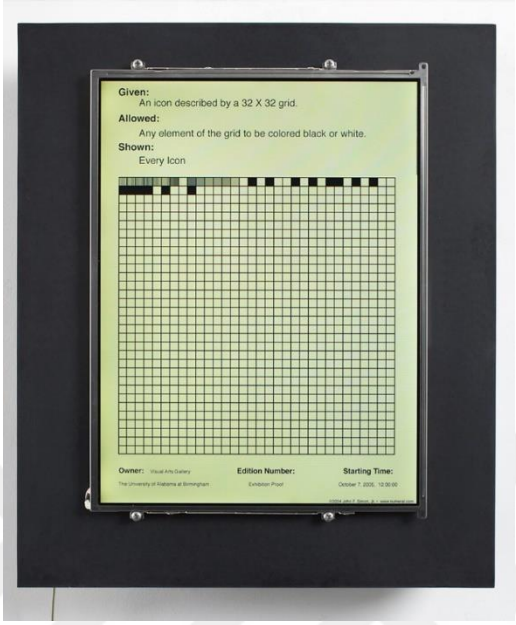
90'ların ortalarından itibaren internetin yaygınlaşması sanatsal pratiklerin bu alana doğru yönelmesinde etkili olmuştur. Gerek üretim gerek kurumsal pratiklerin değişime uğrayacağının ilk sinyalleri 97 yılında John F. Simon'ın "Every Icon" eserinin eşsiz matematiksel niteliği, geniş sanat topluluklarının dikkatini net sanatına çekmeyi başaran eserinde görülmüştür. Ayrıca Simon'ın bu eseri Amazon.com' da satışa çıkartması geleneksel sanat pazarına karşı ciddi bir başkaldırı olarak görülmektedir (Wands, 2006, s.29).

John F. Simon, Jr. "Every Icon" eserini şu şekilde tanımlamaktadır,

"Every icon, çevrimiçi bir enstalasyon, avuç içi işlemcisiyle gerçekleştirilen pilot uygulama ve bağımsız bir duvara asılan nesne olan, yazılımda gerçekleştirilmiş bir kavramsal sanat çalışmasıdır. Every icon, her karenin beyaz olduğu bir görüntüyle başlar ve her kare siyah olana dek siyah ve beyaz kare birleşimleriyle ilerler. Çalışma mümkün olan her görüntüyü gösterecektir. Saniye başına yüz ikonla birinci sıranın tüm varyasyonlarını göstermek sadece 1,36 yıl alacakken, ikinci sırayı tamamlamak katlanarak 5,85 milyar yıl sürecektir. Bu sınırlı görsel alanda bile insan zihninin birçok ömür süresince yaşayıp görebileceğinden daha fazla sayıda görüntü vardır.

Dolayısıyla, çalışma bu şekliyle teknolojinin vaatleri üzerine iyi bir yorumdur" (akt. Wands, 2006, s.171).

Şekil 2.10. John F. Simon "Every Icon" , 1997



Kaynak: Der Grief (https://goo.gl/Ho9sWq) (15.06.2017)

Bahsi geçen örnekler dışında sayısız gelişme ve sanatsal çalışmayı sıralamak mümkündür. Ancak bunların hepsine kronolojik olarak değinmek tez kapsamında olanaklı değildir. Kısaca gelişmeleri özetleyecek olursak 1950'lerin başından beri iletişim ve teknolojik gelişmeler özellikle Amerika'da Savunma Bakanlığı desteği ile savunma amacıyla ilerlemiştir. Bu konuya "Dijital Çağa Giriş ve Ağ Teknolojileri" başlığı altında daha geniş bir şekilde yer verilmiştir. Teknoloji, iletişim ve bilimin iç içe geçmesi ve bu alandaki gelişmeler sanat alanında da Avangartlar tarafından kucaklanmıştır. Sanat tarihinde belki de ilk defa Yeni medya sanatı Avangart akımların ortak kitle stratejisi haline gelmiştir (Quaranta, 2013, 48). 1950'lerin başından itibaren fotoğraf, performans ve kavramsal müdahaleler, mekanik olarak çoğaltılmış görüntüler, radikal bir teknik veya bilim temelli çalışmalar, Kinetik ve Optik sanat ve sonuncusu Video sanatı çalışmaları 1990'ların başına kadar bilim ve teknolojiye daha da yakınlaşarak devam etmiştir. Bununla beraber dijital sanat alanında ilk sanatsal denemelerin teknoloji laboratuvarlarda çalışan bilim insanları ve mühendisler

tarafından yapılması, sanatçı tanımının yeniden sorgulanmasını beraberinde getirmektedir.

1980'lerin başından itibaren bilgisayar teknolojilerine yapılan sivil yatırımlar, kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, Apple II'den [7] sonra, çeşitli ev modeli bilgisayarların piyasaya çıkışı, IBM'in ilk bilgisayarının satışa çıkması (1981), 1972 yılında Nolan Bushnell tarafından geliştirilen Atari'den, Comodore 64'e (Colson, 2007,s. 15-16), klavye, fare araçlarının bilgisayara eklenmesi ve bilgisayar grafik arayüzünün yeşil metin siyah arka plana geçişi, bilgisayarın hedef aldığı ofis dünyasından etkilenmesi nedeniyle masaüstü, çöp kutusu, pencere, dosya ve belgeler araçlarının eklenmesi, ilk modemler ve telematik ağların gelişmesi, Amerikan üniversite sistemine bağlı ulusal bir ağ oluşturması ve amatör seviyede Bülten Tahtası Sistemlerinin çıkışı (Quaranta, 2013, s.66), sanatçıların üretimlerini ağ ve bilgisayar üzerine taşımaya yöneltmiştir.

Türkiye'de yeni medya sanatına baktığımızda sanatçılarının yeni medya sanatına yönelimi, internetin Türkiye'de kullanımının yaygınlaşmaya başladığı 90'ların ortalarına tekabül etmektedir. Bu noktada ilk örnekleri sanatsal üretimlerine bilgisayar teknolojilerini araç olarak kullanarak görseller üreten, "*işlerinin yanı sıra, perspektifi ve kendisini ilişkilendirdiği Amerika ve Avrupa'daki entelektüeller ve sanatçılar dolayısıyla işaret ettiği aralık bakımından Teoman Madra'yı ve 1950'lerden başlayarak deneysel çalışmaları ile Türkiye'de elektronik müziğin ilk isimlerinden olan İlhan Mimaroğlu'nu ve Bülent Arel'i alanda çalışan ilk sanatçılar*" (Ertan, 2015, s. 149) olarak anılmaktadır. 90'ların ortalarından itibaren multimedya ve video işleri yapan Nil Yalter'i, müzik ve performans üretimleri yanında kültürel pozisyonu açısından Serhat Köksal'ı (2/5BZ) da mash-up kültürünün popüler alanda temsilinin erken bir örneği ve internet çevresinde gelişen alt kültürlerin öncülü olarak görülmektedir (Ertan,2015, s.149-151)

Sanatçı ve araştırmacı Ekmel Ertan (2015), *"Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı"* adlı çalışmasında yeni medya sanatı üretimlerinin 2000'lerden itibaren üniversite eğitimi açısından bu alana yönelik bölümlerin açılması

[7] 1977 ilk ev bilgisayarı modelidir.

ve sivil oluşumların, inisiyatiflerin sanatsal girişimleri ve sanat piyasasının ilgisinin artması ile arttığına dikkat çekmektedir. Türkiye'de yeni medya sanatını icra eden sanatçılar iletişim ve bilişim teknolojilerinin sağladığı araçlarla erken dönemde karşılaşan ve sağladığı olanakları gündelik hayatının merkezine koyan genç bir kuşak olarak görülmektedir. Ebru Kurbak, Burak Arıkan, Ali Miharbi, Candaş Şişman, Osman Koç, Refik Anadol, Memo Akten, Bager Akbay yeni medya sanatı alanında üretimler veren önemli isimlerdir.

Türkiye'nin önde gelen yeni medya sanatçıları ile düzenlediği sergileri tanınan küratör Ebru Yetişkin ise *"Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunmalı"* sorusuna makalesinde, yeni medya sanatı 20 yıldan fazla bir geçmişi olmasına karşın 'yeni' olarak tanımlanmasının nedenini son çıkan dijital, nano, biyoteknolojilerin kullanılması veya yeterince tanınmamış olmasından kaynaklanmadığını söylemektedir.

> *"Bilim ve teknolojideki gelişmelerin sanatçılar tarafından uyarlanmasıyla yepyeni bakış açılarının, etkileşim ilişkilerinin ve formların üretim olanaklarının gerçekleştirilmesiyle ilgili. Her ne kadar kendisini hazırlayan resim, heykel, baskı, fotoğraf, kinetik, sinema ve video gibi daha önceki gelişmelerden beslense de yeni medya sanatı bugün deneysel aşamasını geçerek yayılmaya başladığı için birçok gelişmeye de bu yüzden son derece açık..."* (Yetişkin, 2012, s.78).

Yetişkin'in bahsettiği gibi yeni medya sanatı sanatçılar için deneysel olma aşamasını çoktan atlatmıştır. 21. yüzyıl bilim, teknoloji ve iletişimin her alana hızla yayıldığı ve yeniliklerin yadsınmadığı bir çağ olarak yaşanmaktadır. Bu nedenle sanatçı ister üretim araçlarında ister konusunda ister tekniğinde ya da sergilemesinde bu alanın dışında kalamamaktadır.

2.3.3. Sergileme Pratikleri Açısından Yeni Medya Sanatı

Sanatın amacı tarih boyunca dönemden döneme değişiklik göstermektedir. Dini ritüellerden, siyasal ideolojiye kadar birçok amaca hizmet emiştir. Ancak sanatın özgürleşmeye başlaması modern toplum ve modern sanatın ortaya çıkması ile başlamaktadır (Yücel, 2012, s.5). Özellikle Avrupa sanatında 19. yüzyılın sonuna

kadar dünyada en yeni sanat üretimlerinin sergilendiği Akademi Salonları sanat ortamının sanatçı, izleyici açısından en önemli merkezi olmuştur. Yüzbinlerce izleyicinin ziyaret ettiği bu sergiler döneme damga vuran sanat etkinlikleridir. Bu sergilere kabul almayan sanatçının kendisine yer edinmesi oldukça zor olmuştur. Akademinin kalıplaşmış dayatmalarına uymayan sanatçıların alternatif arayışları ve bununla beraber sanata ilgi duymaya başlayan yeni orta sınıfın, akademik sanat anlayışının hiyerarşik olarak en düşük değeri atfettiği konulara ilgi duyması bu kopuşu hızlandırmıştır (Antmen, 2014, s.13-15). 19. yüzyılda kilisenin, soyluların ve burjuvanın hamiliğinden kurtulan sanatçı bu sefer de sanayi kapitalizmin oluşturduğu yeni kurumların bir parçası olmak durumunda kalmıştır. Bugün sanat ortamında karşımıza çıkan sanatçı, izleyici, eleştirmen, galeri, müze, sergi ve koleksiyoner sanat piyasasını oluşturan aktörlerdir. Avangartların alışılagelmiş kalıpları yıkmaya zorlayan eylemsel üretimleri sanatın üretim sürecini değiştirdiği gibi tüketim sürecini de dönüştürmüş bununla beraber üretim biçimlerini sorguladıkları gibi sergileme biçimlerini de radikal bir biçimde sorgulamışlardır. Bu nedenle dijital öncesi dönemde de sergileme, sanatın izlenmesi üzerine gelenekselin dışında bir pratik varlık göstermekteydi. Dijitalleşme ve ağ teknolojilerinin öncesinde Avangartların sanata katmış olduğu yeni dil, üretim biçimleri, sergileme pratikleri dijital sanatların felsefi anlamda temelini oluşturmaktadır.

Sanat literatürüne girmiş örneklere bakacak olursak, bilgisayar temelli işlerin gösterildiği ilk sergi 1965 yılında Stuttgart Üniversitesi Studiengalerie'sinde gerçekleştirilmiştir. Frieder Nake, Michael Noll ve Georg Nees tarafından yazılım yardımıyla oluşturulan dijital estetik çizimlerin sergilendiği sergi, dijital sanatın halka açık ilk sergisi olması açısından önemlidir (Colson, 2007 s.14).

1966'da Billy Klüver, içlerinde Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Robert Whitman ve John Cage gibi isimlerin yer aldığı sanatçı ve mühendislerin etkileşimini arttırmak için Sanat ve Teknolojide Deneyler'i (EAT) kurmuştur. Bu yıllardan itibaren dijital sanata destek veren birçok meslek örgütü faaliyet göstermeye başlamıştır. Association for Computing Machinery'nin (ACM) bir bölümü olan Special Interest Group for Graphics (SIGGRAPH) 1973 yılında kurulmuştur ve bu alandaki çalışmalara öncülük etmişlerdir. Ardından 79 yılında Ars Elektronica dijital sanatların

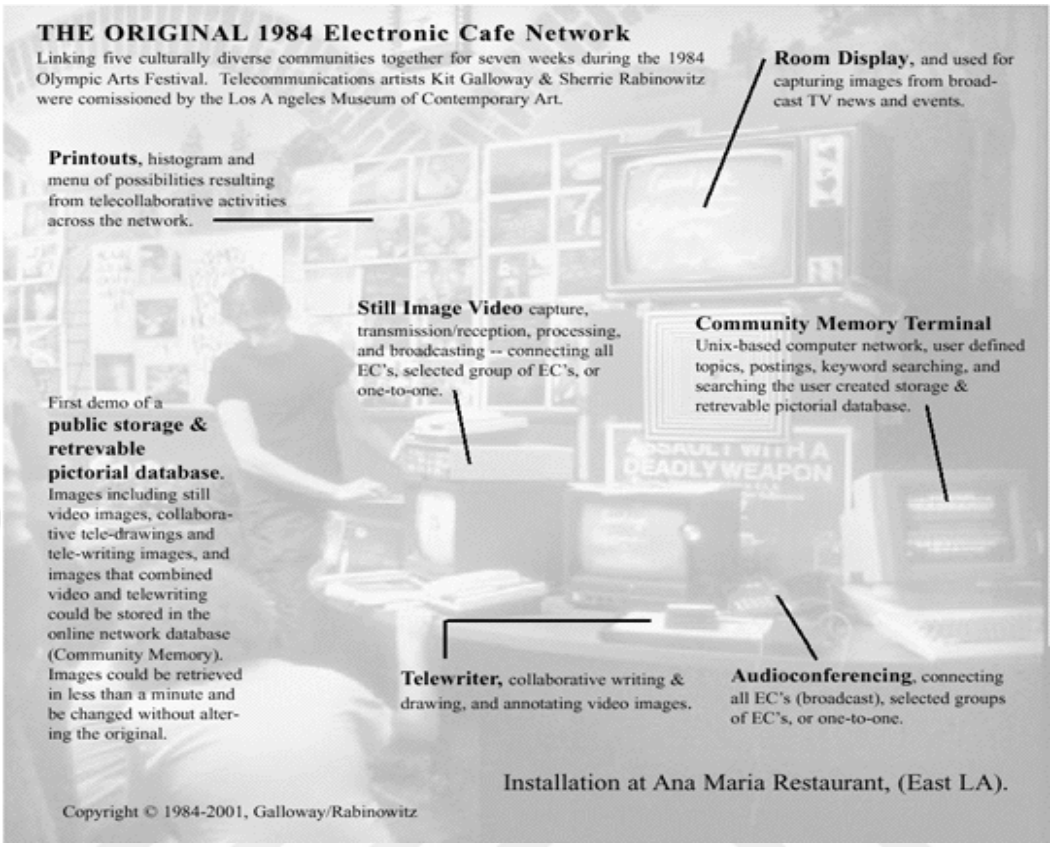
sergilenmesine destek için kurulmuş ve dünyanın önde gelen dijital sanat festivallerinden biri haline gelmiştir. 70'ler ve 80'ler sanatçıların yeni teknolojileri deneyimledikleri yıllar olmakla birlikte kurumsal yapıların da oluş gösterdiği yıllar olarak karşımıza çıkmaktadır (Wands, 2006, s.24).

80'lerin ortalarında tele-komünikasyon sanatında ilk gelişmelerden biri Kit Galloway ile Sherrie Rabinowitz'in "Hole- in- Space" çalışması olmuştur. Bu çalışma Los Angeles ve New York'taki insanları video ekranları üzerinden uydu aracılığı ile birbiri ile iletişime sokan ilk çalışmadır. Benzer bir çalışma olan 'Electronic Cafe' projesi ise 1984 Yaz Olimpiyatları Sanatları Festivali sırasında çeşitli topluluklar arasında bağ kurmak amacıyla oluşturulmuştur. Bu çalışma yedi hafta sürmüş ve ardından gelecekteki kamusal siber mekanların prototipini oluşturacak Elektronik Cafe Enternasyonal'ine (ECI) dönüştürmüşlerdir (Wands, 2006, s.27). *Elektronik Cafe Ağı* toplum, sanat, teknoloji, multimedya telekomünikasyon ve kültürler arası iletişim entegrasyonu ile ilgiliydi. Bu çalışmaların internet öncesi dönemde yapılması, ağ üzerinde sanat yapma, ağ vasıtasıyla sanatı paylaşma fikrinin daha önceden olgunlaşmaya başladığının göstergesi olmaktadır.

Şekil 2.11. Galloway, Rabinowitz –Electronic Cafe, 1984

Kaynak: Ecafe (http://www.ecafe.com/museum/history/ec84_group.jpg) (15.06.2017)

Şekil 2.12. Electronic Cafe Network 1984



Kaynak: Ecafe (http://www.ecafe.com/museum/history/ec_photodi7-5.gif) (15.06.2017)

1989'da Jeffery Shaw'in izleyicinin sanal bir şehirde sabit bir bisikletle dolaştığı, binaları üç boyutlu tipografik bir görünümde olan sanal şehri 'The *Legible City',* bilgisayar içinde var olan üç boyutlu bir uzamda hareketi uygulayan ilk sanat eseri olmuştur (Wands, 2006, s.28). Böylece sanal uzamda deneyimlenebilen sanat üretimleri dönemi başlamıştır. 90'lı yılların ortalarına geldiğimizde artık World Wide Web çağı başlamıştır. 93'de metin ve görüntüleri bir arada görmeyi sağlayan web tarayıcının ilk örneği Mosaic, ardından Natscape piyasaya sürülmüştür (Colson, 2007, s.17). Joan Heemskerk ve Dirk Paesman net sanatıyla üretim yapan ilk sanatçılar olmuştur.

1990'larda Amerika'da internet gündelik hayatta oldukça sıradan bir gelişme haline gelmiştir, oysa Avrupa hem ekonomik açıdan hem de kültürel açıdan yeni teknolojilere temkinli yaklaşmaktaydı. Buna rağmen Avrupa'da yeni medya sanatının Amerika'dan daha hızlı gelişme göstermesinin sebeplerinden biri, Sovyetlerin dağılmasının ardından Doğu Bloğu ülkelere Soros Vakfının yapmış olduğu stratejik

kültürel politik yatırımlardır. 90'lı yılların başından itibaren Soros Vakfı'nın Doğu Avrupa'da neredeyse her yere güncel sanat merkezi açması Avrupalı sanatçıların yeni medya sanatına eğilmelerini zorunlu kılmaktaydı. Bu nedenle Avrupa'daki Dijital sanat festivallerinin ve sergilerinin stratejik destekçisi olarak Amerikan politikaları rol almaktadır (Manovich, 2014, s.158-159).

1995 yılında Joan Heemskerk ve Dirk Paesman tarafından kurulan *"wwwwwwwww.jodi.org"* İnternet sanatı çalışmalarına erken bir örneğidir. *"Fotograf, video ve performansı kapsayan sanatsal bir arka plana sahip olan Jodi, bilgisayar ekranlarını bir dizi soyut animasyon ve görüntüye çeviren teknolojik arızaları (virüsler, hata mesajları ve bilgisayar kazaları) taklit edip yorumlayan bir İnternet sanatı ile uğraşmaktadırlar*" (Wands, 2006, 188).

Şekil 2.13. jodi.org home page, 1995

Kaynak:http://v2.nl/archive/organizations/jodi.org/leadImage/image_view_fullscreen (15.06.2017)

Web platformunun ilk örneklerinden 1994 yılında kurulan *"adaweb",* 95'de *"The Thing"*, 95'te "www.nettime.org" ve 96'da "www.rhizome.org" gibi platformlar sanatçı ve izleyici için önemli kaynaklar olmuştur. Mark Tribe tarafından kurulan "www.rhizome.org" Gilles Deleuze ve Felix Guattari'nin *"köksap-rizom"* kavramından adını almış anti-hiyerarşik, merkezileşmemiş yapısı ve moderatörsüz e-posta listesiyle yeni medya sanatıyla sanatçı ya da izleyici olarak ilgilenen herkesi buluşturmuştur (Tribe ve Jane, 2006, s.90).

Teknolojinin sürekli gelişimi ve uluslararası çapta büyümesi, dijital kültür ve dijital sanatın evrensel bir anlatı dili oluşturma çabaları, sivil oluşumların dışında resmi kuruluşların da dikkatini çekmiştir. 2001 yılında Amerika'da San Francisco Modern Sanat Müzesinin düzenlediği *'010101: Teknolojik Çağda Sanat'* sergisi resmi kurumlarında yeni medya sanatına yönelmelerinin ilk işaretlerindendir (Wands, 2006, s.30).

Bruce Wands, dijital sanatın müze ve sergilerle genişlemeye devam ettiğini söylemektedir. Bununa beraber geleceğe dair ön görüsü:

> *"Dijital sanat, kendisi ile çağdaş sanat arasında algılanan farklılıkların pek çoğu bulanıklaştıkça, yavaş yavaş çağdaş sanata manzarasında yerini almaktadır. Biz bir geçiş dönemindeyiz: Geleceğin sanatçıları bilgisayarların olmadığı bir dünyayı asla bilemeyecekler ve bu yüzden onların teknolojiyle yaratılan sanat ile çağdaş sanatın başka türleri arasında bir ayrım yapmaları da mümkün olmayacaktır" (Wands, 2006, s.30)*

yönündedir. Bilgisayar ve İnternet hayatın vazgeçilmez bir parçası olmakla beraber, daha önce ki bölümde açıklandığı gibi (bkz. Şekil 2.1.) gelecekte insan internete bağlanmayacak, internete doğrudan entegre olacak, eklemlenecek. Bu konuyla ilgili Alioğlu'nun dikkat çektiği nokta önemlidir.

Alioğlu, *"Yeni medya sanat çalışmalarının yeni mekânsal heterotopyanın mükemmel bir betimleyicisi olduğunu"* vurgulamaktadır (2011, s.87).

> *"Legrady'nin (1999) belirttiği gibi, metaforik ve sanal mekanlar her zaman fiziksel mekanlarla kesişmektedirler. Dijital dünyayla etkileşim sürecinde, reel*

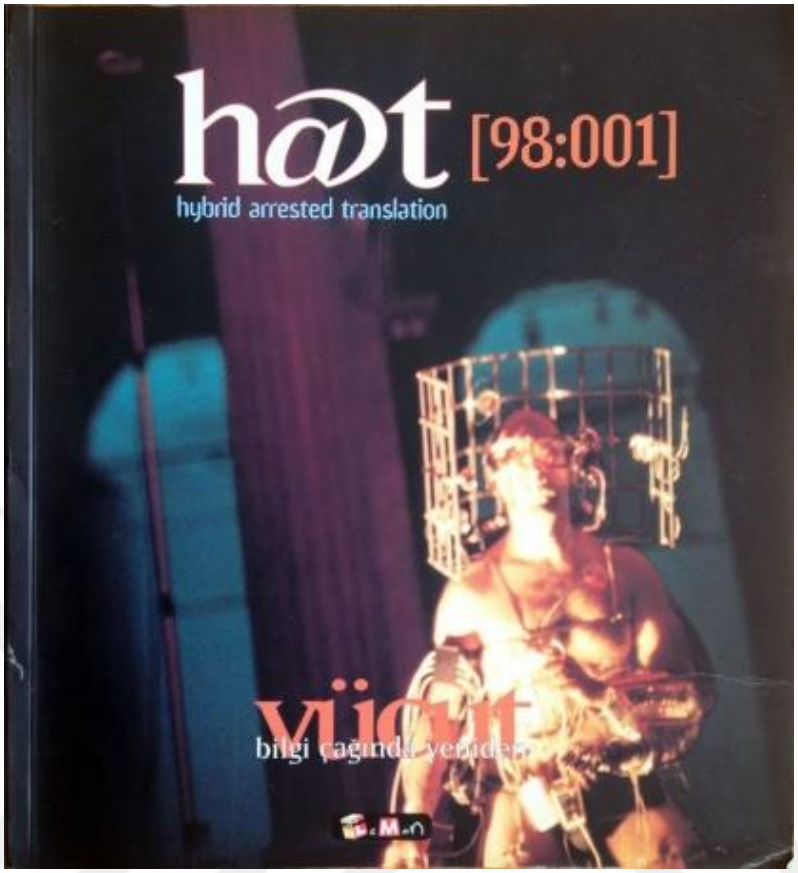
mekan, sanal mekan deneyimlemek için bedenimiz teknolojik aletlerle temas ettiği yerdir. Dijital medyada eser meydana getiren sanatçı, fiziksel bir nesne üzerinden eseri somutlaştırmak zorunda değildir. Bu eserler sayısal veri olarak var oldukları için malzemenin sınırlandırılmasından, sınırlandırılmasından bağımsızdır. […] sanat eseri izlendiği ya da tecrübe edildiği zaman sanal ve gerçek olanın kesiştiği yerde durmaktadır" (Alioğlu, 2011, s.87-88).

Yeni medya araç ve ortamları fiziksel ve sanal dünyayı ayıran sınırları ortadan kaldıran, zaman ve mesafe kavramının kısıtlılıklarıyla oynayan, zamanı genişleten bir yapı olarak karşımızda durmaktadır. Sanatçı ve izleyici ve sanatın diğer aktörleri de bu alanda yerlerini bulma çabasındadır.

Türkiye'de bu alandaki gelişmeler bakacak olursak, Dijital sanat alanında ilk sergi 4 Kasım 1975 tarihinde, Otto Beckman tarafından 1966 yılında Viyana'da kurulan Ars Intermedia grubunun çalışmalarını kapsayan *"Bilgisayar Sanatı- Ars Intermedia Grubunun Çalışmaları"* başlığı ile, İTÜ Mimarlık Fakültesi'nde açılmıştır. Ertan bu serginin İTÜ'de açılmasının bir tesadüf olmadığını, yıllar sonra ilk Tasarımda Bilgisayar Teknolojileri yüksek lisans programının yine aynı fakülte çatısında açılarak Türkiye'de dijital sanatların gelişmesinde İTÜ'nün öncülerden biri olduğunu dile getirmektedir (Ertan, 2015, s. 150).

Türkiye'de bir yeni medya platformu yaratmak üzere atılan ilk adım Fatih Aydoğdu tarafından atılmıştır. Aydoğdu 1998 yılında, HAT (Hybrid Arrested Translation) adıyla ve tek bir sayı yayınlanabilen medya sanatı ve teorisi dergisini yayınlamıştır. Bu tek sayının konusu "Bilgi Çağında Beden" olarak işlenmiş, P.Virilio, V. Flusser, A. Kroker, H. Moravec gibi düşünürlerin yanında Stelarc. Orlan, Aziz + Cucher gibi sanatçıların yazılarına yer verilmiştir. Fatih Aydoğdu Viyana'da yaşayan bir sanatçı olarak 1998'de Türkiye için erken sayılabilecek bir girişimde bulunmasının nedeni Viyana'daki sanatsal çevrenin ve o dönemdeki kendi sanatsal pratiğinin etkisidir. Derginin Aydoğdu'nun daha önce çizerlik yaptığı Leman Matbaası'nda basılmış olması ise o dönemde sanat alanında böyle niş bir alana yatırım yapacak bir öngörünün gelişmediğinin göstergesidir (Ertan, 2015, s.154-155).

Şekil 2.14. HAT (Hybrid Arrested Translation) kapak, 1998



Kaynak: Rozenberg Quarterly the Magazine (http://rozenbergquarterly.com/brief-history-of-new-media-art-in-turkey/) (15.06.2017)

Ertan, 1975'de İTÜ sergisinin akademik bir öncül olmasından dolayı sınıflı kaldığını, ancak sanat camiası adına ilk yeni medya serginin 1995 yılında küratörlüğünü Beral Madra'nın üslendiği *'Somut Öngörüler'* sergisi olduğunu belirtmektedir (2015, s.156). Bu sergi kapsamında 2001 yılında sanatçı Genco Gülan tarafında web art ve ağ işlerini kapsayan bir girişim olan 'Web Bienali'ni kurmuştur. Bu oluşum için sanatçı "İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi tarafından 2003 yılında bütünüyle Uluslararası Elektronik Ağ (www) üzerine kurgulanmış ve tamamen bu ağ üzerinde oluşturulmuş, her iki yılda bir tekrarlanan uluslararası bir çağdaş sanat sergisi" olduğunu dile getirmektedir. Ancak Türkiye'den pek az sanatçının katıldığı etkinlik esasen Gülan'ın merkezinde olduğu bir ağ yaratmış ama Türkiye'de pek duyulmamış ve etkisi olmamış bir oluşumdur (Ertan, 2015, s. 156-157).

Çaşkurlu Belgesay, Türkiye'de yeni medya sanatının güncel durumu üzerine yaptığı araştırmada 1996- 2005 yılları arasında sanatsal üretimde yeni teknolojilerin kullanıldığı kayda değer bir sergiye rastlanmadığını belirtmektedir. Bunun nedenini anlamak içinse Türkiye'nin bu dönemdeki politikaları, sanatsal süreçleri ve internet kullanım oranlarının incelenmesi gerektiğinin altını çizmektedir (Erkayhan ve Çaşkurlu Belgesay, 2014.s. 50).

2005-2011 yılları arasında Burak Arıkan'ın öncülüğünde ve yeni medya sanatı üzerine yazan, düşünen sanatçıların aktif olarak katılımıyla yeni medya sanatı tartışmalarına yön veren 'tekno-kültürel eleştiri blogu' '*düğümküme*' 2006 yılında Ekmel Ertan ve Aylin Kalem tarafından kurulan '*TECHNE Dijital Performans Platformu*'nun düzenlediği Türkiye'de türünün ilk örneği olan Festival, TECHNE'yi gerçekleştiren 11 sanatçı, dansçı, akademisyen, mühendis ve araştırmacının katılımıyla 2007 yılında Beden İşlemsel Sanatlar Derneği'nin (BİS) kurulması ve kurulduğu ilk yıl düzenlemeye başladığı *'amber Sanat Teknoloji Festivali',* Türkiye'de Yeni medya sanatının gelişmesine öncülük etmiş önemli gelişmelerdir (Ertan, 2015,s. 158-159).

Şekil 2.15. Amber Festivali ilk afiş 2007

Kaynak: Amber Platform (https://goo.gl/kSsKFV) (15.06.2017)

Günümüzde ise Türkiye'nin önde gelen sanat kurumları, Akbank Sanat, Borusan, Salt, Pera, Kasa ve diğerleri yeni medya sanatı üretimlerini sergilemekte ve koleksiyonlarına katmaktadır. Yeni medya sanatının Türkiye'deki kısa tarihine bakacak olursak hala daha gelişme döneminde olduğunu söyleyebiliriz. Ancak genç kuşak sanatçıların alana ilgisinin artması ve sanat kurumlarının bu alana yönelik yatırımlar yapması, ayrıca internet sayesinde sanatçıların üretimlerini bağımsız ve sınırsız paylaşabilme avantajları gelecekte yeni medya çalışmalarının çoğalacağına işaret etmektedir.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ ve BULGULAR

3.1. Araştırma Yöntemi

"*Yeni Medya Sanatında "Yeni" Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?*" başlıklı bu tez çalışmasının ikinci bölümünün ortaya koymaya çalıştığı üzere sanat alanındaki pek çok kavram gibi "yeni medya sanatı"nın da tek bir tanımının yapılması mümkün değildir. Bu nedenle, "yeni medya sanatı" üzerine yapılan tanımın tarihsel bir arka planı olduğu, tanımı yapan kişiye ya da kuruma, esere ve sergileme mekanına göre değişebildiği açıkça görülmektedir. "Yeni medya sanatı" kavramı içerisinde "yeni" ifadesinin Türkiye özelindeki tanımını sanatçıların deneyimleri ile ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Yeni medya teknolojilerinin sanatı nasıl dönüştürdüğünün sanatçı, sanat eseri, sanatsal üretim ve sergileme pratikleri üzerinden incelenmesi hedeflenen bu tez çalışmasında, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çünkü, nitel araştırma yorumlayıcı yaklaşıma dayanır ve nitel araştırma yönteminde amaç sosyal hayatı anlamak, insan davranışlarının arkasındaki gerçeği ortaya çıkarmak ve yorumlamaktır (Kümbetoğlu, 2015). İstatistiksel veri analizine dayalı nicel araştırmanın aksine nitel araştırma, insanların olaylara ne tür anlamlar yükledikleri, diğer bir deyişle olayları nasıl niteledikleri sorusuna cevap aramaktadır (Dey, 1993'ten aktaran Özdemir 2010, s.326). Ayrıca, "Nitel veri, belirli amaçlar doğrultusunda, doğal ortamda, gözlem ve görüşme gibi çeşitli teknikler yoluyla elde edilen ve kişilerin olaylara ilişkin algı ve düşüncelerini içeren her türlü bilgidir (Leech ve Onwuegbuzie, 2007'den aktaran Özdemir 2010, s.327).

Derinlemesine analiz yapabilmek için de nitel araştırma yöntemi daha uygun bir yöntemdir. "Nitel veri ile araştırmacı, araştırılan konu hakkında okuyucuya betimsel ve gerçekçi bir resim sunmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle nitel verinin ayrıntılı ve belirli bir derinliğe sahip olması büyük önem taşımaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2003'ten aktaran Özdemir 2010, s.327).

Nitel araştırmalarda temel veri toplama yöntemleri, gözlem, görüşme ve doküman/belge incelemedir. Yıldırım ve Şimşek'in (2005) de ifade ettiği gibi, nicel

araştırmalarda bir teknik olarak kullanılan görüşme, nitel araştırmalarda bir yöntem olarak değerlendirilmektedir çünkü görüşme ya da gözlem içeriden bir bakışı ve dolayısıyla yöntemsel bir duruşu ifade eder.

Nitel araştırmalarda en çok kullanılan veri toplama yöntemlerinden biri görüşmedir. "Görüşme, araştırmanın amaçlarına uygun bilgi toplamaya çalışan araştırmacıyla görüşülen kişi arasında soru sorma ve yanıtlamaya dayalı etkileşimli bir iletişim sürecidir. ... Görüşmenin temel amacı, katılımcıların deneyimlerini ve bu deneyimleri nasıl anlamlandırdıklarını açıklamaya çalışmaktır. Bu nedenle odaklanılan nokta, öteki insanların öyküleri, izlenimleri, duygu ve düşünceleridir" (Balaban-Salı, 2012, s.118). Buna göre, bu tez çalışmasında veri toplama yöntemi olarak görüşme kullanılmıştır.

Görüşme, yapılandırılmış, yarı-yapılandırılmış ve yapılandırılmamış olarak üçe ayrılır. "İletişim araştırmalarında görüşmenin ne derece yapılandırıldığı; araştırmanın amacı, ne oranda derinlemesine bilgi toplanması gerektiği, katılımcıların özellikleri ve katılımcılara ayrılacak süreyle yakından ilişkilidir" (Balaban-Salı, 2012, s.119). Yarı-yapılandırılmış görüşmede, "görüşmeciye rehberlik edecek görüşme sorularının ya da konu başlıklarının yer aldığı görüşme formu hazırlanır. Hazırlanan görüşme formu, yanıtlanması istenilen bütün konuları kapsayan geniş bir liste biçimindedir. Görüşmeci, görüşme formunda yer alan soruları sorabilir, bununla beraber ayrıntılı bilgi toplama amacıyla ek sorular da geliştirebilir. Yarı-yapılandırılmış görüşme, bu biçimiyle amaçlı bir sohbete benzemektedir" (Balaban-Salı, 2012, s.120). Görüşmede görüşmeci ve görüşülen/katılımcı arasındaki sosyal etkileşim de önemlidir. Bu tezin yazarının kendisi de bir dijital sanatçı olduğu ve çeşitli sanat festivallerinde, bienallerde, sergilerde görüşme yaptığı sanatçılarla karşılaştığı için bu tezde tamamen yapılandırılmış bir görüşme yerine, daha fazla esneklik tanıyan yarı-yapılandırılmış görüşme yöntemini kullanmasının daha uygun olacağına inanılmaktadır.

Yıldırım ve Şimşek'in (2005) ortaya koyduğu üzere, farkında olduğumuz fakat derinlemesine bir kavrayışa sahip olmamamız nedeniyle birtakım olgulara odaklanılması gerektiğinden bu tez çalışması kapsamında yeni medya sanatına dair

“tanım ve kavram,” “sanatçı ve eseri,” “sergileme ve izleyici,” ve yeni medya sanatının “sosyo-ekonomi-politik konumu” üzerinden bir mülakat içeriği oluşturulmuştur.

Bu çalışma kapsamındaki mülakat soruları hazırlanmadan önce, araştırma konusu ile ilgili ulusal yazın taraması yapılmıştır. Araştırma kapsamında yapılan görüşmeler “yeni medya sanatı” üzerine görüşleri derlemek ve nihai tanımı ortaya koymak üzere bireysel deneyimleri ve eserleri, sergileme ve izleyici deneyimleri ve sosyo-ekonomi-politik çerçevede görüşlerini değerlendirmek amacıyla Türkiye’deki sanat piyasası aktörleri tarafından kabul gören ve bu tez çalışması için görüşmeyi kabul eden dört sanatçı ile yapılmıştır. Bu sanatçıların üçünün kimliği açık olmakla birlikte, sanatçılardan biri sanatsal yaklaşımı ve politik duruşu nedeniyle isminin açıklanmasını istememiştir. Bu nedenle okuyacağınız metinlerde “Deniz” takma adıyla karşınıza çıkacak sanatçının gerçek adı gizlilik teyidi ve garantisi ile değiştirilmiş olup, ele alınan deşifre (bkz. Burak Arıkan EK 1 – Ali Miharbi EK 2 – Candaş Şişman EK 3 – Deniz EK 4) metinlerinde de gerçek adı kullanılmamıştır.

Mülakatlarda alınan cevaplar sanatçıların tamamen kişisel deneyimleri ve üretimleri üzerine olup, açık uçlu sorular sorularak sanatçıların cevaplarını kendi bakış açılarına göre yorumlamaları istenmiştir. Yarı yapılandırılmış mülakat tekniği gereği, konuşma gidişatında bazı ek sorular sorma gereği doğmuş ancak bunlar genel çerçeveyi bozmadan konuyla ilintili veya konuyu derinleştirmek adına sorulmuştur.

Dört farklı olgu bilim deseni oluşturulan bu tez kapsamında sanatçılara Türkiye’deki yeni medya sanatının **kavramsal tanım**lamaları üzere:

- Yeni medya sanatını tanımlar mısınız?
- Sizce yeni medya sanatı ne zaman başladı?
- Yeni medya sanatına dair ilk örnekler kim tarafından nerede, ne zaman üretildi/ tüketildi?
- Malzeme, araç, teknik, estetik, bilgi, felsefe açısından yeni medya sanatı nerede duruyor?
- Yeni medya sanatının dayandığı temel bir felsefe var mı?
- Yeni medya sanatı için belirli bir akımın etkisi altında olduğunu söylemek mümkün müdür?

- Yeni medya sanatı sanat tarihi açısından kendi akımını yarattıysa, bu akımı nasıl tanımlarız?

  soruları yöneltilmiştir.

Sanatçı ve eseri açısından yeni medya sanatını ortaya koymak adına;

- Yeni medya sanatında sanatçının tanımı değişti mi? Yazılımcılar, mühendisler, teknoloji uzmanları, mucitler, hatta program kullanabilen ve etkileşimli sanat nesnesine müdahale edebilen izleyici de sanatçı olabilir mi?
- Aklınıza gelen en önemli yeni medya sanatçıları kimler?
- Sanatçının üretimi açısından baktığımızda Yeni medya sanatı ile değişen ne oldu?
- Sizce sanatsal estetik anlayışı/ sanattaki ölçümler vb. değişime uğradı mı?
- Ağda dolaşıma girmiş bir sanat nesnesi çeşitli teknik imkanlarla çoğaltılıp, değiştirilebilir halde. Bu noktada sanat nesnesinin kaybolması ya da bir süre sonra anonimleşmesi ya da sürekli bir metamorfoz döngüsü yaşaması sanatsal nesnenin değerini nasıl etkiler?
- Yeni medya sanat ürününün değerini belirleyen kriterler nelerdir?
- Yeni medya sanatında edisyon konusunda ne düşünüyorsunuz?
- Copyright meselesi yeni medya sanatında nerede duruyor? Eserler korunabilir, saklanabilir mi?
- Yeni medya üretiminin sanat nesnesi olup olmadığına kim karar verecek?
- Yeni medya sanatı için baş yapıt diyebileceğiniz sanat eseri/ işleri var mıdır?

  soruları yöneltilmiştir.

Sanatçılara kendi deneyimleri ve eserleri üzerinden yaptıkları yeni medya sanatı tanımının yanı sıra, bu sürecin diğer aktörlerini içeren **sergileme ve izleyici** açısından da bir bakış açısı geliştirmek adına;

- Dünyada ve ülkemizde yeni medya sanatının sergilendiği, sanatseverler takipçiler tarafından ciddiye alınan festival, bienal vb. organizasyonlar var mı?
- Sizce yeni medya sanatı en çok hangi mecralarda sergileniyor?
- Yeni medya sanat eserlerinin sergilendiği mecralar sizce sanatsal üretimi kısıtlıyor mu, yoksa daha fazla olanak mı yaratıyor?

- Yüzeyden ekrana, White cube'den ağa taşınan sanat nesnesi sergileme ve sunum açısından aurasını kaybetti mi?
- Yeni medya sanatı izleyicisi ve deneyimleyicisini nasıl tanımlıyor?

gibi sorular yöneltilmiş ve değerlendirmeleri istenmiştir.

Son olarak, "Yeni Medya Sanatında "Yeni" Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?" başlıklı bu tez sorguladığı "yeni" kavramının **sosyo-ekonomi-politik** ilişkilerini olarak ortaya koymak için bağlamda;

- Sanatın izlenmesi ve hatta üretilmesi için her zaman var olan finansör ve garantörler yeni medya sanatı ile değişti mi?
- İnternetin sunduğu imkanlar, geleneksel sanatın kurmuş olduğu sosyo-ekonomik ve ekonomi-politik bağları nasıl değiştirdi? Bir üretimi sanat statüsüne taşıyan ilişkiler sistemi (sanatçılar, küratörler, koleksiyonerler, müze yöneticileri, galeriler, eleştirmenler ve diğerleri…) internet ağı üzerinde değişime uğradı mı?
- Yeni medyanın olanakları ile birlikte sanatsal özgürlük yaşanabilir mi?
- Yeni medya sanatında dünya nerede biz neredeyiz? soruları sorulmuştur.

Katılımcıların yukarıda sunulan sorulara verdiği cevaplar betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. "Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür. Bu analiz türünde araştırmacı görüştüğü ya da gözlemiş olduğu bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtabilmek amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verebilmektedir. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2003'ten aktaran Özdemir, 2010, s.336).

Özdemir'in aktardığı gibi, (2010, s.336) betimsel analiz dört aşamada gerçekleşmektedir.

> *Birinci aşamada araştırmacı araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve gözlemlerde yer alan boyutlardan hareket ederek*

veri analizi için bir çerçeve oluşturur. Böylece verilerin hangi temalar altında düzenleneceği ve sunulacağı belirlenmiş olur. Ardından, araştırmacı daha önce oluşturmuş olduğu çerçeveye dayalı olarak verileri okur ve düzenler. Bu süreçte verilerin anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi önem taşımaktadır. Bu aşamadan sonra araştırmacı düzenlemiş olduğu verileri tanımlar. Bunun için gerekli yerlerde doğrudan alıntılara da başvurmak zorunda kalabilir. Bu sürecin sonunda araştırmacı tanımlamış olduğu bulguları açıklar, ilişkilendirir ve anlamlandırır. Araştırmacı bu aşamada ayrıca yapmış olduğu yorumları daha da güçlendirmek için bulgular arasındaki neden sonuç ilişkilerini açıklar ve ihtiyaç duyulması durumunda farklı olgular arasında karşılaştırma yapar (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Çalışma kapsamında, yeni medya sanatında "Yeni olan nedir?" sorusundan çıkışla, mülakat soruları dört ana kategoriye ayrılmıştır. Yeni medya sanatının sanat tanım ve kavramı üzerine getirdiği bir yenilik olup olmadığı üzerine kurgulanmış sorular ilk bölümde, sanatçı tanımı ve sanatçının üretimi üzerinden yeni medya sanatının getirmiş olduğu yeniliklerin tartışıldığı sorular ikinci bölümde, sergileme pratikleri ve izleyicinin durumunun sorgulandığı sorular üçüncü bölümde ve son olarak sanatın tüketim ayağını oluşturan sosyo-ekonomi-politik kurumların yeni medya sanatındaki etkisini yorumlamaya yönelik sorular dördüncü bölümde sorulmuştur. Bu sorulara verilen cevaplar Yıldırım ve Şimşek'in (2003) detaylandırdığı betimleyici analiz yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir.

3.2. Bulgular

3.2.1. Kavram Olarak "Yeni Medya Sanatı"

Geleneksel sanatın tanımı, tarihsel arka planı, ölçülebilir teknik özellikleri, üretiminin ardındaki felsefenin ve ait olduğu akımın ortaya koyulmasına dair belirleyicilerinin önemi, sanatsal üretim biçiminin tanımlanmasında önemlidir. Bu nedenle, görüşmecilerin yeni medya sanatı "kişisel tanımı, kendi kabulleri doğrultusunda ilk olarak ne zaman görüldüğü ve kim tarafından gerçekleştirildiği, dayandığı temel felsefe ve teknik özellikleri, etkisi altında olduğu ya da yarattığı

akımı" ortaya koymak üzere oluşturulmuş sorular doğrultusunda tanımlanmaya çalışılmıştır.

Burak Arıkan (EK 1), yeni medya sanatını "bilgisayar ve bilgisayar ağlarıyla yapılan, yani veri ve işlemcilerle yapılan her tür yaratıcı iş olarak" tanımlamaktadır. Arıkan'ın net tanımına karşın, Ali Miharbi (EK 2) "yeni medya sanatının tanımının yapılmasının birtakım problemleri beraberinde getirdiğini" düşünmektedir. Miharbi "tanımları önemsemediğini" belirtmesinin yanı sıra, karşılaştığı yaygın görüşlerin "yeni medyanın medyum, yani sanatsal mecra değil iletişim aracı olduğu, iletişim araçları kullanan sanat, daha geniş tanımda fişe takılan her şeyi kapsayan tanımlar ya da daha dar kapsamda bilgisayar ve algoritma kullanan sanat" gibi tanımlarla karşılaştığından söz etmiştir. Bunlara ek olarak, "sanatçı tanımlarını önemsemediğini" ama "kendi üretimini sanat olarak nitelediğini ve yeni medya sanatı tanımını ise başka biriyle ortak bir anlaşmaya varmak için kullandığını" dile getirmektedir.

Candaş Şişman'ın "kesin sınırlara sahip olmama ve bu sınırsızlık halinden ötürü farklı şartlara göre farklı şekillere bürünmesi" tanımlamasının Ali Miharbi'nin kavramsallaştırmasıyla benzer noktalara sahip olduğu ve Miharbi'nin sanatçı tanımlarını önemsemesindeki nedeni ortaya koyduğu görülmektedir.

> *"Ekmel'le (Ekmel Ertan) konuşurken bu noktaya gitmiştik hani şey gibi… Sanki sıvı gibi ve sürekli farklı şartlara göre, mesela soğuk havaya göre farklı bir yapıya geçiyor. Ondan sonra donuyor, ondan sonra buhar oluyor, ondan sonra tekrar sıvılaşıyor, yapışkanlaşıyor falan... çevresel faktörlerle beraber sürekli başkalaşan bir şey… formsuz bir yapı…"* (Ek.3).

Şişman ve Miharbi'yle benzer bir görüş içerisinde olan Deniz, *"tanımların önemsiz olduğu*"na inanmaktadır. *"Sanatın en büyük özgürlük alanı olduğunu"* düşünen Deniz, tüm tanımlarını reddetmesinin yanı sıra *"birisinin kendisi için sanat dediği şey de onun için sanattır"* (Ek.4) açıklamasıyla farklı bir yaklaşımı olduğunun altını çizmektedir.

> *"Benim için sanatın en büyük özgürlük alanı meseleni bir forma sokarken, istediğin forma sokabilme özgürlüğün olmasıdır. Dolayısıyla medya üzerinden*

*bir tanımlama bana, yakın gelmiyor. Bunu yeni medya sanatı veya resim sanatı, heykel sanatı, işte internet sanatı vs. gibi bir şey üzerinden tanımladığın zaman o benim için çok işleyen bir şey değil. Yani bu galiba müzelerin kategorizasyonu ve arşivleme tutmaları ile ilgili belki de gerekli olan bir kavram…" (*Deniz,2016).

Sanatçıların tanımlarına baktığımızda birtakım ortaklıklar kurulabilirken herhangi bir netlik ve kuvvetli ortaklık olmadığı da görülmektedir. Bu anlamda, yeni medya sanatının oldukça geçirgen, içinde dolaşıma girdiği kanal ve alt yapı nedeniyle farklı disiplinleri bir araya getirebildiği görülmektedir.

"*Yeni medya sanatının tarihsel olarak çok eskiye dayandığı ve hatta bilgisayarın başlangıcına dayandığını"* söyleyen Arıkan, *"net bir başlangıç noktası belirlenmesinin mümkün olmadığını"* anlatabilmek için bu durumu '*modernizm*'e benzetmiştir. Arıkan'a göre yeni medya sanatının başlangıç noktası değil de geçiş süreci içerisindeki yapılan işlerin görünürlüğü daha tanımlayıcıdır.

Arıkan'la benzer bir noktada fikir birliği gösteren fakat belirli başlangıç tarihleri ortaya koymak konusunda internetten sonrasına odaklanan Miharbi, *"yeni medya tarihine bakarsanız çok eski ama bir yandan da belirsizlikten kurtulamadığını*" belirtmektedir. Çok kesin bir başlangıç noktası belirleyemeyen Miharbi *"90'lı yılların ikinci yarısındaki kavramsal sanat, fluxus, performans ile birleşen net art'ı başlangıç olarak gördüğünü"* söylemektedir.

Şişman'a göre yeni medya sanatının başlangıcındaki en önemli nokta "teknolojinin gelişmesi ile hali hazırdaki geleneksel sanat dillerinin" bir araya gelmesi… *"1900'den sonraki gelişmeleri"* yeni medya sanatının bir başlangıç noktası olarak gören Şişman şöyle bir tarihsel çizgi oluşturmaktadır:

"Mesela 1910'da Scriabin kompozitör var, Rus. O ışıkla sesi birleştirip şimdi görsel işitsel performans dediğimiz şeyin temellerini atmış. Dolayısıyla, özellikle 1900'lerin başlarında, müzik üzerinden değineceğim, elektronik müzikle birlikte farklı, yani akustik enstrümanlar yanında- bilimsel gelişmeler sayesinde - elektronik enstrümanların ortaya çıkması… Buna ek olarak, 1800'lerin sonları kamera video

gibi buluşların yavaş yavaş sanatsal üretime dahil olmasıyla, nasıl dönüştürebiliriz sorgusunun patladığı noktada bunun temelleri atıldı." (Şişman, 2017).

İki farklı aracı birbirine dönüştürme olayının öneminden söz eden Şişman, "*yeni medya teknolojisinin ve bilimin sanata sunduğu en önemli şeylerden biri, çok farklı disiplinleri birbirine dönüştürebilecek araç ve gereçler sunması oldu"* demektedir. Candaş Şişman, bu tez kapsamında görüşme yapılan bir diğer dijital sanatçı Burak Arıkan'ın yaptığı soyut olan bir veriyi görselleştirme işinin bu dönüştürmeye örnek verirken *"yeni araç gereçleri kullanarak bir yapıyı bir diğer yapıya çevirmekle birlikte yeni medya sanatının başladığını"* düşündüğünü belirtmektedir. Diğer sanatçılarla ortaklaştığı nokta ise, *"yeni medya sanatının ortaya çıkmasının uzun bir süreç olduğunu ve bahsettiklerinin sadece birkaç kilit unsurdan ibaret olduğu"* dur.

Michael Rush'un New Media in Art kitabının *"yeni medya sanatı"* sürecini *"asemblaj"* ile başlattığını hatırlatarak, iletişim alanında daha farklı bir başlangıç noktası olabileceğini- mesela, televizyon - vurgulamaktadır. "*Konservatif ve dar bir bakışı olduğunu"* belirten Deniz, bir taraftan da çok özgür olduğunu söylerken *"Bugün birisi kavramsal sanat, video sanatçısı vs. diyorsa onlar da benim baktığım alandan biraz farklı bakıyorlar sanata"* diyerek kendi sanat bakış açısını ortaya koymaktadır. Diğerlerinin tanımları ve tanımlarda kullandıkları sıfatları reddetmemesinin yanı sıra, "*sanatın yapmak zorunda olmadığı ama yapma özgürlüğü olduğu*"nun üzerinde durmaktadır. Bu anlamda Deniz'in yeni medya sanatının başlangıcına dair herhangi bir netlikten söz edememesinin en önemli sebebinin *"özgürlükler ve kendini sanatçı olarak tanımlayan herkesin sanat yaptığı kabulünden"* yola çıkarak belirsiz olduğu anlaşılmaktadır.

Arıkan ilk örnekler arasında "*Experiments in Art and Technology*" grubundaki sanatçılar ve teknologların ortaya koyduğu işlerden söz ederken, bir yandan da videonun ortaya çıkmasıyla bunun üzerinde farklı denemeler yapmasıyla bilinen *"Nam June Paik*"i anmak gerektiğini belirtmektedir. Tarihsel olarak baktığımızda bu iki kritik sanatçı ya da sanatçılar grubunun temelinde bilgisayar kullanan işleri olduğunu söylemektedir. Bu örneklerin birer dijital sanat örneği olarak sayılabileceği hatırlatıldığında ise "*hiçbirinin dijital sanat örneği*" olmadığını belirtmektedir. Arıkan

"*Dijital demek, tam Türkçesi sayısal demek. Sayısallaştırılmış demek. Bir şeyi sayısallaştırdığın zaman, herhangi bir gerçekliği yani bunu dijitalleştirmiş oluyorsun. Sayısallaştırmak sayıları temsil etmek anlamına geliyor*" diye detaylandırmaktadır.

Arıkan'ın yaptığı dijital sanat tanımı üzerinden düşünüldüğünde "yeni medya sanatı"nı nasıl ayıracağına dair ise tanımının geniş olmasının nedeninin "*bilgisayar, bilgisayar işlemleri kullanan, yani makine işlemleri kullanan herhangi bir şey"* olabileceğini belirtmektedir. Buradan yola çıkarak "yeni" kavramı üzerinde duran Arıkan, *"bir şeye yeni medya demek, genelde yeni çıkan bir olayı henüz tanımlayamadığımız için böyle bir işaret etmek için kullanılan bir sembol"* olarak nitelendirmektedir. Burak Arıkan bu noktada "*spesifik isimler bulunması gerekliliğinden"*- örneğin, "*işlemsel sanat, ağ sanat*" ı gibi - bahsetmektedir.

> *"Türkiye'de Amber Derneği kurulurken ben de kurucu üyesiydim, herkes öneriler sundu. Tam olarak derneğin tanımının ne olacağı üzerine... Süreç üzerine sanat gibi öneriler vardı. Ben o zaman da bunun tam adının işlemsel sanat olduğunu söyledim. Süreçle ilgili değil, performans da süreçte olan bir şey, film de süreçte olan bir şey ama hiçbiri işlemle ilgili değil. O zaman bu kabul gördü ve Amber'in başlığı bu oldu Türkiye'de. Yani, İşlemsel sanatlar derneği şeklinde bir açılımı var Amber'in. İngilizce'deki Computational Arts kavramının karşılığı Türkçe'de işlemsel sanat olabilir. Ağlı sanatlar daha farklı bir şey… Ağ sanatına yakın bir şey olarak internet sanatı var mesela. Dünyadaki karşılığı net art olan, internette yapılan sanat, yani internet sanatı… Türkiye'de de önemli sanatçılar var bu türden üretimler yapan." (Arıkan, 2016).*

Arıkan'ın somut örneklendirmesinin aksine, Miharbi *"daha yumuşak geçişlerle olduğunu, bu nedenle ilk şu kişi ya da şu tarihte oldu demenin dışında kendisini etkileyen ilk çalışmadan*" söz etti. Miharbi "*World Wide Web'in ortaya çıkmasıyla 1993'te karşılaştığı Jodi'yi internet üzerindeki ilk sanat*" olarak kabul etmektedir.

Uzun bir zaman diliminde geriye götürülebileceğini söyleyen Miharbi, ilk örneklere bakış açısını şu sözlerle açıklamıştır:

"Bilim laboratuvarlarındaki bilim insanlarının boş zamanlarında yaptığı osiloskopla resim çizmeye kadar götürebilirsiniz dijital sanatı. Dijital değil de analog aslında, elektrikle yapılan... Yine de, belki daha kavramsal sanatın çıkma zamanlarıyla denk olabilir ama kısa cevap verecek olursam ilk olayının kesin bir biçimde cevaplanamayacağını düşünüyorum." (Miharbi, 2016*).*

Diğer sanatçılarla benzer bir görüş sunan Candaş Şişman, "*somut olarak bir başlangıç noktası olduğunu söylemenin zor olduğunu*" belirtmektedir. "*MIT'de profesör olan Golan Levin'in etkileşimselliğin toplumun genel kesimine yayılmadığı dönemlerdeki messa de voice projesi önemli örneklerden biriydi. Bir karakter var ve ses çıkarıyor. Aslında seslerin arkadaşı ekranda gerçek zamanlı olarak ses formu şeklinde gözlemleme şansı oluyor. Bu eserde direkt frekansları görselleştirerek yapılan tamamen interaktif bir iş…*" diye düşüncelerini belirtmiştir. Buna ek olarak, Şişman'ın etkilendiği diğer çalışmalardan biri ise Stelark'ın işleri olmuştur. "*Stelark'ın kendi vücuduna yaptığı transformasyonlar sonucunda cyborglaşma çabası*" da yeni medya sanatıyla ilgili önemli örnekler arasında gösterilebilir.

Dijital sanatın ilk örnekleri ve bununla ilgili yapacağı tarihsel yorumlamaya başlamadan önce sanat tarihi üzerindeki politik etkiden söz eden Deniz, "*bunun da tıpkı bir araştırmacının kaynakça belirlemesine benzediğini ve çok kişisel olduğunu*" vurgulamaktadır. Buna ek olarak, "*herkesin kendinin küratörü olduğu*" düşüncesini dile getiren Deniz'in kitaplar ya da internete bakıldığında kültür endüstrisiyle ilişkiye girmiş insanlar üzerinden bir liste çıkarılabileceğinin altını çizmektedir. Sanat bağlamında *"tüketici ve izleyici*" kavramlarının problemli bir şey olduğunu belirten Deniz, ilk örneklerden bahsettiği sözlerine şunları eklemiştir:

"Ben sanatı İngilizce'deki peer kavramı üzerinden, hiyerarşik bir ilişki olmayan, eşdüzey bir şekilde birbirine bağlanan uç birimler arasındaki ilişkiler üzerinden tanımlıyorum. Birisi diğerinden daha üstün değil. Birisi bir şey yapıyor, o yaptığı bir başkasında heyecan uyandırıyorsa, kafasında bir şeyleri sorgulamaya tetikliyorsa işe yaramıştır. Ondan etkilenip bir şey yapıyorsam ben de sanatçı olurum. Bunları postyapısalcı müelliflik teorilerinde görüyoruz. Bilgi teorisini alıp sanata uyarlayan Umberto Eco, açık yapıtlar açısından ilk örnek olabilir. Daha sonra Ronald Barth'ın müellifin ölümü, Foucault'un müellifin kim olduğunu sorguladığı metinleri vs…

Malzeme demokratikleşti, sanatçı eline alıp bunu kullanabildi, deneyebildi, bununla deneyler yapabildi, eskiden daha pahalı bir şeydi" (Deniz, 2016).

Sanatçının, tüketicinin, izleyicinin tanımlanmasının problem olduğunu söyleyen Deniz, "*film altyazıları*"nı internet üzerinden çevirenlere hayran kültürü denmesine karşı çıkmaktadır çünkü "*çevirmen ne yapıyorsa ben de onu yapıyorum, yani çevirmen müellifse ben de müellifim"* diyerek açıklamaktadır.

Konvansiyonel tanımda sanatı sergilemek gerekiyor, bir forma dönüşmesi lazım ve eserin izleyiciyle buluşması lazım ama ben buna katılmıyorum." (Deniz, 2016)

"Sanat kavramı yüzyılın başında Dunchamp'ın üzerinde durduğu bir şey. Sanatçının seçtiği şey sanat yapıtıdır. Sanatçı seçmiş olmalı. Buradan Beuys'a geldiğimizde de, herkes sanatçıdır diyebiliyoruz. Herkesin seçtiği her şey sanattır." (Deniz, 2016).

Malzeme, araç, teknik, estetik, bilgi felsefesi açısından yeni medyanın nerede durduğu hakkında Arıkan "*Web'in kendisi… HTML'ler vb. materyal olarak o kodlar. Ekrandan ekrana, hafızadan hafızaya yayıyor bilgileri ve sanatı görünür kılıyor, sergileme alanı da orası*" demektedir. Buna ek olarak, Miharbi'nin konu ile ilgili yaklaşımının sınırlarının olmadığı görülmektedir. Miharbi şöyle ifade etmektedir:

"Teknik açıdan sanat her türlü malzeme kullandığı için bugün o ayırt edici bir özellik değil bence. Bu teknolojiler aynı zamanda iletişimle ilgili olduğu için bir dili var. Bu dil ve çalışma yöntemleri, süreçler dinamik şekilde belirleyici olabiliyor. Teknoloji ile çalışan sanatçı, teknik birisine yaptırabilir. Dolayısıyla onu bilmemek fark etmeyebilir." (Miharbi, 2016).

Candaş Şişman'ın yeni medya sanatının nerede durduğuna dair "*kendisini transforme etmesinin temel özelliklerinden biri olduğunu*" hatırlatarak yorumlamaktadır. Candaş bu konuyu örneklendirerek şöyle açıklamaktadır:

"Hatta bu anlamdaki en son örnek, endüstrinin yanında sanat alanında yeni medya sanatçıları tarafından da kullanılmaya başlanan sanal gerçeklik. Sanal gerçeklik araç ve gereçleri daha fazla toplum katmanına yayılmaya başladı. Örneğin, hemen bu sene olan bir gelişme; fiziksel gerçeklik dediğimiz durum var, bir de sanat gerçeklik dediğimiz durum… Yeni bir ütopya, yeni bir gerçekliğe kapılar aralanmış durumda." (Şişman, 2016).

Buna ek olarak, Deniz durumu daha net ele almak için *mix media* ile örneklendirerek "*malzemenin sanatçının üretmek için kullandığı şey olduğunu*" belirtmektedir. Malzemeye ek olarak estetiğin çok yüklü bir kavram olduğundan söz eden Deniz, "*Nicolas Bourriaud'nun teorileştirdiği 90'lar sanatının da bir grup sanatçının pratiğini tanımlamak için kullandığı, çok popüler olmuş bir kavram. Sonra, Lev Manovich bilgi estetiğinden bahsediyor. İlk okuduğumuzda bizim de bildiğimiz bir kavramdan bahsediyor: abstraction, auteur, müellif gibi… Bu nedenle, yeni medya ve sanat alanının farklı dilleri konuşuyor olmasının sebebi o*" şeklinde değerlendirmektedir.

Yeni medya sanatının felsefesini tartışmak üzere en iyi kaynağın bu tez çalışmasının literatür bölümünde ele alınan Özgür Uçkan'ın sanat felsefesine bakışı olduğunu belirten Arıkan, *"Sanat soru sormak zorunda. Soru sordurtmayan ya da inancını değiştirmeyen bir sanatı çok iyi bir sanat olarak kabul etmiyorum. Göreceli bir şey, bakan kişinin inandığı şey üzerinden çalışıyor."* şeklinde yeni medya sanatının felsefesini açıklamaktadır. Arıkan'ın bu duruşuna karşın, Miharbi düşüncesinin "temel bir felsefe olmadığı" yönünde olduğunu belirtmiştir.

> *"Değişik sanatçılara baktığımızda bambaşka teorilerden beslenebiliyorlar. İnternet kültürüyle bağlantılı şeyler görebiliyoruz. Teknoloji konusunda bilinçli olmak bazı şeyleri beraberinde getiriyor. Özgür yazılım gibi…"* (Miharbi, 2016*).*

Candaş Şişman yeni medya sanatının dayandığı temel felsefeyi "*fikirsel anlamda transparan duvarları olan bir yapı"* olmasını ön plana çıkararak yorumlamaktadır.

> *"Bu tanımlamalara karşı bir tavır. Bir şeyi tanımladığınız zaman çerçeveyi çizmiş olduğunuz için onun dışına çıkmak düşüncesel ve fikirsel olarak zor oluyor. İki üç farklı tanımlamanın ilişkisi üzerinden fikir geliştirebilirsiniz ama önemli olan soru, tanımlamaların bir referans noktasından yola çıktığı için ulaşılabilecek yerler de o referans noktasına bağlanıyor. Yeni medyanın tanımsız olması ve referans noktasının açık olarak bırakılmasının sonucunda tahmin edilemeyen bir noktaya gidebilir bu süreç. Süreci bir noktada ön plana çıkarıyor…"* (Şişman, 2016*).*

Daha önce hacker kültüründen söz eden Deniz, yeni medya sanatının dayandığı temel felsefeden söz ederken özgür yazılımın çıktığı dönem genel kamu lisansının var olduğundan söz etmektedir. Pek çok insanın açık kaynak kullandığı ama açık kaynağın temelindeki felsefeden bihaber olduklarını dile getiren Deniz, yeni medya sanatının felsefesi ile ilgili şöyle konuştu: *"Hacker kültürü bir temel olabilirdi ama pek olamadı."*

Kavramsal olarak yeni medya sanatının tanımını yapabilmenin son unsuru olan belirli bir akımın etkisi altında olup olmaması ve yeni bir akım yaratıp yaratmadığı önemli bir tartışma noktası olarak görülmektedir. Bu anlamda, Burak Arıkan'ın sözleri genelleyici ve pek çok sanat dalı için geçerliliğini korumaktadır:

> *"Kabaca söylemek gerekirse, bu tarz işlerde minimalizm çok önemli oluyor çünkü minimalizmin temel özelliği formu, kavramları vb. soyutlaması… İşlemsel sanatların temelinde böyle bir dert her zaman var. Bir diğeri kavramsallık çünkü dijitalleştirmekle kavramsallaştırmak birbirine çok yakın konular. O yüzden örtüşüyor. … Fotoğrafı dönüştürüyor, videoyu dönüştürüyor. İş yeni medya demekle bitmiyor, dijitalleştirmekle ilgili, yani her şey dijitalleştirme felsefesinde yatıyor." (Arıkan, 2016).*

Bu konuya dair pek çok manifesto oluştuğunu anlatan Arıkan, "tarihte bakıldığında bütün manifestoların her zaman spesifik olduğunun görüldüğünü" vurgulamaktadır- critical engineering manifestosu, gear cyber feminism manifestosu gibi…

Yeni medya sanatının etkisi altında kaldığı akım ya da akımlar sorulduğunda Miharbi şöyle demektedir:

> *"İnternet sanatının ilk dönemine baktığımızda fluxus görünüyor, performans görünüyor çünkü geçicilik lazım. İnternet kültürüyle bağlantılı yapılan işler bugünün pop art'ı olarak adlandırılabilir. Bunların kavramsal sanat sonrası olması ve sanatın fikir üzerinden olmasıyla birlikte oluşturuluyor, ağ oluşturuluyor gibi görünüyor. Bu nedenle, akım olmasa bile kendi küçük sanat dünyasını yarattığını söyleyebiliriz."* (Miharbi, 2016).

Candaş Şişman yeni medya sanatının akımı üzerine *"Mantalitesinin bilimsel bir bakış açısından gelen bir tarafı var. Estetik açıdan katılırım ama asıl günümüzde her şey minimalleşiyor. Endüstriyel şeylerde yalınlığa ulaşmak anlamında bir gidişat görünüyor. Bazen kavrayış çok fazla önem kazanıyor yaptığın işlerde, bazen olabildiğince yalın bir fil üretmeye yönelik noktalara gidiyor. Bunların hepsi farklı sanat akımlarına gidebilir*" demektedir.

> *"Zamanın normal anladığımız bir şekilde ve tasarladığımız şekilde lineer bir akışı vardır. Aslında evrene bakınca lineer bir akış yok, biz bir yıldızın bilmem kaç milyon yıl önceki ışığını görebiliyoruz. Dolayısıyla şu an gökyüzünde gördüğümüz yıldızlar farklı zaman evrelerinden gelen yansımalar. Biz kendimize bir zaman kavramı oluşturmuşuz, lineer akan ve kendi insanlık sistemimizi o lineer zaman akışı üzerinde kurgulamışız. Kavramlar gibi aynı şekilde çünkü bir sistem var ve işlemeli. İşte bu zamanın lineer akması, ondan sonra bazı şeyleri tanımlayıp kavramlar içerisine sokup onun duvarlarını çizmek. Aslında bunların hepsi ya da mesela toplumun bir arada kalmasını sağlayabilmek için din, devlet gibi şeylerin sistemleri ortaya çıkartmış olmamız, bunların hepsi şu an bizim primitif sistemlerimiz ve ileride olmayacak şeyler bence." (Şişman, 2016).*

Deniz yeni medya sanatının etkisi altında kaldığı sanat akımı ile ilgili net bir şey söylemezken, sanat tarihi açısından kendi akımını yaratsaydı nasıl tanımlayacağı üzerine şöyle söylemektedir:

> *"Müzeler güncel sanat bağlamında yeni medya departmanını kullanıyor. Bu da pratik sebeplerden ötürü, arşivleme, depolama, korunma vb. müzecilik geleneğinden gelen bir şey. Güncel sanat içerisinde yeni medya sanatı vs. ayrımı yok. Bu türden teknolojileri kullanarak sanat işi sergiliyorlar. Tabii, buna yeni medya adını vermiyorlar."*

3.2.2. Yeni Medya Sanatında Sanatçı ve Eseri

Yeni medya sanatında sanatçının tanımının değişip değişmediği sorulduğunda ise Arıkan'ın geleneksel medya unsurları üzerinden düşündüğü ve bu doğrultuda ortaya bir tanım koyduğu görülmektedir. *"Birincisi sanatı sanat yapan şeyin ne olduğu, ikincisi bir sanat kurumunun içinden çıkması, üçüncüsü ise bir eleştiri olması…"* Geleneksel sanatın bu unsurlarının olmadığı bir sanatın sanat olmadığı düşüncesinden yola çıkan Arıkan, *"sanatçının bu durumda da herhangi bir sanatçı gibi karar veren insan"* olduğu yönünde düşüncesini dile getirmektedir. Arıkan'la benzer bir düşünceyi paylaşan Miharbi de, *"sanatçı tanımının değişmediğini"* vurgulamaktadır.

> *"İnternet öncesinde de bir şey alıp sanat yapabiliyordun, herhangi bir şeyin bağlamını değiştirip vs. Hatta 20. yüzyıl sanatının aslında performans olduğuna dair bir görüş var. Bir şeyi alıp oradan oraya bağlamını değiştirme performansı diye bakan bir görüş var. Üzerine konuşulan geleneksel kurumların yanında, yeni medyanın da daha küçük alternatif bir kurum olması nedeniyle başka bir alan açması ve tanımını biraz daha farklı yapması gibi bir durum olabilir."* (Miharbi, 2016).

Candaş Şişman'ın da yeni medya sanatı içerisinde sanatçıya bakış açısı gelenekselden çok değişmemekte ve *"üretenin kim olduğu, ne olduğu gibi genel tanımların yanında multipdisipliner projeler olmasından dolayı farklı elementlerin dahil olduğunu"* vurgulamaktadır. Deniz de *"herkesin sanatçı olabileceği"* varsayımından yola çıkarak *"hacker'lığın bir düşünce biçimi"* olduğu düşüncesine ulaşmaktadır.

Türkiye'de yeni medya sanatının ilk örneklerini ortaya koyan Arıkan, Şişman ve Miharbi'nin dünyadan takip ettiği yeni medya sanatçıları: Casey Reas, Hans Haacke, Guy Debord, George Maciunas, Karlsten Nikolay, Olafer Elison… Deniz ise bu noktada sanatçı adından söz etmek yerine, sanat eserlerinden söz etmektedir.

Sanatçının üretimi ile ilgili yeni medya sanatıyla birlikte nelerin değiştiğine, yani sanatçının üretim pratiklerinin nasıl değiştiği üzerinde durduğumuzda Arıkan "*bilgisayarların hızlanmasının bunu baya değiştirdiğini ve çok rafine, cilalanmış görsel üreten sanatçılar ortaya çıkardığını"* anlatmaktadır.

"Büyük miktar veriyle çalışan bir sanatçı kitlesi oluşmaya başladı. Diğer bir deyişle, sadece bilgisayar işlemcisi, bir program, bir algoritma vs. önemliydi. Veri eşittir araştırma, araştırma eşittir sosyoloji şeklinde gidiyor. Dolayısıyla, şu an bir dönemeçteyiz. Birçok sanatçı giderek veriyle işlemseli karıştırmaya başladı." (Arıkan, 2016).

Yeni medya sanatına baktığında kavramsal sanat ya da performans sanatından daha farklı bir yorumlama yapmayan Miharbi *"sanatçının üretimi açısından yeni medya ile değişenin eskiden dijital olmayan bir bilgi olması, şimdi ise daha kolay kopyalanabilir, dokümantasyonunun daha kolay yapılabildiği bir bilginin olması"* olarak gördüğünü belirtmektedir.

"Sanat teknoloji ve bilimin kesişim noktası olduğu için bir kişinin de bunların hepsine vakıf olabilmesi az görülen bir özellik olduğundan, sanatçının kendi üretmesinden çok farklı disiplinlerdeki insanlarla bir araya gelip ortaklaşa şekilde üretimini tamamlaması önemli bir özellik. Düşünsel arka planı çok farklı disiplinlere dokunuyor olabilir. Fiziksel ya da teorik üretim olarak iki ayrı üretimden söz ederken genelde multidisipliner bir bakış açısının olması en genel yapısıdır." (Şişman, 2016).

Plastik sanatlarla uğraşan, güncel sanat yapan bir sanatçının resim sergileyecek resmi kendisinin yapmadığından söz eden Deniz, *"fotoğraf çekmesi gerekiyorsa kendisi değil de, fotoğrafçıya çektirmesi"* örneği üzerinden örneklendirerek yeni medya işlerinde eserlerin tamamının sanatçı tarafından yapıldığının görülmesine vurgu yapmaktadır. *"Örneğin, kod yazılması gerekiyor, sıfır dolar bir laptop bulunuyor, kod yazmayı öğreniyor ve kendi kendine yazıyor. Yeni medya işinin çalışması gerekiyor. Çalışmazsa kapatıyorlar o işi, işte kapanmışken bence sanat oluyor çünkü diğer türlüsü her şey çalışır, araçlar gibi"* (Deniz, 2016).

Yeni medya sanatı içerisindeki sanatsal estetik anlayışının kültleşmiş tanımların dışında olup olmadığı sorulduğunda Arıkan "*o durumun çoktan geride kaldığını ve medium'un da olmadığını*" söylemektedir. "*İşlemsel sanatların en büyük sıkıntılarından bir tanesi, durum olmak zorunda, yani önceden konuşabilmesi için bütün durumları ayarlamanız lazım. Örneğin, elektriğe bağlı olmanız lazım, birçok sanatçı için böyle…"* (Arıkan, 2016).

Arıkan'ın bu açıklamasından ham maddenin değiştiği çıkarımında bulunulabilmektedir. Bu konu ile ilgili Arıkan "*Çoktan değiştirmiştik. Bu konuda, veri ile işlemin bir araya gelmesi çok kritik bir şey. Bundan sonra da, bir çok bilim dalının sanatın içerisine girmesi ihtimali var*" demektedir.

Miharbi bu konuda aksi yönde bir düşünceyi dile getirmekte ve sanatsal estetik anlayışın yeni medya sanatı içerisinde herhangi bir değişime uğramadığını belirtmektedir. Hatta algoritmik animasyon gibi üretimlerde tutucu bile olunabildiğini dile getiren Miharbi, "*sanat alanında çok etkili olmadığını ama tasarım ve mimari alanında yeni bir estetik alanı açtığını"* düşündüğünü dile getirmektedir.

Yeni medya sanatında geleneksel sanattaki edisyon, çoğaltılabilme ve biricik olma gibi tartışma noktalarının kırıldığını dile getiren Şişman, yeni medya sanatındaki sanatsal estetiği şöyle yorumlamaktadır:

> *"Bir şeyin sanat eseri olabilmesi için kalıcı olma durumu tamamen ortadan kalkıyor çünkü performatif bir süreci de olabilir. Performatif süreçlerin işin içine girmesi dijital tarafın olması, kopyalanabilmesi, anlık olmaması gibi şeyler hep klasik sanata ters durumlar. Klasik sanatta sanatçı yapar, ortaya çıkarır ve izleyici gözlemleyen rolündedir"* (Şişman, 2016).

Sanatsal estetik anlayışı ve yeni medya sanatı sorulduğunda işleri estetik olarak okuyamadığından ve estetik teorisini bilmediğinden söz eden Deniz, *"kendisi için tek kriter olduğundan ve bu kriterin ona sunduğu deneyim, sunarken onu nasıl konumlandırdığı"* üzerinden baktığını dile getirmektedir.

Sanat nesnesinin çeşitli imkanlar doğrultusunda çoğaltılması, değiştirilmesi, kaybolması ya da bir süre anonimleşmesinin değerini nasıl etkilediği üzerine düşüncesini "*çoğaltılmanın veya kopyalamanın her zaman değerini kaybettirdiği*" ile dile getirmektedir.

> *"Eskiden olan artık penalaşıyor, çizik var, orijinal değilden çok ötelere geçtik. Bir fotoğrafın üstüne kuş, sinek konmuş. 'Sinekli hali de baya güzelmiş' şeklinde yorumlar yapmaya başladık. Dolayısıyla caps'lar vs. kültürünü düşünmek lazım. Örneğin, bir politikacının konuşmasının altına yazılan yeni metinler, politikacıyı orijinalini değiştirmiyor"* (Arıkan, 2016).

Bu konunun, yani aura, çok kritik bir konu olduğunu düşünen Miharbi, "ağırlıklı olarak fikir üzerinden baktığı için, eseri sadece o fikrin bir numunesi olarak gördüğünü" dile getirmektedir.

> *"Örneğin, bir noktada iş bizden çıktıktan sonra izleyicinin onu şekillendiriyor ve bizim tanımlamadığımız ve iş baktığımız açıdan değil de, bambaşka bir açıdan bakıyor olması izleyicinin bizim gözümüzde işin değerini arttırıyor. O iş alında yaşamaya başlıyor. ... çünkü süreç bitmiyor. Örneğin, insanlık şu anda yapay zeka üretmeye çalışıyor, hatta Google'nin yaptığı yapay zekanın kapatılma olayı vs. Kendi kendine yaşayabilen organizmaya çevrilmesi, yeni medya işlerinin bizim için sahip olduğu değeri, gücü, doğallığı ve saflığı bir arada gösteren bir örnek."* (Şişman, 2016).

Şişman süreçsel bir bakış açısıyla daha pozitif bir değer olarak gördüğünü vurgulamakla birlikte, "*biriciklik ve ulaşılmazlık durumunun bir noktada problemli olduğunu ve bilginin açılması ve özgür bir bilgi platformuna sahip olunması"* gibi düşüncelerden de söz etmektedir.

Deniz'in sorguladığı nokta "*nesnenin nasıl ağda ya da internet üzerinde dolaşıma girdiği"* üzerinden şekillenmektedir. Aslında dijital enformasyon üretildiği üzerine duran Deniz, "*artık enformasyonun deneyimlenmesi için fiziksel bir şey üzerinde sabitlemesi ihtiyacının ortadan kalktığını"* ve "*kültürel üretimlerin üretim araçlarını, sermayeyi, onun üzerinden elde edilen karı"* düşünmek gerektiğini belirtmektedir.

Değerini nasıl etkilediği üzerine Deniz'in yorumu şu yöndedir:

> *"Değerini tamamen kapitalist ekonomiden bağımsız olarak oluşturabilecek bir şey var. Tino Sehgal performaslarını satıyor. Satarken de şöyle yapıyor. Bir tane noterle birlikte… Yazılı hiçbir şey yok, sattım diyor, noter şahit ve parayı alıyor. Bunu alan koleksiyonerler var. Zaten sonsuz tane olan internette olan bir şeye, özellikle sanatçıya, parasını verip alıyorsan o zaman vizyoner de sen oluyorsun."* (Deniz, 2016).

Tüm bu düşünceler arasında her seferinde bahsettiğimiz ürün, nesne, eser gibi kavramların yeni medya sanatı ile değişen birtakım tanımları olması kaçınılmazdır. Bu nedenle, Türkiye'de yeni medya sanatının öncüleri olan sanatçıların *"yeni medya*

sanatının ürünün değerini belirleyen kriterlerin" neler olduğunu yorumlamaları istenmiştir.

Arıkan'a göre, "*Değerler parasal değerse işler daha farklı boyutlara gidiyor. Tabi ki toplumsal etkileri çok önemli, her zaman göz önüne alınır ama aynı zamanda trend artık belli aktörlerin sanat alanındaki ilgisi, hakkında konuşması, programa dahil etmesi vb. konulardan etkileniyor."* Bu genel bakış açısına ek olarak, Arıkan Türkiye üzerine düşüncelerini şöyle dile getirmektedir: "*Galerilerle çalışmıyorum. Birçok sanatçı var böyle çalışmayan. Çalışmayınca kendin konuşmak zorunda kalıyorsun bu tarz konuları. O zaman da karşı tarafa göre davranılıyor. Bunu yapmak demokratik ve doğru geliyor bana çünkü karşı tarafta seni böyle değerlendiriyor.*"

> *"Yeni medyanın ayrı bir network'u var. Sanat dünyası denilen şey aslında sanat network'u… Fotoğraf mesela öyle bir şey. Fotoğrafçıların da ayrı fotoğraf sergileri, sırf fotoğrafa yönelik sergiler gibi. Örneğin, algoritmik bir işin video ile kıyaslandığında arşivlenmesi daha zor. Koleksiyoner nasıl muhafaza edeceğini, gelecekte çalıştığı platformun varlığını sürdürüp sürdürmeyeceğini vs. düşünüyor. Yani, sanat eserinin iyi bir eser olup olmaması dışında, koleksiyonerin içi rahat bakmaması da etkiliyor süreci"* (Miharbi, 2016).

> *"Sanatta değer yaratma mevzusu, malzemeden çok sanatçının bu süreci ve kendi sanatsal yolculuğu çok önemli. O işin değeri malzeme - emek anlamında birse, o noktaya gelinceye kadar sanatçının bütün hayatını geçmişine bakıp bütün üretimlerine nasıl yeni bir fikir koyduğu ya da önceki içerikleri nasıl bir araya getirdiği, kendisinden bir şey kurup ortaya çıkardığı asıl değerini belirliyor."* (Şişman, 2016).

Deniz'in düşüncesine göre yeni medya sanatının değerini belirleyen kriterler içerisindeki en önemli unsur *"sanatçısının kültür endüstrisi içerisinde ne kadar kabul gördüğü"*dür. Bu düşüncesinden yola çıkarak Wikipedia'yı örnek veren Deniz, *"Kimse durup dururken Wikipedia'ya gidip bağış yapmıyor. Ancak bir arkadaşın Wikipedia'ya neden bağış yapmadığını sorduğunda aklına geliyor ve yapıyorsun.*" Burada önemli olanın "*mikro bağış mantığı olduğunu*" vurgulamaktadır.

Yeni medya sanatında edisyon konusu ile ilgili düşüncelerini kendi kullandığı bir yöntem olduğundan söz ederek anlatan Arıkan, "*Onun yerine instance - enstantene*

değil - diye tezahürü diyebileceğim bir yöntem icat ettim. Artık nesne üretmiyorum, sistem üretiyorum. Sistemler nesneler üretiyor."

> *"Örneğin, ben bir iş yaptım. Kimseye göstermedim henüz ve biri geldi kopyaladı. Burada öznellik işin içine girmeye başlıyor. Bu kopyalayan kişinin rolünün ne olduğu sorgulanıyor. Gerçeklik her zaman kim kopyalıyor, nasıl kopyalıyor ve kime göstermek için, ne için kopyalıyor daha doğrusu… Mesela, Louis Vuitton çanta gibiyse, o kadar ünlenmiş vs. Popüler kültürde bir yeri var, sembolü var, ikonu var diyelim ki… O bir ekonomi zaman. Ondan geçinmesi güzel bir şey."* (Arıkan, 2016).

Yeni medya sanatında edisyonla ilgili *"Olmaması için bir sebep yok. Fotoğrafta varsa, onda da olabilir*" diyen Miharbi, "*edisyona tek bir bakış açısıyla yaklaşmamak gerektiğini*" söylemektedir.

Şişman edisyon vb. yöntemlerin tamamının "*değer yaratmak için çıkarıldığını*" dile getirmektedir. "*Dijital edisyondan diye bir şeyden bahsediyorsak, sınırsızlaşması da başka bir problemi beraberinde getiriyor. Hem edisyonsuz hem de edisyonlu işlerim var. Her ikisinin de problemli olduğunu düşünüyorum*." Bu problemi açıklamak üzere *"kumaş farkı*" ifadesini kullanması dikkat çekmektedir. Dijital tarafta festivale küçük bir bölümünü yollamanın böyle bir şey olduğunu söyleyen Şişman, "*aynı iş olmasına rağmen farklı sunum yöntemleri, farklı deneyim yöntemleriyle farklı bir deneyim ortaya koyulmakta olduğunu"* söylemektedir. Şişman kendisinin tüm bu işlerin özünü sınırda tutulduğundan söz etmektedir.

Konuya benzer bir şekilde yaklaşan Deniz'in de "*yapay kıtlık*" konusuna odaklandığı görülmektedir. Deniz yeni medya sanatında edisyonla ilgili düşüncelerini şöyle dile getirmektedir:

> *"Çok basit, yapay kıtlık. Neden yapay kıtlık yaratılıyor? Arz talep dengesinde karını maksimize edebilmek için sınırlandırılıyor. Onu da sadece copy right'la yapmıyorsun… Bunun yanı sıra, takas da problemli bir şey. Karşılıklılık var, armağan dediğimiz şey, armağan da karşılıklılık üzerine kurulu. Derrida'nın decontruct ettiği gibi, armağan imkansızdır çünkü arada bir ilişkiye girerdin, alma verme ilişkisine… Bugün Torentten var örneğin"* (Deniz, 2016).

"John Maeda'nın bir işi var. Apple 2'de yapmış bu işi. Bilgisayar olmadan çalışamıyor. Müze bu işi aldı ve Mac Apple 2 aldılar. Şu an Apple 2'lerin üzerinde sergileniyor ama burada bütün eseri makinenin kendi ekranında oluyor. Bu arada makinenin kendisi de Retro bir görüntü sağlıyor otomatik olarak…" (Arıkan, 2016).

Yeni medya sanatının copyright meselesinin nerede durduğunu ve eserlerin korunabilir, saklanabilir olup olmadığı sorulduğunda durumu Ali Miharbi şöyle açıklamaktadır: "*Genel olarak copyright'a destek olan biri değilim. Kültürel eserler birbiri ile sürekli etkileşime giriyor. Arşivleme için çeşitli yöntemler var, bazen makinenin bakımını yaparak bazen de emilatör yazmak gibi…*" Buna ek olarak, bir fotoğraf çekildiğinde ortaya çıkan görselle bir web sitesinin ekran görüntüsünü almanın aynı şey olmadığı üzerinden örneklendirmektedir.

Candaş Şişman'ın konuyu çok iyi bilmediğini ve copyright konusuna çok hakim olmadığını dile getirmektedir. Buna ek olarak, *"Türkiye'deki örnekler arasında Borusan müzesinin aldığı yeni medya işleri olduğu ve bunların saklanabilir olduğunu"* eklemektedir. Saklanabilirlik üzerine "*70'li yıllardaki disketlerde verilerin ne kadar kalacağını sorgulayarak*" örneklendiren Şişman, "*O veriyi başka bir medyuma aktarmak, eserin orijinalitesini, orijinal yapılmış halini bozacak mı gibi sorular ortaya çıkıyor. Sürekli bir veri depolama durumu farklılaşıyor, sürekli bir risk var yani. Hard disklere koyduğumuz veriler bir anda silinebilir. Bu nedenle, yavaş yavaş cloud sisteme geçiliyor, çevrimiçi veri depolamaya geçiliyor*." demektedir. *"Bunun dışında, fiziksel anlamda da şu var. Bir kinetik bir enstelasyon ya da ses ve görüntüsel bir enstelasyon düşünelim. Normal fiziksel bir enstelasyonla benzer süreçlere sahip, saklama mantaliteleri benzer koşullara sahip…"* (Şişman, 2016).

Deniz'in bu konuya bakışı ise şöyle:

"Bilişim teknolojilerinin en önemli kısmı, bu enformasyonu nesneden bağımsız olarak ifade edebilir hale getirmesi ve bize dayatılan ekonomik sistemler dışında pratiğe dökmüş olması. … Yarattığım her şey özgürdür, isteyen istediği gibi çoğaltsın, üzerine bir şey yapsın vs. ama benim mahremiyetim vardır. Ben mahremiyetimi kontrol etmek isterim. Şimdi enformasyon copyright, mahremiyetin herkesin elinde, bütün veriyi taşıyorsun. Bunun dışında, müzecilik, koruma üzerine tartışmalar var. İlk zamanlarda üretilen internet sanatı işleri şu anki tarayıcılarda çalışmıyor. Dokümantasyon var.

Google API ile yapılan bir sürü iş vardı, Google kapandı diyelim, ne olacak o işler? Kişisel olarak yapılabilecekler dışında koruyamıyorsunuz. Bir takım yöntemler var ama her biri kendi ekonomisini oluşturuyor. Ben daha ephemeral olması gerektiğini düşünüyorum." (Deniz, 2016)

Yeni medya üretiminin sanat nesnesi olup olmadığına kimin karar vereceği ayrı bir tartışma konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumu Arıkan "ürünü" ile vurgulayarak, *"Sonuçta yine sanatçının kendisinden gelir, tanımlayıcısı… Ziyaretçisi de yapabilir, uzmanı da yapabilir…*" demektedir. Yanı sıra, yeni medya sanatı içerisinde Arıkan'ın kendi değerlendirmeleri doğrultusunda bir başyapıt olup olmadığını sorduğumuzda "Hans Haacke'nin Shapolsky emlak şirketi üzerine yaptığı işi" örnek vermektedir. Shapolsky emlak şirketinin mülkleri diye, fotoğraflı bir diyagramatik iş olan bu örnek, hem üretim ve konu hem de sergileme açısından- sergilenmeden önce müzeden çıkarılmasıyla- önem taşımaktadır. Arıkan'a göre, son zamanlarda Trevor Paglen de Amerikan devletinin askeri üsleri vs. gibi gizli bölgeleri takip edip fotoğraflamaya çalışıyorlar.

Sanat nesnesi olduğuna kimin karar vereceğini "*kişiden kişiye değişen ve öznel*" bulan Candaş Şişman, bu konuda *"hiyerarşik yapılara, sistematik sistemlere veya kavramlara mesafeli olduğunu"* dile getirmektedir. Yeni medya sanatına dair bir başyapıt belirleyebilmek için bilgi birikiminin çok büyük olması gerektiğini düşünen Şişman, *"başyapıt nitelemesinin de bir sınır koyma olduğunu*" düşünmektedir.

Tüm bunların yanı sıra, Deniz ise "konvansiyonel sanat tanımında izleyiciyle buluşan herhangi bir nesnenin"- eğer sanatçı da öyle işaret ediyorsa- sanat yapıtı olduğunu söylemektedir. Bunlar dışında, "insanlarla buluşmuş olması gerekiyor mu, kamusal olması gerekiyor mu" gibi sorular konusunda pek emin olamadığını dile getiren Deniz, "her bir alıcının kendisinin dediği şey üzerinden tanımlandığını" vurgulamaktadır. Bu süreç ile ilgili tüm sanatçılar benzer görüşleri dile getirmelerinin yanı sıra, sınırlandırmamak konusunda hem fikir olduklarını göstermektedir. Deniz'in başyapıt olarak adlandırabileceği bir sanat eserinden ziyade, kendisini tetikleyen ve kafasını açan bir şeyler olduğunu belirtti.

3.2.3. Sergileme ve İzleyici Açısından Yeni Medya Sanatı

Dünyada ve ülkemizde yeni medya sanatının sergilendiği en önemli organizasyonlar Arıkan'a göre, Iowa Festival, Berlin'deki Transmediale önemli festivaller arasında. Arıkan "Ars Electronica'nın biraz daha medya odaklı olduğunu, Transmediale'nin politikayı da işin içine karıştırdığını" belirtmektedir. Bunlara ek olarak, Arıkan'ın belirttiği müzik odaklı olan Sound Art festivali de bulunmaktadır.

> *"Türkiye'ye bakacak olursak Amber baya bir organizasyon yapmaya çalıştı. Bunun yanı sıra, web bienalleri de yapıldı. Bu 1995 - 2000 yılları arasında bitmiş bir form. Web üzerinde organizasyon yapılabilir ama bu sayfa müzedir ya da festivaldir denemez. A4 bir müzenin hiçbir anlamı yok. O yüzden, devamlılığını bozmamak gerekiyor"* (Arıkan, 2016).

Miharbi'nin de tıpkı Arıkan gibi Türkiye'den aklına ilk gelen örneğin Amber Fest, dünyadan da Ars Electronica ve Transmediale olduğu görülmektedir. "İnternet üzerinden bienal konusunda ray zone'yi takip ediyorum ama eskiden daha çok vardı" diyen Miharbi, "yakın zamanda turbulence.org'un varolduğunu ama eskisi gibi olmadığını" belirtmektedir.

Candaş Şişman'ın yeni medya sanatının sergilenmesi üzerine takip ettiği organizasyonlar ise yine diğer sanatçılarla örtüşmekle birlikte, bunlara ek olarak ZMK Almanya'daki medya sanatları müzesinin, Kanada'daki Electra festivalinin de yeni medya sanatı için önemli organizasyonlar olduğunu belirtmektedir. Şişman internet üzerinden takip ettiği organizasyonun Kanada'da BIAN olduğunu söylemektedir. Sanatçı yeni medya sanatının en çok sergilendiği mecra olarak festivalleri işaret etmektedir.

Deniz'e göre, Türkiye'de eskiden beri olan organizasyonlar Control Alt Delete var ve buna ek olarak da sinemacı olmayan insanların görüntülü hareketli video ürettikleri internet siteleri olduğundan söz etmektedir. İnternet üzerinde daha çok e-mail listelerinden ilişki kurduğunu belirten Deniz, "sosyal medya platformlarını kullanmadığını ve problemli bulduğunu" dile getirmektedir. Deniz "sanat olmadığı halde yeni medya ile ilgili olmasından ötürü Electronic Frontier Foundation'ı önemli bulduğunu" ve "sergilenme alanlarının yeni medya mecraları açısından hem ticari hem

de popüler olabileceğini" belirtmektedir. Böyle bir sergileme alanı farklılaştırması yapan sanatçı, "sergilemenin amacının da bu noktada önemli olduğuna" dikkat çekmekte ve "sergilemek ve satmak" arasında bir sorgulama olması gerektiği cümlelerine yansımaktadır.

Sergileme alanlarındaki değişimler ya da hem ekonomik hem de sınırlılık açısından farklılıklar sanatsal üretimi hem daha fazla olanak sağlayarak pozitif hem de kısıtlayarak negatif etkileyebilmektedir. Bu nedenle, sanatçıların deneyimledikleri sergileme mecrası kısıtları ile ilgili görüşleri bir yandan yeni medya sanatının kazanımı olabileceği gibi, diğer yandan sanatın üretim açısından azalmasını sağlayabilmektedir.

Burak Arıkan *"ne kadar multimedyadan söz edebiliyor olsak da, web'in yeni medya sanatı açısından kısıtlayıcı bir mecra olduğunu"* düşünmektedir. Yüzeysel bir sorun olan çözünürlük gibi fiziksel kısıtların olabileceğinden söz eden Arıkan, bağlantı hızının da bu anlamda önemli algı farklılığı sağlayabileceğine değinmektedir. Çözünürlük gibi eski ezber terminolojiden uzak durmak gerektiğine vurgu yapmaktadır.

Miharbi bu konuya yeni medya diye değil de, *"mecra sanatçıyı kısıtlar mı*" şeklinde yaklaşmak gerektiğini düşünmektedir. Buna ek olarak, "*özellikle algoritmik ve içinde program olan işlerde hatayı yapıp şans yoluyla ilginç şeyler yakalama imkanlarının azaldığından"* da söz etmektedir. Bu durumlarda iki seçeneğin- yani, ya programın çalıştığı ya da çalışmadığı - olduğunu söylemektedir.

Şişman konuyu sanatın galeriden çıkması ve kamusal alana giriyor olması, internet ağında devam ediyor olması, yani hem dijital veri akışı içerisinde yer bulması hem de kapalı alanlarda bulunması üzerinden değinmektedir. Bu durumda yeni medya sanatının *"açık sergileme biçimine"* sahip olduğunu söyleyebileceğimizi düşünmektedir. *"Klasik sanatta gidip görmek başka bir mevzu ama form değiştirip arttırılmış gerçeklik gözlüğünü takıp o eserin içerisinde dolanma zamanı şu an…"* Buradan yola çıkarak, Şişman *"sürekli yeni çıkan platformlara yeni medyanın özelliğinde olan form değiştirme ve bu form değişip dijital bir veriye dönüşebildiği"* üzerinde durmaktadır.

Deniz ise sergilenen mecra sınırlılıklarına sanatçıya bağlı olduğunu vurgulayarak *"internete uygun bir şeyse neden internette yayınlamıyorsun"* sorgusu ile bakmaktadır. Deniz'in de Miharbi gibi sanatçı odaklı bir sınırlama halini deneyimlediği buradan açıkça görülmektedir.

> *"Sanatçı bir şey yaparken önce mekânı düşünüyor, o mekana göre bir şey yapıyor. Bu sanata nasıl baktığınla alakalı bir şey. Güncel sanatta sanatçı sergileyeceği yeri mutlaka düşünür. Gerekirse yapıtı ona göre formüle eder. … İşe bağlı. Video yaparsın, öyle bir video yaparsın ki ancak 4K monitörde deneyimlenebilir. O zaman kendi medyanı sınırlamış olursun*" (Deniz, 2016).

Yüzeyden ekrana, White Cube'den ağa taşınan sanat nesnesinin sergileme ve sunum aurasını kaybedip kaybetmediğine geldiğimizde Arıkan'ın *"haliyle internet olduğu için çok daha iyi bulduğunu"* öğrenmekteyiz.

> *"Hiçbir zaman göremeyeceğin kadar farklı boyutlardan, sürekli bakıyorsun, tekrar tekrar birisinin o konuda söylediği şeyler karşına çıkıyor. Bunları düşünürsen aurasını daha önce hiç olmadığı kadar daha yakından takdir ediyoruz"* (Arıkan, 2016).

Emojilerde de bu ekstra ivmelendirici durumun olduğunu belirten Arıkan, "işlerin auralarının nasıl modefiye edildiği" üzerine düşünmektedir. Önemli olanın internette ilk defa gösterildikten sonra bir işe gerçek zamanda bakan insan sayısı olduğunu vurgulayan Arıkan, kaç kişi bakıyor, ne kadar bakıyor, dünyanın neresinden bakıyor gibi rakamlar üzerinden e-ticaret gibi satılma pratikleri açısından değerlendirmektedir. Şartların çok değiştiğini yineleyen Arıkan, *"bu şartların gerçeği etkilediğini"* unutmamak gerektiği üzerinde durmaktadır.

Yine form değiştirme üzerinden konuya yaklaşan Şişman, *"sergileme ve sunum aurasını kaybetme durumunun olmadığını"* belirtmektedir. Başka değerler katarak ya da başka tanımlamalar katarak farklı şekillere büründüğünden söz eden Şişman, konuyu şöyle açıklamaktadır:

> *"Etkisi azalır. Düz ekranda izlersin, sadece görsel ve işitsel bir deneyim yaşarsın ama üç boyutlu bir enstelasyon örneğin, yeni medyada işte, ortamın içerisindesindir, zamansal olarak da, mekansal olarak da… hatta işitsel olarak da, kokusal olarak da,*

görsel olarak da deneyimliyorsundur. Bu doğası gereği düz ekranda deneyimlenenden farklıdır ve etkisi başkadır. Fakat problem bu da değil. Yeni medya çok farklı dillerde çok farklı medyumlarda işler yapabiliyor. Dolayısıyla sormamız gereken soru işin hangi medyumda yapıldığı, hangi medyumda sergilendiğinin kişiden kişiye etkisini değiştirip değiştirmediği…" (Şişman, 2016).

Sanat okumak için kullanılan kavramlardan biri olan aurayı pek umursamadığından söz eden Deniz, auraya dair cevabın 21. yüzyılda verildiğini düşünmektedir.

"Fiziksel mekândan ekrana geçtiğinde ne olduğunu düşünecek olursak ben o ekrana geçme durumunu çoğaltılabilir olarak algılıyorum. Aura ile ilgili tek bildiğim -sanat bağlamında- Benjamin…" Bu noktada çoğaltmanın nasıl dağıtılacağını hesaplarken karşımıza kültür endüstrisinin çıktığından söz eden Deniz, *"Mona Lisa'nın şu an herkes için bir aurası olduğu ama belli bir dönemden sonra üretilen yapıtlar için bunun yok olduğunu"* öne sürmektedir. Buna sebep olarak, çoğaltılmaya uygunluğu vermektedir.

Yeni medya sanatının izleyicisi ya da deneyimleyicisini nasıl tanımladığına baktığımızda *"gel buraya tıkla"* etkisi olduğundan söz eden Arıkan, etkileşim üzerinden tanımlanması gerektiğini düşünmektedir. Bu türden bir değişimi tanımlayan Arıkan'a karşın, Miharbi *"klasik anlamda sanatçı izleyici ilişkisinden çok farklı olmadığını ve hiyerarşik bir yapının bile ortaya çıkabileceğini"* belirtmektedir.

Konuya -çok geniş olduğu için -kendisi açısından bakmanın daha doğru olacağını düşünen Candaş Şişman "*yöntem olarak deneyimsel işleri benimsediği, kendisinin bir derdi olduğunu ve bu dersi izleyiciye empoze etmek gibi bir anlaşılabilirlik kaygısı taşıdığını"* dile getirmektedir. Şişman *"izleyicinin bu noktada bilişsel olarak kendi artalan deneyimlerine göre işten aldığı ya da işin ona çağrıştırdığı farklı noktalara göre işin tanımını ve anlamını başkalaştırmaya çalıştığından"* söz etmektedir. Bu anlamda, izleyicisinin üretimden bambaşka bir mesaj algılama ya da yorumlama şansına sahip olduğu anlaşılmaktadır.

İzleyici ya da deneyimleyici tanımlamasına baktığımızda Deniz "katılımcı" kavramının kullanımını sakıncalı bulduğunu belirtmektedir. İnteraktif bir işse, kişi

kendisini katılımcı olarak tanımlıyor herhalde ama Deniz'e göre izleyici, deneyimleyici, katılımcı, kullanıcı, üretüketici… hiçbiri tanımlamamaktadır.

3.2.4. Yeni Medya Sanatının Sosyo-Ekonomi-Politiği

Yeni medya sanatının, sanatçısının ve eserinin sadece üretici ve sergileme alanı üzerinden yorumlanmasının eksik olacağı düşüncesinden yola çıkarak konuya dair sosyo-ekonomi-politiğin de irdelenmesi gerekmektedir.

"Sanatın izlenmesi ve hatta üretilmesi için her zaman var olan finansör ve garantörler yeni medya sanatı ile çok değişime uğramadı" diyen Burak Arıkan, sanatı sanat yapanın eleştiri kurumu olduğu ve network'un hep olması gerektiğinin altını çizmektedir. Arıkan'a göre, "*Amerika'da ya da Almanya'da tek tük yeni nesil kurumlar görülüyor fakat yaygın değil*".

> *"Attention stand dediğimiz dikkat ekonomisi üzerinde yürüyor dünya. Dolayısıyla bunun bağlantısı çok önemli. Dikkat ekonomisi içinde sanat ne durumda diye düşünebiliriz. Sonuç olarak, insanlık zamanının yüzde kaçını hangi uygulamalara bakarak harcıyor vs." (Arıkan, 2016).*

Miharbi'nin üzerinde durduğu internetin ticarileşmesi, birçok tekelin denetiminde olması finansör- garantör ilişkilerinin bir yansıması gibi görünse de, internet platformlarının dönüşmesi ve bir anda internette yapılan sanatı onları destekliyor diye bir şey çıkması durumunu beraberinde getirmediği üzerinde duruyor. Apple Store'de sanat kategorisinin olmamasını örnek veren Miharbi, sanatın neden orada olması gerektiği tartışılabileceği ama bu tür kurumların projelere destek vermesini bekleyebileceğimizi belirtmektedir. Miharbi "*proje için internetten fon bulma"* örneği üzerinde durmaktadır.

Finansör ve garnatör ilişkisindeki değişime hem evet hem de hayır gözüyle bakan Şişman, "Evet çünkü eğer bir enstalasyon yapmak durumundaysanız ve multidisipliner bir yapı ortaya çıkartacaksanız evet, insanlarla çalışmanız lazım. İnsanlar emek vereceği için belli bir karşılığını vermek durumundasınız, bu yüzden hali hazır sistemde olan karşılık verme, bir şeyi üretmek istiyorsanız, bir şeyi

yaptırmak istiyorsanız karşılık vermek durumundasınız. Bu yüzden finansal bir bağlılığınız var" demektedir. Diğer bir yandan da "3D yazıcıların çıkması, sizi fabrikaya gidip CNC aletinde üretimini yaptırmanız da mümkün. Kendi atölye ortamınızda da ya da kinetik bir heykel üretme imkanı mümkün de oluyor. Böyle de bir nokta var" şeklinde bir ekleme yapmaktadır.

Sanatın izlenecek bir şey olmadığı ama deneyimlenecek bir şey olduğunu düşünen Deniz, finansör ya da garantörler konusunda "c*rowdfunding olan fonlama şeklini peer funding- yani, akran fonlaması gibi Türkçeleştirilebilir- olarak tanımlayıp yeni bir model üretilmesi gerektiğini*" düşünmektedir. "Sen bir yapıt üretiyorsun. O yapıta çok büyük talep oluyor. Sen onu üretmeye devam ediyorsun, aslında onu üretmek istemesen bile artık" (Deniz, 2016).

İnternetten elde edilen imkanların geleneksel sanatın kurmuş olduğu sosyo-ekonomik ve ekonomi-politik bağları nasıl değiştirdiğine dair Burak Arıkan kendi işlerinden örneklendirerek anlatmaktadır. 2010 ve 2013 yıllarında yaptığı iki çalışmadan örnek veren Arıkan, çalışmalardan ilkinin ortak sergilere katılmış sanatçı ağı üzerine olduğunu iletmektedir. Böylece bu verilerle, sanatçıların ortak bir eğilim, akım, hareketi görselleştiren kümeleri gözler önüne seriyor. Arıkan bu veriden sanat tarihçilerinin yararlanabileceği bir öneri sunduğunu belirtmektedir. 2013'de yapmış olduğu iş ise sanatçı ve koleksiyoner eşlemesi yapan bir tahmin algoritması olduğunu söylemektedir. Bu yöntemin davranışsal analiz yöntemi olduğunu söyleyerek, girmiş olduğu veriler sayesinde algoritmanın Ahmet Öğüt'ün işlerini, Ayşe Umur'un alacağını tahmin ettiğini ve iki yıl sonra da bunun gerçekleştiğini vurgulamaktadır.

Arıkan'ın aksine internet sayesinde elde edilen farklı bağların bir şey değiştirdiğini düşünmeyen Miharbi, *"birçok sanat dışı alan ne kadar değiştiyse sanatın da o kadar değiştiği"* düşüncesinde olduğunu dile getirmektedir. Bu anlamda, her şeyin dijital bir bileşeni var.

Candaş Şişman ise konuyu internetin sunduğu olanakların fazlalığı ile ele almaktadır. Sanat sektörünün kurulmuş yapısı içerisindeki küratör, finansör, sergilenecek ortam vs. gibi konuları netleştirmek için yapılması gerekenlerin klasik ortamda bir yolu ve yordamı olduğunu düşünen Şişman, internetin bu anlamda

getirdiği güzellikler olduğunun altını çizmektedir. Ağ üzerinde tahmin edilemeyecek kadar yayılması ihtimalinden söz eden Şişman, fiziksel olarak kişisel network'un içerisinde yer almayan bir yerden teklif gelebildiğinden söz etmektedir. Dolayısıyla, klasik anlamdaki ilişki kurma halinin değiştiğini göstermektedir. Bu anlamda *"sistematik olarak benzer noktalarının olmasının"* yanı sıra, kazanımlar olduğunu da eklemektedir.

Yeni medya sanatıyla ilgili alanlarda genel olarak diğer sanatçılara nazaran düşünceleriyle farklı bir yerde durduğunu gördüğümüz Deniz, bu anlamda herhangi bir değişikliğin olmadığı görüşüyle benzer düşünceleri paylaşmaktadır.

Arıkan *"yeni medya sanatında Türkiye'de alternatif üretimlerin olduğu ama yaratıcı olmanın zorunlu olduğu"* görüşünden söz etmektedir. Dünyadaysa durumun daha farklı olduğundan söz eden Arıkan, "*çok ağır bir kurumsallaşma olduğundan, sembolik dünyanın içinde yaşayan bir şeyden söz ettiğimizi"* açıklamaktadır. Türkiye'de de doğru sorularla yapılan örnekler olduğunu vurgulayan Arıkan, arşivlemenin, fonlamanın ve derneklerin önemli bir yeri olduğunu belirtmektedir. Miharbi ise bu konuya daha farklı bir pencereden bakarak kıyaslamadan ziyada hem dünyada hem de Türkiye'de sanat ve özgürlük perspektifinden cevaplandırmaktadır. "*Sanatsal özgürlük mü, yeni medya yoluyla sanatsal özgürlük mü?*" gibi bir sorunun cevabı için modelin oluşturulması gerekliliğinden söz etmektedir.

Şişman "*tamamen özgür olabilme durumunun mümkün olmadığı*" düşüncesinden yola çıkmaktadır ve şöyle eklemektedir:

"*Sürekli bir döngü içerisinde yaşadığımız için bizim özgürlük dediğimiz ideal özgürlük üzerinden tanımlanabilir*." Bu anlamda, Şişman'a göre Türkiye ve dünyada yeni medya sanatına baktığımızda hem olanaklar hem de bakış açısından ötürü farklılık görülmektedir. Dünyayla kıyasladığımızda Türkiye'deki yeni medya sanatının daha primitif olduğunu dile getiren Şişman, bu konudaki fark da dünyanın bilimsel ve teknolojik gelişmişliği ile Türkiye'nin gelişmişliği arasındaki fark gibi nettir.

Deniz'e göre ise, malzemenin demokratikleşmesi açısından sanatsal özgürlük yaşanabilmektedir ama onunla nasıl ilişki kurulduğuna bağlı olduğunu da önemlidir. Biz neredeyiz değil de, ben var diye düşünen Deniz, "*netizenim değil, netdaşım*" vurgusu yapmaktadır. *"Biz onlar vs. gibi bir şey olmadığını, ben netdaşım, peer'ım, ülkeler arasında transterritorial'ım, mıntıkalar ötesiyim*" gibi düşünceleri olduğunu vurgulamaktadır. Türkiye'de yeni medya sanatının durumu üzerine düşündüğünde Deniz "*yeni jenerasyonun kullandığı araçların farkında olmadığını*" belirtmektedir.

3.3. Değerlendirme

Sanatçılarla yapılan görüşmeler neticesinde, sanatçıların yeni medya sanatıyla alakalı kişisel düşünceleri, deneyimleri, sanatsal duruşları ve üretim pratikleri açısından ortaya koydukları fikirleri bulgular bölümünde derlenmiştir. Görüşmecilere ilk bölümde Yeni medya sanatının tanımlanmasına yönelik bir grup soru yönetilmiştir. Özellikle "yeni medya sanatını nasıl tanımladıkları" üzerine sorulan soruya kesin ve birbirine yakın anlamsal bir tanım ortaya koymamalarına rağmen, diğer sorularla desteklendiğinde yakın bir perspektiften baktıklarını görmekteyiz. Bu noktada eserin medyasının bağlamı etkilemesine rağmen bunun başlı başına bir tanımlama aracı olamayacağı, yeni medya sanatı sınırlarının fazla geniş ve tanımlanmasının zor olduğu, kategorize etme sanatı sınırlandırma işinin günümüzde demode olduğu, bu sınıflandırma, tanımlama işinin ancak müze, arşiv ya da sanat tarihçileri gibi kurum ve kişilere bir anlam ifade edebileceği konuşmalardan çıkarılan ortak noktadır. Görüşme yapılan sanatçıların hiçbiri kendilerini özellikle yeni medya sanatçısı olarak görmemektedir.

Yeni medya sanatının başlangıcına referans bir nokta gösterip gösteremeyecekleri konusunda hepsi ortaklaşan cevaplar vermişlerdir. Tarihsel sürecin aslında doğrusal olmadığı ve bu noktada kronolojik net bir tarih vermenin güçleştiği yönünde bir fikir birliği bulunmaktadır. Kişisel perspektiften baktıklarında da farklı dönelerdeki farklı sanatsal gelişmeleri ve akımları kendilerine referans noktası aldıkları görülmektedir.

Yeni medya sanatının dayandığı temel bir felsefe var mı sorusuna ise sanatçıların verdikleri cevaplar çeşitli olup sanatsal ve politik duruşlarının bu düşünceyle paralel olduğu gözlemlenmiştir. Genel anlamıyla "yeni medya sanatının etkisinde kaldığı akım" sorulduğunda sanat tarihçileri ve eleştirmenlerin de işaret ettiği akımlara sanatçılar da değinmektedir. Kullanılan araçlardan ve teknikten ziyade kavramsal sanatın, performans sanatının, Fluxus akımlarının etkisinde olduğunu dile getirmektedirler. Bunlara ek olarak Burak Arıkan'ın ve Candaş Şişmanın minimalizmin devamı olduğu yönündeki beyanı dikkat çekicidir. Arıkan dijitalleşmenin oluşturduğu kod dilinin minimalize edilmiş bir dil olduğuna dikkat çekmektedir. Deniz ve Ali Miharbi ise İnternetin ilk dönelerinden beri var olan ve İnternetin yaygınlaşmasını sağlayan Hacker etiği ve özgür yazılım felsefesinin yeni medya sanatının da temel akımı ve felsefesi olduğu yönünde uzlaşmaktadırlar.

Yeni medya sanatının sanatçının tanımı, üretim pratikleri açısında değerlendirildiği görüşmenin ikinci bölümünde, özellikle sanatçının tanımlanması üzerine uzlaşılan yaklaşımlar olduğu görülmektedir.

Görüşmeciler sanatçının tanımını yapanların geleneksel sanattaki gibi sanat piyasası aktörleri olduğunu bununla beraber sanat üretiminin sanat olup olmadığına yine bu piyasa aktörlerinin karar verdiğini dile getirmektedirler. Ancak kendi kişisel görüşleri sanatçının kendini tanımlaması yönünde ortaklık göstermektedir. Farklı şekillerde dile getirilmiş olmasına rağmen sanatçının ürettiği ve sanat olarak tanımladığı her şeyin sanat olabileceği konusunda ortaklaşan bir tutum söz konusudur. Buna rağmen Deniz dışındaki sanatçıların geleneksel sanat piyasası aktörleriyle gönüllü veya gönülsüz bağ halinde oldukları görülmektedir.

Sanatçının üretim pratiklerinde değişen nedir sorusunda ise disiplinler arası olma, teknoloji- bilim – sanat yakınsaması, fiziksel ortamın kaybolması, nesnenin zaten çok daha önce sanatın malzemesi olmaktan çıktığı, kolektif üretimi zorlaması, örneğin bir fikri hayata geçirmek üzere kod yazabilecek bir yazılımcı ile çalışma gibi, dijital emek üretimi, sonsuz sayıda üretebilme, paylaşım kolaylığı, ağda dolaşıma

giren sanat üretiminin veri, enformasyon, sistem vs. gibi şeyler olarak tanımlandığı üzerine yakın söylemlerde bulunmaktadırlar.

Sanat üretiminin ölçümleri, estetiği üzerine sorulan sorulara verdikleri cevaplardan sanatçıların aynı fikirde olduğu görülmektedir. Bunun nedeni sanatçıların sanatsal üretimi süreçsel ve fikirsel olarak görmeleridir. Bu noktada sanat tarihindeki avangartlara işaret ederek sanatta estetik kaygıların yeni medya sanatından çok daha önce bırakıldığını dile getirmektedirler. Sanat eserini değerlendirirken estetik kuramı üzerinden okuma yapmadıklarını net bir şekilde altını çizmektedirler. Bununla beraber sanat üretiminde estetikten ziyade ne anlatıyor, hangi soruyu soruyor, aracı veya süreci nasıl eleştiriyor, eleştiri mekanizmasını hangi dille çalıştırıyor gibi temel dertlerinin olduğunu dile getirmelerinin yanı sıra, bunu kendi sanatsal üretimlerine yansıttıklarını görmekteyiz.

Sanatın üretiminin kopyalanması, çoğaltılması, lisanslanması edisyonlanması ve satışı üzerinden değer belirleme konuları ile ilgili sorulan sorularda fikirsel ortaklıklar olmasına rağmen pratikte birbirinden ayrılmaktadır. Bunun nedeni aynı zamanda sanatçıların sanat piyasasına karşı takınmış oldukları tavırdır. Arıkan çoğaltma ve kopyalamanın eleştirel anlamda eserin değerini arttıracağı yönünde fikir öne sürmektedir. Deniz kopyalama ve çoğaltma konusunda kültür endüstrisi ve kapitalizm üzerinden eleştirel bir perspektifle yaklaşmaktadır. Bu nedenle eserin edisyonlanmasına ve lisanslanmasına karşıdır. Miharbi lisanslamanın düşüncelerin yayılmasını kısıtladığını düşündüğünden çok sıcak bakmadığını belirtmektedir. Şişman ise karma yöntemler ve edisyon formatları denediğini beyan etmiştir. Sanat eserinin değeri belirleyen şeyin ise kültür endüstrisi kurumları ve serbest piyasa şartları olduğu konusunda sanatçıların hem fikir olduğu görülmektedir. Eserleri ile ilgili inisiyatifi ise kendileri kurgulamaktadırlar, aracı bir kurum kullanmamaktadırlar. Bu noktada sanatçıların benzer tutumları olduğu görülmüştür.

Yeni medya sanatında sergileme ve izleyici açısından gruplanan sorulara verilen yanıtlarda ise sanatçılar, sergileme açısında yeni medya araçlarının bazen kısıtlayıcı birtakım durumları olduğunu dile getirmektedirler. Bununla beraber bunun

bir tercih olduğu ve sanatçının üretim aşamasında aynı zamanda sergileme sürecini de kurguladığını belirtmektedirler. Miharbi özellikle algoritmik işlerde sistemde hata olduğunda çalışmayabilir bu kısıtlayıcı bir özellik olarak ortaya çıkmaktadır diye fikir beyan etmektedir. Bunun yanı sıra Arıkan Web'in sergilenme açısından birtakım kısıtlılıklar getirdiğini söylemektedir. Ancak paylaşım konusundaki ve izleyicinin sanat üretimine ulaşımı açısından da engelleri kaldırdığı konusunda olumlu görüş bildirmektedir. Candaş ise kendi sanatsal üretim pratiğinden yola çıkarak özellikle deneyimsel işleri için hem sergilemenin hem medyumun önemini vurgulamaktadır. Sonuç olarak sanatçının eserin sergileme sürecini de planladığı ve yönettiği sonucu ortaya çıkmaktadır.

Yeni medya sanatında izleyicinin, deneyimleyicisinin konumu üzerine sanatçıların görüşleri web kültürünün etkisi olduğu yönündedir. Dijital kültürün getirdiği kayıt altına alma durumunun fiziksel mekanlarda da kurgulandığını dile getiren Arıkan, bir eserin önünde kaç kişi durdu gibi sayısal verileri artık müzelerin topladığını dile getirmektedir. Deniz ise user, izleyici, katılımcı gibi tanımlamaların hiçbirini kabul etmemektedir. Sanatçının yaklaşımı peer kavramına daha yakın oldu yönündedir. Şişman ise bu durumu kendi işlerinden yorumlamaktadır, etkileşimsel çalışmalar yapan sanatçı hiyerarşik bir şekilde deneyim sunmadığını, uçları açık bırakarak katılımcının kendi deneyimini yaşaması üzerine kurguladığını dile getirmektedir. Bu noktada sanatçı net olarak şartlanmış bir deneyim sunmasa da belirli bir çerçeveye katılımcıyı sokmaktadır. Miharbi ise sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiyi hiyerarşik bulduğunu ve bu noktada eleştirdiğini dile getirmektedir. Bu noktada izleyicinin konumu üzerine net bir çıkarım yapmak mümkün gözükmemektedir.

Son olarak Yeni medya sanatının sosyo-ekonomi-politik ilişkilerini çözümleyebilmek adına soru grubuna sanatçıların yanıtları paralel görülmektedir. Ancak yine de sanatsal ve politik duruşları farklılıkları da beraberinde getirmektedir. Finansör ve garantörlerin yeni medya sanatı konusundaki durumunun irdelendiği soruda paralel düşüncelere rastlanmaktadır. Özellikle yeni medya araç gereçlerinin son teknoloji ürünü olması nedeniyle finansal desteğe olan ihtiyaç dile getirilmiştir.

Bununla beraber ekonomik kültürel açıdan da bu geleneğin devam ettiği belirtilmektedir. Ama bununla beraber özgür İnternet kültürünün getirmiş olduğu dayatılan kapitalist ekonomik sisteme alternatif yapılarında mevcut olduğuna dikkat çekilmiştir.

Bulgular kısmında başlıklar altında detaylı olarak karşılaştırıldığı üzere bu çalışma yeni medya sanatını temel dört ana başlıkta incelemiş ve sanatçıların bu sorulara verdiği cevaplar bu bölümde değerlendirilmiştir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırmanın probleminde belirtildiği üzere, yeni medya kavramının ortaya çıkışının üzerinden neredeyse yarım asırdan fazla zaman geçmesine rağmen, kavram tam anlamıyla tanımlanabilmiş değildir. Bunun nedeni çalışmanın içeriğinde daha önce ifade edildiği gibi, *'yeni'* kelimesinin taşımış olduğu "henüz gerçekleşmiş", "en son olan", "en güncel" gibi bir takım birbirine yakın anlamlar taşımasının yanı sıra, kelime özellikle geleceğe işaret eden, devingen bir anlamı da yüklenmektedir. '*Yeni'* sıfatı en son çıkan teknolojik gelişmeleri referans gösterse de '*medya*' araçları 90'lardan beri artık yeni olmayan medya araç ve ortamlarını referans göstermektedir. Bu iki alanın birleşimi mantıksal olarak çelişmektedir. Bu durum tanım yapmayı güçleştiren etkenlerden birisidir.

Bu alanın tanımlanmasını zorlaştıran diğer bir önemli nokta ise iletişimcilerin ve sanatçıların yeni medya sanatını yorumlamada farklı yaklaşımlarıdır. İletişim bilimciler medya araç gereçlerin işlevleri üzerinden yorumlama eğilimi gösterirken, sanatçılar için bir araç olarak kullanıldığı ve sorgulandığı görülmektedir.

Ayrıca yeni medya sanatı Tribe ve Jane'nin tanımladığı gibi teknoloji ve sanat, medya ve sanat alanlarının kesişiminde bulunmaktadır (2006, s.6-7). Bu kesişim birçok sanat türünü kapsamakta ve çeşitli isimlerle anılmaktadır. Ancak bilim ve teknolojiyi sanatla birleştiren tüm işler yeni medya sanatı kapsamında tanımlanmaktadır. Örnekleri henüz çok yeni olan genomik sanatta yeni medya sanatı olarak adlandırılmakta, ilk örnekleri 90'lı yıllarda çıkan web sanatı da yeni medya sanatı olarak tanımlanmaktadır.

Dijital tarihçeler üzerine araştırmalar yapan Jussi Parikka'ın (2015, s.146)da altını çizdiği üzere, "*yeni olanın hemen hemen her koşulda çoktan eskimiş olduğunu kavramak ve konu medya kültürü buluşlarının oynadığı role gelince de yorulmak bilmez bir şekilde neyin gerçekten siyaseten yeni olduğunu sormak durumundayız*".

Bu çalışmada değinilen hususlar doğrultusunda "yeni medya sanatı"nın tek bir tanımının yapılması mümkün olmadığı için, ifade edilen ihtiyaçlar ve ortaya koyulmaya çalışılan tespitler doğrultusunda "yeni medya teknolojileri; sanatı,

sanatçıyı, sanat eserini, sanatsal üretim, sergileme ve paylaşım pratiklerini nasıl dönüştürmüştür? Yeni medya sanatında 'yeni' olan nedir? sorularına Türkiye'den dört yeni medya sanatçısının bakış açısı, deneyimleri ve üretme pratikleri üzerinden cevap aranmıştır.

Yalnızca dört sanatçının kişisel deneyim ve perspektifi üzerinden alanı tanımlamak ve nesnel bir tanım çıkartmak zordur. Ancak çalışmanın öznel de olsa sanatçıların yeni medya sanatı alanını nasıl tanımladığı konusundaki deneyim ve fikirleri alana katkısı açısından önemlidir. Türkiye'de yani medya sanatçılarının sayası diğer sanat dalları ile uğraşan sanatçılardan daha azdır. Kısıtlı bir çevre olması yanında bu sanatçıların akran olmaları, aralarında kuşak farkı olmaması, 90'lardan itibaren Türkiye'de gelişmeye başlayan yeni medya teknolojileri ve internetin ilk kullanıcıları olmaları, yine büyük bir çoğunluğu farklı disiplinlerde lisans eğitimini tamamlamış olsa da yüksek sanat eğitimi almaları gibi bir takım önemli ortak özellikleri nedeniyle de yeni medya sanatı alanı için anlamlı veriler ortaya koyması açısından önem taşımaktadır.

Görüşmeler esnasında sanatçılara yöntem kısmında detayları verildiği üzere dört ana konu başlığında sorular yöneltilmiştir. Bu başlıktaki sorular yeni medya sanatının kavramsal tanımlamalarını, sanatçı ve eserinin üretim biçimi ve tanımlamaları, sergileme ve izleyici pratikleri açısından tanımlamaları ve tüm sanat kurumunu oluşturan aktörlerin konumunu tanımlayabilmek adına sosyo-ekonomi-politik ilişkiler üzerine sorulan sorulardan oluşmaktadır. Böylece sanatçının tanımından, üretimine ve sanat üretiminin tüketim şekillerine kadar sanatın tüm oluşum süreci ve kurumları yeni medya sanatı perspektifinde incelenmesi hedeflenmiştir. Sorular sanatın üretiminden-tüketimine tüm ilişki örgüsünde "yeni"nin ne olduğunu aramak üzere kurgulanmıştır. Çalışma, tanım sorununa getirdiği yaklaşım nedeniyle önemlidir.

Görüşmeci sanatçılar net bir şekilde yeni medya sanatının başlangıcını ve tanımını yapamamaktadırlar. Farklı tarihleri referans gösteren sanatçıların temel bakış açısı sanatı kategori etme durumunun sanat tarihçileri ve kuramcıları ya da müze gibi kurumların işi olduğu yönündedir. Bununla beraber hiçbiri kendini ve sanatsal üretimlerini de özellikle yeni medya sanatçısı veya yeni medya sanatı olarak

isimlendirmemektedir. Bu tanımlamalar sanat kurumunun diğer aktörleri tarafından sanatçılara verilmiş tanımlamalardır. Sanatçılar sanat icra ettiğini söyleyen bir kişinin sanatçı olduğu konusunda yakın görüşler bildirmelerine rağmen, sanat piyasasının diğer aktörlerinin de sanatçıyı tanımlaması ve tanıması konusunda yeni bir durum olmadığını belirtmektedir.

Görüşmeci sanatçılar eserlerinde kullandıkları teknoloji sanatsal üretimlerinde bir araç olarak görmektedir. Elbette sanatsal üretimde kullanılan araç, malzeme, teknik bilgi bağlamdan ayrı düşünülemez, Adorno'nun "*her türlü sanat içeriğinin anahtarı tekniğinde yatar"* (Akt. Bürger, 2009, s.59) tespiti önemlidir. Sanatçının teknolojiyi veya yeni çıkan medyayı çalışmalarına dahil etmesi sanat tarihi açısından yeni değildir.

Yeni medya sanatının temellendiği veya etkisinde kaldığı bir sanat akımı olup olmadığı veya tüm bunları reddederek kendi akımını yaratmış bir sanat olup olmadığı üzerine yapılan tartışmada sanatçılar sanat tarihçilerinin referans verdiği akımları işaret etmektedir. Bu noktada Avangartların devamı olarak görme söz konusu olabilir. Ancak bunun daha net tanımını yapacak olanlar hiç kuşkusuz sanat tarihçileridir. Bununla beraber yeni medya sanatının felsefesine yönelik konuşmalarda ise dikkati çeken nokta internetin sivilleşmesini ve yayılmasını sağlayan 'hacker kültürü' ve 'özgür yazılım' hareketinin yeni medya sanatının felsefesini oluşturabileceği yönünde olmuştur. Bu konular aynı zamanda alternatif üretim ve tüketim ilişkilerini doğurduğundan yaygın kapitalist sistem karşısında ayakta kalması ve devam edebilmesi sanatçının tercihi ve politik duruşuyla olmaktadır.

Yeni medya sanatı teknoloji, bilim ve sanatı bir arada barındıran doğası gereği ilgi alanları geniş, sınırları geçirgen bir alan olarak tanımlanabilir. Bu geniş kapsamın içine her türlü sanatsal, bilimsel ve teknolojik gelişme eklemlenebiliyor. Bu nedenle çok çeşitli çalışmalar yeni medya sanatı adı altında anılmaktadır. Disiplinler arası bir alan olan yeni medyada sanatçı tanımı da pekâlâ geniş kapsamlı olmaktadır. Görüşmeci sanatçılar sanatçıyı yaptığı üretime göre isimlendirmediklerini belirtmektedir. Genel olarak sanatçıyı, yine sanat kurumlarının aktörlerinin belirlediğini söylemelerine rağmen, bir kişinin kendini sanatçı ve yaptığı işi de sanat olarak adlandırmasının yeterli olduğu görüşünde hemfikir olduğu görülmektedir. Bununla beraber neyin gerçekten sanat olduğu konusunda ise genel yaklaşım,

sanatçının bir derdinin olması, soru sordurması, üzerine düşündürmesi, eleştirmesi gibi fikirsel birtakım süreçlerin önemi irdelenmiştir. Kavramsal sanatın temeli olan bu anlatı dili, sanatçıların beyanı doğrultusunda yeni medya sanatının temelde teknoloji, bilim ve sanatı teknik anlamda kullanan ancak eserin felsefi ve kavramsal olarak tartışma yaratması gerektiği yönündedir.

Yeni medya teknolojilerinin kopyalama, çoğaltma imkanlarının sanat üretimini ne şekilde dönüştürdüğü üzerine yapılan görüşmelerde, bu teknolojik imkânın paylaşım ve yayılım kültürünün bir parçası olduğu yönündedir. Sanat nesnesinin dijital ortamda ve ağda fiziksel olarak var olmamasının da yeni bir durum olmadığı dile getirilmiştir. Literatür taraması bölümünde de değinildiği üzere Avangartlar 19.yüzyılın başından beri sanat esrinin aurasını, biricikliğini, kurumsal aidiyetini ve geleneksel bağlarını kopartmak üzere sanat akımlarını ortaya koymaktaydılar. Bu nedenle yeni medya sanatında da bu noktada yeni olan durum bulunmaktadır.

Dijital eserlerin kopyalanmasının, çoğaltılmasının, paylaşılmasının ve hatta yeniden üretilmesinin yeni medya araçları ile mümkün olması beraberinde telif konusunu da gündeme getirmektedir. Bu durum üzerine sanatçıların tutumları sorulduğunda, sanatçıların edisyon ve copyright mesellerine farklı açılardan baktıkları tespit edilmiştir. Bu yaklaşımı belirleyen en önemli kriter ise sanatçıların kültür endüstrisi karşısında takındıkları duruştur. Sanatçıların geleneksel sanat piyasası şartları içerisinde var olması ve bu ilişkileri sürdürmesi durumunda *copyright* ve edisyon uygulamalarını kullandıkları görülmektedir. Bu noktada geleneksel sanat kurumlarından farklı olarak işleyen İnternette özgür paylaşım kültürü *copyleft* sanat adına geleneksel sanattan ayrılan ve yeni olarak tanımlanabilecek kavramlardandır.

Sosyo-ekonomi-politik açıdan sanatta özellikle yeni olarak tanımlanabilecek bir alan da geleneksel sanat kurumlarına olan ihtiyaç ve maddi destektir. Bu noktada özellikle web ’in olanakları ile alternatif ekonomiler ve komünler oluşturulabilir, wiki örneğinde olduğu gibi, uçtan uca iletişim (peer2peer), kitlesel fonlama (crowdfunding) gibi sistemler yeni medya sanatının sosyo-ekonomi-politik ilişkileri açısından yeni yönlerinden biridir.

Bununla beraber yeni medya sanatının tüketimi ve izler kitlesinin dönüşümü yeni olarak tanımlanabilir. İnsan makine etkileşiminin en önemli özelliklerinden biri olan etkileşimsellik, internetin en önemli özelliklerinden olan mekân ve zamandan bağımsız ortam, yeni medya sanatında da geleneksel sanatlardan ayrılan önemli özelliklerdendir. Bunun neticesinde izleyicinin deneyim, sanat üretimini tüketimi, sanat üretimini kaydedebilme, arşivleme, değiştirme gibi birtakım imkânlarla *prosumer* (üretüketici) konumuna geçmesi, sanat sistemi içerisindeki hiyerarşik düzlemi ortadan kaldırması açısından yenidir.

Tüm bu bulgular değerlendirildiğinde yeni medya sanatında "yeni" olan sürekli yenilenen teknoloji ve dijital ortamlardır. İzleyici davranışlarının teknik imkanlar sayesinde daha esnek olabilmesi "yeni" olarak görülse bile kapitalist sistemi koruyacak uygulamalar ve telif yasaları yine de geleneksel sanat kurumlarını ve hiyerarşik yapıyı korumaktadır. Bu nedenle tam anlamıyla "yeni" bir izler kitle yarattığını söylemek mümkün olamaz. Sanatçı, sanatçının üretim motivasyonu ve sanat piyasasını oluşturan aktörlerin ekonomi- politik- sosyal yapısında büyük bir değişim ve yenilik görülmemektedir. Buna rağmen özellikle İnternetin sağladığı imkanlar sanatçıların alternatif üretim ve paylaşım yollarına yönelmelerini ve "yeni", özgür, bağımsız ve evrensel bir sistem kurmaları yönünde birtakım fırsatlar yaratmaktadır.

"Yeni Medya Sanatında 'Yeni' Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?" isimli çalışmanın bulguları, ulusal ve uluslararası sanat kurumlarında yeni medya sanatçısı olarak tanınan Türkiye'den dört sanatçın deneyim ve beyanlarından oluşmaktadır. Gelecekte yapılacak çalışmalarda kapsamının geliştirilmesi, sanat sistemini oluşturan izleyici, küratör, sanat tarihçisi, sanat kuramcısı, eleştirmen, koleksiyoner, galeri ve müzeler gibi önemli aktörlerinin de araştırmaya dahil edilmesi Türkiye'de yeni medya sanatı çalışmalarına katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Abbate, J. (2011), ***"İnternetin Popülerleşmesi",*** İletişim Tarihi, Der. D. Crowley ve P. Heyer, Ankara

Alioğlu, N. (2011), ***"Yeni Medya Sanatı ve Estetiği",*** Papatya Yayıncılık, İstanbul

Alioğlu, N. (2013). ***"Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Yeni Medya Sanatı: Kuramsal Bir Deneme",*** M. Demir (Ed.), Yeni Medya Üzerine…, Literatürk Yayıncılık, İstanbul

Alternatif Bilişim (2013), ***"Hack Kültürü ve Hacktivizm: Yeni bir Siyaset Biçimi",*** https://ekitap.alternatifbilisim.org/files/hack-kulturu-ve-hacktivizm.pdf (Erişim Tarihi: 09.11.2017)

Altunay, A. (2012), ***"Kes -Kopyala- Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran* D"** Yengin (Ed.), Yeni Medya Ve…, Anahtar Kitaplar Yayınevi, İstanbul

Antmen, A, (Ekim 2014), ***"20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar",*** Sel Yayıncılık İstanbul

Baker, U. (2011), ***"Beyin Ekran",*** Der. Ege Berensel, Birikim Yayınevi, İstanbul

Balaban-Salı, J. (2012), **"İletişim Araştırmalarında Nitel Yöntemler",** *İletişim Araştırmaları* (Editör: N. S. Sever ve N. B. İspir), Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi, Eskişehir, s.115-34

Barthes, R. (2000), ***"Camera Lucida",*** (Çev. R. Akçakaya), İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları,

Benjamin, W. (1995), ***"Pasajlar",*** (Çev. A. Cemal), İstanbul, Yapı Kredi Yayınları

Binark, M.ve Löker, K. (Temmuz 2011), ***"Sivil Toplum Örgütleri İçin Bilişim Rehberi",*** Uzerler Matbaası, Ankara

Burnett, R, (Eylül 2007), ***"İmgeler Nasıl Düşünür?",*** (Çev. G. Pussar), Metis Yayınları İstanbul

Bürger, P. (5. Baskı 2009), ***"Avangard Kuramı",*** (Çev. Erol Özbek), İletişim Yayınları, İstanbul

Castells, M. (2005), ***"Ağ Toplumunun Yükselişi 1.cilt Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplumu ve Kültür",*** (Çev. E. Kılıç), İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayını.

Colson, R. (2007), ***"The Fundamentals of Digital Art",*** Switzerland, AVA Publishing,

Dilmen, N. E. ve Öğüt, S. (1-3 Kasım 2006), ***"Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim'e Bilişim Yaklaşımı",*** Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı, Marmara Üniversitesi, İstanbul

Ertan, E. (2015), ***"Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı",*** E. Ertan (Ed.), Dijital Sonrası Tarihçeler- Histories of The Post Digital, Akbank Sanat, İstanbul

Farthing, S. (Ed.). (2013), ***"Sanatın Tüm Öyküsü",*** (Çev. G. Aldoğan, F. Candil Çulcu), Hayalperest Yayınevi, İstanbul

Greene, R. (2004), ***"Internet Art",*** Thames and Hudson, New York

Kara, T. (2013), ***"Sosyal Medya Endüstrisi",*** Beta Basım, İstanbul

Kümbetoğlu, B. (2015), ***"Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma",*** Bağlam Yayınları, İstanbul

Manovich, L. (2001), ***"The Language of New Media"***, Cambridge, MIT Press

Manovich, L. (2011), ***"Medya Nasıl Yeni Medya Oldu?",*** İletişim Tarihi, Der. D. Crowley ve P. Heyer, Ankara

Manovich, L. (2014), **"*HTML'den Borges'e Yeni Medya*"**, (Çev. S. Kıpçak Bozrurt) Yeni Medyaya Eleştirel Yaklaşımlar, M. Çakır (Ed.), Doğu Kitapevi, İstanbul

Masuda, Yoneji (1990), ***"Managing in the Information Society: Releasing Synergy Japanese Style",*** Basil Blackwell, Oxford, UK.

McLuhan ve M. Fiore, Q. (2005), ***"Yaradanımız Medya",*** (Çev. Ü. Oskay). Merkez Kitapçılık, İstanbul

McLuhan, M. (1964), ***"Understanding media: The extensions of man",*** McGraw-Hill/Mentor, New York

Medosch, A. (2015*),* ***"Teknolojik Bilinçdışı ve Dijital Sanat",*** E. Ertan (Ed.), Dijital Sonrası Tarihçeler- Histories of The Post Digital, Akbank Sanat, İstanbul

Oskay, Ü. (2000), ***"XIX. Yüzyıldan Günümüze Kuramsal Bir Yaklaşım Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri",*** Der Yayınevi, İstanbul

Quaranta, D. (2013), ***"Beyond New Media Art",*** Link Editions, Brescia

Parikka, J. (2015), ***"Medya Arkeolojisi: Medya Sanatlarında Yeninin Sorgulanması"*** E. Ertan (Ed.), Dijital Sonrası Tarihçeler- Histories of The Post Digital, Akbank Sanat, İstanbul

Sözen, M.ve Tanyeli, U. (2003), ***"Sanat ve Kavram Terimleri Sözlüğü",*** Remzi Kitapevi, İstanbul

Tribe, M. ve Jana, R. (2006), ***"New Media Art",*** Köln, Taschen

Van Dijk, J. (2004), ***"Digital Media",*** *The Sage Handbook of Media Studies*, John D.H. Downing, Denis McQuail, Philip Schlesinger, Ellen Wartella (Der.) London: Sage

Wands, B. (2006), ***"Dijital Çağın Sanatı",*** *(*Çev. O. Akınhay), Akbank Kültür Sanat Yayınları, İstanbul

Wiener, N. (1975), **"Emek Sibernetik ve Toplum"**, (Çev. İ. Keskin), Özgün Yayınları, İstanbul

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005), ***"Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri",*** Seçkin Yayıncılık, Ankara

Yücel, D. (2012), ***"Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze",*** İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul

Süreli Yayınlar

Sağlamtimur, Özel, Z. (2010), ***"Dijital Sanat",*** Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt10, Sayı 3, s.213-238.

Kutup, N. (2010), ***"Internet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art",*** Akademik Bilişim'10. XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Nokta Matbaacılık, Ankara, s.9-20

Casumano, Michael A. ve David B. Yoffie (1999), ***"What Netscape Learned From Cross-Patform Software Development",*** Communications of the Acm, October 1999, Vol 42, No:10, p.72

Bergman, M. (2001), ***"The deep web: surfacing hidden value",*** The Journal of Electronic Publishing, Vol.7, No.1, http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=jep;view=text;rgn=main;idno=3336451.0007.104, (Erişim Tarihi: 17.02.2018).

Tarrant, D., Hitchcock, S. and Carr, L. (2011), ***"Where the Semantic Web and Web 2.0 meet format negative impact management: P2 registry",*** The International Journal of Digital Curation, Vol. 6 No. 1, pp.165-181.

Morris, S. (2001), ***"Museums and New Media Art",*** http://www.few.vu.nl/~eliens/im/media/@archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf . (Erişim Tarihi: 07.06.2016)

Özdemir, M. (2010), ***"Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma",*** Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11 (1), tarihinde http://dergipark.gov.tr/download/article-file/113287, (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2018)

Rudman, R.J. (2010), ***"Incremental negative impacts in Web 2.0 applications",*** The Electronic Library, Vol.28, No.2, pp.210-230

Riaan Rudman, Rikus Bruwer, (2016), ***"Defining Web 3.0: opportunities and challenges",*** The Electronic Library, Vol.34, Issue:1, pp.135-136, https://doi.org/10.1108/EL-08-2014-0140, (Erişim Tarihi: 17.02.2018).

Farah, J. (2012), ***"Predicting the intelligence of Web 3.0 search engines",*** International Journal of Computer Theory and Engineering, Vol. 4 No. 3, pp. 443-445.

Kambil, Ajit, (2008), ***"What is your Web 5.0 strategy?"***, Journal of Business Strategy, Vol. 29 Issue: 6, pp.56-58, https:// doi.org/10.1108/02756660810917255, (Erişim Tarihi: 17.02.2018).

Uçkan, Ö. (Eylül 2008), ***"Makinedeki Hayalet: Ağ ve Sanat",*** rh+ Sanart, Sayı 54, s.20-25

yıldırı, Ö. (Ekim 2008), ***"Teknoloji tasarımcıyı daha iyi kılmıyor, iyi tasarımcıyı daha etkili kılıyor",*** Röportaj:Trendsetter, No: 78, Vol. 7, http://www.ozguruckan.com/kategori/teknoloji/22224/teknoloji-tasarimciyi-daha-iyi-kilmiyor-iyi-tasarimciyi-daha-etkili-kiliyor, (Erişim Tarihi: 07.04.2011),

Binark, M. (Aralık 2009), ***"Yeni Medya Dolayımlı İletişim Ortamında Olanakların ve Ol(a)mayanların Farkında Olmalı",*** Evrensel Kültür Dergisi, 216 s.60-63

Yetişkin, E. (Temmuz 2012), ***"Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatları Nasıl Okunabilir?",*** Art Unlimited, Sayı 17, s.78-79

Erkayhan, Ş. ve Çaşkurlu Belgesay, M. (Aralık 2014), ***"Teknoloji ve Sanatın Etkilesimi: Yeni Medya Sanatı, Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler",*** Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı. 14, s. 45-62

Yanık, A. (Ağustos 2016), ***"Yeni Medya Nedir, Ne Değildir",*** Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 9, Sayı 45, s.899-910

İnternet Kaynakları

"Cambridge Analytica skandalı bize ne anlatıyor?", http://t24.com.tr/haber/cambridge-analytica-skandali-bize-ne-anlatiyor,586512(Uzunoğlu, 21.03.2018, https://goo.gl/szCjJb, (Erişim Tarihi: 23.03.2018)

"TDK (Türk Dil Kurumu)", https://goo.gl/Ln7Z85, (Erişim Tarihi: 18.01.2018)

A. Michael, ***"Noll personal web pages",*** http://noll.uscannenberg.org/, (Erişim Tarihi: 13.06.2017)

Anderson, P. (2007), ***"What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education",*** research report, JISC Technology and Standard Watch, http://21stcenturywalton.pbworks.com/f/What+is+Web+2.0.pdf (Erişim Tarihi: 17.02.2018).

Getting, B. (2007), ***"Basic Definitions: Web 1.0, Web. 2.0, Web 3.0",*** www.practicalecommerce.com/articles/464-Basic-Definitions-Web-1-0-Web-2-0-Web-3-0 (Erişim Tarihi: 17.02.2018).

Monavich, L. (2011), ***"How Media Become New. Personal web site",*** http://manovich.net/index.php/projects/new-media-a-user-s-guide, (Erişim Tarihi: 15.04.2018)

Noll, M.A.(b.t.), ***"Examples of Computer Art",*** (Erişim Tarihi: 13.06.2016)

Reichardt, J. (London 2005), ***"Cybernetic Serendipity",*** http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/, (Erişim Tarihi: 13.06.2017)

Sarı, Hüseyin, ***"Optoelektronik",*** TÜBA (Türkiye Bilimler Akademisi), Ulusal Açık Ders Malzemeleri, https://goo.gl/qVoxie, (Erişim Tarihi: 10.05.2018)

The Digital Art Practices & Terminology Task Force. (2005), ***"Glossary of Digital Art and Printmaking",*** http://www.dpandi.com/DAPTTF/glossary.html#D, (Erişim Tarihi: 07.06.2016)

EK – 1: BURAK ARIKAN'IN MÜLAKAT DEŞİFRESİ

Yalnız buradaki tanımlar biraz kaba olacak. Kaba derken böyle detaylı değil, refined olmayacağı için, çünkü sözlü yapacağım için… Yine de bir fikir verir herhalde…

SORU: Yeni medya sanatını tanımlar mısınız?

Yani sanırım, bilgisayar ve bilgisayar ağlarıyla yapılan, yani veri ve işlemcilerle yapılan her tür yaratıcı iş diyebilirim. Soru sorabilen özellikle…

SORU: Sizce yeni medya sanatı ne zaman başladı?

Aslında tarihi çok eski, hatırladığım, dünyada ki hatırladığım en azından bilgisayarın başlangıcına falan yakın diyebilirim. İlk Alan Turing ve o kitlenin şifre çözmek için yaptığı bilgisayarlardan başlıyor, bence o dönemin yapılan işlerinden, daha sonra bu yöntemle iş yapan bir sürü grup var, 50'ler – 60'lar tarihler aşağı yukarı, buraya kadar geliyor

Bence bunun net bir başlangıcı olamaz. Şey gibi, modernizm ne zaman başladı gibi zor bir soru, net bir tarihi yok bence.

SORU: Yeni medya sanatına dair ilk örnekler kim tarafından, nerede, ne zaman üretildi/ tüketildi? (ve bunların izleyicisi, tüketim sürecine girişi hangi ortamlarda oldu?)

Güzel örnekler mesela…. Tabi referans kaybedince, başlangıcı tam olarak belirleyemediğiniz zaman bunları söylemekte, cevaplamakta zor ama şunu diyebilirim, aklıma mesela Experiments in Art and Technology grubu geliyor ilk, (E.A.T) diye belki duymuşsundur. Onlar 60'lardaydı galiba sanatçılarla teknolojistler beraber ortak iş yapmaya başlıyorlar. Billy Klüver diye bir adam var mesela, o mühendis aslında işte, Robert Rauschenberg'le beraber, diğer sanatçılarında katıldığı işler yapıyorlar, baya ilginç yani. Bunlar böyle hibrit, hem teknolojistler var içinde gerçek mühendis, hem sanatçılar var. Bunlar böyle beraber deneyler yapıyorlar, ismi de Experiments in Art and Technology o yüzden. O ilginç. Bir de bence yeni medya sanatı deyince her zaman Nam June Paik'i anmak lazım. Çünkü video da ilk ortaya çıktığında bunu dönüştürüp, eğip, büküp kullanan sanatçılardan biri olmuştu. Tarihsel baktığımız zaman bence bu isimler kritik. Ama tabi ki bugün yeni medya deyince anladıklarımız ne? Bu biraz yani… sonuçta bilgisayar kullanan işler temelinde, o yüzdende … Şu an aklıma gelmiyorda, benim aklımda işte Experiments in Art and Technology iyi bir referans. Onun dışında Fluxus akımının içinde bazı sanatçılar var. Biraz bilgisayar yöntemler kullanan diyelim, en azından işlemsel şeyler kullanan…

(Peki bunu Dijital sanattan ayırmak gerekiyor mu çünkü saymış olduğunuz örneklerin çoğu dijital sanat örnekleri?)

Hiçbiri değil hem neredeyse. Ama dijital ne sorusu var? Dijital bilgisayarda mı oluyor sadece mesela? Dijital demek, tam Türkçesi sayısal demek. Sayısallaştırılmış demek. Bir şeyi sayısallaştırdığın zaman, herhangi bir gerçekliği yani bunu digitized etmiş oluyorsun aslında. Sayısallaştırmak sayıları temsil etmek anlamına geliyor.

(Yeni medya sanatını nasıl ayıracağız, ağ üzerinden mi?)

Yok bence, dediğim gibi bilgisayar, bilgisayar işlemleri kullanan, yani makine işlemleri kullanan herhangi bir şey olabilir. O yüzden bu kadar geniş tanımı. Aslında bugün bakarsan her şey, etrafında, kafanı çevirdiğinde gördüğün hemen hemen her şeyde yeni medya görebilirsin… ama olay bir şeye yeni medya demek, genelde bir, yeni çıkan olayı henüz tanımlayamadığımız için ona böyle işaret etmek için kullanılan bir sembol.

Mesela ben olsam çok daha spesifik şeyler bulurdum. Yeni medya değil mesela işlemsel sanat, ağ sanatı, ya da ne bileyim ben performans sanatının bilgisayarda yapılan versiyonlar var onlar, mimaride kullanılan biçimleri var bunlara bakardım. Açıkçası burada şöyle bir referans verebilirim Türkiye'de Amber derneği kurulurken ben de kurucu üyesiyim, herkes konuşuyor önerileri, tam olarak tanımı ne olacak derneğin, Amber bir şey bir şey diyeceğiz. Süreç, süreç üzerine sanat gibi laflar çok fazla konuşuluyordu, ben o zaman şey önerdim, işlemsel sanat tam adı bunun, yani süreçsel değil, süreçsel zaten performans da süreçte olan bir şey, film de süreçte olan bir şey ama hiçbiri işlemle ilgili değil. O zamandan beri bu kabul gördü ve Amber'in başlığı bu oldu Türkiye'de. Yani İşlemsel sanatlar derneği gibi bir şey var açılımı. Biz de bunu Düğümküme de yazıyorduk. İşlemsel sanat demeli buna, computational arts'ın karşılığı bu olabilir. Tanımlar biraz böyle. Bu tanım kullanılıyor tek tük hala Türkiye'de bazen duyuyorum ben küratörler, sanatçılar, bu konuda konuşanlar işlemsel sanat lafını kullanıyor.

Ağlı sanatlar daha farklı bir şey, mesela o ağ meselesini sanatın içinde bir şekilde kullanan demek. Benim çok sık yaptığım şey haliyle. İnternet sanatı diye bir şey var o da aslında ağ sanatına yakın, aynı denebilir sonuçta aynı, yakın şeyler. Mesela dünyada ki bunun karşılığı net art diye geçen internette yapılan sanat. 95-2000'ler arasında 5 yıl yapıldı ve daha sonra kayboldu. Dağıldı yani dünyaya… Onlarda mesela tam olarak net art deniyordu. Türkiye'de de Türkçesi internet sanatı denebilir en fazla. Bu konuda temsilciler var Türkiye'de, bence Ali Miharbi, Orton Akıncı iki tane önemli insan. Ben de çok iş yaptım bu alanda da kendimi saymıyorum çok fazla. Özellikle internet sanatı yapmıyorum. Ben internet sanatı dağıldıktan sonra, parçalanma döneminde yapmaya başladım bir şeyler. O yüzden daha farklı.

İnternet sanatı, bu arada herhangi bir sanatta böyle bir şey var medyanın kendisinin özelliklerini kırar döker, yeniden yapar ya, internet sanatının da böyle bir olayı vardı. Özellikle internetin kendi özellikleri, mesela ne onlar?

Loading time örneğin, bir verinin sunucudan senin browser'ına geldiği sürede olan biten her şey üzerinden iş yapanlar vardı. Veya formlar, web'de ki gördüğün form üzerinde çalışanlar vardı.

İnternet zamanı, domain sistemleri, bunların üzerine şiir yazanlar… Dünya kadar iş yapıldı yani net art aurasında.

Türkiye'de Ali Miharbi mesela RTÜK diye bir iş yapmıştı. Miharbi'yle özellikle konuşursun o işi, baya güzel bir iş. Aklıma bunlar geliyor şu anda kabaca ama bence yeni medyadansa böyle spesifik şeylere bakmak çok daha kuvvetli bir sonuç verir.

(Çünkü çatı çok geniş aslıda, o kadar giriftli ki…)

O kadar geniş ki anlamı olmuyor.

SORU: Malzeme, araç, teknik, estetik, bilgi felsefe açısından yeni medya sanatı nerede duruyor?

Bu soru mu bu? Ya da herhangi bir soru mu fark eder mi?

(içinde var)

Tamam ok.

Yani bir kere, kesinlikle şu anda web. Bizim şu anda bir şeyi, herhangi bir şeyi üstelik sanatı dedik ama, bir şeyin yayılması, bilginin yayılmasını sağlayan alan değil mi? İnternet değil bu arada, web internette çalışan bir uygulama biliyorsun. Dolayısıyla telefonlarda ki olay başka bir şey, web değil mesela uygulama. Bu bağlamda bence web'in kendisi, ta kendisi tam

olarak. Html'ler bilmem neler ne varsa materyal olarak o kodlar. Ekrandan ekrana, hafızadan hafızaya yayıyor bilgileri ve sanatın görünür kılıyor, sergileme alanı da orası yani.

(Estetik durumu? Yani sanat felsefecilerinin değimiyle estetik ya da sanat tarihçilerine göre akım? Yeni medya sanatının bir felsefesi var mı?)

Onun üzerine enine boyuna birkaç saat konuşuruz, ama kısa ne söyleyebilirim diye düşünüyorum.

SORU: Yeni medya sanatının dayandığı temel bir felsefe var mı?

Bu konu hakkında en iyi kaynak, burada link vereyim ben, uzun olacak bu açıklama. Özgür Uçkan'ın bir konuşma serisi vardı, Türkiye'yi terk etmeden, ölmeden 5 yıl önce neredeyse, burada neredeydi… Taksim'de bir galeride videoya çekildi. Bu konuşma serisinin sonunda, o bir sanat felsefesi konuşma serisiydi, on parçadan falan oluşan, her ay ya da hafta bir tane falan vardı. En sonuncusunu da biz yapmıştık, Ali Miharbi ve beni de çağırmıştı, hep beraber işlemsel sanat, net sanatı işte bunlar üzerine konuştuk. Orada şeyler önemliydi, bir kere her sanatın en büyük özelliği… link vereyim bu videoya bak mutlaka, o videoyu bulman lazım bir yerden.

(Kendi şeyinde var o, web sitesinde, hala arşivinde olması gerekiyor.)

Orada prezi sunuşu var, evet onu da biz hazırladık beraber ama, videosu da önemli. Çünkü videoda, çok şey konuşuldu. Bugün hatırlıyorum ben yani… videoyu da şeyden bulabilirsin, Mehmet Güzleryüz'ün oğlu olan bir şey Güleryüz…

(Tamam bulurum ben onu. Not: isim Kerimcan Güleryüz)

Galerinin sahibi olan… Empire galeriydi galiba. Evet hatırladım. Galerinin sahibiydi o zamanlar….

Söyleyebileceğim birkaç bir şey felsefe olarak, bir kere her sanat soru sormak zorunda. Soru sordurtmayan veya işte inancını değiştirtmeyen bir sanatı, çok da iyi sanat olarak kabul etmiyorum ben genelde yani… e tabii buda dualli bir şey, göreceli bir şey, bakan kişinin inandığı şey üzerinden çalışıyor. Haliyle inanmadığım bir konuda, bir iş bir şey söylüyorsa ve inancım değişmiyorsa o konuda çok bir anlamı olmuyor benim için. Ama mesela bir başkası bakıyordur ve inancını değiştiriyordur, aaa o zaman güzel. O yüzden böyle bir görecelik her zaman var bence.

SORU: Yeni medya sanatı için belirli bir akımın etkisinde altında olduğunu söylemek mümkün müdür? Ve şimdiye kadar kendisi yeni bir akım yaratmayı başarmış mıdır?

Yani çok genel, kabaca söylemek gerekirse yine, minimalizm çok önemli oluyor bu tarz işlerde. Niye önemli, çünkü minimalizmin temel özelliği soyutlayarak en minimal yani, seviyede kullanmak birçok şeyi, formu, kavramları vesaireyi gibi. İşlemsel sanatların temelinde de böyle bir dert var her zaman. Her zaman çok fazla şeyle uğraşıyorsun, karma karışık bir şey içindesin ve o yüzden minimize etmek zorundasın ki, ifade edebilesin. O yüzden mesela bence çok geniş düşünürsen bu önemli bir etkisi olan akım, minimalizm. Bir başkası, kavramsal sanatın ta kendisi. Yani kavramsallık daha doğrusu, çünkü dijitalleştirmekle kavramsallaştırmak birbirine çok yakın konular. O yüzden örtüşüyor neredeyse. Onun dışında böyle çok genel geçer akımlarda var tabi. İşte mesela… Postmodernist sayılabilecek neredeyse, internet sörfçülüğü sanatçıları vardı, sörf sanatları, bir sürü şeyi toplayan, koleksiyon yapan bir arada gösteren, böyle arşivcilik gibi bir blogda diziyor her şeyi diziyor arka arkaya gibi… Bunlarda kalmadı tabi bir zamanlar olan şeylerdi. Işıkla yapılan performans

sanatları, bunları da çok görüyorum bu sene, yani bence her türlü performans sanatı mutlaka etkiliyor bu alanı. Ve tabi ki film de etkiliyor, fotoğrafta etkiliyor.

(Hala geleneksel sanattan besleniyor mu?)

Tabii ki, evet. Onu dönüştürüyor sürekli. Fotoğrafı dönüştürüyor, videoyu dönüştürüyor medya olarak sadece bakarsak, ama mesela ne bileyim ben appropriation dediğimiz kendine mal etme tekniği her zaman var. Yani birazcık böyle, şey gibi… Büyük bir kara delik gibi bir şey bu aslında. Herhangi bir şeyi içine koyabiliyorsun. Çünkü iş yeni medya demekle bitmiyor, dijitalleştirmekle ilgili bir olay bu. Yani dijitalleştirme felsefesinde falan yatıyor her şey.

(Bir manifesto oluştu mu?)

Çok manifesto var. Yani şu anda bu alanda 10-15 tane falan manifesto var. Ve bunlar ama şey hepsi çok spesifik şeyler… Zaten manifestonun en büyük özelliği odur, spesifik olmaya bir şey manifesto olamaz zaten yani. Şey gibi, dogma, dogma filmi vardır, biliyorsundur, orada mesela senin o filmi hangi kamera açısı tekniğiyle çekeceğine kadar bilgi veriyordur. Spesifikliği o kadar derin. Tarihte baktığın zaman, bütün sanat manifestolarında her zaman bunu görüyorsun. Yani Critical Engineering manifestosundan tut, gear cyber feminism manifestosundan çık yani, bir sürü şey var. Bakabilirsin bunlara…

SORU: Yeni medya sanatında sanatçının tanımı değişti mi? Yazılımcılar, mühendisler, teknoloji uzmanları, mucitler, hatta program kullanabilen ve etkileşimli sanat nesnesine müdahale edebilen izleyici de sanatçı olabilir mi?

Yani bence, sanatçı… bir sanatı sanat yapan şeyin ne olduğundan geçiyor sanatçının ne olduğu. Şöyle ki, mesela bir kere niyeti önemli bir insanın, sanatı yapan şeyden, üç dört ayaktan birisi bu. Niyet. Ben bunu sanat diye yapıyorum. İki bir sanat kurumunun içinden çıkması bunun. Bir yerlerde sergilenmesi, müze tarafından desteklenmesi, koleksiyoncunun bir şey yapması vs. vs… Kurumsallık yani. Çünkü kurumsallık, kurumsal hafıza vs. falan bunların hepsi influence veriyor, etki veriyor. Üçüncüsü bir eleştiri olması önünde arkasında, bir yerde yayınlandıktan ortaya çıktıktan sonra birilerinin bunu eleştirerek drawn out etmesi o da tarihle ve kavramlar arasında vs… Bunlar yoksa sanat yok zaten. Dolayısıyla eleştirilmeyen bir sanat sanat değil neredeyse diyebiliriz.

(Ama saydıkların hepsi geleneksel sanatın çatısı altında toplanmış şeyler)

Evet. Çok basit. Ama düşün bak bunların olmadığı… Bir kere şöyle bir şey düşünebilirsin, bunların olmadı bir sanat sanat mı? Bırakalım yeni medya olup olmadığını yani, sonra bunların üzerine başka neler var? Katılımcı falan diyoruz ya, katılımcı çok eski bir şey aslında yeni olan bir şey değil. Bu gün daha kolay sadece. Fluxus sanatının happeningleri örneğin her zaman katılımcıydı. Bir sürü adam bir araya geliyor ve bir etkinlik düzenliyor, Dada katılımcıydı yani değil mi? Hep bareaber sahnede şiir okuyorsun falan filan… O bence çok acayip bir olay değil, yani katılımcı olması falan… Dokununca bir şey yapıyor olması, işte atıyorum Duchamp'ın bisikletine dokundukça dönüyor mesela en basit örnek… Bunlarda yenilik yok. Ama tabi ki bir şeyler var, dogmalar var, haa ama dokunulmaz! , işte uzaktan bakılır falan. Perception açısından önemli. Bir de şu söylenebilir burada, yani… Etkileşimli olması bir şeyin, eserin diyelim… yani dışarıdan bir girdi verdiğin zaman kendini değiştirmesi falan önemli şeyler bence, bu mesela yeni. Bu işlemsel bir şey.

(Ama tamam, bu ürün açısından evet ama sanatçı açısından?)

Bu sanatçıyı ne hale getiriyor? Yani sanatçı bence sonuçta, orada hala diğer herhangi bir sanatçı gibi onun karar veren insanı. Neyle etkileşince ne olacak gibi…

(Yine çeşitli kurumlar ve merciler bunun sanatçı olup olmadığını onaylamak durumunda kalacak?)

Evet, evet…. Ama eleştiri enstütüsünü unutmayalım. Eleştiri kurumu bir kurum değil aslen, olmayan bir şey. Ayrıca kurumda sadece duvarı kapısı olan bir şey gibi düşünmemek lazım. Kurum asıl bir network aynı zamanda. Bir network off insanlar ve beraber influence olaraktan bir kişi ve ya bir eser hakkında bir fikire varıyor zamanla. Bunu da kurum diyoruz. Ben sırf bunun üzerine işler yaptım zamanında.

(Sanat kurumunun tamamı hatta, birleşik…)

Evet. Kurum eşittir ağ gibi düşünmek lazım hatta birazcık.

SORU: Aklınıza gelen en önemli yeni medya sanatçıları kimler?

(Türkiye'den saydın zaten, Dünyadan güncel olarak, işlerini takip ettiğin…)

Ben işte dediğim gibi Ali, Orton seviyorum onları. Onun sonra da başka da var yani, yeni nesil benim bilmediğim insanlarda var şu anda. Dünyada sevdiğim mesela, bence Casey Reas benim çok hoşuma gider, beraber çok… Aynı zamanda aynı okuldan mezunuz, benden bir önceki nesil gibi yani belli bir alan için. Ondan sonra Hans Haacke var, onu çok severim. Hans Haacke bu kategoriden sayılmaz ama bence bu alanı çok etkileyen bir sanatçı, yaptığı kavramsal işlerden ötürü. Bir sürü eski isim saymaya başlayacağım, Mita Konchi aynı şekilde… Yenilerden bulmaya çalışayım… Yani aslında burada bence doğru soru şu olmalı aslında, benim etkilendiğim insanlar ne olurdu? Çünkü genel, çok genel yani böyle…

(Çok kişisel bir soru bu zaten)

Öyleyse, o zaman şey diyebiliriz, Hans Haacke, Guy Debord, George Maciunas Fluxus akımının kurucusu sanat tarihisi aslında falan, Mita Konchi'yi dedim. Daha böyle yeni nesillere bakarsak mesela, neydi adı… isimleri hatırlayamayacağım şimdi…. Neyse şimdi aklıma gelmiyor ismi. İlginç bir işi var surveillance yapılan yani kendini vücuduna güvenlik kamerası takıyor bacaklarına ve yukarı bakıyor kamera ve böyle yürüyerek dolaşıyor böyle bir kadın vardı. Adı gelecek şimdi aklıma, gelmiyor… Polisle beraber oluyor ve polisin hayatını kaydediyor falan, bir sürü ilginç işler yapan sanatçı, Amerikalı…

(Tamam onu da araştırıp ben buluyorum.)

SORU: Sanatçının üretimi açısından baktığımızda yeni medya sanatı ile değişen ne oldu?

(Üretim pratikleri değişti mi sanatçının?)

Evet değişiyor. Bu biraz şeyle doğru orantılı, bilgisayarların çok hızlanması falan, baya değiştiriyor. Bu bir yanda böyle çok rafine, ne diyelim, cilalanmış görsel üreten sanatçılar ortaya çıkartıyor haliyle. Özellikle görsel efektler açısından. Öte yandan baya böyle büyük miktar veriyle çalışan bir sanatçı kitlesi oluşmaya başladı artık. Yani bu, diğer bir değişle şey anlamına geliyor, eskiden mesela sadece bilgisayar işlemcisi, bir program, bir algoritma filan önemliydi birçok sanatçı için, dolayısıyla bu çoğu zaman da bu bir forma tekabül ediyordu, görsel geometrik bir forma. Bu giderek veriyle beraber bir birleşme yaşıyor. Ben mesela uzun süredir böyle çalışıyorum. Eskiden ben de mesela sırf böyle şeyler yapardım, yani form deneyleri diyelim, işlemsel form deneyleri. Ama bunu çok önceden beri, baya eskiden beri yani veriyle birleştiriyorum. Veri eşittir araştırma, araştırma eşittir sosyoloji falan diye gidiyor yani böyle. Dolayısıyla şu anda bence böyle bir dönemeçteyiz yani. Birçok sanatçı giderek veriyle işlemseli karıştırmaya başladı çok fazla bi. Daha da göreceğiz bence bu alanda.

(O zaman teknikten ziyade sanat nesnesini oluşturan o ön oluşum süreci, fikir ve artı veriyi toplama durumu sanatın kendisi ya da sanat nesnesinin kendisi mi olacak ya da oldu?)
Hayır şöyle bir şey var bir kere, nesnesi diyemeyiz çünkü, bence böylesi bir sanatın bir nesnesi yok çok nesnesi var. Dolayısıyla böyle iş üreten sanatçı nesne üretmiyor bir sistem üretiyor. Bu önemli bir fark. system versess nesne yani. Sistem dediğin şey kendisi nesne üretebilir. Yani ben, dün gösterdiğim işlerden bir tanesi oydu mesela, My pocket projesi. Bir tahmin sistemi üretmişim o sistemden bir sürü çıktı var. Bir tanesi bir liste, tahmin edilebilirlerin listesi, bir tanesi fişler, topladığım fişler, doğrudan doğruladıklarım falan, bir başkası ağ diyagramı, video gibi falan… Ve ben bunları çok görüyorum. Birçok sanatçı sistem üretiyor aslında. Yani bir ürün değil ama o sistemin bir sürü yansımalarını, askında instanceları, instancelarını gösteriyor diyebiliriz klasik anlamda.

SORU: Sizce sanatsal estetik anlayışı/ sanattaki ölçümler vb. değişime uğradı mı?

Estetik anlayışı ve… Ölçümler derken mesela?

(Mesela bunlar formu oluşturan çeşitli kurallar ve ya sanat nesnesinin belli başlı artık kültleşmiş tanımlarının getirdiği işte bir takım estetik tanımları vs… gibi. Bunları değişime uğratan bir sürece girdi mi? Oranı orantısı vs. Bunu bir yüzey üzerinde yapıyordu geleneksel sanat ve ya bir kütle üzerinde yapıyordu…)

Eee tabii çoktan kaçtı o dünya, yani medium da yok. Ama yine benim için yeni olmayan bir şey. Bak mesela dikkat ediyorsan çok sık oluyor. Hemen her şey, birçok şey, çoğu zaman sanat tarihinde olan şeylerdir bunu birazcık bakınca öğreniyorsun. Çok nadir yeni olan şeyler var, ben onları pick up etmeye çalışıyorum genellikle. Mesela yine eski olan şeylerden bir tanesi sanatın duvarda bilmem nerde, yerde, performans olarak değil, dışarda olması mesela. Şu an kamusal sanat dediğimiz şey. Zaten 60'lardan itibaren sanat galeriyi, müzeyi vesaireyi terk etti ve direkt böyle sokakta cereyan etmeye başladı. Buna en yakın şeyler Türkiye'de mesela Gezi'de olan şeyler örneğin. Bunun gibi şeylerden bahsediyorum nitekim 68'den bahsediyoruz, dünyada hareketin ortaya çıkışı. O gün bu gündür böyle, ama tabi ki şöyle bir şey var işlemsel sanatların en büyük sıkıntılarından bir tanesi, condition olmak zorunda, yani önceden konuşabilmesi için bütün kondüsyonları set etmen lazım. Mesela elektriğe bağlı olman lazım, birçok sanatçı için bu böyle. Atıyorum elektriğe bağlı olacak, internete bağlı olacak, benim mesela çok sık yaptığım bir şey. Beni çağıran kurumdan istediğim şey oluyor bunlar. Elektrik, internet bağlantısı bilmem ne bunları soruyorum mesela düşün. Eee şey olarak requirement olarak. Bu bir çok kişi için geçerli bence. Bu internetin büyük fark, internete bağlı olma mecburiyeti tabi ki kablosuz bilmem ne falan önemli değil ama şart. Yoksa o kurumda internet o zaman iş çalışmıyor.

(O zaman ham maddeyi değiştirdik gibi?)

Ee tabii. Yani evet zaten çoktan değiştirmiştik gibi düşünmek lazım. Tabi bu arada bence kritik sorular bunlardan biraz daha farklı. Yani deminde söylediğim gibi, veri ile işlemin bir araya karışması çok kritik bir şey bence. Bundan sonra, birde birçok bilim dalının sanata karışması durumu var. Ama buda çok yeni bir şey değil. Sadece bugün biraz daha çok kolay olabiliyor. Çünkü daha fazla bilgiye erişebiliyor insanlar. Dünkü konuşmamın başında söylediğim şeyler bunlardı. Yani eskiden olan bir bilgi asimetrisi durumu vardı. Yani sen bilgiyi tutup kapattığın zaman güç, iktidar vs. falan biriktirebiliyordun. Ama bu internet sayesinde uzun sürede açıldı yayıldı dağıldı artık öyle bir şey yok yani. Bilgi asimetrisi diye bir şey kalmadı ama biz onun yerine veri asimetrisi diye bir şeye geçtik. Veriyi biriktirebilen

şu anda güç ve iktidarı elde edebiliyor bunun yansımalarını sanatta da görüyor olacağız daha fazla. Şimdi çok veri içeren sanat atıyorum yani versed (zıtlık) içermeyen sanat gibi.

SORU: Ağda dolaşıma girmiş bir sanat nesnesi çeşitli teknik imkanlarla çoğaltılıp, değiştirilebilir halde. Bu noktada sanat nesnesinin kaybolması ya da bir süre sonra anonimleşmesi ya da sürekli bir metamorfoz döngüsü yaşaması sanatsal nesnenin değerini nasıl etkiler?

Yani çoğaltılması her zaman değerini arttıran bir şey bence. Kopyalanabilmesi yani.

(ama aynı formda da sürekli çoğaltılma ihtimali evet var ama değiştirme ihtimali de çok fazla)

Olsun fark etmiyor bence. İnsanların gözü şuan şeye çok alışmaya başladı artık algısı, değişim ve orijinalin bir değişim olduğunu bilerek okuma diye bir şey var. Anlatabiliyor muyum? Eskiden olan artık penalaşıyor, çizik var, orijinal değilden çok ötelere geçtik o da şu, aaa işte bu fotoğrafın üstünde kuş, sinek konmuş ne kadar ilginç. Sinekli hali de baya güzelmiş gibi bir şeye geçtik. Gerçekten buna geçtik, dolayısıyla capsler bilmem neler o kültürü düşün yani dimi? Bir politikacının konuşmasının altına yazılan yeni metinler falan dimi, politikacıyı orijinalini değiştirmiyor yani öyle bir şey yok. Daha da ötesi anlamlar yüklenerek yeniden ve o anlamalar bütünü değeri yaratan şey. Bir anlam değil, çok anlam. Ne kadar çok farklı farklı değiştirilirse o kadar iyi. Yine bu eleştiri kurumuna geldik. Eleştiri kurumu ne kadar fazla etrafta bir şeyi eleştiriyorsa, o kadar o sanat muhtemelen ayağı yere basar. O yüzden kopyalanmasına bu açıdan bakmak lazım. Orijinalliği, değeri değişti mi değil de eleştirisi arttı gibi.

SORU: Yeni medya sanat ürününün değerini belirleyen kriterler nelerdir?

Bence bu anlamlar bütününün ne kadar kuvvetli olduğu falan gibi şeyler. Demin söylediğim gibi, ama tabi değerler, parasal değerlerse soru, o zaman şöyle şeyler de oluşuyor, işler daha farklı boyutlara gidiyor mesela. Tabi ki toplumsal etkileri falan çok önemli, her zaman göz önüne alınır. Ama aynı zamanda, nasıl diyelim, trend mi diyelim artık yani, belli aktörlerin sanat alanındaki aktörlerin ilgi göstermesi, hakkında konuşması, hakkında ne biliyim yani kendi programına dahil etmesi gibi hareketlerle, hatta satın alması da dahil, bunlar spekülasyon olarak o trende dahil oluyor, etkileniyor diyelim. Ee mesela ben bir iş yaptım, şu kağıt parçasını buruşturdum bir şey dedim, program üretti diye yazdım, üzerindeki çizikleri falan diye düşün ve bunu birisi satın aldı Burak'tan. Şimdi başka birisi bunun üzerine buna benzer başka bir iş daha aldı falan derken bir anda Burak'ın yaptığı bu tarzda işler, belli bir koleksiyoncu kitlesi tarafından ilgi gördüğü için belli bir fiyata sahip olmaya başlıyor gibi gibi…

(Sen işinin değerini belirlerken neye göre belirliyorsun? Bu dışardaki faktörler bu zaten piyasa değeri oluşturuyor. Ama sen yaptığın işin fiyatını belirlerken neye göre belirlemek durumunda kalıyorsun? Çünkü dijital emek giriyor, teknolojik imkanlar ve bunun alt yapısını sağlamak giriyor işin içine biraz daha….)

Yani şey gibi biraz daha çok, karşı tarafın ne verebileceğine göre (gülerek)

(Serbest piyasa – gülerek)

Evet (gülme sesleri) şey hiç önemli değil aslında 1 lira ile 100bin lira arasında fark yok aslında sanat için. O yüzden bir anlamı yok. Ve bu çok zor bir şey. Ben şöyle söyleyeyim galerilerle çalışmıyorum, bir çok sanatçı var böyle çalışmayan veya çalışanı da var gerçi Türkiye'de ama, çalışmayınca kendin konuşmak zorunda kalıyorsun bu tarz şeyleri. O zaman

da ben böyle davranıyorum işte karşı tarafa göre. Gerçekten böyle yani. Ama bence bu fair bir şey yani, ne denir, doğru bir şey demokratik bir şey yani bunu yapmak böyle. Çünkü karşı tarafta seni böyle değerlendiriyor. Sen kimsin ona göre değerlendiriyor öyle değil mi?

(O kesin yani, onun formülü kesin zaten onlar için)

Karşılıklı yani işler o yüzden (gülme sesleri). Onun dışında başka bir şey yok aslında. Benim işim şu kadar eder falan demiyorum hiç.

SORU: Yeni medya sanatında edisyon konusunda ne düşünüyorsunuz?

Ben şöyle, been edisyon, mesela edisyon benim kullanmadığım bir yöntem. Onun yerine başka yöntem icat ettim instance diye enstantene denilemez tam Türkçesi tezahürü mü diyeyim böyle bişey. Bu da demin bahsettiğim sebepten kaynaklanıyor çünkü ben artık nesne üretmiyorum, sistem üretiyorum. Sistem nesneler üretiyor. Meta seri üretim yani o açıdan. Ama her nesne uniq, tekil başka bir örneği yok gerçekten yani, çünkü baktığın zaman işlemsel bir yöntemle yaptığım için hakkaten bir kod değişikliği ile kodu bir daha çalıştırdığın zaman başka bir şey ortaya çıkıyor. Dolayısıyla bu en basit anlatımı. Bunlar dışında da başka tür tekillikler, uniq'likler üretiyorum. Ama özetle kavram olarak nesneler, tekil nesneler üretmediğim için, daha doğrusu şöyle diyeyim ürettiğim her nesne tekil olduğu için edisyon yapmaya gerek kalmıyor. Bi şeyin edisyonu diyosun mesele bir fotoğrafın üç kopyası falandır. Limited edition cart curt. Bende her şey esasen limited edition gibi yani bir tane var başka yok.

(Başkasının tekrar geliştirmesine, dönüştürmesine imkan tanıyacak şekilde mi yapmış olduğun çalışmalar? Yani senin bilginde olan birisi onu değiştirip tekrar üretebilir mi temelini senden alıp?)

Eeee. Yok üretemez çünkü üretim aracı sanatın sistemin kendisi yani. Sisteme sahip olması lazım üretebilmesi için.

(Yani kopyalayamaz mı senin işini?)

Mesela nasıl bir örnek ver? Jpg 'i mi kopyalayacak neyi kopyalayacak?

(Yapmış olduğun üretmiş olduğun sistemi, yazmış olduğun kodları, kendisi de üretemez mi örnek alarak ?)

Eee üretirse çok iyi bir çalışma olur yani bu. Bence öğrenir bence bundan bir sürü şey.

(Yine de tek olacak diyorsun yani. Kopyalanabilir bir şey ya artık. Bu bilgiye ve teknik beceriye sahip olan birisi veya o kod sistemini bilen birisi senin işinin aynısını üretme şansı yok mudur. var muhtemelen.)

Yani üretirde, nasıl söyleyebilirim… orda belli bir threshold'u geçmen gerekiyor. Immm mesela bir iş yaptım, kimseye göstermedim henüz ve biri geldi onu kopyaladı bi şekilde diyelim nasıl bilmiyorum. Bilgisayarıma girdi hack'ledi, bişey oldu yani veya bu konuda onu bi yerden görmüş olması lazım o işi tamam mı? Kimse görmeden ve o şartlarda üretti yeniden aynısını ve çıkardı mesela diyelim tamam mı? Şimdi ne diyecek iki tane şey var, bunu ben yaptım mı diyecek yoksa bende böyle bir iş var almak isteyen var mı diyecek? Burada subjectivity'ler işin içine girmeye başlıyor. Rolü ne bu kopyalayan kişinin? Ben mesela kopya işi böyle düşünmeyi seviyorum, yani klasik, çünkü ezberden bakarsan buna iş kopyalanır mı kopyalanmaz mı gibi şeyler düşünmeye başlıyorsun. Ama gerçeklik bu değil zaten. Gerçeklik her zaman kim kopyalıyor, nasıl kopyalıyor ve kime göstermek için, ne için kopyalıyor daha doğrusu. Bu üç tane sorunun cevabına baktığın zaman sen çok daha olgun bir şekilde bir şey buluyorsun. Kopyalamanın nasıl çalışmadığını veya çalıştığını görüyorsun yani. Benim case de açıkçası, kodu kopyalasa ve ben göstermeden bir şeyi göstermiş olsa o zaman şöyle bir şey

yapmış olur, gerçekten bir değer üretir bundan. Ama ben bir şeyi çıkarmışımdır please etmişimdir dünyaya, böyle bişey yaptım, sergide veya online, internette fark etmez, bundan sonra bunu kopyalayacak olan herhangi bir kişinin pek bir şansı yok. Çünkü anlamı yok yani. Ama bu şey gibiye threshold dedim ya demin, mesela Louis Vuitton çanta gibiyse tamam mı, o kadar ünlenmiş bilmem ne falan, popüler kültürde bir yeri var, sembolü var, ikonu var diyelim onu zaten kopyalasın herkes o ayrı. O Bir ekonomi zaten yani, ondan geçinsin ne güzel bir şey bu, bence öyle düşünüyorum anladın mı?

Ee bir de bu işin başka boyutları var mesela ağ haritası çok temel bir form. O kadar temel ki liste yapmaktan farklı değil. Liste ne demek mesela atıyorum söyle bir şey diyebilir misin liste yapan sanatçılar? Diyemezsin. Ağ yapan sanatçılar da diyemezsin aynı şekilde aslında. Ben bunu net çok uzun süredir yaptığım için aslında böyle bir lable oluşmuş oluyor,ama hızla değişecek bu yakında göreceksin yani, ben böyle düşünüyorum. Çünkü bu çok basit bir temel kullanım ve birçok yerde kullanım için var ve kullanılmakta yani zaten. Bir de bu şu demek aynı zamanda, benim işim ağ formu değil. Ağda gördüğün şey değil zaten, o sadece bir tür gösterim biçimi. Mecburi bir gösterim biçimi çünkü başka türlü gösterilemiyor. Dolayısıyla böyle garip bir hiper modern bir tartışma var bu alanda. Ben bunu sorarlar bana işte, hep aynı formda yapıyorsun, başka bir formda yöntemi yokmu, yada niye böyle sıkılmadın mı falan filan. Ben onlara hep şey diyorum, ben bu tartışmayı çoktan geçtim. Benim işimin tartışması formda değil çünkü yani. Kavramlar vs. vs. yani… Dolayısıyla herhangi bir kavramsal sanat gibi aslında, teknoloji kullanan yada bilimsel teknikleri de kullanan bir kavramsal sanat yapma biçimi gibi gibi… O yüzden orijinallik hep böyle kopyalanamamazlık hep takılıp kalıyor ve hatta bir kara deliğe düşüyor yani. Hiçbir anlamı olmuyor.

(Ardından gelen soruyu cevaplamış oldun aslında copyright meselesi yeni medya sanatında nerede duruydor diye bir soru vardı, ama devamında eserlerin korunabilir, saklanabilir olması uzun süre yani durum nedir? Türkiye'de arşiv çalışmaları çok az, dijital müzeler yok denilecek kadar az, özel koleksiyonlarda belki sayılı imkanlarla yapılıyor…)

Yani hiç zannetmiyorum da, ama güzel bir soru çünkü demin söylediğimiz gibi işlemsel sanatlarda condition, önceden belirleme yani şartları, gösterim şartlarını ve tabi ki eşittir koruma şartlarını çok kritik. İşte elektrik, internet bağlantısı, bilmem bilgisayarın hızı, eğer bilgisayar varsa içinde tabi, eee diğer teknolojik ne aygıt varsa onların daimi çalışabilir modda olması lazım. Düğmesine basınca yani. Emmm ve bu da zor bir şey, bu konularda işte emülasyon teknikleri falan var biliyorsundur işte. Mesela hocamın bile John Maeda'nın bile zamanında yaptığı bir iş vardı. Eski mac'lerde yapmış bu işi apple 2 'de yapmış mac de değil apple 2 ve o bilgisayar olmadan çalışamıyor. Müze aldı işi ve mac apple 2 aldılar birde. Nereden aldılar diyeceksin Apple gidip oradan arşivinden bilmem neresinden envanterinden bularak yani. Baya zor bir iş. Ve şu anda o apple 2'lerin üzerinde sergileniyor ama bu arada bütün şeyi de, makinanın kendisi ekranda oluyor her şey tabi. Ama bu arada makinanın kendisi de ilginç bir Retro görüntü sağlıyor otomatikman yani.

(O da sanat eserinin kendisine dönüşmüş oldu.)

Neredeyse ama tam değil. Çok enteresan bir şey bu evet. Etki ediyor diyebiliriz. Bu dediğim gibi emülasyon da bir tekniktir bu arada ve bundan mesela 20 yıl sonra ne bileyim ben, benim yaptığım bu günkü teknoloji bir işi çalıştırabilmek için emülatör kullanmak zorundalar. Bu emülatör deminki gibi bir apple olmaz zorunda değil artık. Çünkü tek bilgisayardan çıktık çoktan dağıldık, her yerde, havada bile bilgisayar var yani. Dolayısıyla eski tür araç gereçleri bir araya getirilmesi gerekiyor ve bunların emülasyon veya işte

simülasyonunun yapılması gerekiyor ki çalıştırılabilsin. Ama bu da işi artık tamamen arşivde bir enstantene olarak kılıyor.

(Ya da her defasında yeni sisteme göre tekrar düzenlenmesi o sistemde çalışabilir bir formata dönüştürülmesi gerekiyor…)

Onlarda var evet. Bir de öyle bir işler yaparsın ki, benim mesela biraz öyle. Şeyi yok yani, materyali yoka yakın. Yani mesela my pocet projesi örneği gibi. Bir tahmin algoritmasından bahsediyoruz sadece o kadar. Sistem bu tahmin eden bir algoritma, neyle çalışıyor veriyle, veri nerede, işte 2008-2011 arasındaki Burak'ın kayıtları o kadar yani. O veriyle çalışan bir şeyden bahsediyoruz ve bu işin güncel hali mümkün değil. Güncel veriyle çalışması lazım. Bu gün mesela İstanbul'da banka kartımla kullandığım alışverişin kayıtlarını kullanabilmem lazım, bu gün tekrar çalışabilmesi için. Bir de o topladığım fişler var o fişlerin tekrar toplanması lazım falan filan. Dolayısıyla performans sanatı gibi yeniden execute etmek gerekiyor, bu tarz işleri, işlemsel sanatları.

SORU: Yeni medya üretiminin sanat nesnesi olup olmadığına kim karar verecek?

Bence yine aynı sorun, nesne diye bir şey yok ortada.

(veya sistem yada ne denilecekse)

Ürünü diyebilirsin. Sanat ürünü.. sonuçta yine bence sanatçının kendisinden gelir ilk başta, tanımlayıcısı. Toplumda nereye oturacağı, eleştirilerden gelir, herkes yapabilir. Ziyaretçisi de yapabilir, uzman da yapabilir fark etmez. Hepsi de değerlidir bence. Bunların etkileşimi oturtturur işi bir sanat sahnesine diyelim. Emmm ve tabi ki tarih, zamanla erozyona uğraya uğraya bir şekilde o bilgi ya kaybolur, ya durur varlığını sürdürür falan yani böyle bir durum bence.

SORU: Yeni medya sanatı için baş yapıt diyebileceğiniz sanat eseri/ işleri var mıdır? Neden bunlar başyapıttır?

Örnek verdiğim Hans Haacke'nin Shapolsky emlak şirketinin üzerine yaptığı bir iş var. Çok önemlidir bence. Gidiyor New York'da, 69 'da falan yapıyor bu işi, Emlakları topluyor, binaların resimlerini çekiyor, sahiplerinin kayıtlarını tutuyor ve bundan aslında bir diyagram çıkartıyor. Shapolsky emlak şirketinin mülkleri diye, fotoğraflı bir diyagramatik bir iş. Bunu tam müzede sergileyecekler, Guggenheim'da 71 yılında adı Systems serginin. Tek bir iş adı da bu Systems. Diyagramın içerisinde müzenin yöneticilerinden bir tanesinin resmi olduğu için iptal ediliyor. İş gösterilmiyor hiçbir zaman orada ve küratör de kovuluyor. Tabi bu olayın kendisi ile beraber düşündüğünde çok önemli bir iş tarihte. Bir eserin içeriğindeki özneden dolayı iptalinden bahsediyoruz yani, düşün. Ne kadar acayip bir şey bu ve sadece bir enformasyonun. Resim de değil, bir görüntü de değil. Bir ismin geçmesinden bahsediyoruz. O yüzden bunlar benim için çok önemli olaylar. Nasıl demin söylediğim gibi, dijitalleşme sayısallaşma ne demek, bilgisayardan ibaret bir şey değil. Onun gibi. Bir şeyin enformasyona dönüştükten sonra yaratığı etki çok kritik bir şey. Bundan bahsediyorum. Sadece bir isim yazdın ve sonra o ismin işte diğer isimlerle beraber emlak ürünü, mülklerle falan bağlanmasından dolayı oluşan enformasyonun etkisi çok kuvvetli. O yüzden bana ilginç geliyor bunun böyle, ee başarılı bir iş olarak buluyorum aynı zamanda.

Başkaaa… Mesela bu son zamanlarda Trevor Paglen biliyorsundur belki takip etmişsindir. Onun yaptığı işler bence önemli, gizli kalmış böyle işte ımm özellikle Amerika devletinin askeri üsleri vs. bilinmeyen yerleri takip altına almaya çalışıyor, bulmaya ve onları

fotoğraflayıp, görüntülemeye çalışıyor. Onlar bence baya başarılı işler. Eee son zamanda biraz değişti işler ama bunlar güzel hareketler, yani son 5-10 yıldır falan yaptığı şeyler yani.

(Aslında biraz daha aktivist işlerden bahsettin)

Evet evet doğru. Herhalde benim sevdiğim şeyler bunlar.

SORU: Dünyada ve ülkemizde yeni medya sanatının sergilendiği, sanatseverler / takipçiler tarafından ciddiye alınan festival, bienal vb. organizasyonlar var mı?

Dünyada Iowa festival var mesela şuan Minneapolis'te baya iyidir. Transmediale Berlin'dekş çok önemli bir festival. Baya da eski yani 25 yıldır yani. 25. yılını kutlayacak. Ars Electronica baya önemlidir bu konuda çok da iyi arşiv var Avusturya'daki.

(O ilklerden zaten)

Evet o da çok eski ama Transmediale de eskidir yani. biraz daha kritik aslında Ars Electronica biraz daha medya odaklı, Transmediale politikayı da işin içine karıştırıyor filan.

Ondan sonra… ımmm. Bunlar gibi irili ufaklı Kore'de de festivaller falan var yani. Kore'de, Avrupa'da, Kuzey Avrupa'da falan, Amerika'da… ama bu dönemler, yani bu son 15 yılın olayı bunlar yani. Sound Art festivali iyidir müzik üzerine sadece odaklı…

Türkiye'ye bakarsak, işte Amber falan baya bişey yapmaya çalıştı. Şimdilerde bende bilmiyorum. İşin ilginci bunların böyle festival temalı olması birazcık garip. Mesela Transmediale festivalden çok bir konferans aslında. Ars Electronica daha çok festival gibi. Festival olması başka bir mesele, mesela akşamki partisinden, işte gündüz ki sergisine ve eventlerine, konferansla birleşmesinden geliyor yani. Bir konferanstan daha büyük dolayısıyla. Bir bienalden de büyük olabiliyor bazen. Bianel çok garip bir şey çünkü içinde konferans bazen içeriyor küçücük böyle, parçacık konuşmalar falan. Ama ağırlıklı olarak sergi işi tabi ki.

(Web Bienalleri var mı?)

Öyle birkaç müze yapmıştı şey, bir web müzesi vardı neydi o, web bienali miydi?

(Web bienali vardı Genocların, Genco ve Marcus'un yaptığı o da çok eski)

Hee net art gibi bişey o. 95-2000 yıllarında bitmiş bir form. Ama tabi nerde bilmiyorum şu an takip etmedim açıkçası, bilmiyorum ne yaptıklarını. İnternet dediğim gibi bence sen, şöyle bişey var, internetin o continuitysine yani sürekliliğini devamlılığını bence interact etmeyen işler yapılabilir. Organizasyon yapılabilir webde ancak. Yani bu sayfa bir müzedir diyemezsin. Yada bu sayfa festivaldir diyemezsin bence çok garip bişey yani. A4 bir müzeden bahsediyorsun hiçbir anlamı yok. O yüzden continutysini bozmamak gerek bence, continuity derken bir akım falan müze olabilir belki, yada bir eee işte bir realite müze olabilir. Ama şey olamaz, sayfa olamaz yani… sayfalar grubu…

(İnternette de aplikasyonlar açısından düşünürsen veya işte…)

Aa bir sürü ortalıkta sanat satan yerler var, müzeler var ama web işte bence. Çok da zorlamamak lazım. (gülme sesi) En serbest yer web çünkü dünyada, bu açıdan bakarsan yani.

SORU: Yeni medya sanat eserlerinin sergilendiği mecralar sizce sanatsal üretimi kısıtlıyor mu, yoksa daha fazla olanak mı yaratıyor?

Ya aslında biraz öyle. Web mesela kısıtlayıcı. Ne kadar çok multimedya'ya basabilsen de web denilen dünyaya yani sonuçta yüz yüze görmek falan gibi değil tam olarak. Olay fiziksel de bir yönü varsa, ıı bir de şey falan sorunları oluyor genelde, çözünürlük mesela, dimi? Her makinanın farklı çözünürlüğü falan var, vesaire vesaire… Yani bu biraz yüzeysel bir şey bence. Çok önemli değil, çözünürlüğün az veya çok olması ya da bağlantının yavaş ve

ya hızlı olması. Bu tarz şeyleri düşünürsen, bunar böyle herkes için farklı olan özellikler ve bunlar işin birazcık farklı algılanımını sağlıyor aslında webden. Demek ki orjinalite sorunsalına bakarsak onun gibi bir şey bu. Yani mesela aynı işe bakıyoruz diyelim tekil, uniq ve sen 1024'e 768 bakıyorsun aynı işe, ben 800'e 600 bakıyorum mesela, çözünürlüklerimiz farklı aynı işe mi bakıyoruz sorusu gibi. Eski kafalarda düşünürsek hayır değil, farklı işler demek lazımdı. Bu.. tabi ki aynı işe bakıyoruz, bugün baktığında hiçbir farkı yok yani. Çözünürlüğün bir anlamı yok yani. Dolayısıyla biraz böyle düşünmek gerekiyor yani bunu, ıı orijinalliği işte kopyalanabilir kopyalanamazlık falan… yani durumlar çok değişti o yüzden eski bence ezber terminolojiye de uzak durmak gerekiyor bence yani.

SORU: Yüzeyden ekrana, White cube'den ağa taşınan sanat nesnesi sergileme ve sunum açısından aurasını kaybetti mi?

Ne açısından sergileme açısından mı?

(Sergileme ve sunum açısından...)

Iı haliyle internet olduğu için çok daha iyi bir kere. Yani hiçbir zaman göremeyeceğin kadar farklı boyutlardan, sürekli bakıyorsun, tekrar tekrar birisinin o konuda söylediği şeyler karşına çıkıyor falan bunları düşünürsen yani daha önce hiç olmadığı kadar dünya tarihinde şu anda biz sanatı daha yakından appreciate ediyoruz aurasını yani. Eee fiziksel… bence şöyle bir şey var, işin içine biraz sosyal açıdan bakmak gerekiyor. Fiziksellikte ne var, en büyük olay şu, gidip orda sergi açılışında şarap içip, hakkında konuşmak olayın, neyse o olay yani. Beraber konuşma, orda etrafında yaratılan sosyallik. Sonra devamında olan her şey yani. Iı bu bir oracıkta yazıp çizme işi olmuyor. Ama hakkında konuşuyorsun. Ee yüksek seviyede konuşuyorsun. İşte tepkilerini belirtiyosun. Çok basit, insan duygularını belirtiyorsun yani. Bunların bir çoğu internette de yapılıyor artık haliyle di mi? Emojilerden tut da, işte sadece bir sözle yani ve ya videoyla falan. Dolayısıyla bence bu güzel bir şey, bu hızlandırıcı bir şey tabii, ekstra action dediğimiz bir şey. İvmelendirici daha doğrusu, daha doğru bir tercüme olurdu. İvmeli bir ortamda yaşıyoruz haliyle yani. Bence esas ilginç sorular şeyde ortaya çıkıyor, bu ivme şartlarında ıı.. işte ne bileyim ben… işlerin auraları ivme nasıl a işlerin auralarını modifiye ediyor falan. Yani mesela şöyle örnek vereyim, internette ilk defa gösterildikten sonra bir işe gerçek zamanda bakan insan sayısı. Açıkçası ben iki işi değerlendirmek ımm.. ilk bir saatte bakan insan sayısı açısından iki işi değerlendirmek falan gibi şeyler çok kolay yapılabilir şeyler bugün. Ki bunu emin ol, böyle şey siteleri, ımm.. internetten iş satan siteler çıkmaya başladı ya tek tük, onlarda bu tarz istatistikler zaten var. Kaç kişi bakıyor, ne kadar bakıyor, dünyanın neresinden bakıyor. İşte onu duyurduklarında ki ilgi nedir? Sonraki ilgi, satılma pratikleri falan gibi bu açıdan herhangi bir start up gibi, e-commerce firması gibi, e- ticaret firması gibi çalışıyor arkada. Biraz böyle şeydeki, klasik dünyadaki naifliği bırakarak bakmak gerekiyor bunlara bence, çok önemli bir şey. Çünkü şartlar çok değişti ve bu şartları kabul edip düşünmek lazım. Çünkü bu şartlar gerçeği etkiliyor. Yani çok her türlü gerçeği, fiziksel anlamda, nostalji yapıp, geriye dönüp işte yani… atıyorum yani kitabın kokusu durumları falan vardır ya öyle fiziksel şeyler için. Böyle yorum yapan çok insan var. Eee onlarda özellikle (medya spesifik yapısını anlamak çok anlamsız bence ne dediği anlaşılmıyor). Ama dediğim gibi şeyi unutmamalı, her zaman bir çok şey tarihte daha önce yapılmıştı, o referansı kaybetmeden düşünmek lazım.

Şu bienaller konusuna devam edecek misin o konuda?

(Neyi?)

Bienaller veya festivaller konusu, yoksa geçtik mi?

(Aklına geldiyse ekleme yapabilirsin.)

Bir ekleme yapayım, mesela festival ve bienallerde şöyle bir sorun var güncel bir sorun bir bienal yapıldığı zaman ya da festival 130 tane sanatçı çağırılıyor, iki gün içerisinde herkes bütün marifetlerini göstermek zorunda kalıyor. O şehirde, büyük bir şehirse bu İstanbul gibi mesela, gelen insanlar çil yavrusu gibi dağılıyorlar, işte her işi görmeye çalışıyor falan filan. Bi tür shopping fest gibi oluyor aslında, hatta avm'den farkı olmuyor bence. Dolayısıyla şu an böyle bir kriz yaşıyor bana sorarsan dünyadaki sanat etkinlikleri genel olarak. Dünyanın her yerinde böyle bu arada. Ne Türkiye'ye özel ne dünyaya özel, atıyorum Avrupa'ya özel… Amerika'da da bunu yaşıyorsun. Fuarlarda falan filan her zaman gördüğümüz bir şey. O yüzden fuar anlamı tam olarak doğru yerde yani. Ama bir sanat bienali mesela, atıyorum 135 tane iş veya 100 sanatçının 100 işi, ve o işlere bakan bir sürü göz ve bunları böyle işte sürüler şeklinde işte birinden birine akarak falan bakıyor. Ve bu da, bu durum en çok kimin işine yarıyor küratörün ve organizatörlerin işine yarıyor. İnsan sayıyorlar, ıı toplamda işte 250 bin kişi baktı festivale. Sonra bir sonraki sponsorlara destek, garanti altına alıyor onları falan filan. Öyle işte küratör exposure'ı artıyor çok daha çeşitli insana expose oluyor dünyada falan. Böyle şeyler yapıyorlar sanatçıların çok işine yarayan bir şey değil. Sanatın işine yarıyor mu? Çok değil bence. Şöyle bir şey hakikaten yoksun oluyor, mesela 100 kişi bir işi tartışamıyor. 100 kişi 100 işi tartışıyor. Çok böyle dağınık, saçılmış ve hiçbir odaklanma yok. Sadece neyi sevdin, ne güzeldi, haa oldu ok ben de ona gideyim, bu şekilde işliyor işler. Bu zaten web'de olan bir şey bunu neden fiziksel bir yönde tekrar ediyorsun. Büyük bir soru işareti yani. O yüzden ben, dünyada çok nadir var yani, şeyleri seviyorum, eee bir etkinlik, sanat etkinliği üç gün sürüyor, bunlara gidiyoruz ve hepimiz aynı odada işlere bakıyoruz ve tartışıyoruz. Ultra odaklı, dünyanın hiçbir yerinde yapamayacağın kadar, hiçbir başka birimde yapamayacağın kadar odaklı, tartışma yapıyorsun. Ve öğreniyorsun yani birbirinden, tanışıyorsun bilmem ne bir sürü şey… Buna iyi bir örnek Ashkal Alwan'da yapılan Beyrut'ta bir şey var. Ashkal Alwan'ın yıllık toplantıları, iki yılda bir yapıyor bazen, savaş vasıtasıyla üç yıla çıkıyo falan… Başka örnek var mı… çok yok galiba yani Ashkal Alwan gibi bir tane daha var da şimdi adı aklıma gelmiyor. Böyle yapılması çok önemli çünkü dediğim gibi, hatta bu konuda bir yazı yazacağım da, o yüzden çok net aklımda bilgiler. Web'de bulamayacağın, internette bulamayacağın, fizikselde sadece özel bir durum var, o da işte herkesin gözde durması, bu kadar yani. Onun dışında dağıtılmışsa işler, o eşittir web yani, çok fark etmiyor. Çünkü ayırabildiğin dikkat o işlere web'dekinden çok farklı değil. Birinden birine gidip hızlıca bakıyorsun işlere yani. Çok bir önemi kalmıyor.

SORU: Yeni medya sanatı izleyicisi ve deneyimleyicisini nasıl tanımlıyor?

Yeni medya izleyicisini nasıl tanımlıyor? Hımm…Gel herhalde buraya tıkla falan gibi bir etkisi vardır her zaman eşdeğerde. Etkileşim falan hani bana dokun, şeyi şeklinde, muhtemelen klasik olarak o vardır. Nasıl şu anda doğan bebekler iki-üç- dört yaşına geldiği zaman ekranları falan kaydırmaya başlıyor onun gibi bence bu tarz sanatlar yavaş yavaş insanları default böyle bir beklentiye çekiyor olacak diyebilirim yani. Default etkileşim halinde herşey. Diyelim bi ışık sergisi, baktın neresine dokunsam ne olur diye bakıyorsun işe öyle bir durum var. O yüzden aktif, aktif mi diyelim? Evet aktif, hatta proaktif izleyici, izleyici değil artık o, artık ziyaretçi mi diyeceğiz, katılımcı… Katılımcı da diyemeyiz, ziyaretçi gibi. Daha çok web terminolojisi yani kaç gün, kaç ziyaretçi, sitenin five'ına baktı, a4'üne…

(Kaç dakika durdu, kaç saniyede çıktı…)

Kaç dakika durdu, evet bir de öyle şeyler var biliyorsun artık müzelerde işlerin önünde durma sayısını ölçüyorlar, süresini falan… İşte şu gün bu eserin önünde 2500 insan saat geçirdi falan gibi şeyler.

(web'in getirdiği bir şey aslında, onunla paralel…)

Tabi tabi.. Dijitalleşmenin o kayıt altına almanın fiziksel halleri yani.

SORU: Sanatın izlenmesi ve hatta üretilmesi için her zaman var olan finansör ve garantörler yeni medya sanatı ile değişti mi?

Eee yok. Yani çok nadir, mesela genelde garantörler, koleksiyoncular, sponsorlar, patronlar biraz genç oluyor, ee bu yeni alanda yani, ee ve gerçekten teknolojiyle uğraşıyor falan oluyor. Çoğu zaman benim başıma bu geliyor, hem işinde oradan kazanmış oluyor hayatını falan vesaire… Bir de böyle evet çok numaif işler yapan tipler oluyor borsacı morsacı…

(Aslında şunun için soruyorum, her zaman geleneksel sanatta ihtiyaç vardı bunlara, acaba kırdı mı bunu ihtiyaç olmadan da sanatçı gerçekten sanatını üretip sergileyebilir imkanlara sahip, o yönde bir değişim oldu mu? Özgürleşme aslında zincirleri kırma durumu var mı? Sistemi değiştirme durumu var mı?)

Ayağını sürüyor birazcık. Çünkü dediğim gibi yine sanatı sanat yapan işte o eleştiri kurumu, network'u hep olması gerekiyor. Bununda bir enerjisi olması lazım ki eleştiriyi hep yapsın, o işe dair yani. Önemli bunlar, Kurumlar ve sergiyi yaptığın yerler, Kapısı penceresi olan fiziksel kurumlarda da hala eski klasik şeye çok bağlılar. Yeni bir sırf sanata özel bir kurum falan yok yani tabi ki. O yüzden geçmişe, gelenekselliğe bağlılık var yani hala. Dünyanın her yerinde üstelik. Tek tük yani biraz Amerikada falan Brooklyn, Berlin'de falan yeni nesil kurumlar görebiliyorsun ama çok nadir. Eeeemmm…

Evet yani üretim araçları çok daha müsait, çok daha fazla üretim aracı kolayca erişebilir halde sanatçılar için. Daha verimli iş yapabiliyorlar. Bundan dolayı sadece, belki daha az ihtiyaç olabilir bir deney yapmak için ama aslında bence büyük bir değişim değil yani. Sadece alında araçlar kolaylaştıkça malzemenin kendisi zorlaşıyor. Mesela veri olayında. İşte mesela ben bugün ne biliyim ben işte 5 bin satır veriyi kendi başıma kolayca işleyebilirken 100bin satır veriyi işleyemiyorum. Artarsa eğer ki o başka bişey, artıyor çok sık yani, onun için mesela para verip makineler tutmam lazım. Güçlü makinalar, onlarda işliyor. En basit örneği verdim yani, çok somut bir örnek olarak. Onun da maliyeti artıyor yani doğal olarak. Ama olay tabiki bu değil. Zaman ve dikkat harcamak gerekiyor bişeye, sadece zaman değil dikkat çok önemli. Attention stand dediğimiz olayımız var, bütün şu an dünya dimi dikkat ekonomisi üzerinde yürüyor dimi. Dolayısıyla bunun oraya bağlantısı çok önemli ve bence bu konuda özellikle derinleşebilirsin. Dikkat ekonomisi içinde sanat ne durumda falan gibi. Dikkat ekonomisi içinde dijital sanat ne halde çok önemli bir nokta olabilir bence sonuç olarak. Bir tane çok güzel grafik yayınlandı ona mutlaka bak, bir gün içerisinde insanlık yüzde kaçını hangi uygulamalara bakarak harcıyor, 24 saat içerisinde diye, baya hoş yani. Eee işte geçmişe göre çok daha fazla bakılıyor sanırım, o da önemli.

(Aslında bütün sorularımı neredeyse tamamladım.)

SORU: İnternetin sunduğu imkanlar, geleneksel sanatın kurmuş olduğu sosyo-ekonomik ve de ekonomi- politik bağları nasıl değiştirdi? Bir üretimi sanat statüsüne taşıyan ilişkiler sistemi (sanatçılar, küratörler, koleksiyonerler, müze yöneticileri, galeriler, eleştirmenler ve diğerleri…) internet ağı üzerinde değişime uğradı mı? (ağ

üzerinde nerede konumlanmış durumda, onları da artık kendilerine ait platformu veya bu ilişki ağını yöneten başka bir sisteme evrilme durumu söz konusu mu önümüzdeki yıllarda, geleceğe dair…)

Hımmm. Ya ben bu konuda iki tane iş yaptım. Biri 2010 yılında, biri 2013 yılında. 2010 yılında yaptığım iş ortak sergilere katılmış sanatçıların ağıydı. Beraber sergi yapmış sanatçılar ağı. Çünkü şey belirtiyordu, sanat, sanatçı kurumu diyelim ona, eee bu gün de baksan mesela benim beraber sergi yaptığım işte en çok sanatçı kimdir desem Türkiye'de atıyorum Cevdet var mesela bildiğim, belki Aslı Çavuşoğlu, belki Ali Miharbi filan sayabiliyorsun yani bunları tamam mı. Ee bunun gibi, bunları bir ağ haritasına soktuğun zaman kümeler ortaya çıkıyor. Beraber sergi yaptığın sanatçı kümeleri ve bunların içerisinde sanat hareketleri falan var yani. Bu gruplar ok'dir, şu grup çünkü hep beraber sergi yapmışlar, 10 defa , 25 defa, 30 defa sergi yapmışlar, bu artık bir sanat hareketi yani. Her kümeye bir sanat hareketi diyebilirsin ve uluslar arası. Türkiye tabi çok kendi içerisinde oluyor. Bence bu sanat tarihçiliğinde bir yöntem olarak zaten kullanılacaktır yani. Henüz kullanıldığını görmedim de. Bence kullanılabilir bir öneri benim için.

Bir başka iş de şu, sanatçı koleksiyoncu ağı diye bir iş yapmıştım ona da mutlaka bak. Orada da koleksiyonculara bir soru sordum. Hangi sanatçılar var koleksiyonunuzda, bir listesini verir misiniz? Ve kaçar tane iş var her birinin. Buda kalınlık ilişkisi sağlıyor yani. Koleksiyoncuyla sanatçı arasında yoğunluğu belirleyen değer olarak. Kaç paraya almış, işin kendisine falan bakmıyorum.

(verdiler mi bilgileri)

Evet. Hepsi vermedi tabi ki. Türkiye'de 250 tane koleksiyoncu ismi buldum, 50 tanesine sordum, sorabildim. 9 tanesi sadece verdi. Düşün böyle bir rakamdan bahsediyoruz ilk başta, sonra, bu 4 defa, 4 versiyonu olan bir iş, bu arada edisyon ve instance dışında birde version diye bir olayımız var, bu tarz işlerde, versiyonlama yani. Özellikle altını çiziyorum yani çok enteresan bir iş yapma biçimi sanatta da yani, yine teknolojinin etkisi. Çünkü sistemi versiyonlayabilirsin yani bir hali vardır, biraz daha bir şeyler eklersin başka bir hal olur, artık o başka bir şeydir falan filan. Ama aynı şeyin başka bir versiyonudur sonuçta. Neyse ben bu işin 4 versiyonunu falan yaptım. Her versiyonunda yeni koleksiyoncuların verileri katıldı içine. Bu arada dikkat et algoritmayı falan değiştirip versiyonlamıyorum, sadece verisini yeniliyorum. Dolayısıyla güncelleniyor, aslında versiyon oluyor, çünkü bütün form değişiyor, bütün görüntü değişiyor, bütün analizler değişiyor falan. Ee hatta bir algoritma ekledim sonlara doğru 4. Versiyona o da tahmin yapmaya başladı. Hangi koleksiyoncu hangi sanatçıların işini alacak. Veya hangi sanatçı hangi koleksiyona girecek. Çok acayip yani henüz olmamış bir gerçekliği söylüyor. Bu böyle borusan'da vs yayınlandı da, olay şu burda bunu niye yaptım, çünkü koleksiyoncuların çok büyük etkisi var. Deminki konuştuğumuz olay eee sanatın fiyatına, sadece fiyatına değil, sanatçının ve sanat eserinin bütün herşey, sanatçının kariyerine de etkisi var dolayısıyla. Ve de bunu takip edebilmek, gösterebilmek okuyabilmek için böyle bir harita yapmak gerekiyordu. Bu harita da ilk başta 9, sonra 11, sonra 13, sonra işte en son 45'e falan çıktı. Sonra koleksiyoncunun hangi sanatçılar var listesi var. Bir sanatçı bir çok koleksiyoncuya bağlı, koleksiyoncu çok sanatçıya bağlı haliyle, farklı kalınlıklarla. Bu ağ haritasını organize ettiğin zaman bunun merkezinde duran sanatçılar görüyorsun, kenarında duran sanatçılar görüyorsun, mesela murat germen bir örnek vereyim sana sadece. Kendisiyle konuşabilirsin bu arada bu iş için, şimdi aklıma geldi. Ben size bağlantı kurarım.

Murat germen mesela en çok satan sanatçılardan bir tanesi Türkiye'de, iyi iş yani. Bunu bilmiyodum yani bunu yapmadan önce. En azından o koleksiyoncu grubu için bu arada

tabiki. Çok derken en pahalı falan değil, ama çok ilgi var demek istiyorum. Çok koleksiyoncuda var mesela. Bazı sanatçıları bir koloksiyoncu derinlemesine toplamış mesela her işini. Mesela sadece iki koleksiyoncuda var ama bütün işleri o iki koleksiyoncuda. Ya da işte bir koleksiyoncu var, ıı atıyorum işte 150 sanatçıdan toplamış farklı ve bunun sadece 10 tanesi Türkiye'de diğer koleksiyonculardа var. Haro Cümbüşyan, Borusan, Ahmet Merey bunlar böyle insanlar yani, koleksiyonerler. Mesela Haro Cümbüşyan koleksiyonuna bakıyorsun, bana verdiği listede o zamanlar atıyorum 90-100 tane iş vardı. Şimdi değişmiştir tabi ee o 100 işin tabi sadece 10 tanesi falan Türkiye'deki başka koleksiyonculardа falan da var, o sanatçıların pardon. 100 sanatçıdan herhangi bir eseri yani yine başka koleksiyonculardа da var Türkiye'nin. Bu arada okuyabiliyorsun yani böyle şeyleri. İki koleksiyonda birden bulunan sanatçılar hangileri borusan'da ve Haro Cümbüşyan'da bulunan çıkabiliyor mesela.

Burada şöyle bir şey oldu mesela, enteresan bir çıktı, ben buna tahminler yapıyorum, haritada gösteriyorum bunları, sanatçının üzerine geliyorsun mousla, sana onun yeni koleksiyoncularını gösteriyor. Henüz yok bu ama olabilir, gelecekte. Bu confrim oldu. Ahmet Öğüt'ü, Ayşe Umur işkom işletti. Daha önceden haritada vardı bu ilişkinin olacağı. O yüzden tahmin edilmiş bir iş. İki yıl sonra falan oldu. Bu arada bence şaka değil. Gerçekten olabilecekti yani, hatta belli bir olasılıkla tahmin edebiliyordu yani, program.

(Peki algoritmanın içinde neye göre hesaplıyorsunuz onu? Eleştirmenin rolü var mı, arkasındaki destekçilerin rolü var mı?)

Davranışsal bir analiz bu. Bu arada tahmin algoritması zaten çok çok çook defalar kullanılmış, dünyanın böyle çok enteresan yerlerinde bankacılıkta falan çok kullanılan bir şey. Link prediction deniliyor. Tamam. Bunun bir bilimi var yani. Ee şu demek mesela diyelim biz iki farklı sosyal net workteyiz ama benim 10 arkadaşım, senin de 10 arkadaşın var aynı. Ve bir kişi daha geliyor, yeni bir insan ve o 10 kişiyle arkadaş mesela diyelim. Ama benim de arkadaşım senin değil. Bu yeni gelen z kişisi diyelim senin arkadaşın olması ihtimali çok yüksek. Çünkü ikimizinde ortak arkadaşı olan 10 kişiyle o da arkadaş. Böyle bir mantık var yani. Mesela fecebook bunu nerede kullanıyor add as friend recommendation, twitter'da follower recommendation, instagram'da bilmem ne… bunlarda hep kullanılan yöntemdir bu. Senin daha önceki davranışlarına göre linklerine göre yani, kimin kimle arkadaş olduğu, kimle follow ettiğin falan linklerine göre, senin ne follow edeceğin, ne arkadaş sahibi olacağını biliyor ve sana bunu gösteriyor, sen de evet diyorsun.

(Ne satın alacağını, yani bizim ne satın almak istediğimizi bildiği gibi, aynı sistem)

Aynen.

(ama sanat piyasası türkiyede enteresan işliyor o yüzden merak ediyorum. Yani bir eleştirmen, ve çeşitli galeriler birilerini arkasından ittirmezse, koleksiyonerin yeni birisini tanıması veya onu alma eğilimine girmesi pek mümkün olmuyo.)

Ama şu var işte bak, bu içerikten bağımsız olarak sadece davranışlara bakarak yaptığımız için analizi, tahminleri zaten bunları içeren bir şey. Zaten o haritada gördüğün görüntü, zaten evet bu influence'lardan ötürü şu an görüntü. Ama sonuç olarak anahtar ekonomik aktivite satın almak. Hangi koleksiyoncuda hangi iş varın ilişkisini topladığın zaman içinde tabi dergide o onu influence mı etmiş o onu advise mı etmiş fark etmiyor. Onlar dahil içinde yani. Sen şeyi görüyorsun bir anda influence, etki haritasını görüyorsun ve o yüzden de bilebiliyorsun işte. Ayşe Umur'a Ahmet'i kim tavsiye etti bilmiyorum. Önemli de değil bence bu noktada. Ama sonuçta Ayşe Umur'un Ahmet'i alma olasılığı çok yüksekti, bu harita onu gösteriyordu. Ve oldu da yani. Ama bu şey de demek değil yani mucizeler, bundan sonra her şeyi tahmin edecek diye bir şey yok. Ama bir enstantaneden bahsediyorum…

(ön görüydü ve tuttu…)
Evet.

SORU: Yeni medya sanatında dünya nerede biz neredeyiz?
Ülkesel olarak çok zor (gülme sesleri).

Ülkenin durumu çok kötü yıl kaç 2016'dayız şu anda. Bilmem bence aciliyeti yok. Ama şunu söyleyebilirim. Aciliyeti yok derken, Türkiye'de sanat, yeni medya sanatına dair bir şey yapalım kimse diyemez şuanda çünkü yapacak çok şey var başka ve daha acil olan. Her zaman her konuda üstelik yani bence. Bundan dolayı da olamıyor bir şeyler. Ama tabi ki işte bienaller yapılıyor bilmem ne… mesela herkes kendi odaklı çalıştığı her ne işle meşgulse onu sürdürüyor tabiki ama common size'da böyle bir şey yok. Daha, ordan daha derinleşirsek mesela, bence türkiye'de çok önemli bir fırsat var sanata dair, bu tarz sanatlara dair, o da şuradan geliyor, dün de söylediğim konuşmadaki hikaye bu aslında, şimdi sistematik baskı yaşayan bir ülkedeyiz ve bence sistematik baskıya verilebilecek cevap ve mücadele sistematik olmak zorunda. Sistematik demek yani, karşı durabilmek için, mücadele edebilmek için zaten yaratıcı olmak zorundasın, başka hiçbir şansın yok. Yaratıcı değilsen zaten karşı da değilsin demektir yani neredeyse. Alternatif olabilirsin, o yaratıcı demek değil, karşı demek zaten değil, alternatif yani. Bir şeyin yanına bir paralel koymak demek alternatif. Karşısına bir şey koymak değil yani. Eee ve karşı koymak için bir şey icat etmek zorundasın, karşı durasın yani. O yüzden ben onu böyle düşünüyorum ve sanattaki yaratıcılık buradan gelebilir, en çok, en iyi şekilde ve kuvvetli bir şekilde bence. Bu şey gibi yani işte… fazla aşırı ucu olan var mı sloganı gibi yani gezide ki falan. Ya da işte duran adamın performansı gibi. Komşum bu arada burada. Bunlar karşı duruşlar ve bu karşı duruşlar çok yaratıcı. Yıkıcı derecede yaratıcı. O kadar yaratıcı ki hiçbir otorite onu engelleyemiyor mesela. O kadar karşı yani. Ve ben bu yaratıcılığın temel formda olduğunu düşünüyorum, sanat yapmanın da yani. Ve bu da sistematik bir şeyin parçası olursa eğer baya ilginç bir şey olabilir Türkiye'de. Sanat artı ve bir sürü başka şey olabilir, yeni medya tırnak içinde. Benim için böyle bir şey yani. Dünyadaysa durum daha farklı. Çok ağır bir kurumsallaşma var. İşte müzeler koleksiyonlarını böyle @ işaretine alıyor, sing'lıyor. MOMO falan yaptı bunları, öyyyle seviyede berbat durumda yani bence. Çok böyle bağı kopmuş gerçeklikten, sembolik dünyanın içinde yaşayan bir şeyden bahsediyoruz. Kültür sanat hep öyledir de, aslında o noktada değil bence. Çok büyük arşiv sıkıntısı var, arşivi nasıl yapalım, daha iyi nasıl derinleştirelim, arşivi nasıl keşfettirmeyi arttıralım falan filan gibi şeyler var. Türkiye'de de Salt'ta vesairede de güzel doğru sorularla yapıyorlar. Böyle bir akım var yani arşiv çok önemli. Bir çok sanat kurumu, sanat destekçisi arşiv alanında iş yapan her yeri desteklemeye çalışıyor. Büyük fonlar büyük kurumlar dahil oluyor. Fon derken vakıflar falan yani, sanat vakıfları. Çünkü bunun bir sebebi var, dünyada bilgi patlaması yaşadığımız için, bolluk yaşıyoruz dimi yani, yoksa böyle hazmedecek mekanizmalara ihtiyaç var. O yüzden bu alanda yapılan sanatlara destek oluyorlar. Orada da yaratıcılık gerekiyor, çünkü arşiv bolluğuna karşı bir çözüm bulman lazım hakkaten ama işte çözüm ya da sorgulayabilmen lazım. Çünkü çözüm olursa sanat olmuyor biliyorsun. Çözüm eşittir tasarım. Dolayısıyla dünyada böyle bir gidişat var Türkiye'de Salt ve birkaç yerden başka yani bir de bireysel girişimler dışında öyle arşivle odaklı çalışan yer yok ama bence çok önemli. Çalışılması lazım. Ama bence ondan da öte bu sistematik mücadele yöntemleri için icatlar yapmak zorunda kalmak en basitiyle. Ama ne kadar olacak yani bilmiyorum. Göreceğiz yani. Bunun için bence Alternatif Bilişim Derneği önemli bir yer. Bu tarz durumu fişekleyecek bir yer. Sistematik olması çünkü örgütlenme değil yani daha ötesi bir şeyden bahsediyoruz.

Ne olduğunu tam ben de bilmiyorum. Ama bu konuda biraz yazıp çizmek lazım. Ama tek diyebileceğim, hissettiğim şey bu yönde gitmek. Sistematik baskı belki daha çok tarif edilebilir bir şey. Ama bunlar bizim tez konusunun dışına çıkıyor (gülme sesleri)

(Benim soracaklarım bu kadar çok teşekkür ediyorum)

Rica ederim umarım işine yaramıştır, çok keyifliydi, daldan dala atladık ama (gülme sesleri)

(Ben onları toparlarım)

EK – 2: ALİ MİHARBİ'NİN MÜLAKAT DEŞİFRESİ

SORU: Yeni medya sanatını tanımlar mısınız?

Demin bahsettiğim gibi biraz tanım yapmanın sorunlu olduğunu başta düşünüyorum. Bunun hem iki tarafı var, bir tanesi hem yeni medyayı… yeni medya sanatını çok değişik kişiler çok değişik şekillerde tanımlıyor. Bir bu tarafı var bir de medium üzerinden sanatı tanımlamanın ayrıca problemli tarafı var çünkü günümüzde daha çok fikirler, eee… ön plana çıkıyor. Ve daha işte eski ve o resim, heykel, eee baskı, fotoğraf falan gibi kategorizasyonlar biraz daha 19.yüz yıl kategorizasyonu bence. Ama bir yandan da yine de kısaca dediğim gibi yeni medya dendiği zaman bunun medium, yani sanatsal mecra değil iletişim mecrası olduğu söyleyenler ve onunda iletişim araçları kullanan sanat olarak tanımlayanlarda var. Ama o kadar geniş ki bir kısım insan da fişe takılan her şey yeni medya sanatıdır diyebiliyor. Eeee yani… veya biraz daha darı var bilgisayar ve algoritma kullanan her şeye bunu demek gibi bir şey var. Ben biraz daha şey tarafındayım, pratik olarak yani aslında çok önemsemiyorum bu tanımı sanat olarak daha çok kendi yaptıklarımı tanımlıyorum. Yeni medya sanatını kullandığım zaman pratik olarak biriyle anlaşmak için daha çok kullanıyorum ve benim için önemi de belki dijital teknolojinin dilini ve yöntemlerini kullanıp bununla, yani günümüzle ilgili bir şeyler yakalamak gibi görüyorum daha çok.

SORU: Sizce yeni medya sanatı ne zaman başladı?

Eeee tarihsel olarak başlaması mı?

(tarihsel süreç içerisinde)

Yani birkaç değişik tarih oluşturulabilir bence. Mesela benim en çok ilgimi çeken kısmı internetten itibaren başlıyor. Ama yeni medya tarihine bakarsanız çok eski. Yani en az altmışlara kadar götürebilirsiniz. Eee ama bir yandan da o iki tarihe baktığınızda biraz daha değişik iki tarih gibi görüyorum yani. Birinde daha çok o eski, daha yetmişlerden gelen yeni medya tarihinin yazıldığı, hatta yani bazı teorisyenler 19.yüz yıla yeni medya sanatı ve yeni medyanın tarihçesine çok eskilere götürerek, yeni medyalar şeklinde eee onu sanatla birleştirebiliyor. Eeee yani çok kesin bir şey söyleyemiyorum, dediğim gibi benim ilgimi daha çok çeken kavramsal sanat, fluxus, performans bunlarla birleşen eee o ilk doksanların ikinci yarısındaki net art'ı görüyorum. En şey bugünkü çağdaş sanatla en çok benim ilişkili gördüğüm o kısım. Tabi çok eskilere gidiyor. Kavramsal sanatın ortaya çıkışıyla birlikte teknolojik işlerde var aynı zamanlarda aslında. Ee öyle tam cevaplayabildim mi bilmiyorum ama.

Yeni medya sanatına dair ilk örnekler kim tarafından, nerede, ne zaman üretildi/ tüketildi? (ve bunların izleyicisi, tüketim sürecine girişi hangi ortamlarda oldu?)

Ben tarihin ani geçişlerle değil de daha yumuşak geçişler olduğunu düşünüyorum. Zor geliyor bana bu şekilde cevap vermek, ilk kişi şunu yaptı gibi bir şey. Ama beni etkileyen ilk olarak World wide web'in ortaya çıkmasıyla mesela 93 de jodi benim ilk karşılaştığım internet üzerindeki sanat onlardı . Ama ondan önce bir sürü robotik sanatlar, işte dijitallik sensörler şunlar bunla kullanan bir sürü şey var. O açıdan baya geri götürebilirsiniz sanat dünyasının dışına çıkarabilirsiniz. Bilim laboratuvarlarındaki bilim adamlarının boş zamanlarında yaptığı osiloskopla resim çizmeye kadar götürebilirsiniz dijital sanatı, dijital değil de analog aslında elektrikle yapılan. Ama ben onları, o kadar geri gitmek değil de belki daha kavramsal sanatın çıkma zamanlarıyla denk olabilir. Ama kısa cevap verecek olursam ilk olayının kesin bir biçimde cevaplanamayacağını düşünüyorum.

SORU: Malzeme, araç, teknik, estetik, bilgi felsefe açısından yeni medya sanatı nerede duruyor?

Malzeme teknik açısından sanat her türlü malzeme kullandığı için bugün o ayırt edici bir özelliği değil bence. Ama şöyle bir özelliği olabilir bu dijital teknolojiler aynı zamanda iletişimle de ilgili olduğu için bir dili var. Dilde hayatımızı etkiliyor. Bu dil ve çalışma yöntemleri, süreçler o dinamik şekilde belirleyici olabiliyor. Buna bağlı birtakım teoriler olabilir. Medya teorisi üstünden çok çalışan insan var. Genel olarak teknolojinin tema olması ve dil olması üzerinden ilginç buluyorum.

(Estetiği değişmiş midir ve ya felsefesi değişmiş midir geleneksel sanatlara göre?)

Estetik olarak bir şey değiştiğini düşünmüyorum. Hatta bazen tutucu bile buluyorum.

(Bilgi?)

Bilgiyle kastınız.

(Üretebilmek için bahsetmiş olduğunuz dili ve ya o teknolojiyi kullanmayı bilmek gerekiyor, ekstra bir donanıma daha sahip olmak gerekiyor bazen ve ya işte mühendislik bazı bilgilere vakıf olmak gerekiyor…)

Eee yani çok faklı görmüyorum o açıdan, çünkü bence sanatçı şey de yapabilir teknolojiyle çalışıyorsa, tabi ki işe göre değişir ama teknik birisine yaptıradabilir. Dolayısıyla onu bilmek bilmemek birçok zaman bir şey farketmeyedebilir. Sadece o sürecin, o dilin kullanılması bazen evet eee o işin anlamı açısından farklı olacaksa o durumlarda çıkabiliyor bazen. Ama öyle olduğu zaman biraz o gettoda kalma dedikleri yere geliyor bence. Onun teknik. yani izleyiciden teknik beklenti olması demek oluyo anladığım kadarıyla biraz, bilmiyorum…

(Aslında ilk söylediğiniz tespiti doğru bir tespit olarak görüyorum, sürekli tartışılan şey mühendisler sanatçı olacak mı, işte proje her türlü projeyi üretenler yazılımcılar onlar da sanatçı sayılır mı'nın cevabını almak için bir ön soruydu.)

Daha önceden aslında ilk soruda dediğim fikrin önemli olması benim temel düşüncem.

Eee dolayısıyla, yani herhangi meslekten insan bu gün sanatçı olabiliyor. Yani o mesleğini yaparken değil ama o mesleğini kullanarak pekala görüyoruz işte, bu haritacı olabilir, eee mimar… şey mühendis eee.. ne bileyim ne örnekler var şimdi aklıma… biyolog var… eee yani yaratıcı başka bir alanda çalışıp sanat alanına bağlanan, mesela müzisyen, ama sanat galerisinde ses yerleştirmesi yapması da bir örnek buna. Dolayısıyla mühendis de olabilir ama herhangi bir mesleğin olduğu gibi yani o normal yaptığı işi değil sanat dünyasındaki o kültüre yapılan o kültürle ilgili yapılan o diyaloğa girmek suretiyle biraz.

(Bu sorunun devamı aslında olacak orada konuyu açabiliriz.)

SORU: Yeni medya sanatının dayandığı temel bir felsefe var mı (ya da olmalı mıdır böyle bir felsefe)?

Temel bir şey yok bence. Zaten tanımının çok çeşitli olduğundan bahsetmiştik. Değişik sanatçılara baktığımızda bambaşka teorilerden beslenebiliyorlar gördüğüm kadarıyla.

(Teoriden ziyade belki de daha özgür olması, daha erişilebilir olması gibi alternatiflerinin yarattığı bir farklılık olabilir mi?)

Haa o açıdan bakılırsa özellikle internet kültürüyle ve bağlantılı şeyler görebiliyoruz. Bu yeni medya dediğimiz zaman böyle bir şey zorunlu olarak gelmiyor belki ama, evet teknoloji konusunda bilinçli olmak bazı şeyleri de beraberinde getiriyor. Mesela eee işte mesela özgür yazılım kullanılması vs. gibi. Ama buna uyanda var uymayanda var bunlar yeni

medyadır, onlar değildir demek zor oluyor. Veya işte bilginin böye bir nasıl diyim, hacker etiğine uygun olma gibi şeyler var bazen bilgi özgür olmak ister ve sansüre karşı olmak işte… Bilginin dediğimiz gibi erişilebilir olması. Bunlar var ama işte bunların dışında kalan da çok şey görüyoruz. O yüzden bu tanımdan çok biraz belki şeyin cevabı olabilir, sizce iyi yeni medya sanatının felsefesi nasıl bir şey olmalı gibi? Bir şeyin cevabına bunlar girebiliyor. Biraz yuvarlak anlattım. (gülme sesleri)

SORU: Yeni medya sanatı için belirli bir akımın etkisinde altında olduğunu söylemek mümkün müdür? Ve şimdiye kadar kendisi yeni bir akım yaratmayı başarmış mıdır?

Ben mesela internet sanatının ilk dönemine baktığımda fluxus görüyorum, performans görüyorum, çünkü o geçicilik eee bir anda olup bitmesi bazı şeylerin. Birçok aslında benim kendi yaptığım şeylerde de bir makine çalışsa, bir şey olsa bile performans gibi görüyorum. Bir de özellikle birçok kişinin genel olarak işte, bu çalışacak mı bozulacak mı gibi söylediği şeyler aslında bence biraz da işleyen bir şeyin orada insan çalışmıyor makine çalışıyor, ama o bir yerde bitecek, bu sonsuza kadar işlemeyecek ve özellikle etkileşime de giriyorsa eee… performans sanatıyla bağlantılı olduğunu düşünüyorum. Performans sanatında biraz geçmiş bir kavram aslında, yani şey olarak klasik kuramda bahsedilmekte. Onun dışında internet kültürüyle bağlantılı yapılan işler bence bu günün belki de pop art'ı diyebileceğimiz şeyler. Çünkü bu günün yani, 70'lere baktığımızda pop sanatı işte eee, dergi sayfaları, billboardlar iken şimdi kültür internette birazda yayılıp bütünleniyor, yani bu günün popüler kültürünün buralarda olduğunu düşünüyorum. Bir de kavramsal sanat sonrası olması bunların ve sanatın fikir üzerinden, fikrin ön planda olmasıyla, yine hepsini kapsamıyor ama belki ama bunlar hepsi birlikte bir şey oluşturuyor, ağ oluşturuyor gibi geliyor bana.

SORU: Yeni medya sanatı sanat tarihi açısından kendi akımını yarattıysa, bu akımı nasıl tarif edebilirsiniz?

Akım olmasa bile birçok, kendi küçük sanat dünyasını, sanat network'unu yarattı. Kendi festivalleri var. Ee işte kendi kurumları, üniversitelerde bölümler, bunlara baktığımızda biraz yani bir yandan bir gettolaşma olduğuna dair bir eleştiri getirilebiliyor. Eee bir yandan da bir kısmı bunların içinden çıkıp alışıldık çağdaş sanatın içine girip çıkabiliyor. Ee akımdan çok yani eee sanat dünyasından kopuk ayrı bir alana taşmışlığı var, ikisi de birbirinin ama kesiştiği noktaları da var.

(Manifestosu var mıdır?)

Yok duymadım hiç.

SORU: Yeni medya sanatında sanatçının tanımı değişti mi? Yazılımcılar, mühendisler, teknoloji uzmanları, mucitler, hatta program kullanabilen ve etkileşimli sanat nesnesine müdahale edebilen izleyici de sanatçı olabilir mi?

Bence tanımı değişmedi hatta belki şey, yani hemen hemen yöntem olarak çok fazla değişiklik bile yapmadığını düşünüyorum bir açıdan. Aslında konu ve dil olarak hileli olduğunu düşünüyorum. Ama işte etkileşim olsun, izleyicinin katılımı olsun eee… başka ne demiştik? Başka mesleklerden insanların sanat yapabilmesi olsun, bunların hiç biri yeni medya sanatını has şeyler değil. Yani başka bir sürü alandaki insan sanat alanına girebiliyor zaten. Etkileşimli sanat zaten çok eski bir şey. Tiyatro yani ilk tiyatro, 20. Yüzyıl başındaki tiyatroya kadar gidiyor etkileşimli sanat. Eee yani kısaca o konuda bir yenilik yaptığını düşünmüyorum.

İzleyicinin sanatçı olması konusu onu da öyle bir şey yapabilir. Çünkü ordaki o sistemi hazırlayan sanatçı oluyor zaten. İzleyici o sistemin içinde hareket edebiliyor, kendisi aslında hiyerarşik olarak altta biraz etkileşimli sanatta.

(Peki mesela internet üzerinde dolaşıma girmiş bir işi teknik olanaklarla kopyalayıp, çoğaltıp, üzerinde oynama yapıp kendine mal edebilir, herhangi bir program kullanabilen birisi ve ya teknik bilen birisi.)

Evet. Etkileşim için. Ben soruyu yanlış anladım herhalde.

(Etkileşim için evet. Belki ama bezen de işin kendisi izleyiciye dönüşüyor. İzleyici de sanat eserinin bir parçası oluyor ya da dediğim imkanlarla ...)

İşte ben biraz aldatmaca olduğunu düşünüyorum, orada izleyiciye, izleyiciyi ön plana çıkarırken, izleyicinin biraz hatta eeee… iş iş konuşmak lazım aslında. Tabi çok genellemek zor, ama eee… çok mesela etkileşimli sanat izleyiciyi özgürleştirdiğini düşünmüyorum özellikle. İkincisine gelince o alıp bir şeyi dijital olduğu için rahat kopyalayıp, remix yapmak, eee o açıdan evet izleyici olmaktan çıkıyor zaten o kişi. Üretim olarak şeyi hızlandırıyor, zaten kültürde olan bir şeyi, çünkü zaten bence bütün yaratıcı fikirler bu şekilde aslında remixlenerek çıkıyor. Yani hatta bilimsel icatlar bile bir şekilde o kültürde dönen fikirlerin kombine edilmesiyle çıkıyor. Bir çok mesela ampulün icadına bile baktığınızda 20 kişinin yaklaşık aynı anda bulduğunu ama sadece iki tanesinin ticari olarak pazarlanabilecek duruma en çabuk getirdiği gibi bir şey çıkıyor yani. Burada aslında hiç, nasıl diyim, eee izole çalışan bir şey zaten yok. Zaten ağ içinde çalışan bir şey varken, eee bunun internette görsel materyalin çok daha hızlı bir şekilde, çok daha veri kaybı olmadan yapıldığını görüyoruz. Ve görsel kültür açısından… soru neydi? (gülme sesleri)

(Teknolojiyle uğraşabilen insanlarında sanatçı statüsüne getirilmesi mümkün mü yeni medya sanatında. Çünkü artık kod yazma işlemi de sanat olarak görülebiliyor ve ya o kodu yazanın yaptığı bir uygulama da ya da etkileşimli bir iş de sanat eseri olarak tanımlanabiliyor. Bu o kişiyi sanatçı yapar mı? Veya izleyicinin buna müdahil olması, ağ üzerinde rasgele ve tesadüfen beğenip çekip, onu üretip tekrar, tekrar ağda dolaşıma sokup, yani nesneyi özünden biraz uzaklaştırıp, kendine mal edip tekrar üretmesi onu sanatçı yapıyor mu? Çünkü bir sürü imkan var, onların içerisindeki durumu nasıl analiz edeceğiz? Sanatçı diyecek miyiz bu insanlara yoksa hala eski geleneksel kurumlar ve ilişki ağları mı karar verecek sanatçının ve sanat eserinin ne olduğuna?)

Eee zaten bu gün yani ondan pek ayıramıyoruz bence. Geleneksel ama demin bahsettiğim şöyle bir şey var kurumlardan zaten bir şekilde ayıramıyoruz. Çünkü ee nasıl diyim zaten internet öncesinde de bir şey alıp sanat yapabiliyordun, herhangi bir şeyin kontekstini değiştirip, eee hatta böyle bir görüş var 20.yüzyılı bütün sanatı aslında performanstır diye. Çünkü alıp onu oradan oraya bağlamını değiştirme performansı diye bakan bir görüşte var. Eee ama demin bahsettiğim, yani geleneksel kurumların yanında, yeni medyanın da bir kurum daha küçük alternatif bir kurum olması nedeniyle başka bir alan açması ve tanımını biraz daha farklı yapması gibi bir durum belki olabilir.

(Olabildi mi peki tam olarak, o bahsettiğiniz kendi kurumunu yaratma durumuna girebildi mi?)

İşte gettolaşma konusunda yani işte bu uluslar arası bienaller, fuarlar, şunlar bunlarda, ikisinin kesişiminde daha az sayıda işin kabul edildiği, onlarında sadece belli bir akademik çevre ve festivaller networku içinde kısılı kaldıkları şeklinde bir eleştiri gelebiliyor o konuda. Eee ama onun dışında da şey de var daha mesela, o akademik şeylerin dışında daha aktivist yeni medya sanatı da var bence. Eee yani kısmen ben, kısmen kendine ait bir kurumu var ama

bunlar geçişli, geçirgen hatta. Geçirgenlik var. Ve bu ideal durumda bence daha da fazla geçirgen oluyor.

SORU: Aklınıza gelen en önemli yeni medya sanatçıları kimler?

Yerli yabancı?

(Hiç fark etmez hangisini istiyorsanız sayabilirsiniz)

Bahsettim Türkiye'de işte Burak Arıkan, Berkay Tuncay eee başka… çok şey değişiyor insanın ilgi alanı da kayınca şimdi yurtdışındakileri düşünüyorum, ilgilendiğin insanlar da değişebiliyor. (uzun sessizlik)

(Geçebilirsiniz isterseniz hepsini cevaplamak zorunda değilsiniz.)

SORU: Sanatçının üretimi açısından baktığımızda yeni medya sanatı ile değişen ne oldu?

(Üretim pratikleri değişti mi sanatçının?)

Ne zamandan itibaren mesela?

(Sizin ne zamanı kıstas aldığınızla alakalı, internetse internet…)

Eee yani soruyu biraz daha açabilir misiniz?

(Aslında fiziksel bir ortam yok, tabi ki 20. Yüzyıl sanatında da artık sanat nesnesini ve ortamı ortadan kalkmıştı ama iyice form yok, yüzey yok, başka bir yere aktardığın zaman… bu üretim pratiği açısından neye dönüştü? sonsuz sayıda üretim yapabilir, emeğini neye göre değerlendirecek sanatçı? Dijital emek üretimi olarak mı görecek onu ya da sanat nesnesini ortaya çıkartırken sizin de söylediğiniz gibi tamamen onu üretme şekli, fikri, ilk aklına geldiği kavramsal düşünce mi sanat eseri olacak? Bir sürü problemi var aslında… Bunların içinden bir tanesi, iki tanesi… aklınıza gelen neye değinmek isterseniz.)

Çünkü ben baktığım zaman biraz kavramsal sanat, performans ile yani o ikisinden çok farklı daha fazla bir şey görmüyorum. Yani sadece eee… evet belki şey var biraz bilgi olması aslında dijital olmayan bir bilgi vardı daha eskiden o dijital daha kolay kopyalanabilir hale geldi belki. Ama bilgi olması veya geçici olması, sadece dokümantasyonunu görebiliyor olmamız, kendisini göremiyor olmamız daha eskiye dayanıyor bence. O açıdan değişmedi diye düşünüyorum ama… yani en büyük değişim belki internetle üretilmesi gösterilmesi açısından herkese açılması belki o. Yoksa fotoğraf, video çok daha eski mecralar. Ama internet üzerinde olması farklı yapıyor. Biraz şey…

SORU: Sizce sanatsal estetik anlayışı/ sanattaki ölçümler vb. değişime uğradı mı?

Bence değil. Hatta birçok demin de bahsettiğim yeni medya sanatı diye bahsedilen ve şey özellikle işte algoritmik animasyon gibi şeylerde gayet tutucu bile olabiliyor o açıdan tamamen. Renk kompozisyonu üzerinden, yani çok ileriye götürüldüğünü düşünmüyorum ben estetiğin. Bir açıdan da zaten ee nasıl diyim… ya bir şekilde içinde olan bir kültürel, sosyal bir şey olduğu zaman bir anlam taşıyor veyahut bağlam içinde olduğu zaman. Eee ama şeyi mi sormuştunuz yani klasik şeylerin üzerine, bunlar bırakılmış da yeni medya alanının üzerine tekrar kaldığı yerden devam edip bir şey koydu mu diye soruyorsunuz? Ona göre cevap verdim ben.

(Öyle de olabilir. Şöyle bir durum var salında, teknolojinin kurmuş olduğu algoritmanın, yazılımın, imkân verdiği işte… hesaplamasını kendi yapıyor, orantısını kendi yapıyor, yerleştiriyor, büyütmesini küçültmesini yani… o kendisi zaten hesaplıyor ve bunu

hazırlayan bir yazılım var, renk kodunu vesaireyi ekranın imkan verdiği teknoloji ölçüsünde sınırlanmış bir alan var…)

Şeyi de düşünüyorum tasarım ve mimari alanında yeni bir estetik alanı açtığını düşünüyorum. Ee ama sanatı daha fikirsel düşündüğümüz için genel anlamda yani birinci planda bir şey görmüyorum.

SORU: Ağda dolaşıma girmiş bir sanat nesnesi çeşitli teknik imkânlarla çoğaltılıp, değiştirilebilir halde. Bu noktada sanat nesnesinin kaybolması ya da bir süre sonra anonimleşmesi ya da sürekli bir metamorfoz döngüsü yaşaması sanatsal nesnenin değerini nasıl etkiler?

Ne biliyim yani zaten aura konusunda çok şey değilim, nasıl diyim… zaten kritik b,r konu olduğunu düşünmüyorum auranın. Dediğim gibi ağırlıklı olarak fikir üzerinden baktığım için eser o fikrin sadece bir numunesi olabilir. Yani numuneyle kast ettiğim eee nasıl anlatayım… yani nasıl bir tiyatro oyununun senaryosu vardır bir de gidersiniz o akşam izlersiniz, sonrada biter o. Ama onun olup olmaması eserin varlığını etkilemez. Biraz ona benzer şekilde bakıyorum. Yani onun nesnesi sanat eserinin kendisidir demek zorunda değiliz.

……

(ekleyeceğiniz bir şey var mı?)

… Tam cevap oldu mu?

(Benim için yeterli, ben sizlerin görüşlerinizden yola çıkarak derleyeceğim, ortaklaşan fikirlerden yola çıkarak ne çıkıyor ona bakacağım. Yakın gidiyorsunuz zaten genel olarak) (Gülme sesleri)

SORU: Yeni medya sanat ürününün değerini belirleyen kriterler nelerdir? Değerden kastım ekonomik değer. Şunu öğrenmek istiyorum aslında Türkiye'de işler hala galeri, müze, küratör, garantör, finansör bağlamında mı gidiyor?

Yani şeyden çok farklı değil herhalde video. Bilmiyorum siz yeni medya içinde videoyu… sayarlar aslında..

(O kadar çok her şeyi sayan var ki, ayırmak gerekiyor mu bence o da büyük bir problem. Gerçekten ayırmalı ve bunları kategorize etmeli miyiz, bu kadar kesin çizgilerle ayrılabilen bir şey midir?)

Yani bakınca işte video, bir adım geri gidip video nasıl değerlendiriliyor? Daha geri gidip fotoğraf nasıl değerlendiriliyor? Ama herhalde fotoğrafla daha sürekli bir geçiş izleyebiliriz. Mesela başka bir parantez açayım yeni medyanın ayrı bir şeyi var demiştim, ayrı bir network'u, sanat dünyası denilen şey aslında bir sanat network'u eee fotoğrafında mesela öyle bir şeyi var. Fotoğrafçılarında işte ayrı fotoğraf sergileri, sırf fotoğrafa yönelik sergiler. Yani sırf yeni medyayı da yansıtabiliyor, o yüzden hep böyle bu tip sorularda onları da bir karşılaştırma ihtiyacı hissediyorum. Eee onlardan farkı bana şey geliyor, işin ne tür olduğuna tamamen bağlı. Bir algoritmik bir işse mesela, bir videoya göre arşivlemesi daha zor oluyor. Eee koleksiyoner onu da düşünüp daha tedirgin olabiliyor, nasıl buna… içi rahat etmeyebiliyor, işte nasıl muhafaza edeceğim, onun çalıştığı platform çalışmaya devam edecek mi ve ya onu bir emilatör mü yapacak, bir sürü sorun çıkıyor. Bu sorunlar bir şekilde değerine de yansıyor diye düşünüyorum. Yani koleksiyonerin… nasıl diyim çok içi rahat olarak bakmaması da etkiliyor, sanat eserinin iyi bir eser olmaması olması dışında. Ee çok da şeyi bilmiyorum açıkçası, yani işin piyasa yanı konusunda çok da bilgim yok. Zaten şeyde bile pazarı küçük…

(İşlerinizi satıyor musunuz?)

Benim çok şey değil ya …

(Bazıları çok net karşı, hiç satış yapmıyor, işlerini üretip copyleft üzerinden ağda dolaşıma sokuyor, sanat eserini kendine de mal etmiyor.)

İşte benim öyle karşı olma gibi durumum yok. Ama böyle çalışan makinalar, şunlar bunlar olunca satış işi zor oluyor zaten. Ama ben şey yapmıyorum, ona göre değiştirmiyorum. Zorsa da napıyım ben bunu yapıyorum diyorum.

SORU: Yeni medya sanatında edisyon konusunda ne düşünüyorsunuz?

(Olmalı mı?)

Olmaması için bir sebep yok. Fotoğrafta varsa onda da olabilir bence.

(Felsefe olarak? Edisyon, copyright?)

Kısıtlanması açısından mı?

(Hem kısıtlanması, hem..)

Çünkü edisyon iki çeşit bakabilirsiniz. Biri ee bir tane yerine on tane satmak gibi. Ama aslında sonsuz yerine ona indirmek oluyor bir açıdan da dijital olduğu zaman potansiyel olarak. Eee benimde aslında şey değil bu konuda, tartışılabilir bir konu diye düşünüyorum.

SORU: Copyright meselesi yeni medya sanatında nerede duruyor? Eserler korunabilir, saklanabilir mi?

Ben genel olarak copyright'a destek olan, fikirsel olarak destek olan biri değilim. Zaten kültürel eserler birbiri ile sürekli etkileşime giriyor. Ve az çok kimin yani nasıl diyim… Ya şöyle diyim, bir yanda… duruyorum kusura bakma, düşünüyorum.

(Hiç önemli değil.)

Çünkü şöyle bir şey var bazı durumlarda siz copyright istemeseniz, o konuda hiçbir tasanız olmasa ne olur kullansa diye düşünseniz bile otomatikman bazı şeylerin copyright'ı olabiliyor. Ve ya birisi yayınladığı zaman copyright sizin adınıza yazabiliyor. Öyle şeyler olabiliyor. Ve ya ee ya ben özellikle onunla mücadele etmiyorum. Mesela Ort* dan bahsettik onun daha yoğun özellikle, o daha punk bir şey. Ama ona karşı ben şeyim, copyright'ı zaten genel olarak şu an artık zararlı bir hale geldiğini düşünüyorum. Düşüncelerin biraz şey yapmıyor yani, yayılmasını engellemeye başladığını düşünüyorum. Çünkü çok daha hızlı artık internet ağıyla, çok daha etkileşime girip, çok daha hızlı kaynaşabilecek olan fikirlerin önüne set çekiyor.

(Eserler peki korunabilir, saklanabilir mi? Yeni medya eserleri?)

Korunma dediğiniz demin bahsettiğim arşivleme…

(Evet arşivleme ve saklama koşulları)

Çeşitli yöntemler var, işte bazen bunun gibi o makinanın bakımını yaparak çalışacak platformla çalıştırmak, bazen emilatör yazmak gibi. Ee bence hala çözümlenmemiş bir şey o açıdan. Diğer yandan da bazı işler içinde nasıl diyim… Bu yine sanat tarihine bakınca mesela performans da aslında ilginç bir şey. Bir makinanın bozulması da performansın bitmesi gibi bakarsanız benzer bir durum çıkıyor. Ama bir yandan da performansın fotoğrafını, videosunu çekiyorsunuz. Ama etkileşimli bir şeyin, bir işin eee dokümantasyonu aynı şekilde olmuyor. Eee o yüzden belki ikisinin arası bir yöntemle, mesela emilatör daha pratik ama tam eskisi gibi değil ama onu eseri korumak değil aslında eseri, yani eserin hafızasını korumak gibi baktığımızda belki daha arada bir çözüm olarak çıkabiliyor. Çünkü bu, yani bu çalıştığımız makinalar, bilgisayar bunlar uzun süre dayanmak için tasarlanmamış şeyler zaten, tüketim

ürünü çok. Ve aslında bunun bir şekilde farkında olmak gerekiyor. Yani biz aslında tüketim ürünleriyle, bilgisayar, hard disc çok arşivleme şeyi değil örnek olarak söylersek. Eee.. ya kısa cevap henüz aslında bence çözülmemiş bir şey.

(Çözümlenmeli mi peki gerçek anlamda. Mesela arazi sanatı gibi yapıp doğaya bırakma, o da sürecin kendisi oluşturuyor sanatı)

İşte o da olabilir ama onları dokümantasyonu daha kolay. Fotoğrafını çektiğiniz zaman görsel bir şey çıkıyor. Ama bir web sitesinin screenshot'ını aldığınızda aynı şey değil.

SORU: Dünyada ve ülkemizde yeni medya sanatının sergilendiği, sanatseverler / takipçiler tarafından ciddiye alınan festival, bienal vb. organizasyonlar var mı?

Türkiye'de Amber Fest var. Yurt dışında da en bilinen Ars Electronica zaten. Onun dışında bianellerde zaman zaman alanlar açılıyor ama bunun ayrı bianeli uzak doğuda vardı sanırım bi yerde ama şimdi çıkaramadım. Kore'de olabilir. İşte şey Transmediale yine festival olarak. Arada saymadıklarımda var, yani özellikle saymadığım. Biraz daha yeni medya sanatıyla dijital üretim sektörünü birleştiren bazı konferanslar festivaller var ama onlarla çok ilgilenmiyorum.

(Platform olarak internet üzerinden takip ettikleriniz var mı web bienali vs. gibi?)

Ray zone az çok takip ediyorum. Ama eskiden daha çok vardı. Birde git gide interneti platform olarak kullanma sanatı destekleyen kurumlar da azaldı. Mesela yakın zamanda turbulence.org vardı. İnternet sanatı için sanatçıları destekliyordu. O yakında, geçen hafta sanırım 20 yıl sonra şey yaptı bitirdi artık. Kendisi de sürdüremeyecek hale geldiği için. Biraz da yine parantez, tam sorunun cevabı değil de aklıma geldi bu da önceden olan bir şey, o ilk zamanların internetinin, bir yandan da sırf teknolojiden, mecradan bahsediyoruz ama o ilk zamanların internet sanatında ütopik bir taraf vardı ve onun yeni bir dünya, sırf sanatla eleştiri yapmak değil, o bir dünya modeli olarak, yani her şeyin açık olduğu ve daha özgürleştirici bir alan. Sanki dünyanın dışında bir siber dünyaymış gibi ama o çöktü bence şu an internet konusunda o optimist bakış çünkü ticarileşti iyice artık. Eskiden internete web tarayıcıdan girip web sitelerine girerdik şimd, facebook'a giriyorsunuz, twitter'a giriyorsunuz, Google'a giriyorsunuz. Google'ın servislerine giriyorsunuz, youtube'a giriyorsunuz. Eeee biraz da bu benim de uzaklaştığım şeyden, internet sanatının daha optimist bir taraf vardı. Bununla birlikte bence şeylerde biraz azaldı. Takip edecek özellikle internet sanatını takip edecek siteler. Ki en güncel en hareketli alan oradaydı internette. Hala var devam ediyor ama bende çok… ee takip ettiğim şeyler de biraz yavaşlayınca şu anda aktif rayzone'u seyrediyorum.

SORU: Yeni medya sanat eserlerinin sergilendiği mecralar sizce sanatsal üretimi kısıtlıyor mu, yoksa daha fazla olanak mı yaratıyor?

Yani bunu şöyle alabilir miyiz soruyu? Mecra sanatçıyı kısıtlar mı? Yoksa daha çok mu olanak sağlar gibi sorsak… fark eder mi? (gülme sesleri) Yani niye yeni medya diye soruyorsun özellikle.

(Çünkü geleneksel sanattan ayırmak istiyorum. Klasik sergileme alanlarından)

Çünkü bence her şey için sorulabilir bir soru. Resim yapan biri için, resim sizi kısıtlıyor mu yoksa işte gibi.

(Şöyle mesela, mekânsal yerleştirmeler vs. işte, galeriyle anlaştığınız duvarın ölçüsüne göre iş üretmeler, bir takım bu ilişki ağlarının getirdiği üretimi de etkileyen şeyler var ya bu artık daha farklı bir yerde duruyor. Bu sefer alanın dışındayız, o oyun alanının dışındayız, ama onun da kendi içinde bir takım kısıtlılıkları var…)

Şöyle bir şey geliyor aklıma ikisini karşılaştırdığımda fark olarak, özellikle algoritmik ve içinde program olan işlerde, hatayı yapıp şans yoluyla ilginç şeyler yakalama imkanlarınız azalıyor bence. Çünkü program ya çalışıyor ya çalışmıyor. Ama atıyorum bi doğayla arazide çalışıyorsanız, bir performans yapıyorsanız, beklenmedik bir şey olması, işlerin ters gitmesi bile işi ilginç bir tarafa çekebilir. Ama algoritmik bir şey yapılırsa en ufak bir hata bütün sistemi çökertip çalışmamasına neden olabiliyor. Yani bu şansla, tesadüfle ve ya onu takip eden biri için kısıtlayıcı olabilir.

(Aura ile ilgili başka bir soru daha vardı ama ilgilenmediğinizi söylediğiniz için atlıyorum)

SORU: Yeni medya sanatı izleyicisi ve deneyimleyicisini nasıl tanımlıyor?

Etkileşimli olması mı ?

(İlla etkileşimli olması değil, paydaş olarak görür mü mesela? Ya da o bahsettiğiniz hiyerarşik yapı devam ediyor mu?)

O hiyerarşik yapıdan şey gibi bahsettim, aslında ir çok kişi bilinçli yapmıyor onu, hatta özgürleştirici olduğunu sanıp, hiyerarşik yapı kurma durumu bile çıkabiliyor ortaya. Onu biraz eleştirmek için söyledim. Şeyde bile işte mesela binlerce kişinin katılımıyla yapılan işler de var. Eee ama bir şekilde o işin işlemesi için sistemi kuran sanatçı. Onu demek istemiştim. Bence çok farklı gelmiyor, yani klasik anlamda bahsettiğim sanatçı izleyici ilişkisi. Ama yine bahsettiğim dijital kültürün etkisiyle düşünen biriyse daha açık düşünebiliyor, işte bahsettiğim telif hakkı olsun, paylaşımı olsun o konularda.

(Var mı ekleyeceğiniz bir şey?)

Yok.

(Öbür bölüme geçiyorum. Çok az sorumuz kaldı zaten, ekonomi-politik- sosyal etkisi üzerine ne olup bitiyor, biraz onu konuşacağız.)

SORU: Sanatın izlenmesi ve hatta üretilmesi için her zaman var olan finansör ve garantörler yeni medya sanatı ile değişti mi?

(Aslında demin bahsetmiş olduğunuz internetin ticarileşmesi, artık aslında birçok tekelin denetiminde olması neredeyse, bütün kimliklerimizin alınması vs. gibi durumlar, biraz bana şey gibi geliyor, finansör garantör ilişkilerinin oradaki yansıması gibi geliyor. Siz nasıl bakıyorsunuz?

Eee ama biraz da şey onlar, bu internet platformlara dönüştü bir anda ama internette yapılan sanatı onlar destekliyor diye bir şey de çıkmadı daha. Mesela geçen seneydi sanıyorum, şeyden bahsediliyordu, Google, Google diyorum apple store'da sanat kategorisi yok diye. Sanat app'i yok diye. Bir yandan da çok eleştirilebilecek bir şey, sanat niye orada olsun, denilebilir. Eee ama genel olarak bu bahsettiğim ayrı kurumları olması ve o kurumlarında projelere destek vermesi gibi bir şeyden bahsedebiliriz az çok, yani bazen azalsa da. Eee yani ama yine mesela şeye gelince, koleksiyoner seviyesine gelince çok da fark etmiyor galiba ya. Mesela bir teknoloji firmasını yöneten bir kişi özellikle teknoloji ile ne biliyim sanat alacak diye bir şey yok. Ama bahsettiğiniz şeyse, bunların dışında bir sistem geliştirdi mi kendine gibi bir şey mi?

(Siz nasıl yorumluyorsanız, oraya değinecekseniz değinebilirsiniz.)

Yani az çok internet sanatıyla ilgili konuştuğumuz kısımda var bunun gibi bir şey, yani böyle bir şeyler olabilirin umudu, bir anda boşa çıkmış gibi belki karamsar bir cevap olabilir.

(O zaman hala o geleneksel sistem devam ediyor diyebilir miyiz, finansör ve garantör ihtiyaçları? O yapılanma aslında çok da değişmeden orada da kendine yer buldu mu diyoruz.)

Şey de var bir yandan işte projesine destek olmak için internetten fon bulma. Ama şu anda ben olgunlaştığını düşünmüyorum. Çünkü genel daha, yani o zaman genel beğeni ve daha popüler kültür eseri olması daha şey oluyo, yaa bunların daha başarılı olmasına neden oluyor. Çünkü beğenen kişinin sayısına göre değerlendirmiş oluyor o zaman. Ee o zaman da zaten sanat popüler kültür arasındaki şey erimiş oluyor biraz o açıdan. Bu elitist bir şey gibi gözükebilir ama bir yandan da kültürel diyalog da önemli benim için. Yani evet kısaca çok değiştirildiğini görmüyorum.

SORU: İnternetin sunduğu imkanlar, geleneksel sanatın kurmuş olduğu sosyo-ekonomik ve de ekonomi- politik bağları nasıl değiştirdi? Bir üretimi sanat statüsüne taşıyan ilişkiler sistemi (sanatçılar, küratörler, koleksiyonerler, müze yöneticileri, galeriler, eleştirmenler ve diğerleri…) internet ağı üzerinde değişime uğradı mı?

Yani çok bir şey değiştiğini düşünmüyorum. Birçok sanat dışı alan ne kadar değiştiyse ondan çok farklı değiştiğini düşünmüyorum. Yani sonuçta artık her şey internetle bağlantılı olduğu, her şeyin dijital bir bileşeni olduğu zamandayız zaten. Bunlar tabi ki etkilendi bundan ama ya özellikle sanata özgü bir değişiklik görmüyorum genel olarak.

SORU: Yeni medyanın olanakları ile birlikte sanatsal özgürlük yaşanabilir mi?

Bunun yollarını arayanlar devam ediyor şu anda.

(Daha olmadığına göre…) (gülme sesleri) (belki bir gün.) (Olmalı mı?)

Sanatsal özgürlük mü, yeni medya yoluyla sanatsal özgürlük mü? (gülme sesleri)

(Her türlü?)

Teknolojiyle aranmalı sorusu mu yoksa özgürlük sanatla aranmalı mı?

(Hayır özgürlük sanatla aranmalı değil, o bence ütopya zaten)

Veya sanat özgürlük modeli çıkarabilir mi?

(Bu çok güzel bir soru sanat özgürlük modeli çıkartabilir mi?)

Hayal ettirebilir, o modelin çalışıp çalışmaması dışında bir çok şeyi hayal ettirebilir diye düşünüyorum.

(Benim sorularım bu kadar, çok teşekkür ederim)

Biraz bazılarını etrafından dolaştırdım galiba.

(Hiç önemli değil, çok kıymetli bir şey ayırdınız, zamanınızı teşekkür ediyorum.)

Rica ederim.

EK – 3: CANDAŞ ŞİŞMAN'IN MÜLAKAT DEŞİFRESİ

SORU: Yeni medya sanatını tanımlar mısınız?

Yeni medyanın benim için en önemli özelliği gerçekten, diğer sanat akımlarının tanımlamaları kadar keskin sınırlara sahip olmayışı. Zaten bu onun değerini getiriyor. İçinde bulunduğu işte hani… belki elli yıl sonra da tanımlanamıyor olacak ve sürekli yeniliklerden de nasıl diyeyim, etkileniyor olacak. Aslında işte bilimde, ondan sonra felsefede işte... insan bilincinde, ondan sonra sanat bakış açısında olan gelişmeler sürekli, yeni medyanın içerisine sürekli bir katma değer katıyor. Ve sürekli form değiştirmesine neden oluyor. Yani daha çok hani şey gibi böyle… Tanımlarken mesela Ekmel'le (Ekmel Ertan) de konuşurken bu noktalara gitmiştik biraz, hani şey gibi… Sanki sıvı gibi ve sürekli farklı şartlara göre, mesela soğuk havaya göre farklı bir yapıya geçiyor. Ondan sonra donuyor, ondan sonra buhar oluyor, ondan sonra tekrar sıvılaşıyor, yapışkanlaşıyor falan... çevresel faktörlerle beraber sürekli başkalaşan bir şey eee… formsuz bir yapı. Dolayısıyla somut olarak anlatmaya çalıştım. Su aslında tanımsız bir yapı olması, bu tanımsızlığın da getirdiği şöyle bir güzellik var zaten, belli bir paketlemenin içerisine yani tanımlamanın, tanımlama dediğimiz şey zaten başlı başına bir şeydir eee… bir kalıp ve paketleme iletişim için. İletişim kurabilmemiz için insanlar, kavramlar da bence böyle bir şey, iletişim kurabilmemiz için yapılan tanımlamalar, ortaya çıkartılan kavramlar belli bir şeyi tanımlamak için yapılmış pakettir. İşte şey gibi hani, alışveriş merkezinde bilmem ne ambalajı gibi. Yeni medyanın güzelliği öyle bir ambalaja sahip olmaması. Bu da işte hani dediğim gibi çok transparan duvarlara sahip olmasından dolayı, çok kolektif de bir yapıya sahip olmasından dolayı… mesela işte nasıl diyeyim? Bilim adamının devreye girmesi, akademisyenlerin devreye girmesi, sanatçıların, izleyicilerin devreye girmesi bunların hepsinin aslında ortaklaşa ürettiği bir platform gibi görüyorum. Yani sadece sanatçının ortaya çıkarttığı bir platform değil. Yaaa aslında platform daha doğru. Genel bir zemini var ve bu genel zeminde temel base olan şeyler tabi ki sanat, teknoloji ve bilimi bir araya getirip, bu mesela bence tanımlarından yani kesişim noktalarından biri olarak sayılabilir. Sanat, bilim ve teknolojiyi bir araya getirip bunlar üzerinden işlerini ortaya çıkartması sanatçının. Ama dediğim gibi bu çok geniş bir platform. Sanat, bilim ve teknoloji platformu ve çok farklı üretim ve tüketim yapan kesimleri barındıran kendi içerisinde bir platform. Dolayısıyla bunların hepsinin bir araya gelmesiyle oluşmuş bir zemin diyelim. O zeminde sürekli farklı şekilde yapılanmalar oluyor ve o geleceğe uzanan yapılanmalar durumunda aslında. Birazcık soyut oldu aslında.

(Yoo net oldu, aslında bir inşaat gibi tanımladın. O inşaatı oluşturmak için içinde çalışacak bir sürü insanın bir arada bir ürün ortaya koyması gibi.)

Yani evet daha çok böyle şey, inşaattan çok şey gibi de diyebiliriz, eee… doğal bir akışı var. Yani şey gibi dünya üzerindeki, gezegen üzerindeki evrimin evrimleşmesi gibi. Platform olarak dünyayı kabul edelim onun içerisinde aslında tanımsız ve amaçsız bir evolution yani evrim dediğimiz şey var ya… Tek amaç aslında canlıların yaşamını devam ettirebilmesi. Evrimin temel noktalarından biri. Ama işte şunu yapmak, bunu yapmak gibi işte şey… tanımlı amaçları yok. Çok içgüdüsel bir akışı var doğanın. Yeni medyayı da ben bu şey suya benzetmem falan filan suyun akışına benzetmem buradan geliyor. Yani şey gibi değil böyle hani bizim anladığımız ve bizim düşünce biçimimizde işte hani neden sonuç ilişkileri üzerine örgütlenmiş bir sistem var ya hani yoksa anlayamayız, anlamlandırma meselesi. Yeni medyanın bence bu anlamlandırma meselesine aslında farklı bir öneri getirmesi önemli. Yeni medya sanatında bu zamana kadar gelmiş bütün tanımlamaları karşısında aslında hani ben

kendi açımdan mesela öyle yaklaşıyorum, hani bu düşünce biçimi işte hali hazırdaki düşünce biçiminden, neden sonuç ilişkisinden kurtulalım bi, ondan sonra o tür kaygıları gütmeden başka bir şekilde iletişim kurmaya çalışalım birbirimizle. Yeni medya mesela işte hem sanatı, hem teknoloji, hem bilimi bu şekilde bir araya getirerek, mesela sanat çok ayrı bir bakış açısı, bilim de aynı şeklide farklı bir bakış açısı. Ama bunların hepsini bir araya getirip yeni medya bunların hepsinin kesişim noktalarından yeni iletişim modelleri öneriyor da aynı zamanda. Hani böyle bir değeri de var benim için. Evet buradan çıkar üç beş cümle…

SORU: Sizce yeni medya sanatı ne zaman başladı?

Yani tabi işte literatürde vardır, şu sanatçı bu sanatçı gelişme falan filan diye. Bana şey önemli geliyor teknolojinin gelişmesi ve hali hazırdaki geleneksel sanat teknik ve dillerine, teknik demek istemiyorum, dillerine çünkü dil daha önemli teknikten. Dillerine, anlatım biçimlerine yeni metotlar sunması, mesela teknolojik gelişmeler yani 1900'den sonraki gelişmeler bence şey yeni medyanın, mesela bakıyorsun 1910'da işte Scriabin kompozitör var Rus. O mesela ışıkla sesi birleştirip aslında şimdi bakınca audio visiual performance dediğimiz şeyin temellerini atmış. Dolayısıyla şey özellikle 1900'lerin başlarında, 1940'lar da 50'lerde müzik tarafından değineceğim, elektronik müziğin yavaş yavaş girmesiyle farklı, yani akustik enstrümanlar yanında bilimsel gelişmeler de sayesinde elektronik enstrümanların ortaya çıkması, ondan sonra 1900'ler deki yeni gelen teknoloji 1800'lerin sonları kamera video gibi buluşların yavaş yavaş sanatsal üretime nasıl dönüştürebiliriz sorgusunun patladığı noktada, 1900'lerin başları ve 1950'lere kadar olan süreçte bence bunun temelleri atıldı. Dediğim gibi ilk performans denemesi mesela, ilk ışıkla renkle birlikte bir açıdan sinestezik de bir şekilde iki farklı medium'u birbirine transform etme. Yani bu transform olayı önemli, yeni medya teknoloji ve bilimin sanata sunduğu en önemli şeylerden biri, çok farklı disiplinleri birbirine transform edebilecek araç ve gereçler sunması oldu. Mesela işte… şey diyoruz ya … görselleştirme diyoruz, diyelim ki havadaki radyo dalgalarını görselleştirme üzerine düşünüp, bunun üzerinden bazı yöntemlerle sanatçı görselleştirme yapabiliyor. Yada işte ne bileyim Burak Arıkan'ın yaptığı aslında datayı görselleştiriyor, somut olmayan bir şeyi görselleştiriyor gibi gibi… Bir yapıyı bir yapıya convert ediyor. Aslında tam tanımlaması da bu convert etmek. Teknoloji ve bilimdeki yeni araç gereçlerin çıkması ve farklı disiplinleri birbirine convert edebilmemizle birlikte de başladı mesela benim için en azından. Bu yüzden 1900- 1950 arası gelişmeleri ve atılan primitif adımları başlangıç, öncesinde de illa ki çok önemli mevzular oldu, 1800'lerde otomatların yapılması mesela, aslında ilk robot denemeleri. Otomatlara bakınca şey… kendi kendine çalışabilen robotik, mekanik bir structure yapıyorsun, o da var işin içinde. Ondan sonra ne bileyim yapay zeka çalışmaları da var, gidince aslında şeye de gideriz başlangıca… Platon'a bilmem neye, Antik Yunan'a da gidilir bu bakış açısıyla. Ama şey ıı… çok kapsamlı bir konu olduğu için bence şu noktadan sonra başlamış olması anlamında bakmak yenine, atıyorum kübizm , bilmem ne olayı oldu ondan önce gelen sanat akımına karşı akım olarak çıkartıldı falan filan… Ben burada bilem ne akımına karşı olarak çıkartılmış değil gerçekten ondan önceki bütün her şeyi kapsayan bütün tarihi ve bütün tarihi gelişmeleri bilimsel, teknolojik, sanatsal gelişmeler sonucunda çıkmış bir şey olarak görmeye çalışıyorum yeni medyanın başlangıcını. 1950'lerden sonra da tabi ki işte… 1970 küsürde işte Ars electronica festivali başlıyor, ondan sonra ZKM'nin kurulması falan filan daha çok işte bunların tanımlamasını yeni medya sanatı olarak biraz daha şey.. belki de packaging içersine yeni medya ismi olsun bilmem ne hani onun içersine sokulmaya çalışılması aslında o tür kurumların ve o tür festivallerin toplumda bunları share etmesiyle başlıyor. 1970'ler de bu

anlamda önemli çünkü internetin başlangıcı, tabi ki 60'larda CERN'de ilk internet denemeleri başlıyor bilim adamları tarafından falan ama 70- 80'lerde işte elektronik dijital kültürün yavaş yavaş girmeye başlamasıyla da daha da fazla dallanıp budaklanmaya başlıyor Dijital sanatın çıkması gibi gibi…Aslında şey, çok uzun bir process miş gibi geliyor bana. Bu tarz key elementler geldi aklıma şimdi.

SORU: Yeni medya sanatına dair ilk örnekler kim tarafından nerede, ne zaman üretildi/ tüketildi?

Yaa somut olarak çok şey yapmıyorum açıkçası ben kendimin nasıl diyim… Belki kendi açımdan yaklaşabilirim buna, tarihte biraz önce dediğim gibi benim için önemli bazı key pointler onlar, tarihten bildiğim. Ama benim için mesela, kendi gelişimimle ilgili MIT'de profesör olan Golan Levin vardır, o adamın mesela yaptığı 2000 kaç yılında?... 2005-2006 yılında internetten bulmuştum ıı… tabi interaction durumları özellikle Türkiye'de yani pek yokken ve dünyada bu kadar touch screenler falan yayılmamışken, yani interaction sanatsal anlamda sanatsal anlamda bilimsel anlamda çok gelime vardı o dönemde ama şey değildi toplumun genel kesimine yayılmamıştı. Benim mesela gördüğüm bir projesi vardı internet üzerinden messa de voice dı zannedersem adı. Bir karakter var ve ses çıkartıyor. Arkasında bir screen var performans yapan bir karakter, işte… aslında iki tip biri Hollandalı, birisi nereden bilmiyorum ama john cash ile çalışmış bir solist jhon labarbara diye, onların çıkardığı sesleri arkadaki screende real time olarak ses formu olarak gözlemleme şansı oluyor izleyicinin. Bağırdığı zaman böyle arkadaki screende ağzının ordan ses dalgaları çıkıyo ve dolanıyo. İki kişi çok farklı koreografilerle şarkılar söylüyor. Orada mesela direkt frekansları işte görselleştirme üzerine yapılan interaktif tamamen bir işti. Mesela ben animasyonda okuyodum bilmem ne o ara. Böyle bir şey olunca işte şey çok enteresan geldi, teknolojik olarak çok kompleks bir yapı var, işte orada sensör sistemleri kamera sistemleri, projeksiyon bilmem ne kompleks bir yapı kullanılmış ama ortaya çıkan şey o kadar doğal ki, çünkü, orada performe eden kişinin hiçbir divicea alete vücuduna da hiçbir şey takmadan sadece şarkı söylemesiyle audiovisiul bir etki ortaya çıkıyor. Şey yapıyordu hatta çıkardığı seslerle screene böyle çizgiler çizebiliyordu hani kaleme bile ihtiyaç duymadan aslında. Mesela o beni etkilemişti asılında, bu kadar teknolojik kompleks bir yapı varken ortaya çıkan output bir o kadar nasıl diyim saf ve doğal. Orada şeyi düşünmeye başladım teknolojinin ve bilimin getirdiği yenilikler aslında bizim doğayı tekrar yaratmamızı sağlayabilecek bir yöne doğru gidiyor. Mekanik teknoloji analog teknoloji gibi şeylerden çok nasıl diyim işte… eee… çarklı dişli motorlu sistemlerden çok, çünkü onlar doğal değil, insan yapımı, bizim ürettiğimiz şeyler ama artık biyoteknoloji falan filan mevzularının gelişmesiyle birlikte daha çok biz işte organik malzemeler nasıl yapabiliriz mesela yenilebilen paketler, doğada hayvanlar tarafından yenilebilen ürün paketleri işte onlardan tut da ne bileyim işte coding generitifart açısından bakarsak generitive art da işte codding yapıyorsun bilgisayarda ama ortaya çıkardığın simülasyon aslında bir suyun hareket simülasyonu, hani sürekli bir şey doğayı zaten kopya edip tekrar bir yorumlama isteği var. Mesela kendi kendine şey yapan mimari yapılar, kendi kendini yapan gibi gibi… yapay zeka kendi kendine düşünebilen yapay zeka gibi gibi… aslında o örnek benim açımdan şeyi sağladı teknoloji ve bilim bu yöne doğru evriliyor. Yeni medya da zaten bunu hemen içerisine alıyor. Ve işte ne bileyim bioartı bi yandan çıkartıyor bilemem ne, o tarz gelişmelere de sebep oluyor, dolayısıyla benim kişisel olarak en etkilendiğim işlerden biri oydu golan levi'nin yaptığı 2000'li yıllarda yaptığı çalışmalar yeni medya sanatı anlamında benim için önemli. Ve şey Gonan Levin'den sonra öğrendiğim Stelark

ın işleri , stelarkın kendi vücuduna yaptığı transformasyonlar sonucunda cyborglesme çabası mesela bu da 1990'lar işte tam çıktığı noktayı bilmiyorum ama stelarkın ama 90'lar da 80'lerde yaptığı çalışmalarda mesela dönemimin şu anda da çok ilerisinde çalışmalar, onu da sayabilirim. En azından benim ilk karşılaştığım yeni medya sanatıyla ilgili ilk kişiler bunlar oldu, benim kişisel tarihimde.

SORU: Malzeme, araç, teknik, estetik, bilgi, felsefe açısından yeni medya sanatı nerede duruyor?

Nerede duruyo derken?

(aslında geleneksel sanat karşılaştırması biraz bu, değişen bir şeyler var mı? Arkasından dayandığı bir felsefe var mı yada kendi felsefesini yaratabildi mi? Bu çerçevede bakarsan ne görüyorsun?)

Yani burada şeye gidiyor aklım tekrar, sürekli çıkan ve oluşan gelişmelerle kendisini transforme etmesi zaten temel özelliklerinden birisi. İşte mesela son örnek, endüstrinin yanında sanat alanında yeni medya sanatçıları tarafından da kullanılmaya başlanılan sanal gerçeklik. Sanal gerçeklik toolları, araç ve gereçleri daha fazla toplum katmanına yayılmaya başladı yavaş yavaş… mesela hemen bu sene olan bir gelişme, bu sene derken son üç sene diyelim, bundan 10 sene önce yok muydu? Vardı, ama çok şey… sınırlı kişiler tarafından kullanılabiliyordu, ulaşılabiliyordu. Şimdi daha çok sanatçıların daha rahat ulaşması ile birlikte, mesela şeyi bile direkt içine alıyor. Phisical reality dediğimiz durum var bir de sanal gerçeklik virtual realty dediğimiz durum var. Yeni bir ütopya, yeni bir gerçekliğe kapılar aralanmış durumda. Ve yeni medya sanatçıları, işte yeni medyayla uğraşan kişiler, düşün yepyeni bir dünya aralanıyor ve bu dünyada yapılan işler hani yaptıkları işlerde kalmayıp, bahsettiğim bu gelişim dururumu ve yeni tanımlamasınında olmasının sebeplerinden biri de bu, yeni çıkan gerçeklikleri direkt kendi üretim biçimi ve üretim dili anlamında kendisini update edebiliyor olması, işte augmented reality durumu var. İşte iki realtynin bir araya girdiği nokta. Mesela o konuda da çalışmalar oluyor ama bu tabi ki de 10 senedir yapılan çalışmalar. Mesela benim 2007'de işte, biraz önce söylemeyi unuttum yine kişisel tarihim açısından 2006-2007 döneminde Hollanda'ya gitmiştim ve orada çok fazla festival gördüm, yeni medya üzerine, sanat teknoloji üzerine ve aslında şeydi 2000'li yıllardan itibaren, yanılmıyorsam Amber'de 2003-2004 o zamanlarda başlamıştı. Yok 2006 falandı galiba… benim orada gittiğim festivaller 2000'lerin başında başlamıştı. 2000'li yıllarda biraz önce onu söylemeyi unuttum, mesela Ars Electronica 1970'ler falan ama daha çok mantar gibi böyle bütün ülkelerde sanat ve teknoloji festivalleri türemeye başladı çok fazla. Ve şu an çok çok fazla var. Türkiye'de sadece Amber var ne yazık ki, ama mesela Hollanda'da her şehirde bir tane festival var sanat ve teknoloji üzerine. Dolayısıyla onların akışı sürekli üretimi nasıl diyim çok çok güncel, daha hızlı ve çok güncel yani. Biz Türkiye'de o kadar güncel kalamıyoruz ne yazık ki. Mesela 3-4 sene önce gittiğimde ars Electronica sergisinde bioart sergisi açılmıştı sadece bio art üzerine bir sergi açılmıştı. Onların çok daha hızlı bir gelişimi var her şeyde olduğu gibi. Ama dediğim gibi bir önemli nokta da 2000'li yıllarda aslında bu dijital kültürle 1980'den sonra 1975'ten sonra belki de doğan neslin bilgisayar, dijital kültür gibi gibi şeylerle, internet gibi gibi o tür dijital kültür diyelim, dijital kültürle yoğurulmasıyla 2000'li yıllarda o kuşağın işte 20 yaşına 25 yaşına geldiği zamanlarda böyle bir ihtiyaç, teknoloji ve sanatı bir araya getirme anlamında bir ihtiyaç doğdu ve festivallerinde aslında bir yandan o zamanlarda patlamasının sebeplerinden biri de buydu. Bence yeni medyanın gelişiminde festivaller çok önemli rol oynuyor. Çünkü festival birazcık daha şeydir, festival tanımlaması… işte sanat

platformlarına göre galeriler, müzeler gibi gibi o tür platformlara göre daha yenilikçidir. Çünkü şu yüzden daha yenilikçidir, sanat dediğimiz sanat eserinin eser olabilmesi için bazı şeyler vardır ya nasıl diyim, sistemin içerisindeki çarklar vardır işte eleştirmen, işte tarihçi, bilmem ne, sanatçı, izleyici, falan filan… Bunların hepsinin bir network olması ve sanat eserine eser denilebilmesi için bir süre geçmesi gerekir. Dolayısıyla müzeler ve galeriler hep biraz daha şey… nasıl diyeyim… bir anlamda daha tutucu diyelim, bir anlamda daha emin adımlarla yürüyor. Festivallerin sürekli yıl ve yıl güncel olma kaygısı, dolayısıyla sürekli yeni gençlere yer vermeleri. Müzeye mesela gençlerin girebilmesi ender olan bişeydir ya, çok fazla filtreden geçmektir falan filan… Galerilerde keza aynı şekilde yeni sanatçı sunumu yapan galeriler haricinde, bazı bağımsız platformlar haricinde, onlarda işte daha çok şeye de bakar ticari kurumlar olduğu için belli bir noktaya gelmiş, eserlerinde belli bir olgunluğa erişmiş kişileri alırlar. Bu tarz sanat dünyasında belli kriterlerin, bu kötü bir şey demiyorum sadece arasındaki farkı biraz gördüğüm için, kendi bakış açımdan baktığım için belirtiyorum. Kriterleri daha fazladır ve şeydir… eeee…

(kullandığın kelime çok güzeldi aslında filtreleme. Çok katmanlı bir yapı, birisinin sanat eseri olduğuna karar vermesi bir kişinin elinden geçmiyor, ya da sanatçı ben yaptım deyince olmuyor, sanatçının sadece tanımlaması yeterli olmuyor. O filtreleme çok yerinde bir tanım oldu.)

Aynen… çok fazla filtresi var ama dediğim gibi festivaller daha az filtresi olan daha açık bir platform. Ve o yılki gelişmeleri hemen kendi bünyesine katıp bunu aslında bu gelişmeleri biz nasıl kullanabiliriz sanat alanında tasarım alanında gibi soruları daha fazla soran. Yani ilk başlangıç noktasını sunan belki de festivalde yapılan işler sonra müzeye girer falan filan… o açıdan bakınca yeni nesli daha çok tutan, ben de şu an brainstorming yapıyorum. Yeni nesli daha çok tutan bir platform oluyor festivaller. Yeni nesli tutmasının güzel bir avantajı şu çok fazla kaygı duymadan ve dijital bir kültürde ortaya çıkmış bir nesil ve bizden 10 yaş küçükler falan işte dediğim gibi o ortam içinde büyüyor. Bakış açısı daha farklı dolayısıyla, yeni neslin bir öncekinden daha farklı bir bakış açısı var ve sürekli de sanat ve teknolojinin daha iç içe geçmesi ve gelişmelerden dolayı da bakış açıları da, başlangıç noktaları da o noktadan oluyor. Ve bize göre de daha farklı noktadan bakabiliyorlar olaya. Kaygılarının da daha az olması, eleştirmen ne der bilmem ne ne der falan filan gibi profesyonelleştikçe daha farklı kaygılar giriyor, atıyorum para kazanma kaygısı da bir kaygı sonuçta ne yazık ki sanatçılar için, ama yeni nesil bu konuda daha cesaretli çalışmalar yapabiliyor festivalde bunun için daha iyi bir platform. 2000'li yıllarda bu gelişmelerin sonucunda festivallerin patlaması da her yerde, ben çok festival araştırdım, genelde

Ars Electronica hariç o en babalardan zaten, ilklerden olduğu için, hep böyle 1990'la 2000'li yılların başında 90'ların sonunda çıkmaya başlamış. Bence yeni medyayı, yeni medyanın bakış açısını da iyi karşılayabiliyor festivaller. Yeniyi almak hemen uygulamak sanat mıdır sepet midir gibi şeyler başka bir tartışma konusu onu sonra değiniriz…

SORU: Yeni medya sanatının dayandığı temel bir felsefe var mı?

Benim içim şey önemli gerçi, fikirsel anlamda bunun transparan duvarları olan bir yapı olması. Bu da aslında tanımlamalara karşı bir tavır olarak geliyor. Yani eee bişeyi tanımladığın zaman zaten çerçeveyi çizmiş olduğun için onun dışarısına çıkmak düşüncesel ve fikirsel olarak zor oluyor. Yani iki farklı üç faklı tanımlanmış şey arasındaki ilişki üzerinden fikir geliştirebilirsin ama asıl soru şu benim için önemli bir soru, bir şeyi tanımladığın zaman zaten tanımlı bir referans noktasından yola çıktığın için aslında ulaşabileceğin düşüncelerinde

o referans noktasından yola çıkmış şeyler oluyor. Yani şey gibi işte ucu kapalı bir noktadan yola çıkarsan ulaşabileceğin nokta da bir noktada ucu kapalı bir nokta oluyor. Ama yeni medyanın tanımsız olması ve ucunun aslında referans noktasının açık olarak bırakılmasının sonucunda benimde tahmin edemeyeceğim, senin de tahmin edemeyeceğin bir noktaya gidebilir bu süreç. O yüzden aslında neden ve sonuçtan çok birazcık süreçle alakalı bir şey… nasıl diyim… evet süreci bir noktada ön plana çıkartıyor gibi, benim için en azından böyle.

SORU: Yeni medya sanatı için belirli bir akımın etkisi altında olduğunu söylemek mümkün müdür?

Sözlü yaptın bize (gülme sesi)

Bana şey gibi geldi biraz, illa ki dijital ortamda sayısal araç gereçlerle yapılıyo olması durumu yok zaten, yani şey bence hiçbir dijital teknoloji, benim bakış açım biraz o noktada, hiçbir dijital teknoloji kullanmadan ortaya çıkan şey de yeni medya olabilir. Yeni medya denmesi için illaki işte nasıl diyim… teknolojiyi araç gereç olarak kullanmak değil, aslında teknolojinin bize sunduğu mantaliteyi kullanabilmek. Mesela atıyorum çıkardığın output şey olabilir yani, mesela öyle çok güzel bir iş vardı yeni medya sergisinde, yeni medya festivalinde Hollanda'da, biri şey yapmıştı farklı malzemeleri alıp, farklı elementleri alıp atıyorum magnezyum, demir, bilmem ne falan filan… doğada bulunan bilmem kaç tane 90 küsür tane mi ne elementi alıp bunların hepsini bir araya getirmiş ve şu kadarcık küçücük bir top yapmış böyle köfte gibi. Top yapmış ve şey ismi neydi yaaa çok güzel bir işti. İsmini hatırlamıyorum ama mevzusu da everything gibi bişeydi yani. Baya aslında conception art'a da giden tarafları var mesela burada. Ama mantelitesi farklı disiplinleri farklı şeyleri bir araya getirerek bir sentez ortaya çıkartmak. Mesela adam bu mantaliteyle bunu yapmış ortaya çıkan hiçbir dijital dediğimiz durum yok. Bence mantalitesinin scientific bir bakış açısından gelen bir tarafı var mesela. Estetik açıdan katılırım ama asıl günümüzün de bir şeyi giderek her şey minimalleşiyor. Endüstriyel şeyler bile fazlalıkları atarak daha çok yalınlığa ulaşmak anlamında zaten insanlığın bir gidiş akışı var yani. Dolayısıyla benim de mesela kendi yaptığım projelerde şeydir olabildiğince yalın formlar kullanıp, form kaygısını en aza indirgeyip fikri ortaya çıkartabilecek yapılar ortaya çıkartmak.

(kavramsala değiyor mu orada mesela?)

Tabi, tabi… yani şeyi güzelliği o zaten, orada şey diyor zaten gereksiz, gereksiz dediğim anlamlandırılamayan, birbiriyle çok ilişkisi bulunmayan şeyleri bir kenara atıp eee… nasıl diyim… süslemeleri atıp, o meselenin özünü en minimal şekilde nasıl aktarabilirim. Ama genelde bakınca sanatçılarında, bir süre sonra, araştırma aşamasından sonra giderek özünü bulup şey, dalları budayıp gövdesi kalır ya hani ona da gidiyor. Aslında demek istediğim şey, ilk verdiğim örnek yaın uzak kaynaklardan beslenebiliyor. yaaa çok değişiyor benimde mesela yapmaya çalıştığım işlerde nasıl diyim… deşifresi çok zor olcak. (gülme sesleri)

Bazen conseption olarak çok fazla önem kazanıyor yaptığın işler, bazen olabildiğince yalın bir dil üretmeye yönelik noktalara gidiyor, bunların hepsi farklı sanat akımlarına işte gidebilir şeyler. Bazen de işte ne bileyim çok expresif işte ne bileyim expresyonismdeki gibi anı yakalamak, ya da expresyonism deki gibi psikolojik olarak duygusal olarak kişinin o anki durumunu dışa vurması gibi gibi şeylere de gidiyor. Bunların hepsine gidiyor bence, atıyorum mesela performans, performans expresif bir iştir, o an farklı toolları kullanarak, orada ben çok çok fark göremiyorum. İşte bir painting yaparken boyayı fırlatmaktaki hissiyatla, bir audiovisiual performans yaparken ki oradaki controlleri orada işitsel olarak duyduğu müziğe göre çıkarttığın görseli anlık değiştirmek ya da touch screen'i böyle 10 parmağınla kullanmak

falan filan benzer şeyler, benzer expresionlar, benzer temeller. Bakınca o sanat akımının o spesifik değeri varsa genel sanat tarihinde ona da gidebilir bence. Mesela benim performans işlerine girme isteğimin sebebi, çizim geçmişim olmasıdır. Boş kağıtla o kağıda kalemimi değdirdiğimde çizginin gidebilecek yönlerini olabildiğince kaygısız şekilde çizdiğim zaman aldığım haz, bana şu an audiovisiual performanslarda müzikle birlikte, müziği görselleştirirken kontrol ettiğim görsellerle benzer şeyleri veriyor dolayısıyla eğer bu açıdan okununca aslında çok çok geniş değindiği noktalar.

(yani tamamen aslında o köklerden, klasik sanat tarihinde ki felsefelerden ve köklerden besleniyor diyorsun?)

Tabi tabi kesinlikle…

SORU: Yeni medya sanatı sanat tarihi açısından kendi akımını yarattıysa, bu akımı nasıl tanımlarız?

Hımmm….

(Kabın içerisinde durmama durumu, akışkan olması vs herhalde… onları önceki sorularda çok net yanıtladın, ekleyeceğin bir şey varsa…)

Biraz şeydir ya böyle zamanın akışından örnek vereyim, zaman normal anladığımız şekilde ve tasarladığımız şekilde 1-2-3-4-5-6… lineer bir akışı vardır ya. Aslında evrene bakınca lineer bir akış yok biz bir yıldızın bilmem kaç milyon yıl önceki ışığını görebiliyoruz. Dolayısıyla şu an gökyüzünde gördüğümüz yıldızlar farklı zaman evrelerinden gelen yansımalar. Biz kendimize bir zaman kavramı oluşturmuşuz lineer akan ve kendi insanlık sistemimizi o lineer zaman akışı üzerinde kurgulamışız kavramlar gibi aynı şekilde, çünkü bir sistem var işlemeli. Şu anki bilgilerimiz yeterli olmadığı için de simple bir sistem kurmak zorunda kalmışız. Çok farklı iletişim dilleri olsa belki şu an konuştuğumuz gibi konuşmayacağız. Ve geliyor ayrıca o farklı iletişim dilleri. İşte direkt nöronlarla, nano teknolojiyle, nano biyolojik gelişmelerle sürekli bilincin internete bağlı olması gibi konular konuşuluyor ya şu an. Mesela sen bana bunu sorduğunda ben tık diye wikipediadan tırrrttttt diye indirebilicem. (gülme sesleri) Çok farklı bir şey, bilginin, insan beyninin falan filan gelişimi çok farklı olacak bu noktadan sonra. İşte bizim kurduğumuz bilgisizliğimizden ve yetisizliğimizden kurduğumuz bazı simple sistemler var. İşte bu zamanın lineer akması, ondan sonra bazı şeyleri tanımlayıp kavramlar içersine sokup onun duvarlarını çizmek. Aslında bunların hepsi ya da mesela toplumun bir arada kalmasını sağlayabilmek için din, devlet gibi şeylerin sistemleri ortaya çıkartmış olmamız falan filan, bunların hepsi şu an bizim primitif sistemlerimiz ve ileride olmayacak şeyler bence. Buna neden geldim, şu yüzden geldim yeni medyanın, ee şey sanat tarihine bakınca daha çok akımların lineer şekilde ilerlediğini görürsün. Bir öncekinden, ondan çok öncekilerden de feyz alarak ilerler ama hep böyle şeydir, bir önceki akımı reddedip bir tavır olarak ortaya çıkmıştır. Ama yeni medyanın bence o tür bir şeyi yok yani. Lineer bir gelişim sonucunda gelmiş bir nokta değil, bunun olduğu nokta bunların arkasındaki hepsini kaplayan hem geçmişe giden, hem geleceğe giden şeylere, nasıl diyim bir havai fişeğin patlaması bütün yönlere doğru olur ya, geçmişe giden, geleceğe giden, sağa giden sola giden bir genişleme yapısı var. Bu akımı tanımlayabilecek en önemli ve diğerlerinden ayıran yapısı bana göre bu. Anlatabildim mi?

(evet gayet iyi)

SORU: Yeni medya sanatında sanatçının tanımı değişti mi? Yazılımcılar, mühendisler, teknoloji uzmanları, mucitler, hatta program kullanabilen ve etkileşimli sanat nesnesine müdahale edebilen izleyici de sanatçı olabilir mi?

Evettt. (gülme sesleri)

Yok deminden beri konuştuğumuz işte onun tanımlamalarına, genel tanımlamalara karşı da bir duruş olması. Yani nasıl diyim ıı… dolayısıyla sanatçının, üretenin kim olduğu, ne olduğu gibi gibi böyle genel tanımlamaların yanında bir de multidisipliner de projeler olmasından dolayı çok farklı elementler işin içine giriyor. Dediğim gibi işte bizim yaptığımız bazı projelerde işte gidip bilim adamlarıyla çalışıyoruz, onlarla ortaklaşa işler yapıyoruz ya da bir bilim adamı bir çalışmasını sanatsal bir platformda sergileyebiliyor ya da ne bileyim bir izleyici yeni medya için üretilmiş bir araç gereçle kendisi interaktif bir şekilde bir çalışma çıkartabiliyor falan filan… orda hiyerarşik yapıyı da bir noktada şey yapan sarsan ve kıran bir tavrı var bence önemli bir noktası bu. Dolayısıyla tanımlamaları değiştiriyor, yani bu interdisipliner yapı olması güzel bişey (gülüyor) bağlayamadım yaa… Bir daha bakayım.

Tabii ki de şöyle bir mevzu var, şeyde bazı noktalarda farklılıklar var işte, sanatçı tasarımcı, mühendis falan filan gibi bazı farklılıklar var yeni medyada bunların hepsi kesişiyor ok , ama şey hala tartışılabilir bir şey bir mühendisin yaptığı sanat eseri mi değil mi ya da sanat eseri muhabbeti değil de o sanatçı oluyor mu olmuyor mu gibi tanımlamaları soru işareti bence. Benim için yeni medya sanatçısı diyebilmek için önemli bir kriter diyeyim, bir filtre, o zaten benim için genel sanatçı tanımlarından biri, bişeyi çözmek için değil hali hazırda olan bir soruyu çözmek için değil, hali hazırda olmayan bir soruyu sormak için yapıyorsa, yani kendisi sorular soruyorsa, sorulan sorulara cevaplar üretip tasarımlar yapıp onu çözmeye, çünkü tasarım yapmak onu çözmeye çalışmakta bir nokta da bilimin alanına giriyor ya… ama bence sanatçının durduğu nokta daha çok aslında kendisinin sorular soruyor olması. Bu anlamda mühendis eğer olaya yaklaşıyorsa olur, ama işte atıyorum (Bir soruya bir çözüm üretmek için bir şey üretiyorsa) O soru işareti.

SORU: Aklınıza gelen en önemli yeni medya sanatçıları kimler?

Karlsten nikolay olafer elison bir tane daha söyleyeyim.

Türkiye'den?

Ali miharbi'nin işlerini severim. Çok çok da yok sanırım.

SORU: Sanatçının üretimi açısından baktığımızda Yeni medya sanatı ile değişen ne oldu?

(Üretim pratikleri değişti mi sanatçının?)

Yani yine bu multi disipliner yapı hikayesine gireceğim. Zaten sanat teknoloji ve bilimin kesişim noktası olduğu için bir kişinin de bunların hepsine vakıf olabilmesi az görülen bir özellik olduğu için aslında sanatçının kendi üretmesinden çok farklı disiplinlerde ki insanlarla bir araya gelip ortaklaşa şekilde üretimini tamamlaması önemli bir özellik. Atıyorum klasik sanatta heykel, resim gibi plastik sanatlarda sanatçı daha çok kendisi üretir ya, tabi ki şeyde vardır hani bir süre sonra çok profesyonelleşince ve fabrikalaşınca sanatçılar asistanları oluyor yap diyor yapıyor, plastik sanatlarda da böyle, ama benim dediğim öyle bir durum değil. Atıyorum kendisi konsept bir fikir çıkartıyor onun üretimi için, ben birazcık öyleyim en azından, gidiyor işte bir mühendisle çalışıyor ya da gidiyor bir nasıl diyim bir demir ustasıyla, doktorla, profesörle çalışıyor gibi gibi… kişileri bir araya getirip kolektif çalışmaya zorlayan bir yapı var. Ama bir yandan da işte teknik anlamda üretim kendisi üretim

yapan sanatçı ya da tasarımcılar, mühendisler var. Onlarda mesela kendileri hem konsepti, hem işin üretimi işte hem atıyorum işin elektroniğini yapıyor bir yandan işin bilmem nesini yapıyor her şeyini yürütmeye çalışıyor bu biraz makerculture hikayesine değinen, dokunan bir nokta. İkisi de mümkün, ikisinin de kesişim noktası gerçekten interdisipliner üretim metotları izlemesi gerektiği yeni medya sanatının. Çünkü başından itibaren çok geniş her şey var falan filan gibi genel bir tanımlamamız var ama bunun tam tersi de olabilir. Yani bu benim dediğim genel geçer görebildiğim yapısı, ama şey de olabilir atıyorum adam sadece tek başına hiç kimseye ihtiyaç duymadan belki de tek disiplinle dil olarak yada teknik olarak, tek disiplinle işi çözebilir ama bunun mantalitesi, düşünsel background'u çok farklı disiplinlere gidiyor olabilir. İki üretim biçimi var biri phisical üretim bir de teorik üretim, yani o teorik üretimi çok multidisipliner bir backgroundu olup phisical üretimde tek bir disiplinde olabilir, tam tersi de olabilir bunların ikisi de olabilir. Ama genelde bir tarafta multi disipliner bir bakış açısının olması saydığım olasılıklar içerisinde genel yapısı.

SORU: Sizce sanatsal estetik anlayışı/ sanattaki ölçümler vb. değişime uğradı mı?

Bir kere geleneksel sanat ortamındaki genel şey bakış açısı vardır ya, dijital sanatın da o yüzden sıkıntıları var edisyon durumuna daha sonra değinilecek galiba da, eee çoğaltılabilmesi, biricik olması gibi gibi bilmem ne… bir kere o zaten kırılıyor yeni medya sanatında. Bu şey de olabilir, atıyorum bir şeyin sanat eseri olabilmesi için kalıcı olma durumu da tamamen gidiyor çünkü performatif bir süreci de olabilir. Atıyorum şeyler falan var mesela ııı… sadece gök yüzüne belli bir süre ortaya çıkan dumanla mesela yada işte yanan bir nesneyle oluşan bir durum var ve onu yarım saat gözlemliyorsun bitiyor gidiyor. O performatif süreçlerinde işin için girmesi dijital tarafının olması yeni medyanın, kopyalanabilmesi, ondan sonra anlık olmaması gibi gibi şeyler zaten hep klasik sanata ters durumlar. Aynı zamanda üretenin çok farklı olması, izleyicinin sadece izleyici olup işin içine dahil olabilmesi gibi gibi durumlarda zaten ters. Klasik sanatta şey vardır hani sanatçı yapar, ortaya çıkartır ve izleyici gözlemleyen rolündedir. Hepsinin rolünü çaprazlama şekilde oynayan, yer değiştiren santranç gibi düşün aslında bir role playing gibi bir şey. Şeyi söylemiyor, bu burda bu burda gibi değil, bunun tersi de bişey , bunun ikisini bir araya getirince de başka bişey falan gibi sürekli zaten tanımlamalara yeni öneriler sunan benim için öyle bir yapısı var. Nasıl diyim değişime çok uğruyo. Kendi kendini de değiştiriyor, değişime uğradı şu şöyle de diyemiyoruz. Değişime uğratıyor ve kendini de sürekli transforme ediyor bu yapıların. Dediğim gibi çapraz çarpım matematikte ki o durum gibi hani. Gene lineer bir gidişi yok yani.

SORU: Ağda dolaşıma girmiş bir sanat nesnesi çeşitli teknik imkanlarla çoğaltılıp, değiştirilebilir halde. Bu noktada sanat nesnesinin kaybolması ya da bir süre sonra anonimleşmesi ya da sürekli bir metamorfoz döngüsü yaşaması sanatsal nesnenin değerini nasıl etkiler?

Benim için mesela bir noktada iş benden çıktıktan sonra izleyicinin onu şekillendiriyor ve benim tanımladığım en azından kendim için tanımladığım ve yaptığım işe baktığım açıdan değil de bambaşka bir açıdan bakıyor olması izleyicinin benim gözümde işin değerini artırıyor. O iş aslında yaşamaya başlıyor. Şey gibi sen aslında başlamışsın ve bitirmişsin değil süreci, süreç bitmiyor çünkü, senin için senin rolün o iş anlamında bitiyor olabilir ama o işin aslında bir noktada network ağ içinde dolaşma süreci aslında o işin kendi yaşamının başlangıcı. Sen sadece bir neden oluyorsun ok, bir başlangıç noktası sağlıyorsun ama o süreci işin kendisi yaşıyor ve şey… örnek geldi bitane aklıma. Gidebileceği nokta senden daha bağımsız bir

noktaya ulaşıyor. Tabi bu genel bir mantalitesi değil hani. Biten işler de var bitmeyen işler de var. Bu sadece bu soruya direkt verebileceğim bir örnek, insanlık şu anda yapay zeka üretmeye çalışıyor, hatta senle de konuştuk, google'ın yaptığı yapay zekanın kapatılma olayı falan filan daha sonra çok faşist bazı şeyler, noktalara gitmesi falan filan… o birazcık kendi kendine yaşayabilen organizmaya çevrilmesi kendi kendini mesela benim için yeni medya işlerinin sahip olduğu değeri ve gücü ve doğallığı ve saflığı bir arada gösteren bir şey.

(o zaman arada bir şey soracağım senin yaptığın işin dolaşıma çıktıktan sonra başkası tarafından değiştirilmesi ve kendi serüvenini o şekilde farklı bir dönüşümle devam etmesi senin adının anonimleşmesine sebep olabilir, eser artık senin ilk yaptığın halde değil, sanatçı olarak bununla ilgili bir kaygın var mı?)

Şey var ne yazık ki, Orton'un bu konudaki tavrı çok güzel sanatçı egolarından tamamen sıyrılmış olma hali, bir noktada benim açımdan baktığında benim yaptığım işerde anonim isim şeklinde değil de bir nokta da benim ismim şeklinde yayılıyor yani. Dolayısıyla burada bir ego durumu var. Mesela şöyle bir örnek vereyim dijital olarak yaptığım ve dijital platformda sunduğum işim var bir animasyon işi yahut bir çok işim şu anda internetten download edilebilir modda. Ben o noktada şey açısından bakıyorum, yüzlerce kez belki binlerce kez download edilmiştir, insanlar bunu farklı noktalarda kullanmıştır falan filan ben o noktada biraz da işte open source durumuna da değinilecek, bunu belli bir kalıp içerisinde koruma içgüdüsüyle değil de olabildiğince o ağın içerisinde çok insana yayılması ve o insanlar tarafından kullanılabilir hale getirilen artık bir nesne veya obje ya da bir data olması benim açımdan hoşuma gidiyor. Bir bitkinin çıkıp çiçeğinden bir arının onun polenlerini alıp, gidip onu farklı bir şeye dönüştürme süreci vardır ya doğada çünkü böyle bir gelişim süreci vardır ya, ekosistem süreci, aslında bu işlerin ağda networkde dolaşıyor olması da kendine bir ekosistem yaratıyor ki, bu da White cube dediğimiz ortamda yada işte sadece belli bir kesimi entelektüel anlamda ulaşabilen kişilerin himayesinde kalmamasını sağlıyor aslında. Bu açıdan bakınca da bu dolaşımın sağladığı bir demokratikleşme ve biraz önce ve internetin de tabi çok büyük etkisiyle, bir süreç var. Bu noktada bazıları, ben ikisini de aslında yapıyorum. Bazılarını… eee bazıları tek oluyor, bazıları çoğaltılabilir oluyor. Bu işin üretim medyumuyla da alakalı yani. Fiziksel bir enstalasyonsa tek sonuçta, ama dijital bir medyumda yapıldıysa çoğaltılabilir oluyor. Yada dijital bir medyumda yapılıp da korumaya aldığım bazı çalışmalar oluyor gibi, aslında şey eee… genel geçer sanatçıların nasıl diyim koyduğu izlediği yöntemlerin yanında ben bütün yöntemleri deneyimlemeye çalışıyorum. Çünkü bütün yöntemlerin gidiş noktası, süreçleri çok farklı. Bütün yöntemleri aslında deneyimleyip algılamaya çalışıyorum. Kişisel olarak hepsini deneyimlemeye çalışıyorum ıımmm dıt dıt dıt dıt… değeri konusunda şey benim açımdan çok şey yok… yani negatif anlamda kattığı bir değer yok ama gidersin işte şey…

(sen süreçsel olarak gördüğün için daha pozitif anlamda bir değer olarak görüyorsun öyle mi?)

Evet. Şey de enteresan geliyor o, biriciklik ve ulaşılamazlık durumu zaten bir noktada problemli bir nokta bu işte kaynakların açılması, bilginin açılması gibi gibi şeyler, toplum işte konuştuğumuz gibi özgür bilgi platformuna sahip olabilecek ya, ben tam tersine işte bunların daha fazla açılması, yaygınlaşması, bu mantalitenin aslında uzun vadede insanlık kültürüne çok daha fazla, korumacı bir tavırdan çok, paylaşımcı bir tavır olmalı. Bu da yeni medyanın aslında sanat sistemine kattığı güzel değerlerden birisi. En azından artık bunun sorgulanabiliyor olması. Dijital sanat da bunu çok önemli bir şekilde getiriyo, bu soru işaretini.

SORU: Yeni medya sanat ürününün değerini belirleyen kriterler nelerdir?

Gülüyor.

(yoksa yok diyebilirsin. Yani şu açıdan diyorum, burada tabi ki soyut değerden bahsetmiyoruz, maddi değerden bahsediyoruz, bir işi ortaya koyarken mecburen teknoloji kullanılıyor veya bir takim maliyeti çok daha fazla araç gereç… asıl çıkış noktası şu galeriye götürdüğün 1m2lik bir çalışmanı, cm2 ye düşen boya miktarı, sanatçının adı, tekniği vs. gibi o eserin değerini belirleyen parametreler eserin maddi değerini belirler ya, galerici veya koleksiyoner ona göre bir fiyat biçer. Şimdi böyle bir malzeme yok elimizde biz neyle belirliyoruz onu.)

Ya zaten sanat da değer yaratma mevzusu bence daha çok, malzemesinden çok sanatçının bütün süreci ve kendi sanatsal yolculuğu ve genel sanat tarihi içinde bulunduğu nokta ya aslında daha çok bu önemli. O işin değeri malzeme , emek anlamında 1 se, o noktaya gelinceye kadar sanatçının bütün hayatını geçmişine bakıp bütün üretimlerine ortaya nasıl bir yeni fikir koyduğu yada işte sanat tarihindeki önceki içerikleri nasıl bir araya getirip, kendisinden de bişey kurup, koyup ortaya çıkardığıyla da asıl değerini belirliyor ya malzemenin değerinden çok. Dolayısıyla klasik sanatta bence önemli olan sanatçının sürecinde yarattığı değerlerin son noktası değerini belirlemek için. Bence yeni medya durumunda da şey benzer bir durum var. Ben kişisel olarak değinmem gerekirse fiyat koyma anlamında, background, bu zamana kadar gelinen gelişim süreci ayrı bir değer, bu en önemli kısım, ve üretimin ve malzemenin kattığı değer. Atıyorum yeni medya işi bir tual resminden çok çok fazla maliyetli olabiliyor çünkü o teknolojileri bir arada kullanıyor yada belki olmayan bir teknoloji yaratmaya çalışıyor falan filan… atıyorum projeksiyonlu bir eser satılacaksa eğer ben projeksiyonun satış maliyeti, sistemi, o içerik , üretim için farklı mesleklerden birileriyle çalışıyorsam onların emeği, galeri payıdır klasik çok çok farklı bir yöntem yok gibi, benzer yöntemler var gibi. Ama dediğim gibi teknik tarafı dişer çalışmalara göre maliyeti daha yüksek. Dolayısıyla önemli bir kalem o olmuş oluyor.

SORU: Yeni medya sanatında edisyon konusunda ne düşünüyorsunuz?

(Çoğaltılabilir kopyalanabilir sınırlı sayıda koymuş olsan bile bir takım teknik olanaklarla kopyalar… olması gerekiyor mu doğası bu mu, yoksa klasik sanatın getirdiği biriciklik edisyonla korunmalı mı?)

Bunların hepsi değer yaratmak için çıkartılmış yöntemler. Dijital edisyonu olabilecek bir şeyden bahsediyorsak eeee… sınırsızlaşması da başka bir problematiği getiriyor, sınırlılaşması da başka bir problematiği getiriyor benim için. O yüzden farklı yöntemlerle gidiyorum. Edisyonsuz işlerim de var edisyonlu işlerim de var. İkisinin de problemli olduğunu düşünüyorum işte.

(Sınırsız olması ne gibi bir problem yaratabilir ilk aklına gelen ne bu konuda?)

Aslında benim yaptığımişlerde bazı videolarım çok fazla festivallere yayıldı, bir galeriyle çalışırken şey yaptık festival edition olayı başka, sanatsal enstalasyon seklinde kullanılacak edisyonu başka. Festivale gidecek işin kalitesinden tut da sergilenmesi başka, galeri tarafında kalitesinden tut da süresi, sergilenme şekli başka oluyor.

(Galeride mecburen şey işin içerisne giriyor onu bir kolaksiyonere sunmak, izleyiciden ziyade. O yüzden kumaş farkı var gibi mi?)

Aynen öyle, aynen öyle. Kumaş farkı dediğin şey güzel. Bitanesinden asıl ana bir heykelinn var diğerinde onun prototipini yapıp yaymışsın gibi bir fark var. Dijital tarafta da böyle olabiliyor festivale daha küçük bir partını yolluyor mesela, 5dk yolluyor, ama asıl iş 10

dk., onun içerisinden çıkartıp belli bir teaserını veriyor. Aynı iş olmasına rağmen farklı sunum yöntemleri farklı deneyim yöntemleriyle farklı bir nasıl diyim senin sinema screaninde izlemenle , bir oda da özel ses sistemi, enstalasyon şeklinde izlemen sonucunda ortaya çıkacak deneyim farkı da önemli. Yaptığım işler deneyim bazlı işler olduğu için, işin içine ne kadar girdiğin, o işin farklı noktalara gidebilmesini sağlıyor ki bence bu tek işin iki yöne üç yöne bölünmesini de sağlıyor. Temelde datanın aynı olması ama o datayı farklı işleyebildiğin ve farklı türevlerinin ortaya çıkartmanla da alakalı bir şey bu edisyon durumu. Birazcık ben böyle yaklaşmaya çalışıyorum.

Sınırda tuttuğum bir özü oluyor, bir yandan yaydığım bir tarafı da oluyor. İkisini de iç içe geçirebilecek bir yöntem nasıl olabilir. Mesela bizim softwaer üzerinde çalışıyoruz. Osman bahseder sana stüdyo olarak art directionı üstlendik. Osman creative koddingi üstlendi. Mesela orada şey iki yöntem olacak, bir bizim performe edebileceğimiz bir yapısı olacak, kendşmize sakladığımız bir taraf var. O toolu olduğu gibi yayınca da standart haline gelmeye başlıyor, o standart haline gelme durumu da şey işin değerinin çok fazla tüketilmesiyle popülerleşmesi anlamına geliyor. çok fazla olmasının riski var. Bir kısmını tutmamızın sebebi bu, belli özelliklerini çıkartıp open source haline getirmeyi paylaşmayı düşünüyoruz. Paylaştığın ama bir yerde de namahrem bir noktanın olduğu bir şey haline dönüştürüyor. Bu iki bakış açısını sentezleme durumunu bulmak. İkisinin de poztif ve negatif tarafları var şey olarak bakamıyorum abi full açık takılmaca benim için değil siyah beyaz değil.. o iki farklı tanımın şart duvarları değil, yeni bir öneri üretmek gibi.

SORU: Copyright meselesi yeni medya sanatında nerede duruyor? Eserler korunabilir, saklanabilir mi?

Valla bu meseleyi çok iyi bilmiyorum. Copyright meselesine çok hakim değilim gerçekten. Öyle çok gördüğün gibi rahatım henüz. Profesyonel aşamaya belki de gelmediğim için henüz çok da takmıyorum. Benim şuan yaptığım işler stüdyomuzda çürüyor, paslanıyor, korunamıyor (gülerek). Tabi korunabilir saklanabilir işler. Mesela Türkiye'deki örneklerden Borusan müzesinin aldığı yeni medya işleri var. Bunlar gayet saklanabiliyor. Ama tabi ki de çok zor mesele. Bir kere teknoloji sürekli değişiyor, ondan sonra atıyorum 70 de bir diskette olan datalar ne kadar kalacak acaba? O datayı başka bir medyuma aktarmak onun, eserin orijinalitesini, orijinal yapılmış halini bozacak mı gibi sorular oluyor. Sürekli bir data storage durumu farklılaşıyor, sürekli bir risk var yani. Hard disklere koyduğumuz datalar bile bir anda silinebilir. Ama işte yavaş yavaş cloud sisteme geçiliyor, online data storage hikayesine geçiliyor hani, oralara atınca datadan bahsediyorsak dijital datadan, oralara atınca belki güvenilirlik durumu artabilir, ama o zamanda korunaklılık durumları devreye giriyor. Ona göre korunabilen bir server bulmak gerekiyor. Dijital datadan girdim direkt, şöyle de şeyler var, bilemem kaç bin yıl, yeni yapılmış, kapak kadar şey, transparan bişey, quartz mıydı ya?, doğada bulunan bir element, elemente lazerlerle data işleniyor, ve bilmem kaç bin yıl bilmem kaç terebayt bozulmadan, hatta sonsuza kadar kalabiliyor, öyle bir haber gördüm. Bu tarz gelişmelerle tabi ki hem data storage durumu, yaptığın eseri saklanabilirliği sonsuza kadar gidebilecek, yani biz de bir geçiş dönemindeyiz yani şey olarak, sonuçta dijital sanat, dijital eserler yeni çıktı, son 40 yıllık 50 yıllık diyelim bir süreçten bahsediyoruz. Ve biz de tam bu sürece denk geldik dolayısıyla bu soruları sormanın nedeni ne şu an çözüm doğru düzgün bulunamamış olması. Biraz önce dediğim gelişme gibi, bilim ve teknolojilerdeki gelişmeler sayesinde 50 yıl sonra bunları konuşmuyor olacağız muhtemelen.

(veri olarak saklanabilceğini mi düşünüyorsun sadece?)

Şu an veriden bahsettim ama physical anamda da şey, bi kinetik bir enstalasyon ya da işte audio visual bir enstalasyon düşünelim işte onlarda normal fiziksel bir enstalasyonla benzer süreçlere sahip. Saklama mantaliteleriyle benzer koşullara sahip.

(Aslında bunu şunun için soruyorum, vhs ve beta kasetleri artık çalıştırmamamız gibi düşün. Bu ürettiğin teknolojinin sistemini 30 yıl sonra sistem eski olduğu için yeniden revize etmek zorunda kalacaksın yeni teknolojiye uygun olarak korunabilmesi için ya da komple kendi doğal sürecinde organizma bir yapı gibi bitme süreci o teknolojinin bitmesiyle son bulacak. Oradaki düşünceni merak ediyorum?)

Eyvallah anladım. Yani… vhs mhs olayından girdiğin için, bana şey gibi geliyor teknolojik eğer gerçekten olması gerektiği gibi saklanmak isteniyorsa saklanır. nam juke paik'in işleri mesela hala müzelerde olduğu haliyle sergileniyor ve onlar için özel ekipler, sistemler kurulmuştur, tutulmuştur, onların bakımını yapıyordur bilmem ne. O iş üzerine kafa yorulursa olduğu gibi saklanma imkanı var. Ama dediğim gibi bi yandan datanın, medyumun değişmesi var o da dediğin gibi yaşayan organizmadaki gibi ölme durumuna da getirebilir. Sanatçı muhtemelen bunu ön görerek o işi yapmıştır. Sanatçı açısından belki işin sürecinin bir parçası da o olabilir. Bilinçli olarak yapılıyorsa ama yapılmıyorsa, olduğu gibi saklanmasını istiyorsa mümkün yani bence. Şey de mümkün önemli olan datadır. Medyum veya teknikten çok onun içeriği önemlidir bakılıyorsa, atıyorum o filmi vhs de değilde dvdye convert edebilir. O tür teknolojik gelişmelerlede şekil değiştirebilir. bunlar benim için çok dert değil. transforme olması o işin, sonuçta teknoloji, sanatçı bunu biliyor olmalı. Teknolojik bir şey üretiyor ve o teknoloji zaman içerisinde değişecek , o gelişim sürekli oluyor. Dolayısıyla bu çerçevede üreten birisi buna farkında olacağı için buna göre önlemler, sözleşmeler bilmem neler alınıyordur. Biz mesela publik space'de kinetik enstalasyon çalışması yapacaktık, henüz gerçekleşemedi ama şey… onaylayan tarafa şey garantisini veriyorduk, bilmem kaç sene bakım garantisi falan. 150 sene yıl sonra ne olacak bilemiyorum benim için çok dert değil 150 yıl sonrası. Belki 50 yaşında bunları seninle konuşuyor olsam belki de farklı olur. Bir müze benim işimi almadı deneyimlemedim, o işle karşılaşmadan çok sorgulamıyorsun ya, o durumdayım yani. Ama benim için data şekil değiştirebilen bir şey , özü korunarak medyumu değişebilir bir şey.

SORU: Yeni medya üretiminin sanat nesnesi olup olmadığına kim karar verecek?

(klasik kurumlar mı buna cevap verecek, yoksa sanatçı, yazılımcı, mühendis sanat nesnesi, ben bunu üretip, dolaşıma soktum, insanlar izlesin etkileşime geçsin kullansın vs dediğinde mi…)

Valla çok derdim de değil açıkçası, bu meseleler kişiden kişiye değişen, çok öznel meseleler olduğu için şeyi çok takmıyorum genel olarak, bu mesele sanat mı değil mi, kime göre sanat kime göre değil falan. Bu tarz sorularda zorlanıyorum biraz çünkü çok şey değil, tanımlama ihtiyacı duyduğum şeyler değil şu şudur bu budur buna şunlar tarafından karar verilir tanımlamayı bu yapar o zaman değerli olur gibi hiyerarşik yapılara ya da işte sistematik sistemlere veya kavramlara birazcık mesafeli olmaya çalıştığım için o yüzden çok kafa yorduğum meseller değil. Bu konu üstüne düşünüp bişey söylemek gerekiyorsa… şöyle bir şey diyebilirim özünde hiç şey olmayan, hani yaratılan bir değer ya o ama o yaratılan değeri bambaşka bir insan çok farklı noktalara değinerek….

(soru sordurması mevzusu, demin bahsettiğin şey aklıma geldi. Onun üzerinden kurguladığını düşündüm. Kurumların tanımlamadığı bir kişinin, olmayan bir soruyu sorması ve seni bunun üzerinde düşündürmesi senin için temel mesele…)

Evet, benim için değerli bir mesele, atıyorum kendi çapında doğal bir şekilde bir şey üretip bazı şeyler soruyor diyelim temel özünde nedir, çevrendeki inputları alıp bu nedir, geçmiş olur, doğa olur, bilim olur, toplum yapısı olur, tüm bu imputları alıp kendi özünden de bir şeyler katıp dışarıya bir soru sorma durumu, filtrelerinden geçirip bir output verme şekli ya birazcık temel tanımı benim için sanatın temel tanımlarından. Bu çok geniş benim için, bilmem ne kurumunun, bilmem ne eleştirmeninin karar veriyor da onlar bana dünya sisteminin içinde bulunduğu boktan durumun nedeni bu kurumlar, birileri bi şeylere kara veriyor ve tanımlıyor. Neden o şekilde bir ilerleme şekli olsun, olasılıklar sonsuzken, üç beş olasılığa takılı kalmanın manası nedir, bu gelişimi yavaşlatan bir şey. O yüzden bu bu açıdan sorguladığım bir mevzu.

SORU: Yeni medya sanatı için başyapıt diyebileceğiniz sanat eseri/ işleri var mıdır? Neden bunlar başyapıttır?

Offf akademi yaa akademi (gülüyor).

(Yoksa yok de. Yok deme özgürlüğün var.)

Başyapıt demek için bu anlamda çok büyük bir bilgi birikimine sahip olman lazım. Benim o tarz iddialı, buna da biraz felsefi açıdan cevap vereceğim, o tarz iddialı söylemlerden ve tanımlamalardan da bir noktada kaçınmaya çalıştığım için, çünkü gene bir şeyin üzerine koyuyorsun. Bir şeyi bir şeyden üstün görme mantalitesi sorgulanması gereken bir mevzu bende. Bir şeye eser demek ya da sanatçı demek, dokunulmaz… her şeyin hayatta sorgulanması gerekir, tanrının da sorgulanması gerekir, dinin de, devletinde, öyle.. insanın en önemli özelliği sorgulaması. Gene başyapıt demek sınır koymak demek. Benim söylemime biraz ters. Ama sevdiğim işleri sana kaynak olarak yollarım istersen.

SORU: Dünyada ve ülkemizde yeni medya sanatının sergilendiği, sanatseverler/ takipçiler tarafından ciddiye alınan festival, bienal vb. organizasyonlar var mı?

Benim için en önemlilerinden bir tanesi Ars Electronica müzesi ve festivali. Aynı zamanda ZKM Almanya'daki medya sanatları müzesi, bir çok festival sayabilirim, mesela Kanada'da Elektra festivali var, ondan sonra Türkiye'de amber festivali, Borusan yeni medya sanatı üzerine koleksiyon yapıyor ve sergiler getiriyor o önemli. Mesela bence Borusan müzik evi çok önemliydi. Oraya 2008 yılında galiba gelmişti. Madde ve ışık sergisi, Madde ve Işık sergisi benim için Türkiye'de vay anasını dediğim sergidir. Yurt dışında işleri gözlemleyip Türkiye'de görmüş olmam da beni çok mutlu etmiştir. Onun yanında 2012 yılında yada 2013 yılında başladı yanılmıyorsam Contemporary İstanbul'da Pulg in kısmının açılmış olması. Daha çok genel izleyiciye yeni medya sanatının bazı örneklerinin sunulması anlamında güzel bir platform oldu.

(İnternetten takip ettiğin var mı?)

Kanada'da BIAN o da dijital sanat, sanat ve teknoloji bienali aslında spesifik olarak,

Fransada…

(Bunların hepsi mekânsal ama internet ortamında takip ettiğin var mı?)

Webart mı?

(web art'dan ziyade dünyanın çeşitli yerlerinden yeni medya işlerini platform olarak toplayan oluşumlar var mı?)

Bloglar falan çok var. Türkiyede neredeyse yok aslında. Dünyada bitforms gallery var New York'da yeni medya örnekleri sunuyor. Var baya var, ben sana yollayayım bunları. İlk aklıma gelenler bunlar.

SORU: Sizce yeni medya sanatı en çok hangi mecralarda sergileniyor?

Bence festivallerde.

SORU: Yeni medya sanat eserlerinin sergilendiği mecralar sizce sanatsal üretimi kısıtlıyor mu, yoksa daha fazla olanak mı yaratıyor?

Festivali konuştuk. Public space zaten çok önemli bir nokta. Public space'de de çok fazla yeni medya enstalasyon ve hani sanatın galeri ortamından çıkıp public space giriyor olması, bir yandan internet ayağının da devam ediyor olması, zaten hem dijital data akışı içerisinde yer bulabilmesini sağlıyor, hem kapalı ortamlarda müze, işte galeri gibi ortamlarda var olmasını da sürdürüyor, aynı zamanda public space de de toplum içerisine karışmasını sağlayan ortamlarda, dolayısıyla yine en başa dönüyoruz konuşmaların, çok fazla platformu var sınırlama durumu yok. Açık bir nasıl diyim, belki de en açık sergileme biçimine sahip bir form diyelim. Klasik sanatta ne bileyim gidip oraya görmek bambaşka mevzu ama form değiştirip, visual realty gözlüğünü takıp o eserin içinde dolanabileceğin dönemler geldi şu an. Dolayısıyla evinde artık telefonuna takıp onu deneyimleyebildiğin visual realty de bu noktada önemli bir kazanım sağlıyor. yeni medyayanın o medyumda üretilen işleri artık şey bütün, gözlüğü … gözlükler var ya mesela Samsung gr. Takıyorsun telefona gözlemleyebiliyorsun. Dolayısıyla giderek de artıyor. İşte o yeni kavramı tırnak içinde, sürekli yeni çıkan platformlara yeni medyanın özelliğinde olan form değiştirme olayı, form değiştirip dijital bir dataya da dönüşebiliyor. Form değiştirip müzede de yer alabiliyor bilmem ne… Dolayısıyla bunun da açık ucu bence.

SORU: Yüzeyden ekrana, White cube'den ağa taşınan sanat nesnesi sergileme ve sunum açısından aurasını kaybetti mi?

Yani şöyle şeyler de olacak hani ıı…. Bir şeyi kaybetme durumu yok bence, bişeyi kaybetmez şekil değiştirir. Olan değerin üzerine başka değerler ya da başka tanımlamalar katarak farklı şekillere bürünür. Bu da evrimin temel yapı taşlarından biridir. Bir bileşen farklı bir bileşenle yada bir olasılık farklı bir olasılıkla birleşip farklı bir olasılığı ortaya çıkartır ya da başka bir bileşeni ortaya çıkartır. Dolayısıyla gene bu transformasyon durumu hani o süreçten bahsettik ya, transformasyon durumu var. Atıyorum immersive bir deneyimsel enstalasyon vardır onu çekersin dokümantasyonunu koyarsın hiç bir zaman değeri belki azalır demek o anlamda doğru olabilir.

(değeri değil de belki etkisi)

Etkisi. Etkisi azalır. Sen flat bir screende onu izliyorsundur falan sadece görsel ve işitsel bir deneyim yaşıyorsundur. Ama immersive bir enstalasyon mesela yeni medyada işte bizim de uğraştığımız bir şeyde, sen o an bir ortamın içerisindesindir, zamansal olarak da mekânsal olarak da bişeyi deneyimliyorsundur, işitsel olarak da, kokusal olarak da atıyorum… görsel olarak da bir şeyi deneyimliyorsun. Bu doğal olarak flat screen'de deneyimlediğinden çok farklı bir şey, etkisi başkadır. Ama zaten soru ve karışıklık şurada başlıyor, yeni medya sadece immersive bir şey yapmıyor, sadece web ortamında çalışan işler yapabiliyor, sadece immersive ortamda da çalışan işler yapabiliyor. Yani aslında şey… yeni medyanın problemi değil bu çünkü yeni medya çok farklı dillerde, çok farklı medyumlarda işler yapıyor.

Dolayısıyla sormamız gereken soru şu, o işin hangi medyumda yapılıyor, hangi medyumda sergileniyor olması işin etkisini değiştiriyor kişiden kişiye. O gerçekten bir space'de, bir mekanda yapılıyorsa, performans şeklinde yapılıyorsa, evet orada olman o işin gerçek etkisini alabilmen için çok daha doğru oluyor. Ama atıyorum adam sadece web ortamında deneyimlenecek bir şey yaptıysa onun değeri ve medyumu o olduğu için o medyumdan izlendiği için gerçek değerine ulaşıyor oluyor. Şeyle daha fazla alakalı, hangi medyumda ne için yapıldığıyla daha fazla alakalı.

(bence burada şöyle bir sorun çıkıyor, teknolojik imkanlar hem alt yapı imkanları hem maddi imkanlar demokratik olarak paylaşılmadığı için toplum tarafından, sanatçının tasarlamış olduğu bir teknolojik çalışma, atıyorum web art ortalama bir şey ön görüyor. Şöyle bir ekranda izlenecek, şöyle bir ses düzeni olacak ve şu kadar internet hızı olacak…. Herkes eşit şartlarda olanağa sahip olmadığı için buradaki kayıp ya da onun ön gördüğünün gerçekleşmiş olmaması durumuna nasıl bakıyorsun kurgulayan sanatçı açısında?)

Her zaman kurgulayan kişi kurguladığı ortamlarda işinin sunulmasıyla işin gerçek değerine ulaştığını düşünür, var sayar. Yani ben de buna katılıyorum. Bir projeksiyonun ışık gücü bile onu kurgulayan kişi için bir parametre. Benim yaptığım işler çerçevesinde diyelim baktığımız zaman deneyimsel bir şey yapıyorsan olabildiğince en iyi şekilde izleyiciye geçmesi onun etkisi arttıran bir şey buysa amaç. Ama işte sadece text'ten oluşan bir yeni medya işi de olabilir. Onu telefonda da görebiliriz. Yine aslında şeyle ilgili o işin yapılış amacı, kurgusuyla ilgili bir şey. Ama hem evet hem hayır diyebiliyorum senin bu sorduğun şeylere. Çünkü genel olarak yeni medya işleri çok farklı disiplinlere sahip olduğu için iş bazında değerlendirmek gerekiyor. Tür olarak değil yeni medya sanatı olarak değil de o yeni medya sanatının içerisinde üretilen işin ne amaçla ve ne doğrultuda üretildiğine göre değerlendirmek gerekiyor bunların hepsini.

SORU: Yeni medya sanatı izleyicisi ve deneyimleyicisini nasıl tanımlıyor?

Hımmm…..

(Belki biraz açmam gerekebilir. Etkileşimli bir iş yaptığın zaman işin içine dahil olan izleyici işin bir parçası haline mi geliyor, yoksa hiyerarşik yapıyı koruyarak izleyici olmaya devam mı ediyor gibi… nasıl konumlandırıyorsun işlerinde izleyiciyi? Ve ya işi ağ içerisinde dolaşıma sokması izleyiciyi başka bir konuma taşıyor, senin dağıtımcın oluyor mesela.)

Kendi açımdan bakacağım çünkü çok geniş bir konu. Hiçbir soruya net bir cevap vermek mümkün olmadı. Ama kendi yaptığım işlerde diyelim daha önce de söylediğim gibi, izleyicinin… ben belli bir fikirden belli bir konseptten yola çıkarak bir iş üretiyorum. Ama çerçevesini tam olarak konturlu bir şekilde paketleyip sunmuyorum. Bunu da nasıl yapıyorum yöntem olarak deneyimsel işler yaparak yapmaya çalışıyorum. Şey değil böyle atıyorum, onun yanına böyle conceptual art'da olduğu gibi metinle destekleyip, ben bunu düşündüm, bununla oku, bunun üzerinden anla, düşünmeye başla şeklinde değil, ıı kendimin bir derdi oluyor ama o derdi izleyiciye empoze etmek gibi bir anlaşılabilirlik kaygısını en aza indirmeye çalışıyorum. Dolayısıyla izleyicinin de bu noktada aslında, bilişsel olarak kendi backgraound'una göre, knedi deneyimine göre o işten aldığı ya da işte ona çağrıştırdığı farklı noktalara göre işin tanımını ve anlamını başkalaştırmasını sağlamaya çalışıyorum. Benim için bu önemli bir nokta. Çünkü yaşayan bir organizmaya dönüşme süreci ve hani bir noktada benim kontrolümden çıkıp benim ön göremediğim başka noktalara evirilme sürecini kendi açımdan gözlemlemek, o işle ilgili diyelim hoşuma gidiyor. Benim anlatmaya çalıştığım şeyden bambaşka bir şey algılama ve yorumlama şansına sahip izleyici. Ben bunu anlattım

bunu anlasın gibi bir derdim yok. Böyle bir şart, çizgi, kontur durumu yok. Ben olabildiğince kendi motivasyonumdan, kendi fikirlerimden ya da işte kendi algılarımdan bir şey ortaya çıkartıyorum ama o çıkan şeyi izleyicinin kendi backgraund'una göre yorumlamasını bekliyorum. Sınırları şart bir şekilde çizmeyip, deneyimsel bir şey çıkartıp, kişilerin farklı çıkarımlar çıkartabilmesinin ucunu açık bırakmakla mümkün oluyor benim açımdan. Bu süreci gözlemlemek de beni heyecanlandıran bir şey oluyor. Hep başından beri söylediğim bu genel geçer tanımlamalar, genel geçer konturları daha geçişken bırakma durumu benim için temel noktalardan birisi aslında. Benim dertlerimden birisi. Şey önemli bir mevzu, her şey hibritleşiyor hayatımızda, gerçeklik dediğimiz şey de başkalaşıyor. Nasıl diyeyim., şu an yaşadığımız gerçeklik var, başka bir gerçeklik duruyor virtual reality ondan sonra bunların bir araya gelmesiyle hibrit realty dediğimiz alan ortaya çıkıyor bu mesela iki üç farklı şeyin bir araya gelmesi. Ondan sonra işte hani teknolojik ve bilimsel gelişmeler sayesinde organikle inorganik bir araya gelmeye başlıyor evrimsel sürecin sonucu olarak. Kendi ürettiğiniz şeylerle atıyorum, cep telefonu bile buna bir örnek, ilk örneklerden. Vücudumuzun bir parçası haline gelmeye başlıyor. İnsanlık olarak da hibritleşmeye başlıyoruz. Dur nerden geldim ben buraya…

(kullanıcıyı konumlandırmandan geldin. İzleyiciyi yıktın. İzleyici hem deneyimleyicisi hem sınırsız kullanıcısı…)

Neye geliyordum unuttum ben.

Son bölüme geçelim…

SORU: Sanatın izlenmesi ve hatta üretilmesi için her zaman var olan finansör ve garantörler yeni medya sanatı ile değişti mi? (Söylemek istediğim şu finansal açıdan özgür bir platforma kavuşabildi mi?)

Bütün sorularına cevaplar evet ve hayır yani. Nereden düşünmeye başladığına baktığınla çok değişiyor. Eeee…

Evet çünkü eğer bir enstalasyon yapmak durumundaysan ve multi disipliner bir yapı ortaya çıkartacaksan evet insanlarla çalışman lazım. İnsanlar emek vereceği için belli bir karşılığını vermek durumundasın bu yüzden hali hazır sistemde olan karşılık verme, bişeyi üretmek istiyorsan, bişeyi yaptırmak istiyorsan karşılık verme durumundasın. Bu yüzden finansal bir bağlılığın var. Ya da teknik olarak, teknolojik olarak yeni teknolojileri kullanacaksan, yeni teknolojiler de maliyetli olduğu için yine finansal bir bağ var. Zaten hali hazırdaki sistem içerisinde bağımlılığımız var. Kapitalist sisteme, para temelli sistem gibi gibi… şeyler bizi bağlıyor evet. Ama yeni bir alan açtığı nokta da atıyorum artık çok simple , şu telefonun olması sana ses kaydı, video kaydı gibi gibi… bir çok insanda olan divace bu ama aslında herkese temel basic noktada olanak sağlıyor, teknik şeyleri yapabilmesi için. Bir yandan da toplumda da demokratikleşen, birçok kişinin ulaşabildiği platformlar da oluşuyor bir yandan. Ama oluşmayan noktalar da var. Dediğim gibi yapacağım projeyle çok alakalı konular. Eğer büyük bir enstalasyon yapmak istiyorsan, public space 'de mesela devletle alakan olmalı. Gerekli izinleri almalısın. Büyük bir ekranda iş yapmak istiyorsan sponsorluk , finansörlük gibi şeylerle iletişimde bulunup kaynak sağlamalısın. Ama bir yandan da dediğim gibi işte artık 3d printerların çıkması. Senin fabrikaya gidip CNC aletinde üretimini yaptırmanda mümkün kendi atölye ortamında 3d printerlarla robotik kol üretme imkanın ya da kinetik bir heykel üretme imkanın mümkün de oluyor artık. Bir yandan da böyle gelişen noktası var. İkiside mevcut hala. Hep de olucak zaten Ne yazık ki tam olarak bağımsızlaşabilecek ne de tam olarak bağımlıyız.

(her ikisi için de alternatifler olacak)

SORU: İnternetin sunduğu imkanlar, geleneksel sanatın kurmuş olduğu sosyo-ekonomik ve de ekonomi-politik bağları nasıl değiştirdi? Bir üretimi sanat statüsüne taşıyan ilişkiler sistemi (sanatçılar, küratörler, koleksiyonerler, müze yöneticileri, galeriler, eleştirmenler ve diğerleri…) internet ağı üzerinde değişime uğradı mı?

İnternetin sunduğu olanaklar çok fazla. Yani şimdi normalde şeydir ya, internetin var olmadığını var sayıyoruz. Ne yazık ki sanat sektörünün belli kurulmuş bir yapısı var ya küratör, finansör, sergilenecek ortam cart curt. Bunlara ulaşabilmek için ne yapman lazım, işte işlerini paylaşman lazım, hani bazı otoriteler tarafından kabul görülmesi lazım falan filan. Network yapabilmesi lazım, insanlarla ilişkide bulunman lazım işte, o ilişkiyi sıcak tutabilmen lazım ondan sonra gibi gibi bin tane şey. Yolu yordamı var klasik ortamda. Ve birazcık da aslında bence kişisel bağlarının da güçlü olması gerekiyor. Business modeli çıkartmış ve onun üzerinden de ilerleyebiliyor olman lazım ne yazık ki. Ama internetin getirdiği şöyle bir güzellik var sen tek başına evinde bir iş yapıyorsun, tamamen bu tarz kaygıları, atıyorum işte en basiti açılışlara gitmek durumundasındır sanatçıysan, bilmem neysen, çünkü orada gidince yeni networkler yeni bağlantılar, o tarz klasik business modeli yani bunlar. Bunların hepsini uygulamak zorunda kalmayıp, kendi başına ürettiğin şeyi internet ortamında paylaşıp, internet ortamında farklı ağ ve networkler, farklı kişiler tarafından görülüp, senin başvurmadan yapabildiğin, başka networklerde paylaşılıyor paylaşılıyor… eğer iyi bir işse aklının ucuna gelmeyen noktalardan sana teklifler gelebiliyor. Ben mesela bunu çok önemli bir şekilde yaşıyorum. Çok çok daha fazlası da olabilir. Olmalı da zaten. Şu açıdan gireceğim benim gidip artık kişisel olarak büyük firmalarla fiziksel olarak iletişime geçme gerekliliğim ortadan kalktı, sadece o platforma koymakla o kişiler tarafından görülebilir olmamı sağlayan bir platform internet. Ve senin hiç aklına gelmeyen bilmem ne firması bizim başımıza gelen işte, atıyorum Chanel gelip sana iş teklifinde, commercial artwork yapma teklifinde bulunabiliyor. Allah'ın Amerika'sındaki firma senin işini görüyor beğeniyor ve geliyor. Dolayısıyla şey, bu klasik anlamda ilişki kurma, network kurma yöntemlerinde internet değiştirdi. Ben mesela, hiçbir zaman , %95 bir yere başvurmuyorum. Hep böyle sadece internete koyulup o network döngüsünün içerisine, o data flow'un, o big data'nın içerisine işimi sadece paylaşmamla burdan tık tık tık tık upload etmemle, ıı bir günlük emekle, iş eğer çok sağlam bir işse çok farklı platformlarda görülebilir olmaya başladı. Bu da bence son 30 yılın getirdiği internetin getirdiği çok önemli bir kazanım bize. Çünkü o durum şeyle çok alakalı, pasif bir kişi, ben birazcık öyleyim, pasif bir kişiliğe sahipsen ve sürekli böyle gidip güzel ilişkiler, ortamlara gidip network'ün içinde fiziksel anlamda girip öyle bir isteğin yapında yoksa görünmez seviyesi daha da düştü internetin sayesinde. Küratörü, networkleri aradan çıkartarak üretenle, ulaşılması gereken nokta arasındaki ne o ııı… dealerlar, art dealer'lar aradan çıkartarak o iki kutbun daha rahat bir araya gelmesini ve iletişim kurmasını sağlayabildi internet. Bu açıdan başkalaştırdı tabi işin dolaşım olayını. Bu önemli bir kazanım bizim nesil için. Buna cevap oldu mu bilmiyorum.

(Oldu ama şunu da öğrenmek istiyorum senden, neticede sanat sistemini oluşturan entelektüel bir birikim ve yanında sermayedarı yanına çekmesi vs gibi, sistemi oluşturan kalıp bu. Şimdi bu internet ortamında başka bir şeye dönüştü, orada da yine tekeller var, eee orda da başka bir tekel sisteminin içerisindesin, google'ın içerisindesin, fb, instagramın içerisindesin, yine büyük şirketler, yine sermayedarlar var. Bunları birbirine denk mi görüyorsun yoksa ayrı bir yerde mi tutuyorsun?)

Daha ayrı bir yerde. Evet sonuçta…

(Big data'yı da onlar yönetiyor bir yandan da)

Evet…. Ama işte şey gibi de değil bakınca belli bazı etik ve kriterleri oluyor, fakat o etik ve kriterler diğer dediğimiz sisteme göre daha az. Kötünün iyisi diyelim. Bunun işte… Bu bir gelişim süreci aslen ideal optimum şeye ulaşabilmemiz, transparan bir data akışına ulaşabilmemiz şu an için çok mümkün değil. Belki yüz yıl sonra ulaşılabilecek bir tartışma. Ama ben hep şeyim, genelde düşünürken, ıı… bir öncekiyle karşılaştırınca kazanımları daha fazlaysa ona pozitif bakarım. Kazanımları var. Demokrasi dediğimiz şey, demokrasi büyük bir kazanım ama kendi içerisinde problematik durumları da var. Zaten bu gelişimin doğal süreci. Bir şeyi yapıyorsun o yaptığın şey öncekine göre daha nitelikli oluyor, ama ideal bir niteliğe sahip olmuyor. Dolayısıyla bir next, zaten bu sorgulamamın ışığında next step ne olabilir onları sorgulamaya başlıyorsun ve next step'i tasarlıyorsun. Ona ulaştığın zaman bu sefer referans noktan o step oluyor ve o stepi de tekrar sorguluyorsun ve yine bir sonraki stepe geçmeye çalışıyorsun. O yüzden o iki step arasında bir karşılaştırma yaparsak, olumlu pozitif gelişmeler var, ama o ideal dediğimiz bilince gelme noktası zaten bu tarz stepleri atlamadan gelinebilecek bir nokta değil. Ben biraz optimist bakarım bu süreçlere, daha çok şey ee… böyle genel makroda bakıp sorguluyorum bir sonraki stepi görüyorum ama mikroda o stepin önceki steple arasındaki farkı da kazanım olarak görüp, optimisttik olarak ona yaklaşıyorum, kabulleniyorum yani.

Evet sistematik olarak bazı benzer noktalar var sonuçta ama kazanımlarda var. Bu kazanımları biraz önce açmaya çalıştım. Bilmiyorum cevap oldu mu olmadı mı hiçbir fikrim yok. (gülme sesleri)

SORU: Yeni medyanın olanakları ile birlikte sanatsal özgürlük yaşanabilir mi?

(Gülüyor.) yaa çok makro bakcam. Özgürlük ne demek onu bir düşünmek lazım. Özgürlük dediğin mevzu tamamen bağımsız olmak mı sistemden?

(Sen nasıl tanımlıyorsun özgürlük kavramını?)

Benim için mesela tamamen özgür olabilmek gibi bir durum çok mümkün değil. Çünkü her zaman bir sistemin içine entegre olan varlıklar olarak dünyaya geliyoruz ya, o yüzden zaten o sistemin içerisinde yoğuruluyoruz. Dolayısıyla o sistem bizi kodluyor. Şey olarak bakalım, genetiksel olarak da bize verilmiş durumlar var. Referans noktamızda bu düşünmeye başladığımız yaşamaya başladığımız, referans noktamızda her zaman içine düştüğümüz sistem olduğu için, tamamen sistemden bağımsızlaşabilmemiz veya kendimizden bağımsızlaşabilmemiz mümkün değil. Çünkü bizim algılarımız belli bir seviyede ve kendi burda tekrar kavramlara ve sistemlere gidiyor aklım, baya felsefe muhabbetine girdik de neyse şey… Yani bağımlı olduğumuz hep bir noktamız var bizim. Tamamen nasıl diyim….

(hiçbir şeyde tam özgürlük olmasını mümkün görmüyorsun, bu nedenle sanatsal özgürlüğün de çağla alakası olmayacağını düşünüyorsun)

Evet bir nokta da böyle bir şey. Sürekli bir cycle içerisinde yaşadığımız için bizim için özgürlük dediğimiz, yani nedir özgürlüğün tanımı diyelim, bir sonraki step için benim elimde olmayan bir şeyi ideal özgürlük olarak tanımlayabilirim ben kendi açımdan. Ama atıyorum o noktaya insanlık 100 yıl sonra ulaştıktan sonra düşünmeye başlangıç noktası o nokta olduğu için, o başlangıç noktasından bakıp tekrar özgürlüğün tanımını bir sonraki stepe taşıyacak. Dolayısıyla nasıl diyim, onlarda özgür olmamış olacak. Ya sürekli yaşadığım bu sorgulama ve tanımlayamama problemimin nedeni zaten bu kavramların, özgürlük kavramı, bilmem ne

kavramı sürekli evrim, bilişsel evrimin içerisinde sürekli tanımlamalarını yenilemesi ve değiştirmesinden kaynaklı olarak, sıkıntım var yani tanımlamalarla ilgili.

(Reddediyorum tanımlamayı)

(Gülme sesleri) hem öyle hem de sorularda çerçeveler çiz. Bilmiyorum bunları nasıl aktaracaksın yazıya.

SORU: Yeni medya sanatında dünya nerede biz neredeyiz?

Tabi ki de olanak bilmem ne mantalite falan anlamında nasıl diyim ııı… geri mi desem, daha primitifiz dünyada olan mevzulara göre. Çünkü sonuçta bu çok leyle alakalı, adamların sanatsal, bilimsel, teknolojik gelişmişliği ile Türkiye'nin gelişmişliğinin arasındaki fark gibi bir durum söz konusu. Sadece tabi ki de bu birazcık daha kapanıyor. Şu an işte bambaşka bir ülkede yapılan gelişmeyi biz görebiliyoruz, gözlemleyebiliyoruz falan filan. Dolayısıyla referanslarımızın arasındaki noktalar birazcık daha kapanıyor iletişimin hızlı akışı sayesinde. Bu güzel bir kazanım bi açıdan bakınca. Ama bizim kuşak atıyorum, son belki de, 2000 senesinden sonra bu durumları keşfettiği için şöyle diyim, atıyorum mesela benim için yeni medyanın geldiği nokta özellikle bio artın işin içine girmesi falan filan. Biz ama ben de öyleyim aslında o konuda ben de çok geride düşünüyorum kendimi... nasıl diyeyim…

(O zaman şunu sorayım, bio artı örnek verdin kendini geride bulman, bunun sebebi yapabileceğin paydaşlarının Türkiye'de yeterli seviyede olmaması mı, öncüsü olmaması mı? Atıyorum bilimsel açıdan buradaki geri kalmışlıktan dolayı belki de sende fikirsel bir üretim var ama bunu gerçekleştirebileceğin ve bu tekniği alabileceğin ortamın burada olmamasından mı kaynaklanıyor.)

Hem evet, hem hayır.

(Bir noktada da uluslar arası platformdan da paydaş bulma şansın var bu imkanlarla)

Tabi. Artık sınırların ortadan kalkması durumu var ama bizim aldığımız eğitimden tut da, bizim aldığımız akademik eğitim falan filan daha kapalı diyebileceğimiz bir eğitim. Biz üniversitede hocalarımıza ya da akranlarımıza işte internet sayesinde gözlemlediğimiz, bakın animasyon diyelim benim özelimde, sadece bu değil, bu teknikle neler yapılıyor dünyada, işte bu tarz enstalasyonlar yapılıyor bilmem ne falan filan dolayısıyla aldığımız eğitim çok.. daha kapalı bir eğitim oldu. Bizim üniversitede animasyon için temel nokta, alınan nokta Walt Disney ya da Pixelar'dı anlatabiliyor muyum, çok sektörel ve çok daha kapalı aslında.

(Ticari hatta.)

Ticari veya üretimsel anlamda kalıplaşmış bir yapı referans noktası olarak biz eğitim aldık. Bunu bir şekilde kırmaya çalıştık falan filan… Kırabildiğimiz kadar kırdık. Belki de eğitim sisteminden kaynaklı bir problematik de olabilir. Şimdi millet atıyorum dediğim gibi biz yeni yeni dijital ortamda bir şeyleri üretiyoruz ama millet şu an, 3d printerlarla yeni tanıştık bişeyler üretmeye çalışıyoruz falan filan, millet orada laboratuvar ortamında bio printerlarla vücuduna eklemlendirebildiği devicelerle daha farklı algılara ulaşabiliriz, insanlığın algısını nasıl biçimlendirebiliriz yada işte hani sonuçta sen kendi insan olarak kapasiteni arttırabilirsen durumlara bambaşka bakacaksın bunlar insanın algısını manipüle edip daha üst noktalara taşıyabilirizin experimentleri yapılıyor şu an. Ama biz kendi algımızla nasıl güzel bir şey ortaya çıkartabiliriz onu düşünüyoruz. O açıdan geri kamışlık var.

Zorladın beni ya (gülme sesleri)

(Bence yoruldun. Çok teşekkürler.)

EK – 4: DENİZ'İN MÜLAKAT DEŞİFRESİ

SORU: Yeni Medya sanatını tanımlar mısınız?

Böyle bir tanıma inanmıyorum ayrıca öyle tanımlar var ama benim için önemli değil. Hani sanatın birçok tanımı var. Ben hiçbir tanımını reddetmiyorum. Sanatın en büyük özgürlük alanı olduğunu düşünüyorum. Ve birisinin kendisi için sanat dediği şey de onun için sanattır. Ben buna o sanat değildir demem ama benim çok ilgimi çekmiyor. Benim için sanatın en büyük özgürlük alanı meseleni bir forma sokarken, istediğin forma sokabilme özgürlüğün olmasıdır. Dolayısıyla medya üzerinden bir tanımlama bana çok şey gelmiyor, yakın gelmiyor. Yani işte buna yeni medya sanatı veya resim sanatı, heykel sanatı, işte internet sanatı vs. gibi bir şey üzerinden tanımladığın zaman o benim için çok işleyen bir şey değil. Yani bu aslında birazcık galiba müzelerin kategorizasyonu ve arşivleme tutmaları ile ilgili belki de gerekli olan bir kavram, belki de bu eeee, neyse onlara çok girmeyeyim. Şöyle bir şey var özellikle yeni medya üzerinden ya da genel olarak medya üzerinden tanımlanması beni çok ilgilendirmiyor. Evet medyası bir işin bağlamı için önemlidir. Ama onu o medya üzerinden tanımladığında bir yere sıkıştığını hissediyorum. Mesela, fotoğraf sanatçısıyım diyorsan sen fotoğraf yapmaya çalışıyorsundur, bağlamın vardır, derdin vardır ama fotoğraf yapıyorsundur, fotoğraf yapmaya çalışıyorsundur. Ama öyle bir derdin vardır ki fotoğraf değil de kokudur bu senin sokmak istediğin form, sen fotoğraf sanatçısıysan fotoğraf sanatı yapıyorsan o özgürlüğünden feragat etmiş oluyorsun. Ve ben sanatı da böyle bir meslek, birisinin özel birisinin yaptığı bir şey olarak görmüyorum, herkes sanatçıdır. Onun için meselesini, kafasında bir derdi olanı istediği forma, kendi seçeceği herhangi bir formla ifade etme özgürlüğü önemli benim için. Buna da en yakın tanım şu anda güncel sanat. Sanata bu şekilde bakan belki de en yakın tanım güncel sanat.

İşte şimdi bir tanesine güncel sanat diyoruz, yeni medya sanatı diyoruz.

Sanatı diyor musun yoksa yeni medya mı diyorsun? Ne diyorsun ona mesela?

(Yeni medya sanatı diyorum.)

Yeni medya sanatı. Eee mesela Güncel sanat bir şeyse yeni medya sanatı ne? Veya fotoğraf sanatı ne?

(Ben mi tanımlayayım?)

Mesela…

(Ben bunu tanımlayamıyorum ama tanımlar üzerinden şöyle ayrışıyor. En azından dijital sanattan ayrışma noktası, çünkü çok büyük geniş bir alanı kapsıyor. Ağ üzerinde dolaşıma girmiş işler. En net kullandıkları anahtar bu.)

O biraz şey mesela asamblaj ağ üzerinden dolaşıma girmiş bir sanat formu mu? Yani tualin üzerinden çıkan bir şey.

(Gören kişi kadar, gören kişinin anlattığı kadar evet yani…)

O zaman bütün sanatlar zaten networktur ve hepsi yeni medya sanatıdır diyebiliriz o zaman bu tanıma göre.

Şimdi şöyle bak, yeni medya sanatı tanımının mesela böyle bir bayrak taşıyanı olarak, iki üç tane dünyada önemli şey var. Bir tanesi Transmadeale, Ars Electronica, işte Amerika'da bir ara Withney web bienal gibi bir şey yapmıştı galiba. Onlarla böyle daha çok sanatla ilgili vs. konuşulmaya başlandı gibi.

Şöyle bir problem var medya dediğin şey iletişim alanıyla ve sanat alanında farklı anlaşılıyor, farklı tanımları var. Bir tanesinde bahsettiğin gibi network, insanlara bir şeyin iletilmesini sağlayan ortam gibi düşünebileceğin, mass mediadaki gibi kitle iletişim

araçlarındaki gibi düşünebileceğin, hani basın yayın organları var ya, onlarla alakalı bir şey gibi. Televizyon, radyo vs.. ve bunu devamı olarakta internet gibi. İşte Mcluhan 'ın o yeni medya dediği, şu anda hatırlamıyorum ya radyoyu televizyonun yerine geçen şey, ama o zamanlar televizyon yok tabi neyse o televizyon için diyor olabilir.

Sanata baktığında bir kitapta mesela şey diyor asambajla başlatıyor. Sanat için kullandığın teknik de bunun içerisinde medyumunun içerisinde, soktuğun formun adı da medya. Yani heykel ve resimden sonra çıkan yeni alanlar yeni medya gibi. Sonra da bu daha da artıyor tabi performans giriyor işin içerisine, video giriyor, sonrasında internet vs gibi. Yani sanat alanından gelen şey onların hepsini alıyor olabilir içerisine. Ama temel kafa karışıklığı iletişim backgroundlu insanlar ile sanat backgroundlu insanların medya tanımından geliyor. En konvansiyonal tanımı da işte dijital araçlarla üretilen, yani araçlarla üretilen sanat. Bir kere yeni kavramı problemli, hani radyo bir zaman yeniydi, televizyon bir zaman yeniydi, şu anda internet yeni, bir sonraki yeni daha başka bir şey olacak. O zaman daha yeni mi diyeceğiz ona, bu bulunduğun zaman üzerinden tanımlayıp, bütün o kanonu reddetmek. Neyse ya benim kullandığım bir tavır değil, kullananlardan birisine de şüpheyle baktığım bir tavır. Hangi bağlamda konuştuğuna bağlı yani.

SORU: Peki o zaman bu soru çok geçersiz oluyor. Yeni medya sanatı ne zaman başladı?

İşte söylediğim gibi mesela bir tanesi Thamsenartsen'ın new media in art yazarı da Rush, michel rush mıydı? Neyse o asemblaj ile başlatıyor yeni medyayı. İletişimciler de , iletişim alanını daha da bilmiyorum mcluhan'ın vs yazdıkları var, galiba televizyonla başlıyor, bilmiyorum yani.

(radyoyla)

Ama yok işte bir şey radyonun yerine geçti, sonrada internet.

(televizyon)

Galiba Almanlar kıta avrupasında kafa karıştırıyorlar. Almanyada çok var mediakunts diye geçiyor böyle. Onların tam ne dediğini o mediakuntsla vs bilmiyorum. Ama mesela bir dönem o sanat kanonundan başlattığım, evet o asamblaj falanla başlıyor ve bunun en verimli yerlerini sanatı dedikleri şeyden, en altın çağı o gibi birazcık. Sonra da işte birazcık interaktif dedikleri işlerin olduğu network işler diyebiliriz. Ama ne diyecektim…

Hıh şöylede bir şey var mesela bu gün birisi ben video sanatı yapıyorum diyorsa ben ona da şüpheyle yaklaşıyorum. Benim anladığım sanattan biraz daha farklı bir şeyden bahsediyor. Mesela kavramsal sanat diyorsa biri ona da birazcık şüpheyle yaklaşıyorum. Çünkü video sanatı denilen bir şey tarihsel olarak, insanların içinden ışık çıkan kutuyla, kitle iletişim aracıyla hesaplaşmaları veyahut da demokratikleşmiş bir gerçek zamanlı yeniden üretim aracı olan kamerayı ellerine alıp kullanabildiklerinde yaptıkları deneyler ve heyecanlı kısmı sanatta oydu. İlk kez böyle bir şey var bunu bir form olarak kullanıyorlar ve o formun limitlerini de zorluyorlar. Ama zorladılar bunlar bitti 60'lar da 70'ler de zaten. Hani mesela en çok sevdiğim o video sanatında sanatçının stüdyosunda yaptığı bir şeyi kamerasına çekip, performans videosu diye de tanımlanan bir form mesela, onu çok severim. Zamanında çünkü o, onun için stüdyosunda yaptığı bir şeyi, stüdyosundan çıkartıp sana gösterebilmek için kullandığı bir araçtı, bir teknikti yani. Şimdi bugün birisi, bir sanatçı, bir video yapıyorsa ve bu meselelerle uğraşmıyorsa, içinden ışık çıkan kutu veya duvara vurunca ışık çıkan şey veyahut da eline aldığı, hayatı gerçek zamanlı yeniden üretebildiği bir şey vesaire gibi bir şeyden bahsetmiyorsa, yaptığı şeye ben mesela sanatçı videosu diyorum. Video sanatı demek

yerine yaptığı şey sanatçı videosu, kendisi de sanatçı. Ne sanatçısı fotoğraf sanatçısı… Hayır sanatçı. Tamam daha da konvensiyonel bir şey istiyorsun, güncel sanatçı, contemporary artist, Türkçede iyice saçma gibi oluyor ama. Bana, benim en yakın bulduğum tanım o. Ona yaklaşan. Mesela, kavramsal sanatta da öyle bir şey, kavramsal sanat zamanında daha çok dil meselesiyle sanatçıların uğraştığı, sanatın nesneden bağımsızlaşması meselesiyle uğraştığı, formu fiziksel nesneyi bertaraf edip fikrin kendisinin sanat olması üzerinden vs… yaptıkları bir düşünce, felsefeyle çok bağı olan, linguistlikle çok derin bağları olan, bir dönem yapılan bir şeydi. Bütün sanat kavramsal çünkü. Kavramla, bir kavramla bağdaşmayan bir şeye zaten, hani bilmiyorum ne deriz?

Yani onun için bugün birisi kavramsal sanat, video sanatçısı vs. diyorsa onlarda benim baktığım alandan biraz farklı bakıyorlardır sanata. Benim aslında çok konservatif ve dar bir bakışım var, ama bir taraftan da çok özgür. Çünkü diğerlerinin tanımlarını reddetmiyorum. Çünkü herkes sanatçıdır, herkes için önemli olan, inandığı bir şey üzerinde, hayatta bir yer yaptığı, yapmak zorunda olduğu her şey dışında, yapmak zorunda olmadığın ama yapma özgürlüğü olan bir şey sanat. Kim, nasıl tanımlamak istiyorsa istesin, ben kendim için en özgür olduğum alan olarak böyle bir alandan bakıyorum.

(bütün sorularımı çürüttün)

İşte onun için diyorum ben doğru kişi miyim diye.

(hayır, hayır bence çok doğru kişisin. Güzel şeyler çıkacağına inanıyorum çünkü)

SORU: Yeni medya sanatına dair ilk örnekler kim tarafından nerede, ne zaman üretildi/ tüketildi?

İşte bu mesela biografya bilgisi, otorite, bilmem ne, sanat tarihçisinin vs. yaptığı bir şey. Şöyle bir şey oradan bakarsan, zaten buda, yani sanat tarihi yazımıda, o da politik bir şey. Ve devamlı bir şeyi dışarda bırakan bir şey. Çünkü o kültür endüstrisinin içerisinde olmak zorunda olan bir şey. Herkes diyemiyor mesela ben de varım. Bugün sen bir araştırma yapıyor olsan, müzelerin web sitelerine bakarsın, kimler sanatçı çıkartırsın vs. Veyahut da bir arama motoru kullanırsın, dakdago kullanırsın mesela, Google kullanmazsın da dakdakgo kullanırsın mesela, bakarsın senin ilgilendiğin, mesela senin kafanda bir tanım var, yeni medya, neyse o tanımlarla ilgili anahtar kelimeler yazarsın bakarsın, bunlarla ilgili kimler ne yapıyor. Belki de o kendi yaptığı şeyi sanat diye tanımlamıyordur, yeni medya sanatı diye de tanımlamıyordur ama senin bahsettiğin şeyi belki tanımlıyordur. Böyle bir özgürlüğün var ama kültür endüstrisi içerisinde hem küratörler tembel, hem kurumlar tembel vs. hem bir de zaten kıtlık yaratmaları gerekiyor. Sana bir şeyi seçip sunması gerekiyor. Her şey varsa önünde, her şey verildiği zaman onun bir fonksiyonu kalmamış oluyor. Yani herkes kendisinin küratörü aslında şu anda olabilir ama bu bir kafa yapısı yani. Dolayısıyla o sorunun cevabı eğer kitaplardan bakarsak, kitaplarda basılabilecek kadar kültür endüstrisiyle ilişkiye girmiş insanlar üzerinden bir liste çıkartabilirsin. Kendin internet üzerinde bir araştırma yapabilirsen bambaşka listeler çıkartabilirsin. Hee Türkiye'de bu işlerle uğraştığı söylenen birileri var eski, ben söylemiyim. Yani o tanımda değil, onlar zaten kitaplarda yazıyor.

(Tüketicisi açısından?)

Tüketici diye bir şeye inanmıyorum. Tüketici problemli bir şey.

(İzleyicisi ya da…)

İzleyici de problemli bir şey sanat bağlamında. Ben herkesin, sanatın ve şeyin peerlık kavramı üzerinden tanımlamayı seviyorum. Yani peerlık aslında İngilizcedeki karşılığı, Türkçedeki karşılığını bulamadım. İngilizcede ki karşılığı da sözlükteki karşılığı değil. Bir

network protokolünden peer to peer network protokolünden gelen peer'a referansla konuşuyorum. O da aralarında hiyerarşik bir ilişki olmayan, doğrudan birbirine başlanan uç birimler arasındaki ilişkiler üzerinden. Birisi diğerine göre üstün değil. Birisi server, öbürü cleand değil. Birisi üretici, öbürü tüketici, yani birisi server, öbürü cleand değil. Karşılıklı eşit konumdalar. Birisi bir şey yapıyor, o yaptığı birisi beni eğer heyecanlandırıyorsa, tetikliyorsa, kafamda soru sormaya yarıyorsa bir işe yaramıştır zaten benim için. Ve ben de bunu alıp "hee çok güzel yapmış bravo" diye, oturduğum zaman, bence asıl sanatın potansiyeli tamamlanmış olmuyor. Asıl şu zaman tamamlanmış oluyor, ben ondan tetikleniyorum ve ben de onun üzerine bir şey yapıyorum. Ben de sanatçı oldum. Yani zaten bunlar şeyde çok var hani postyapısalcı müelliflik teorilerinde, çok var işte. Informational teoriden (glad cheanal?), informational teorisi mesela alıp sanata uyarlayan Umberto echo açık yapıtlar ilk belki örneği olur. Sonra Ronald Barth'ın müellifin ölümü, işte focualt'un müellif kimdir metinleri vs… böyle gelen, daha sonra belki de bu alanda doğru düzgün yazan kimse olmadığı için ortam lev monavich'e kaldı. O da belki daha sonraki dönemlerde, bu bilişim teknolojilerinin daha yoğun olduğu dönemlerde, o da mesela birazcık müelliflik, yeni müelliflik teorileriyle ilgili vs. yazdı. Çünkü artık mesela, bir şeyi deneyimleyebilecek, dijital enformasyon teknolojileri bağlamında, bir araca sahip olmak, üretim aracına da sahip olmak demek aynı zamanda. Sen gördüğün bir fotoğrafı, üzerinde de işleyebiliyorsun artık. Hani bu eskiden bir kere, malzemenin demokratikleşmesi, ilk video sanatı birazcık öyle şey yapılır. Eee… anlatılır. Malzeme demokratikleşti, sanatçı eline alıp bunu kullanabildi, deneyebildi, bununla deneyler yapabildi, eskiden daha pahalı bir şeydi mesela. Şimdi zaten iyice daha demokratik diye düşünebilirsin. Neyse… dağıldım. Nereden gelmiştik buraya…

Hee tüketici diye bir şey yok. Benim kafamdaki sanat zaten karşılıklı, devamlı insanların, birbirleriyle paslaştığı, bazen izleyici konumunda olduğu, bazen sanatçı konumunda olduğu, ama izleyici konumundayken bile aslında yapıtı tekrar üreten olduğu, yani post yapısalcı müellif teorilerinden geldiği, zaten onun ne dediği değil senin ondan deneyimin sonucunda kafanda oluşan şey zaten. Kendisi değil yani. Atıyorum sen bir resme baktığında, sanatçı iletişim ve enformasyon üzerinden bakarsan, kafasındaki şeyi forma sokuyor resim olarak kodluyor sana, encode ediyor. Sen de ona baktığında sana geçmiş oluyor enformasyon, sen de ondan ne anlamlandırıyorsan kafanda bir şey oluşturuyor ve o senin bilgin oluyor falan. Ama bu söylediğim şey için bir herkesin sanatçı olduğuna inanması lazım, sistem bunu " hayır sen tüketicisin, sen hayransın" en iyi ihtimalle, atıyorum bu herry porter ilk çıktığında, Almancaya çevrilmeden önce insanlar internet üzerinden network şeklinde bunu çevirdiler. Ve ya işte filmlere yapılan alt yazılar, fan culture deniyor ya buna, hayran kültürü. Seni hayran olarak konumlandırıyor. Hayır kardeşim! çevirmen ne yapıyorsa ben de onu yapıyorum. Çevirmen müellifse ben de müellifim. Ama o seni devamlı "çok güzel yaptın bravo, bak ne kadar hayransın benim yaptığım işe" diyor. Evet zaten hayran olmak en iyi şey. Yani hayran olunca bir şey seni heyecanlandırıyordur. Ama onun üzerine yaptığın şeyi, sende benim yaptığım şeyin hayranı ol o zaman. Niye olmuyorsun? Bütün sistem hiyerarşiler yaratmak üzerine kurulu. Asıl sanatın beni heyecanlandıran potansiyeli de sen bir şey deneyimlediğinde kafanda bir şeyi tetiklemesi ve tetiklediğin bir şeyi de, hiçbir şey yapmak zorunda değilsin sanatçısın, bir yapıtı deneyimlerken onun sana sunduğu bütün deneyimlere açık olup, kafanda onun sana sorduğu soruları kendine sorarsan zaten bir sanat yapıyorsun. Bu sanat yani bu yaptığın şey, bunu sergilemen bile gerekmiyor. Konvansiyonel tanımda evet, bir forma dönüşmesi lazım sanat yapıtının ve izleyiciyle buluşması lazım, konvansiyonel sanatta. Benim kafamdaki hayır bu değil. Herkes sanatçıdır, sen bunu deneyimlediğinde ve onu algılarken

zaten kafandaki yarattığın şey enformasyona dönüşüyor, sana geçtiğinde kafanda oluşan şey zaten sanat. Haa sen bunun üzerine daha da fazla düşünüyorsun. Düşünmek zorunda mısın? Yooo.. Ama hayatta birçok şeyi yapmak zorunda olduğun için yapıyorsun ya işte sanat öyle bir özgürlük alanı. Yapmak zorunda olmadığın bir şey.

Adamın bir tanesi sana sandalyeyi ters çevirip koymuş. Hiçbir işe yaramıyor bu. Ama ne oluyor, gel bir oyun oynayalım diyor. Birçok şey yapıyorsun bunu yapmak zorunda değilsin ama gel buna bak, normalde düşünmeyeceğin şeyleri düşün bunun üzerinden diyor. Sen de o oyuna dahil oluyorsan, bir kısım güncel sanat bile seni izleyici, hayran, bilmem ne olarak konumlandırıyor. Ama benim kafamdaki şey sen ona baktığında, onunla ilişkiye geçiyorsun, bir şeyler düşünüyorsun kafanda vs… hee bir yerden sonrada bunu bir forma dönüştürme ihtiyacı da duyabilirsin. Bunun ihtiyacını duyduğunda bunu forma dönüştürmek şunun için iyi, hani uğraşmak zorunda olmadığın bir şey var ya yapmak zorunda olmadığın, normalde sana ya deli derler yada tembel derler bir şey yapmazsan vs. yaa, veyahut da boş işlerle uğraşıyorsun derler. İşte sanatçı o boş işlerle uğraşmak için kullanabileceğin bir kılıf. Eğer annen sana tembel diyorsa hayır ben sanatçıyım de yani. Eee seni kimse o zaman şey yapmıyor derse de sağlam bir sanat yapması da gerekmiyor dersin, gerçekten öyle ama.

Ee daha sonra ne oluyor, uğraşmak zorunda olmadığın bir şeyle, uğraşmaya devam etmek için bir bahaneye ihtiyacın var, yapıt yapayım ben bunu diyorsun. İstersen bunu kodla yap, istersen kokuyla yap, istersen sandalye yap, bununla uğraşırken o meseleyle uğraşmaya devam etmek için daha fazla bahanen oluyor ve üzerine daha fazla düşünebiliyorsun. Bu lüksünü kullanıyorsun. Haa bitti mi? Bitmedi. Ben bunu yaptım oh üzerine bir sürü düşündüm. Bitti mi? Bitmesi diye zaten bir şey yok. Ben bunu sana gösterdim. Bitmişti ya, şimdi sende bununla ilgili bir şeyler söyledin bana, bunula ilgili o lüksüm devam etti. Bunun üzerine düşünme egzersizi devam etti. Bu meseleyi tartışmak için aramızda bir bahane olmuş oldu ve bunu tartışıyoruz. Ama ben bunu sergilemedim falan yani, sana söyledim. Hee ben bunu desem ki sana arkadaşıma hediye yaptım bak nasıl olmuş dersem, çirkin olmuş dersin. Ben sana dersem peki sanat yaptım dersem bütün bağlam değişti, bir saniye hayattaki her şeyden çıktık biz bambaşka bir alana geldik, sanat şimdi tüm konvansiyonlardan bağımsız olarak konuşabiliriz.

Evet aslında bira şişesi doğru, bomonti, bu içtiğinde bira şişesi ama yarısı içilmiş, bardağın yarısı boş mu? Dolu mu sence? Gibi klişe bir yerden girdiğimde bu sadece onun üzerine düşünülmüş olduğu için şey oluyor, sen asla bunu benim niye yaptığımı bilemeyeceksin belki. Ama ben seni oyuna davet ettiğimde, hadi yap bu sanat yapıtı. Sırf ben dediğim için. Zaten bu sırf benim söylediğim bir şey değil. Bunu zaten yüzyılın başında Duchamp'ın söylediği bir şey. Sanatçının seçtiği şey sanat yapıtıdır. Ama ne oluyor; sanatçı seçmiş olması gerekiyor. Haa ne oluyor Boys'a geldik, herkes sanatçıdır. Herkesin seçtiği her şey sanattır, ben de sanatçı falan değilim, ama o ayrıcalığı kullanmam gerekiyorsa, mesela kendime sanatçı diyebilirim. Böyle bir ayrıcalık varsa falan. Mesela psd'ye üye olurum, dükkanıma elektriği daha ucuza alırım falan gibi. İstersen kullanırsın o da bir taktik olarak kullanabilirsin. Haa ne oluyor sonra, biz bununla ilgili olarak konuştuk, sen oyunuma geldin buna sanat dedin, hayatımızda bambaşka yapmak zorunda olmadığın bir alan çıktı. Haa sonra ne oldu ben bunu daha fazla insana gösterdim ve daha fazla insanla konuşacak bir şey çıktı. Sonra ne oldu, sen aldın bunu baş aşağı çevirdin, hımm benim düşünmediğim başka bir şey çıktı. Sende sanat yaptın baş aşağı çevirerek, daha da genişledi alanın bunun üzerine. Ama işleyen bu değil maalesef. Kültür geçmiş üzerine inşa edilir ama bazı şeyler inşa edilirken sana sanat ve sanat değil diye ayrılır, ee o ayrıldığı zaman da alanın daralır, daha az ilgilenecek

şeyin vardır, daha az ilgilenecek şeye daha fazla konsantre olursun. O şeylerin çoğu senin hiçbir ilgi alanına girmiyordur, ama sen onlarla ilgilenmek zorunda kalırsın. Ama eğer benden başka hiç kimsenin ilgilenmediği böyle bir şeyle ben ilgileniyorsam, sen de artık bunu bulabilirsin sen de ilgilenen birisiysen, bunla ilgili biz seninle konuşuruz. Multi? Oluruz çokluk oluruz. Başka bir şey mümkün yani aradan başka bir şey çıkıyor. Onun için sergilemek vs. iyidir. Birisi üzerine kritik yazar. Oluyor mu? Olmuyor. Sanatçıların en büyük hayal kırıklığı, sergi açtıktan sonradır. Kimse bir şey demez, çok güzel olmuş tebrikler. Çok güzel olsun diye yapmadım ki, bir konuşalım ya, bir şey yap, sen buna ne diyorsun bak sanat, oyuna gel diyorum gelmiyorsun. En iyi feed backler şeyden çıkıyor, bloglardan çıkabiliyor. Ama şeylerden değil, bazıları sanat eleştirmeni özentisi, o şeye özenip, kendi içlerinden okumalarını değil de ona böyle çok da hakim olmadıkları bir şey üzerinden okumalar yapmaya çalışıyorlar. Ama onları geçersek yanında fotoğraf çekip bir yapıtın, bir şey yapıp, maalesef bunu internette peerlarınla paylaşabileceğin ortamlar yok, tüm sosyal networking dediğin şeyin hepsi şu andaki dominant, başka kültür endüstrisinden, başka daha problemli yerlere gitmiş durumda. Daha değil belki ama yine kendi çok problemleri olan bir şey. Neyse… Öyle bir şey olsa oradan daha iyi bir muhabbet çıkabiliyor belki. Ama ben demek istiyorum ki, kardeşim sen bununla fotoğraf çektirmişsin ya buna parmağını sokarak fotoğraf çektirmişsin ya sen bunu istersen dalga geçmek olarak yap, dalga geçersen çok daha eğlenirsin eyvallah, eğlen. Ama bunu bana deki sanat yapıtı de bende bunun üzerine düşüneyim başka türlü. Haa sen bunu eğlenmek için yaptın, eğlenmek süper, ama sanat olarak yap. O zaman sen de başka bir şey, daha entelektüel de bir şey yaşayacaksın, bir haz da yaşayacaksın. Hem eğleneceksin falan neyse… Konu o değildi. Dolayısıyla tüketici, müşteri, izleyici, hayran vs. benim inandığım sanatta herkes peer, herkes devamlı deneyimlediği şeyi yeniden ürettiği anda sanatçı olan ve bunun üzerine uğraşmak için isterse kendisi de sanat diyen bir şeyde olan bir şey benim için. Bunun için bir sürü şey var tabi, onun, senin sanatçının birinci elden üzerine bir şey yapmana izin vermesi lazım, konvansiyonel copy right hayır diyor. Şu anda internetteki her şey copy right ihlali. Kopyalayamadan sen internetteki bir şeyi deneyimleyemiyorsun. Bilgisayarın üzerine kopyalanıyor ama onun üzerine diyor ki kopyalayamazsın, bir şey yapamazsın, üzerine bir şey inşa edemezsin diyor konvansiyonel copy right. O da seni zaten böyle yönlendiriyor.

(Ama bir yandan da yapı bozumuna uğratıp yapabiliyorsun bir şekilde başka sistemlerle. İndirebiliyorsun, indirmene izin vermiyorsa ekran görüntüsü alıyorsun.)

Alıyorsun ne oldu ben bunu paylaşabiliyor muyum senle? Onun üzerine bir şey yaptım.

(Değiştirerek paylaşabiliyorsun)

Hayır copy right ihlali. Adam sana dava açar. Birçok sanatçıya açtılar. Appropriation art diye bir şey var sanatta 60' larda 70'ler de Dogles Creypenin sergisinden sonra, o öyle demiyor ama o jenerasyon sanatçılar onu diyor, işte sherry levine vs falan, hazır olan yapıtı alıp tekrar sergiliyor. Aynen ve ya biraz değiştirerek. Buna appropriation art deniyor temellük etmek, kendi mülkiyetine geçirmek gibi. Bu onu problemleştiren bir şey aslında, mülkiyet meselesini de. Ama bu gün negatif anlamda kullandığımız appropriation kendi mülkiyetine geçirmek olarak söyleniyor. Bunların hepsi dava edildi Warhol dava edildi falan. Bu yasa bunu yasaklıyor ama bir taraftan da ihtiyacı var ki sana yani senin o ağını, ağ dışısallığından da faydalanabilmesi için dolaşıma da girmesi lazım, arada bir balans var o balansı kurmaya çalışıyor. Ne zaman sen bundan bir benefit gördün, ünlü oldun para kazandın çat üzerine atlıyor.

(Ama o olmadan da özgürce kullanabiliyorsun, kendi işine mal edebilirsin, senin izleyici tanımın dışındaki birisi, ben mesela senin yaptığın işi dönüştürüp, başka bir şeye onu temel alarak dönüştürüp tekrar dolaşıma sokabilirim)

Her şey öyle zaten. Yani sen orijinal bir şey yaptığını düşünüyorsan ve daha önce deneyimlediğin bir şeyi dönüştürüp yapıyorum. Ama olay şu ticari boyutu işin sen buna rakip oluyorsan mesela Sherry levine'nın şeyi için diyorlar mesela bu fotoğraf üstatlarının fotoğraflarını alıyor aynen sergiliyor after westen diye mesela, kendi işi olarak sergiliyor. İşte burada yaptığı şey, madem sanat bağlam, nesne söylem bağlam, o zaman için kuvvetli bir bağlam kuruyor, feminist eleştiriden de bakabilirsin. Sanat tarihinin erkek masterlar üzerinden kurulmuş olması üzerine, o da kendisini onların işine kendi adını koyarak, kendisini sanat tarihine sokmak vs. gibi birçok bağlamda okuyabileceğin bir iş. Orijinallik üzerinden çok okurlar işi ama asıl bağlamı o değil. Neyse… sonuçta mesela bunun şeyi şurada ortaya çıkıyor, tamam o bağlamı kurmuş, başka bir iş yapmış eyvallah ama müze koleksiyonunda Sherry levine' in yapıtını kupaya bastı, marge in desing yaptı. Parası kime gidecek Sherry levine mı gidecek öbürüne mi gidecek? Çünkü görünen aynı şey, oradan çıktığı zaman o bağlamdan öbürü, bu tip hesaplar yüzünden, beni zarara uğrattın hesabı üzerinden bile zaten bir ekonomi dönüyor, bir taraftan yapay kıtlık, neyse.. copy right en problemli şey ama bu günde légitimation (meşruluk) en kaybetmiş bir şey. Ama copy right problemi şu anda olduğu gibi suçlaman gereken şey yasalar veya sistem veya kanunlar değil, sanatçı. Çünkü sanatçının kendi yapıtını özgür olarak lisanslama özgürlüğü var. Eğer sanatçı beni hayranı, izleyicisi, bilmem nesi olarak değil de kendisiyle eş diyalogda olmak istediği, kendisinin yaptığı şeyi benim de deneyimleyip, ama sonra kendisi de benim deneyimlediğimi geri verdiğimde meraklı vs. birisiyse işini özgür olarak lisanslaması gerekiyor. Bu kadar açık. Yapmıyorsa diyor ki; sen de benim hayranımsın, yaptığın her şeyi benden izin almalısın hiyerarşi yok, neyse konu dağılıyor, konuyu geçelim…

(Bu konu çok güzel burada işin içine sanatçı egosu da giriyor)

Bu konu çok problemli, interaktif işler var ya bir taraftan, o interaktif işi yapan kişilerin falan da kendi içerisinde interaktif vs falan deniyor ama seni işçisi olarak kullanıyor. Mesela sanatta participation çok hat bir kavram, katılım, ama katıl dediğinde de zaten bir hiyerarşi var. Sen bir şeye katılıyorsun senin olmayan bir şey. Crowdsourcing diye bir kavram var mesela. Birçok insan toplanıp başkası için bir şey yapıyor. Bunun asıl hali peer production nın neo liberal expotinetionalı. Peer production evet bir sürü insan bir şey yapıyor, sonuçta üretilen şey özgür lisanslı herkese ait, crowdsourcing de sen bunu alıp emeğini başkasının işi için veriyorsun. Neyse nereden geldik… Ama bunlar şeyde var, özellikle daha yüzeysel tartışmaların, müelliflik teorilerinin, zaten bahsettiğim konumuzla ilgili yeni medya denen şeyle daha çok giriyor, hani izleyici, aktiflik bilmem ne, öyle aktif olmaz izleyici.

SORU: Malzeme, araç, teknik, estetik, bilgi, felsefe açısından yeni medya sanatı nerede duruyor? (Seni muhtemelen çok rahatsız etti ama)

Teker teker gidelim. Ne üzerinden?

(şöyle, malzemesi, aracı…)

Malzemesi dediğin şey söylediğim gibi, sanatta da anladığım şey sanatçının üretmek için kullandığı, ıı ortam mesela mix media, söylemiştim ya karışık teknik olarak, güzel bir çeviridir Türkçe bence de, kullanılıyor. Yani orda malzeme dediğin şey zaten malzeme üzerinden bir tanım sanatta ki. Eee eğer bunu iletişim bağlamında kullandığın şeyse de malzeme şu anda işte… çocuk işçilerin çin'de ürettiği bilmem nelerin sana pazarlanması

üzerine, tüketicisi olduğun teknolojisiyle yapılan bir şey. Ama teknolojiye de kritik yaklaşırsak, geçen gün şey bir kavramdan bahsediyordu, eee neydi, ııı… technological disobedience diye. Sana sunulan teknolojiyi kullanmayı reddedip, yani zero dollar laptop örneğini verdim ya, onun gibi bir şey yani. Sen şu anda üretmek istiyorsan bu araçlarla gidip bedavaya, tırnak içinde, bu arada bedava, özgür İngilizcesi ikisi de free, özgür yazılım bağlamında çok önemli farkları var vesaire. Bedava hiçbir şey demek değil ve problemli bir şey. Özgür olarak gidip, sen bir üretim aracına sahip olup, bu mesela marksist teoride vesairede önemli bir şey hani, üretim araçlarını kontrolüne alma. Sen üretim araçlarını kontrolüne alıp, çok düşük işlemcili bir bilgisayarla bile şey yapabilirsin, bahsettiğim… bahsedilen işleri üretebilirsin. Dolayısıyla malzeme öyle bir şey. Sanatta ve şeyde farklı, öbüründe. Sonra neydi?

(sonra estetik, bilgi…)

Estetik çok yüklü bir kavram.

(estetik felsefeciler açısından farklı, sanat kuramcıları açısından farklı)

Tabi ki, bilmediğim konulara girmeyi çok istemem ama mesela bildiğim estetik ilişkisel estetik diye bir şey biliyorum mesela, sanat bağlamında. Ki bunun için de belki şey, net work'luk meselesiyle çok ilişkili bir şey. O da bir sanat yapıtının etrafında kurduğu ilişkiler olması. Sanat yapıtının kendi etrafında kurduğu ilişkiler olması. Nicolas Bourriaud'nun teorileştirdiği 90'lar sanatının da bir grup sanatçının pratiğini tanımlamak için kullandığı, o zamanlarda çok popüler olmuş bir kavram. Öyle bir şey var. Sonra Lev Manovich info aesthetics diye bir şey yazdı, ama okumadım. Şeyimi kaybettiğim için, Lev Manovich'e inancımı kaybettiğim için. Şu anda çok fos geliyor ilk yazdığı şeyler. Yaa ortamda şöyle bir şey var, eee bu teknolojiler yeni yeni hayatımıza girmeye başladığında enformasyon teknolojileri, bazıları bunları çok iyi biliyordu. Bunların potansiyellerini de çok iyi biliyordu nasıl kullanılabileceğini ama bir çok insan sosyal teoriyi vesaire, sanatı başka bağlamları çok da iyi bilmiyordu. Sanatı bilmemek de ayıp değil teknolojiyi bilmemek de ayıp değil. Sanatçılar da kendi problemleri vardı. Kültür endüstrisi vardı, müelliflik vardı, işte bir çok şeyle uğraştılar onlarda ama bu teknolojilerin neler yapabildiğini, neler olduğunu, hayatımızı nasıl değiştirebileceklerini bilmedikleri için sanatta uğraştıkları meseleleri bunlar üzerinden tekrar okuyamadılar. Diğerleri de, çok medya odaklı düşünen hackerlar vesaire de, onlarda eee… bir kısmı, yani çok sağlamları var aralarında, ama belki de daha bunlar genç insanalar oldukları için, çünkü o böyle şey zamanla böyle eğitimle ve üzerine çok geliştikçe konuları daha böyle entelektüel birikimin artıyor ve şey yapabiliyorsun ya… Mesela şu anda yaşlı hackerlar daha politik, daha bağlamını kuramıyorlar ama daha yeni yeni… Neyse işte bana göre de ben de ilk başta Lev Manovich okuduğumda da şey geliyordu bana, hehhh işte bak sanatta benimde bildiğim bir kavramdan bahsediyor abstraction diyor, auteur diyor, müellif diyor sanat şey yapılmış, hah işte bende bunu diyorum diye[…] ama şu anda baktığımda kavramlar çok şey, çok yüzeysel vesaire falan kullanmış. Neyse öyle bir kayıp dönem yaşadık. Onun için belki bu yeni medya ve işte sanat alanının, farklı dilleri konuşuyor olmasının sebebi o. Hani buna da yine eee… geniş kitlelere ulaşmış bir şekilde dikkat çeken de yine Lev Manovich'dir. O da ilginç olarak bahsettiğim Ali Miharbi'nin referans verdiği şey, don't call it art makalesi onun, hani bu teknoloji şovundan ileri gitmiyor şu anda yaptıklarınız, evet de… bu ne demek vesaire gibi neyse tamam geçelim… Başka neydi?

(felsefe?)

İşte bilmiyorum.

(nerede duruyor dedik, yani)

Orada da felsefede de üç beş tane, belki de yüzeysel bildiğim, felsefe bağlamından bunlara eee….

(hepsini cevaplamak zorunda değilsin)

Evet boş ver geçelim zaten. heee? (gülme sesleri)

SORU: Yeni medya sanatının dayandığı temel bir felsefe var mı? (İşlemsel sanatta da diyebiliriz, mesela demin bahsettiğin olduğun şeylerden…)

Olabilecek en iyi şey aslında hacker kültürüydü, ama hacker kültüründen, hacker kültüründe de farklı farklı bişeyler var da… Mesela bu özgür yazılım çıktığı zaman genel kamu lisansı vesaire, çok kuvvetli bir politikası vardı. Onu çıkartan adam da belki richard stallman'da belki hani o kadar artiküle vesaire, şu anda baktığım yerden yazılım dışındaki konularda değil ama devrim gibi bir şey yaptı sonra işte bunu açık kaynak diye hani özgür yazılım bedava ile karışıyor bilmem ne geniş kitlelere ulaşamıyor, onun için daha potansiyeli kullanmak için, açık kaynak diye bi kavram ortaya attılar. İşte insanlar onu biliyor ve bu baya buzzword gibi, sakız gibi oldu hani, bana göre buzzword yani açık kaynak aşağı açık kaynak yukarı. Herkes bir açık kaynak kullanıyor ama ne açık kaynağın temelindeki felsefeden haberleri var. Bilgisayar mühendisleri Richard Stallman dediğinde bilmiyorlar yani. Asıl ürettiğin alanın böyle en önemli politikasını oluşturmuş adamlardan bir tanesi. Neyse yani o bir kısım hackerlarda eee… günümüzde belki onun için, neyse biraz neoliberal politikalarla beraber düşünüyorlar falan diyebiliriz. Ama böyle hacker kültürü belki onun için temel olabilirdi, ama belki de çok olamadı bilemiyorum.

Şimdi mesela şöyle bir şey var ben yazılımcılarla şey yapmaya çalıştım bir ara röportaj yapmaya çalıştım bir ara. Bunlar yazılım üretirken özgür lisans kullanıyorlar kamu GPL kullanıyorlar ama entelektüel bir iş, sanatla ilgili bir iş yapınca diyelim creative commons'un çok problemli non commercial lisansını falan kullanıyorlar. Bunlar da aslında o GNU felsefesiyle, özgür yazılımın çıktığı felsefeyle vesaire çok böyle gönülden bağlı, onu içselleştirmiş falan insanlar. Ama niye sanatta onu kullandıklarını ben bilemiyorum anlayamıyorum konuşmaya çalıştığımda da ee evet diyorlar. Neyse. O alan özellikle o hacker kültürü derken belki Gnu çevresinde özgür yazılım vakfı çevresinde olan şeylerden bahsediyorum. Yani beni en çok heyecanlandıran o, o da tabi kurumsallaşmış hali. Onun dışında mesela debian dediğimiz şey özgür yazılımın akımından daha şey, benim kafamdaki şeye daha uygun daha merkezi olmayan, işte modeli vesaire falan daha şey olan bişey. GNU Linux dağıtımı ve onun etrafındaki şey mesela GNU projesinden daha benim kafamdaki politikaya yakın şey . Ama neyse dağıttım pardon. Eeee sonuç olarak ee ordan alsaydı şeyini eee daha benim kafamdaki politikaya yakın şeyler yapabiliyor olurdu. Çok ordan almadı gibi…

SORU: Yeni medya sanatı için belirli bir akımın etkisi altında olduğunu söylemek mümkün müdür?

Akım derken sanat akımı?

(Evet sanat akımı...)

İşte bilmiyorum ya karışık yani o yeni medya dediğinde çoğunlukta işte şey, iletişimde ki anlamıyla bakılıyor galiba. Çok bilemiyorum…

(Peki kendi akımını yaratmış mıdır?)

SORU: Yeni medya sanatı sanat tarihi açısından kendi akımını yarattıysa, bu akımı nasıl tanımlarız?

İşte konuştuğumuza göre bişey yaratmış demek ki ama o konuda kafaların çok karışık olduğunu düşünüyorum. Ben kafam, kendi kafamda bir şekilde çözdüm ama bunun doğru olduğunu da iddia etmiyorum, kafamdaki çözümün. Ama konuştuğum okuduğum her şey, o bana böyle nereden baktığını ben anlayabiliyorum hani iletişim alanından mı daha bakıyor, böyle daha güncel sanat alanından mı bakıyor şey yapabiliyorum.

(Tanımını yapar mısın peki)

Neyin?

(Kafanda oluşturduğun şeyin)

Söylediğim gibi işte, şeyde söylem… müzeler kullanıyor belki güncel sanat bağlamında yeni medya departmanını. Bu da işte pratik sebeplerden dolayı, bunun arşivlenmesi depolanması, prerezerve edilmesi vesaire gibi müzecilik şeyinden gelen bir şey bu. Ama mesela çoğu hani böyle güncel sanat sergisinde falan yeni medya vesaire gibi ayrıştırılmıyor. Bu tip aynı teknolojileri kullanarak yapılan işler sanat işi olarak sergileniyor yani. Tabi buna yeni medya adını vermiyorlar. Eee yeni medya sergileri dediğimiz sergilerde içinde bu teknolojiler vesaire olmayan bir sanat yapıtı çok… var mı, vardır elbet, varsa da daha iyidir belki hatta. Çok iyi işler olabilir ama işte ben kendi tembelliğimden o alana çok kredi vermediğim için, o alanda yeni medya adı altında yapılan şeyleri çok da takip etmediğim için eee çok şey yapmıyorum, bilmiyorum. Ama yaratmış belli konuştuğumuza göre, bir şeyler yaratmış evet.

(Aslında cevaplarını verdiğin şeyleri yazmışım çok genel başladığın için)

SORU: Yeni medya sanatında sanatçının tanımı değişti mi? Yazılımcılar, mühendisler, teknoloji uzmanları, mucitler, hatta program kullanabilen ve etkileşimli sanat nesnesine müdahale edebilen izleyici de sanatçı olabilir mi?

Olabilir ama o yeni medya dediğin alanda baktığında bu işte transmediale, arselectronica vesaire gibi şeylere baktığın, mesela chaos communication camp'ı onun yanına ekleyebiliriz belki onların yanına yeni medya festivali olarak düşünerek, öyle değil ama yeni medya festivali o hacker meeting falan içinde sanat işleri falan da oluyor, belki diğerlerinden falan politik hatta onun yaptığı şey eee… neyse pardon neydi soru?

(Sanatçı olabilir mi dedik, saydığım mesleklerdekiler.)

Hııı onlar zaten … Şimdi şöyle bir şey o kafalarda olup da bu büyük müzelere girebilmiş, hani o bir kriter değil benim için ama hani dediğinde o canon ve o şey var ya öyle bir şey kriter, kültür endüstrisi, mesela Cory Arcangel mesela o belki daha yazılımcı da olup, müzisyen aslında, yazılımcı olup da daha böyle güncel sanat içerisinde şey olan birisi. Trevor Paglen var mesela, yeni medyacılar içine giriyor mu bilmiyorum ama işte şey tabanlı, o da böyle ıııı… privacy, surveillance vesaire falan işler üzerine yapıyor ama onlar… mesela her iki tarafta da olanlar var, iki tarafta da gösterenler var. Hem güncel sanat sergilerinde, hem yeni medya sanatı diye kendi işini yapan. O birazcık şey gibi geliyor, mesela vardır ya fotoğraf sergisi, vardır ya mesela hani yeni medya sergisi dediğinde de öyle bişey gibi oluyor. Diğerinde de güncel sanat sergisinde de diğer fotoğraf da oluyor içerisinde, yeni medya sergisinde olan form da oluyor, interaktif bir şey de oluyor vesaire falan. O daha iyidir, daha kötüdür vesaire gibi şeyler demiyorum, güncel sanat adı altında sunulup da çok şey olan bir sürü şey var bana göre. Ama o kafa bana daha yakın gibi. Yine soruyu geçtim ben ama… (gülme sesleri)

(sorunun cevabını zaten en başında vermiştin, senin için sanatçının herkes olabileceği fikri karşılıyor)

Evet ama yeni medyada ne diye soruyorsun ya…

(bu senin tamamen kişisel düşüncen)

O zaman yeni medya dediğinde şunu anlayabilirim, o tip sergilerde gösterilen işler için diyebilirim, onlar mesela daha açıklar. Ama yine de onlarda da baktığında özgür, benim için kriterlerden bir tanesi o mesela… Özgür kültür lisansıyla mı? Benim kafamdaki hani politika onu zorluyor, öyle olması gerekiyor. Eğer sen gerçekten de hani herkesin sanatçı olabileceği, mesela bir hacker'a desen herkes hacker'dır diye tamam mı, bazıları daha konservatif olanlar, hani sanattaki gibi herkes her şeyi , hayır canım ban burada yaratıyorum diye… onlar öyle diyebilirler . Mesela ben sana bir hacker'lık örneği söyleyeyim mesela, çünkü o bir düşünce biçimi yani hackerlik. Kapı açılıyor ya, kapanıyor pardon, sen açık durmasını istiyorsun, naparsın?

(arasına bir şey koyarım)

Hackersın.

Bir sistemin nasıl çalıştığını anlayıp, o sistemi kendi istediği şekilde tekrar programlamak hackerlik. Bu sadece yazılımla da ilgili bir şey değil. Bu bir düşünce biçimi sana sunulanı kabul etmemek, tüketici olmamak vesaire… onun için dedim işte o kültürden gelen birisi hani birisi der ki sen benim kodumun üstüne bir şey yaptın diye kimse kimseyi dava etmez. Haa yapanlar var, zaten öyle lisanslamıyor, onlar da zaten çok işte hacker kültürünün içinde değil yazılım endüstrisi içinde belki de olan. İşte Gates'ler olsun, daha arada neo liberal politikalarla onları birleştiren Appel bilmen ne gibi şeyler olsun, hani bir tarafta da özgür yazılım, Debian'cılar var yani.

SORU: Aklınıza gelen en önemli yeni medya sanatçıları kimler?

Benim kafamda ki şeyde iyisi kötüsü yok, sanatçı yok, iş var. İş benim için iyi olabilir. İyi demek de güzel vesaire değil, beni heyecanlandıran. Şöyle bir şey…

(Galiba oradaki anahtar kelime soru sorduran mı?)

Soru sorduran değil. Bak şöyle bir şey "katamelokoyu" bir şey dedi mi sana? (gülme sesi)

(kim?)

Söylediğim şey az önce.

(hayır)

İşte ben bir forma soktum kodladım kafamdaki bir şeyi, bu sendeki hiçbir hafızayla örtüşmedi, ve bir şey demedi. Mesela şey diyim o zaman aaa… 'Nuri Alço' dedim.

(gazoz)

Kafanda bir şey oluştu değil mi mesela. Sen şimdi, Nuri Alço dediğimde sende bir deneyim oluşturdu ve hafızandaki bir şeyle örtüştü. İşte sırf sanat değil, hayatta ki her şey öyle, kafandaki bir hafızayla örtüştüğünde başka bir deneyim oluyor. Örtüşmediğinde başka bir deneyim oluyor. Haa bazı işler de benim hala çözemediğim en hayran olduğum da, kafandaki hiçbir şeyle örtüşmüyor ama aklından da çıkmıyor. Belki de en başarılılar onlar. Belki 20 sene sonra onla ilgili bir deneyim yaşadığında, senle konuşacak bir işler onlar belki. Çünkü diğerleri de ıı.. çok düz oluyor. Sana bir alan bırakmıyor ne dediğini anlıyorsun vesaire. Bir tane reklamcının yaptığı mesela güncel sanat sergisi vardı bir zamanlar, evet estetik olarak bir şey ama what you see is what you get yani bana bir alan bırakmıyor ki, söylemişsin evet hani… İşte 60 tane böyle büyük kareye fotoğraf filmleri koymuş, koymuş, koymuş, koymuş. Altın

oran denk gelen yere de formadayı çözmüş bir tane sd kart koymuş. Sanat diye bana sanat olarak söyleniyor ama vesaire… Yani çok da fazla alan da vermiyorsa sana deneyimle o da şey olur… Neyse soru neydi yine onu…. (gülme sesleri)

(sanatçılar kimlerdir dedik, sanatçısı yoktur işi vardır dedin)

İşi önemli olan vesaire falan evet… Veya bazıları kendisine sanatçı demeyen bazı şeyler benim için mesela daha sanat olabilir. Ben öyle okumak isterim.

(Var mı örnek?)

Yok hiyerarşi yaratmak istemem.

SORU: Sanatçının üretimi açısından baktığımızda Yeni medya sanatı ile değişen ne oldu?

(Üretim pratikleri değişti mi sanatçının?)

Şöyle bir sanatçı biliyor musun? Bir iş yapacak işte yazılıma ihtiyacı var. Yazılımı kendisi yazmıyor, birisini tutuyor ve yazdırıyor.

(evet tanıyorum)

Yeni medya sanatı mı yapıyor?

(yapmıyor, ama pazarlayabiliyor)

Ben şöyle sanatçı biliyorum plastik sanatlar yapıyor, güncel sanat yapıyor. Resim sergileyecek resmi kendisi yapmıyor.

(varr. Çoğu…)(gülme sesleri)

Evet çünkü niye zaten formla değil mesela, hani Laszlo Moholy Nagy, şeycilerden, Bauhause'culardan ama 60'lar da mı ne yapıyor. Telefonla arıyor tabelacıyı resim yaptırıyor yani.

(ama bu Rönesansda da var yani, adamın atölyesi…)

Ordaki bağlamı başka ama Rönesansda kinin bağlamı başka. Buradaki onun challenge ediyor zaten. Eskiden de böyleydi vesaire diyor, bakarsan neye sanat dediğine vesaire hani ııı… sanat dediğimizde daha böyle o şeyden bahsediyoruz belki daha sanatçı figürünün ortaya çıkması, daha özgün daha içinde şey olduğu falan. Neyse ona girmeyelim. Eee şeyde eee… Şöyle bir şey var belki de. Belki o zaman daha özgürleşecek, işte onun için diyorum medya üzerine şey yaptığında… mesela fotoğraf çekmesi gerekiyorsa kendisi değil de fotoğrafçıya çektirebilir. Resim sergilemesi gerekiyorsa resim çizen birine yaptırabilir vesaire. Ama yeni medya işlerinde bunları hep sanatçıların kendilerinin yaptığını görüyoruz. Evet bu önemli bir şey. Az önce düşündüğüm meselelerle uğraşmak için bir bahane ama bir müddet sonra sen amaca yönelik ve şey düşünebildiğin için, mesela çalışmayan bir program yapmıyorsun. Çalışsın istiyorsun o asıl ama çalışmadığı zaman işleyecek bir şey belkide. Sanatsal olarak daha kuvvetli işleyecek bir şey belki. Ama sen o programı çalıştırmaya çalışıyorsun. Başka birine yaptırıyorsan o program çalışsın diye yaptırıyorsun. Ama belki de asıl mesele burada, bütün bu geçmişte de indirebileceğim bu söylediğim malzemenin demokratikleşmesi meselesi. Artık üretebileceğin malzemeler elinde. Kod mu yazman gerekiyor, zero dollar bir laptop bulursun, kod yazmayı öğrenirsin yazarsın kendin. Ama benim kafamdaki sanatta, senin bunun yapman gerekmiyor. Hıı kendin yapabilirsin, bu formülün kendisi olabilir, kendin bununla uğraşmak süreci yavaşlatmak vesaire falan, evet bağlamın buysa. Ama o, işte onların hepsinde böyle amaca yönelik vesaire bişeyler. Çalışacak, çalışması gerekiyor yeni medya işinin. Çalışmazsa kapatıyorlar ya işi, işte kapanmışken bence sanat oluyor. Çünkü öbür türlü bak o tool kafası, bütün o şeyin kurulduğu, hani ayrışmaya çalışacakları yer, ayrıştırabileceğin şey teknoloji fuarı. Her şey çalışır yani. Bunlarda çalışmazsa kapatıyorsun. Hani mesela şeyi de

söylüyorum, mesela… ıı bir müzede, çok önemeli bir müzede, bir tane resim yere düşse ters, baş aşağı, benim için çok daha büyük bir deneyim onu gördüğümde. O resmin içerisinde göreceğim şeyden, çok daha kuvvetli bir iş bence. Çalışmadığında. Kurumsal eleştiri bağlamında, maintenance, onun yere düşmesi bilmem ne, bir sürü şey okurum ben onun üzerinden. Resim gördüğümde resim okurum.

(tesadüfi olmayacaksa tabi, birisinin düşürmesi vesaire gibi)

Bi kere oldu. Ohaa süper iş falan dedim. Çünkü müzede ya eser sanat olarak bakıyosun. Ama hayır daha sergi kurulmamış ya da kuruyorlarmış yerdeki bir şeymiş. Hani onun üzerine bir deneyim yaşadım ve çok heyecanlandım. Olmamış olması belki daha şey ama burada yapamıyorlar. Neyse şimdi örnek vermiyim, kayıt bitince çok iyi bir örnek veririm bununla ilgili. eee işlerini sevdiğim birisinden, bu kafada olan. Onu kabul etmiyor mesela o profilde, o çalışmazsa olmuyor onun için göstermiyor. Bu şey de olabilir hani, ıı bir sanatçıda sergi istediği gibi olmuyorsa göstermek istemeyebilir. Yerleştirme yapıyor ve işlemiyor. Mekanda işlemiyor göstermeyebilir. Bu da evet çalışmadığı için göstermiyor ama işte o medyuma fazla odaklanıyor belki. O medyumda çalışmıyorsa o zaman ben bunu yazılımda çözemedim gidip ben bunu kokuyla sergileyeyim meselemi demiyor. Öbürü mesela şey yapabilir, burada enstalasyon işlemiyor, bu mekan böyle bir şey, ben burada yazılım sergileyeyim diyebilir mesela. Anladın mı öyle bir fark var arada. Ve evet malzeme demokratikleştikçe herkes yapabilir. Ama düşüncede de eee… yapacağı şey kendisinin yaptığı şey değil. Kendine ortaklar, corporate'ler bulursun rica edersin, ortak iş yaparsın. Hepsinin de ayrı problemleri vardır ayrıca tabi kendi içinde ama öyle bir şey var evet. Heee bir de şöyle bir şey var mesela şimdi atıyorum iş yapıyorsun, eee 4k projeksiyonla gösterilmesi gerekiyor. Şimdi baktığında sen yani ıı.. tüketime bir taraftan şey yapıyorsun. Bilişim politikasını yapacaksak, bunu zero dollardan bahsediyorsak, zero dollar laptopda, teknolojinin devamlı tüketilecek bir şey, her sene yeni iphone çıkmasının, senin bunu müşteri haline dönüşmenden, iphone tekrar programlamandan falan bahsederken, yani bi onu diyorum eğer bu işin politikası üzerine birisi düşünüyorsa sergide açıp önüme ipad koymaz benim ya. Orda bir tane şey varsa mesela eee.. Apple varsa üzerini bantlar. Görmiyim ben o Apple'ı. Baktığında şey böyle Apple reklamı gibi sergiler, şunlar bunlar falan… bir çok şey. O konuda birazcık daha mesela o kafada düşünüyorsa öyle yapmak gerekir. Mesela maker culture'a old kuşak hackerların bir eleştirisi var. Aslında yapmak istedikleri şeyler çok benziyor, hani maker culture şey diyor ya hani.. yani çok fazla zaten etrafta o kadar fazla waste, atık bilmem ne varken onların daha yenilerini ekliyorlar bir taraftan. Tüketiyorlar yani evet daha bir sürü şeylerin tüketim varken onu şey yapamazsın ama bu yaptığın şeyin politikasıyla alakalı. Hani kullandığın malzemenin üzerine düşünüyor olman lazım birazcık da. Madem bu kadar senin ham madden bu, tamam mı, o zaman o düşündüğün ham maddenin üretim aracının da politikası üzerine biraz daha fazla düşünmen gerekiyor gibi. O birazcık eksik geliyor bana.

SORU: Sizce sanatsal estetik anlayışı/ sanattaki ölçümler vb. değişime uğradı mı?

Sonuçta estetik olarak okuyamadığım için ben işleri, estetik teorisini de bilmiyorum. Onun üzerinden de okuyamıyorum. Benim için tek bir kriter var bana sunduğu deneyim, sunarken beni nasıl konumlandırdığı onlar üzerinden bakıyorum. Onlar üzerinden okuyorum. Estetik üzerinden elbette… kitsch'de bir estetik mesela. Her şey kendi estetiğini yaratır. O da kendi estetiğini yaratmıştır elbette. Bunu diğer estetik teorileriyle ilişkisi nerededir bilmiyorum.

SORU: Ağda dolaşıma girmiş bir sanat nesnesi çeşitli teknik imkanlarla çoğaltılıp, değiştirilebilir hale. Bu noktada sanat nesnesinin kaybolması ya da bir süre sonra anonimleşmesi ya da sürekli bir metamorfoz döngüsü yaşaması sanatsal nesnenin değerini nasıl etkiler?

Süper tam kafamdaki yer. Sanat nesnesi, nesne?

(evet yani nesne, üretimi, işi…)

Nesne nasıl ağda dolaşıma girer? bir nesne nasıl internet üzerinden dolaşıma girebilir ya.

(ne diyim form mu diyim?)

Dijital enformasyon belki.

(veya bilgi fark etmez)

Bilgi değil bilgi başka bir şey işte. O enformasyon teorisi açısından baktığında. O dijital enformasyon üretiyorsun aslında. Ağ üzerindeki her şey yani internet dediğimiz, tabi başka ağlar da var hani food, yemek ağı falan var, komşuda ne pişiriyorsun bilmem ne, peer to peer food diye öyle bir proje vardı mesela… neyse. Bunun zaten en büyük potansiyeli aslında orada. Daha bilişim teknolojileriyle beraber belki de insanlık tarihindeki, olmayabilir ama son 300- 500 yıl diyebiliriz belki en önemli kırılmalardan bir tanesi oldu. 300 yıl diyelim belki kapitalizmle kabul ederiz. Neyse o da o kadar eskiye gitmiyor da neyse… Çok önemli bir kırılma oldu. Daha önce hiç mümkün olmayan bir şey oldu. Beni en çok heyecanlandıran şey de o. Artık enformasyon deneyimlenmesi için, fiziksel bir şey üzerinde sabitlenmesi gerekmiyor. Bir önerme şimdi bu ne demek? Kitap yazdın. Form olarak metin olarak şey yaptın kafandaki bir şeyi forma döktün, söz olarak söyleyebilirsin, anlatabilirsin, söz olur formu. Yani şeyin enformasyonun, o da bir enformasyondur. Kitaba yazarsın yazı olarak, enformasyon orada okuduğun şeydir ama bunu senin kitap üzerinde sabitlemen gerekiyor o enformasyonu. O metni okuyabilmen için kitap üzerinde sabitlemen gerekiyor. Ve kitap da kıt bir kaynak, kapitalist ekonominin tanımı kıt kaynakların sonsuz insan ihtiyaçları arasında nasıl paylaştırılacağı, kaynaklarımızın kıt olduğu varsayımı üzerinden… Kitap var da ben bunu yazdım herrrrrkesee ulaştırmamız gerekiyor, herrrkeseeee ulaşması için herkes kadar yaprak gerekiyor bir kere. Sonra bir matbanın herrrkeseee ulaşacak kadar bunları basması gerekiyor. Sonra bunların arabalara yüklenip herrrkesin evine gitmesi gerekiyor. Veya herrrrkesin oraya gelip bunu alması gerekiyor ya… neyse geyik oldu herkes. Böyle bir ilişkiler ağı var. Şimdi kültür endüstrisi bunu doğurdu. Yani enformasyonun sabitlenebilmesi için fiziksel bir şeye ihtiyacı vardır ve zaten kapitalist ekonomi de bu fiziksel şeyler üzerine kurduğu için kendisini ordan yürüdü gitti. Yani kültürel üretimler de ancak o ilişkiler içerisinde var olabildiler. Mobilya üretiminden çok farklı bir süreç değil kitap üretimi yani şey için, herkes üretmiyor, aradan seçiyor, talep neye varsa seçiyor, biraz daha şeyse yayın evinin politikası daha deneysel bir şeyler yapıyor, daha deney mobilyalar yapan başka bişey gibi. Ama aşağı yukarı aynı şeyler, birisi üretim araçlarını bir araya getiriyor, sermayeyi bir araya getiriyor, onun üzerinden de bir kar elde ediyor, karı da paylaşıyor falan… neyse.

Iıı ama bu enformasyon ağ üzerinde paylaşılabildiği zaman, dağıtılabildiği zaman ve hatta fiziksel bir forma hiç bürünmeden digital born denir ya, üretilebildiği zaman, o zaman artık fiziksel bir nesneden bahsedemiyoruz. Bahsedebiliyor muyuz? Evettt hard disc, bilgisayar, ekran. Deneyimlemen için bunların hepsi gerekiyor. Hayırrr eğer laptop zero ise zero dollar laptopsa, yani öyle yaklaşabiliyorsan nesneye ve yapacağın sanat yapıtında bir zero dollar laptopla üretebilecek olarak yapıyorsan evet gerçekten de virtual oluyor. Ağ üzerinde sen hard disc'te tutmuyorsun, ııı torent olarak 1 milyon kişinin bilgisayarında parçalar halinde

tutuyorsun. Hangi hard disc'te bu. Yani bütün.. buraya hiç girmeyelim bu birazcık şey eee açıklaması da birazcık zor, derin bir şey ama… yani dijital enformasyon fiziksel nesnelerden, nesne dediğimiz şeylerden bağımsızlaştı, bağımsızlaştırınca da bütün kapitalist ekonominin üzerine kurulduğu her şey irrelevant olmaya başladı. Sonsuz sayıda çoğaltılabilirken niye 5 edisyon kardeşim… niye 5 edisyon? Yapay kıtlık dediğimiz, kıt istiyor ya ekonomi… Çünkü niye sanat yapıtını zaten 1 milyon kişi almayacak, film olsa, müzik olsa bilmem ne, alır daha fazla insan sürümden kazanırsın, falan bilmem ne de. Zaten bunun on tane müşterisi var biz buna fiyat maksimizasyonu için yapay kıtlık beş tane diyelim falan gibi şeyler oluştu yani arada mecburen. Iıı neyse zaten bunu, mesela şeyin başına da gelen aslında en kötü şeylerden bir tanesi bu nesne fizikten bağımsızlaşması, kredi, para… olmayan bir para, kağıt şey üzerinde var. Kağıt üzerinde vardı eskiden artık kağıt üzerinden de yok belki de, kredi aldığın para. Yani şimdi paranın dematerialisation denilen süreci, eskiden altına bağımlı olarak basılıyorken para, Bretton Wood sisteminin çökmesiyle artık şey olarak basılıyor, eeee… devletin yetkisini arkasına alıp değerini iktidardan almaya başlıyor artık. Şeyden alıyor, arkasındaki devlet Amerika Birleşik Devletleri, dolar kardeşim bunun garantörü benim diyor, onun için dolar değerli. Neyse…

Belki oralardan başlayabilir işte ama o zaman bu da virtual'laşmaya başladığı zaman veya çoğaltılabildiği bilmem ne başladığı zaman işte, eee… immaterial olan şeyin nasıl material olarak aynı ekonomik sistem içerisinde değerlendirilebileceği yine aynı şey aslında. Yapay kıtlık yaratıyorsun yani. Copy right'ta da yarattığın şey yapay kıtlık yaratmak. Eğer sonsuz sayıda çoğalabiliyorsa bir şey, yani aynı para mesela atıyorum bir tane Radiohead albüm çıkarttı. Eskiden 1 milyon dolar kazanıyordu işte çünkü 1000 kişi biner atıyorum, hesaplayamadım… lira veriyordu. Şimdi herkes birer cent verse Radiohead aynı parayı kazanır. (gülme sesleri) daha fazla kazanır…mesela… neyse konuyu dağıttım. Burdaki en büyük potansiyel bence o. Nesneden bağımsızlaştı enformasyon. Bağımsız olarak deneyimlenebilir hale geldi ve bütün sistem de, ekonomik sistem de nesne ve onun mülkiyeti üzerine kurulduğu için ve onun paylaşılması üzerine kurulduğu için orda bir bocaladı. Mesela sanatta çok denemiş şeyler var. İşte kavramsal sanatçıların yapmaya çalıştıkları. O zamanı teorileştirmeye çalışanlardan birisinin yazdığı şey, Lucy Lippard, dematerialisation of art diye, sanatın nesneden bağımsızlaşması, sanat yapıtları artı kavramsal sanattan bahsediyor. Mesela bir fiziksel ürün ortaya çıkmıyor, sanatçının söylediği söz diyor mesela. Hee işte onu da kağıt üzerine yazıyor. Kağıt üzerine yazdığı için mutlaka müşteri çıkıyor. Bir tane var çünkü. Yaniii yine çıkıyor çünkü sosnuz değil, orijinal var sanatçının elle yaptığı. Şimdi sen dijital enformasyona sanatçının yaptığı orijinal nasıl diyebilirsin. Heee ben bunu private key'imle imzaladım, bak sana sanatta orijinal yaratma yöntemi. Yapıyor mu şu anda kimse bilmiyorum. Private key'imle imzaladım dijital dosyayı, sadece sana gönderdiğim bilmem ne key'le açabilirsin bunu, bu orijinal benden çıktı falan gibi bir şey yapabilirsin mesela. Neyse dağıttık soru neydi?

(değerini nasıl etkiler demiştik)

Değerini tamamen şu anda kapitalist ekonomiden bağımsız olarak eee oluşturabilecek bir şey var. Değer bu arada hani ekonomik değerden mi bahsediyoruz, prestij değerden mi? Değerin de bir sürü tanımı var ya vesaire. Hangi değerden bahsediyoruz bilmiyoruz.

(hem ekonomik, hem prestij aslında, çünkü çok dolaşıma girdiği zaman artık o sanatçının işi olmaktan çıkıyor ve hala daha o geleneksel yöntemlerle gidiyor sanat ilişkileri, o yüzden koleksiyoner için onun tek olması, onun koleksiyonunda bulunması ve başka kimsede olmaması gibi kriterler hala geçerli ekonomik bağlamda)

Tino Sehgal şey yapıyor, ıı performanslarını satıyor. Satarken de şöyle yapıyor bir tane noterle beraber gidiyor. Yazılı hiçbir şey yok sattım diyor, noter şahit parayı alıyor. Bunu alan koleksiyoner var. Yani koleksiyoner dediğin şey zaten, bu şey gibi hani fiziksel nesne toplayıp onların üzerinden bilmem ne yapıp göstermek değil, aslında koleksiyonerde asıl şey, yani koleksiyoner şeyi bence en değerli koleksiyoner neyi seçtiğin üzerinden sen yaptığın koleksiyonere koleksiyoner olarak gerçekleştirmeye çalıştığın şeyin değerini belirliyorsun. Dünyada zaten sonsuz tane olan internet olan bilmem ne bişeye, sen sanaçıya parasını verip alıyorsan işte o zaman vizyoner sensin. Çünkü öbür türlü sen şey yapmıyorsun, ıııı…. Şey olan bişeyde rear olan bir şeyi alıp onun da daha fazla değerlendirilmesinde spekülasyon vesaire falan bişeyler yapmaya çalışıyorsun. Yani asıl vizyoner koleksiyoner bence ney mesela, Tino Sehgal alan bir koleksiyonere helal olsun yani… ama şimdi onun işinin artısı ne bilmiyorum. Belki o da şey yapıyordur, tek edisyon diyordur. O da alıp onu başka koleksiyonere satıyordur. Tam devamının nasıl işlediğini bilmiyorum ama ilginç yani onun taktiği ilginç. İşlerini dokümante ettirmiyor, bişeyi yok vesaire. Veya birazcık happining'lere benziyor aslında yaptığı şey. Ama işte happining'lerde falanda olan yani bir şey üzerine sabitlenmediği zaman bu bir daha deneyimlenemiyor. Artık herkes tarafından deneyimlenebiliyor dijital enformasyon, yani herkes dediğimde virtual, onun şeyi var hani böyle şey konuşacak olursak teorik, işte bilişim teknolojilerine eee… ulaşma gücü, ekonomik ve becerisi, bunları kullanma becerisi olan kişi, herkes buradaki. Tabii ki herkes değil o çok problemle bir şey vesaire ama teknolojiye bu şekilde yaklaşınca dünyadaki bir çok kaynaktan daha az kıt olan bir kaynak ve daha ulaşılabilir bir şey olabilir aslında. Neyse pardon geçtik.

Asıl en şey soru bu bence ennnn, o bahsettiğin alandaki ennnn anahtar soru bu. Yani benim en büyük potansiyel gördüğüm ve bununla ilgili iş biliyor musun. Bu meseleyi yapan yani…

SORU: Yeni medya sanat ürününün değerini belirleyen kriterler nelerdir?

Sanatçısının kültür endüstrisinde ne kadar kabul gördüğü, o. Hee bir de şeyde var, mesela kabul görüyordur çok ama onu pazarlayan bir, onu birinin satması gerekiyor ya, kimse gidip ben alayım demiyor ya mesela, bi wikipedia'ya girip durup dururken kendisi bağış yapmıyor ya, ancak bir arkadaşının niye wikipedia'ya bağış yapmıyorsun dediğinde aklına geliyor. Haa bağış yapmak lazım falan diye . Yani gidip, öyle bir şey bu zaten bedava var diye, ben gidip niye bunun işine para vereyim demiyor koleksiyoner. Dese keşke o zaman başka bir şey yapmış olabilir ama o parada önemli değil orada. Önemli olan başka bir şey mesela şey, micro donation mantığı, çok işlemedi şu an ama flatter diye bir sistem vardı başka sistemler vesaire çıktı, bitcoin çok önemli avantajları var vesaire… Yapılabilecek başka ekonomiler falan için, neyse onunla da ilgili başka bişey söylerim sonra kayıt dışında. Iıı… konvansiyon olarak onlar belirliyor evet değerini. Ama ben şöyle belirlensin isterdim, birisi ohaaa acayip etkilendim ben senin, hayatımı şey yaptın vesaire… gel sana bir bira ısmarlayayım. Gel sana bir ev alayım. Çünkü var benim fazla param veyahut da bu parayı ben eve vermektense daha mutlu olucam, böyle bir insan olsa asıl o yani anladın mı… yani sana verdiği, şöyle bir şey, senden pazarlık yaparak sanat yapıtı alıyorsa birisi zaten o zaten problemlidir yani, sahip olmak için vesaire yapıyorsun. Yani sen, ben her şeyde ordayım, sanatta değil de, senin için değeri neyse, ne kadar para verdiğinde mutlu olacaksan o kadar para ver. Zaten hani ben sanatçıysam , sen benim bir şeyime sahip olmak istiyorsan bana yapacağın zaten ennn büyük şey, yani en büyük egom birisi yaptığım bir şeyi almış evinde tutuyor, devamlı bakıyor, daha fazla ne isterim üzerine para veririm ben. (Gülme sesleri) Öyle değil mi sistem, öyle olması

gerekmiyor mu? Oyunuma gelmişsin, haa noluyo o ölçek bilmem ne geçince orada da belki critical mass var, ağ ekonomilerindeki gibi. Onu geçince birden onlarla ilgilenmemeye başlıyorsun falan filan. Neyse…

SORU: Yeni medya sanatında edisyon konusunda ne düşünüyorsunuz?

Yapay kıtlık. Çok basit yapay kıtlık. Yani bu kadar açık bir şeyken hala niye bunun üzerine konuşuyorsun. Yapay kıtlık yaratıyorsun, niye yaratıyorsun? Arz talep dengesinde karını maksimize edebilmek için sınırlıyorsun. Onuda işte şeylerle yapıyorsun sırf copy right'la yaptığın bir şey de değil bu hani o dışında işte, şeyle yaptığın, hani atıyorum sonsuz edisyon olan bir şey ben onu zaten veriyorum. Biriside gelsin helal olsun desin bana 0,1 bitcoin bağışlasın. Ben orada acayip şey olurum yani, niye çünkü zaten ben, birisi benim yerime galericim bak bunun işi var almak ister misin dememiş, bi atıyorum bilmem ne galerisi benim işimi sergilemiş o da ordan görmemiş o kendi kendine aramış veya bir şekilde denk gelmiş, oralarda bir yerde de denk gelmiş olabilir, ama bundan heyecanlanmış ve hiçbir şey yapmak zorunda olmadığı için bana, şeyde olabilir bu para da değil, üzerine bir iş yapıp gönderdi mesela…

(takas belki)

Takas da problemli bir şey. Karşılıklılık var armağan dediğin şey, armağan da karşılıklılık üzerine vesaire kurulu. Şimdi o meseleye hiç girmeyeyim ama karşılıksız armağan Derrida'nın deconstruct ettiği, armağan imkansızdır çünkü arada bir ilişkiye girersin, alma verme ilişkisine vesaire. Bugün var. Torentten.

(soyut kavramlar üzerinden de takas olamaz mı?)

Takas dediğin şey karşılıklılık.

(teşekkür eder mesela onun için değerlidir)

(Gülme sesleri) Olur.

SORU: Copyright meselesi yeni medya sanatında nerede duruyor? Eserler korunabilir, saklanabilir mi?

Benim için asıl temel mesele bu. Ya böyle bir şey, çünkü eskiden situation is international onlar böyle yapmışlar, yazmışlar, kopyalayın çoğaltın bilmem ne. Copy right'a eleştiri çok gelmiş daha öncesinde ama yani bir jest olarak gelmiş bu. Hani fotokopiyle ancak çoğaltabilirdin o dönem dergiyi bilmem ne falan filan… Yani bu yazılımla beraber ilk fark edenler onun için yazılımcılar oluyor. İşte yani eee… Stallman özgür yazılım hareketi orada başlıyor, çünkü saçma geliyor ona artık. Mesela bunun şeyi de var, artık mümkün de bu. Böyle bir şeyin olması. Al çoğalt benimkini diyor. Gerçi o zaman da daha ayrıntı mesele onun dinamiklerinde o çok network bişey olarak düşünmüyor. CD'de satılan, verilen bir şey olarak düşünüyor yazılımı. Öyle problemleri var. Neyse geçelim onu. Evet ennn şeyi değişeni, bilişim teknolojilerinin ennn önemli kısmı, bu enformasyonu nesneden bağımsız olarak ifade edilebilir hale getirmesi, bunun sonucunda eee… mecbur olduğu bize dayatılan ekonomik sistemler dışında başka ekonomilerinde mümkün olduğunu göstermesinden ziyade, pratiğe koymuş olması. Iıı bana o alanda medya olarak, oysa onu medya olarak görüyorsan bu araçları, onun üzerinden yapacağın politika bu alandaki en şey politika gibi geliyor… Yani üzerinden geçti artık, bu geçti şimdi privacy meselesi girdi içerisine. Hani privacy belki şeyden daha önemli bir mesele haline gelmeye başladı, copy right meselesinden.

Çünkü iki türlü bir şey var, hani eee… yarattığım her şey özgürdür, isteyen istediği gibi çoğaltsın, üzerine bir şey yapsın vesaire. Ama benim mahremiyetim vardır. Ben

mahremiyetimi kontrol etmek isterim. Şimdi enformasyon copy right, mahremiyetin herkesin elinde, bütün data body'in. Mesela Critical Art Ensemble bunu çok erken yazanlardan birileri, data body diye kavramsallaştırıyorlar, ağ üzerinde senin saçtığın bilgiler ve onların birleştirerek senin data body'ni oluşturuyor. Şimdi data body bu corporation'ların elinde. Google'ın vesaire falan elinde yani. Privacy'ın vesaire yok, asıl olması gereken şey enformasyon yok, özgür olması gerekiyorken, privacy'nin kontrolünün sende olması gerekiyorken, privacy onlarda üstüne üstlük enformasyon, senin enformasyonunu sana copy right'layanlar da onlar.

(eserler korunabilir, saklanabilir mi peki?)

Müzecilik, preservation, yine işte o galiba Whitney müzesi yapıyordu, bir tartışma vardı, başta üretilen net art işleri şu anki browser'larda çalışmıyor. Bu arada bir tane rezone'da da birisi başlatmış bu sayfa bilmem ne browser'ında nasıl gözükür diye bakabiliyorsun, şu bilgisayarda yada şu browser'da nasış gözüküyor diye. Öyle bir şey vardı, orda mesela söylenen şeylerden bir tanesi işte emülatörler yapmaya çalışıyorlar vesaire, taklit etmeye çalışıyorlar falan. Ama şey, bazıları diyor ki bu ephemeral yani o zaman vardı, artık yok bunun doğası bu, şu anda olmasına gerek yok. Dokümantasyonu var. Google API ile yapılan bir sürü iş vardı, Google kapadı nolcak o işler? Yok hani sırf senin de yapabileceğin işler değil, senin de dışında olan şeyler ve koruyamıyorsun.

Hee bakarsan mesela video işlerini şu anda hala preserve etmeye çalışıyorsun, eski Betamax kasetleri bilmem ne falan, hani onlar çok uzun süreler kaldı, mesela atıyorum ne kadar süre kalmıştır? Neyse bilemiyorum şimdi sallamayayım. Ama mesela CD'nin şeyi giderek daha kısalıyor. Şu anda kullandığın medyaların, yani oradaki asıl medya üzerine enformasyonu yazdığın şey, asıl medya o yani fiziksel medya, enformasyonu üzerine yazdığın şeyler bunların ara birimleri, hani şeyi de geçtim floppy disc'in olabilir de, floppy disc'i bilgisayarına seri protun yok ki nerden takcaksın elinde o varsa… anladın mı bütün onlar gittiği için zaten benim ennn şey yaptığım, zaten şey içinde aynı şeyi düşünüyorum, mesela eee land art işleri onları da ephemeral düşünebilirsin, zamanla doğa bunları bozacaktır zaten olayı budur, gerçekte olması gereken, onları korumaya çalışman mı gerekiyor falan… Bir şeye göre korumaya çalışabilirsin ama benim şey yaptığım zaten fiziksel bir deneyim orda olman gerekiyor. Hee bu arada bunun satılan hali de fotoğrafı o ayrı mesele… o da yapay kıtlık. Bunun bütün bu tavırları, bütün kavramsalcıların işleri de öyle oldu yani kültür endüstrisinin… niye çünkü medya, yani fiziksel bir şey üzerine sabitlenebildiği için ve sen bunu özgür olarak Lawrence Weiner mesela freehold public freehold diye bir şey diyor, yani public domain gibi ne olduğu belli değil ama hala da işleri başka türlü de işliyor. Neyse oralara da girmeyeyim. Bunların preservation, asıl mesele müzelerin vesairede en büyük belası bu, bu emilatörlerle falan uğraşmaya çalışıyor, bırak… director ile yapılmış işler, interaktif işler hani flash üzerinden onlardan da eski, olmuyor yani işlemiyor şu anda aynı o işte hardware'ında saklıcaksın üzerine çalışan hardware'larla beraber arşivlemen gerekiyor. Mesela Bill Viola iş sattığı zaman, işin çalıştığı ekranlardan da sana veriyor. Şeyleri de satıyor ve bir iş yaptığı zaman o iş bilmem ne ekranda gösterilecekse 100 tane o işten oluyor depo oluyo falan… Böyle yöntemler var. Ama işte her biri ayrı ekonomisini bilmem nesini falan üretiyor. Ben daha ephemeral olması gerektiğini düşünüyorum. Oldu bitti o zamanın teknolojisine bir response'du. Şu anda da CTR monitörler için yapılmış hiçbir işi sen deneyimleyemezsin artık LCD monitörlerde. Hadi geçtim aspect ratio'sunu 4'e 3, 16, 9'unu interlaced görüntüyü sen şu an alamazsın hiçbir şeyden. Ancak emüle edebilirsin. Şu anda izlediğin bütün videolar zaten interlaced teknolojileri ile üretilmiş yani şeye falan girmiyorum böyle internet falan onlara da

girmiyorum, interlaced teknolojiyle bütün üretilmiş videoların senin çoğu sergin gidip izlediğin eğer o sony cube gibi..ıı marka ismi verdim… O monitörlerden bir tanesinde izlemiyorsan gerçekten interlaced bir cihazla izlemiyorsan zaten sen progressive bir cihazla onu da interlaced ederek emüle edilmiş halini deneyimliyorsun zaten. Yani orda da ıı şey memory intuition'ların görevi, nasıl saklayacaklar bence hafızasını saklamak önemli, dokümantasyonunu saklamak önemli, dokümantasyonunu yap daha kolay preserve edebileceğin bir formatta video mudur o bilmiyorum, o da şu anda öyle bir şey. old term preservation için bir video formatı yok müzelere önerebileceğin çünkü özgür açık kaynak kodlu olması lazım eee çok geniş kullanımı olması lazım desteğinin olması lazım, ıı senin istediğin şekillerde dosyayı koruyabilmesi lazım falan filan neyse yani… onla da sağlayamıyorsun nasıl dokümante edeceksin bilmiyorum ama continuous emigration yapabileceğin formatlar var, bazılarında yapamazsın. Hee eğer mesele buysa, şöyledir, sanatçının böyle bir derdi varsa işinin kaynak kodunu da verir sattığında. Hee kaynak kodunu vermez, südo kodunu da verir. Yani belli bir programlama diliyle yazılmış değil de programda ne yaptığı, dokümantasyonu da verir, eğer böyle bir şey istiyorsa ilerde bunun yeniden üretimi o günün teknolojisi ile mümkün olur. Ama burada da bir sürü kavram giriyor, işin içerisine, mesele giriyor. Sen eğer sanatçı olarak, böyle bir tavrın varsa tavrını belirtirsin, ileride işin nasıl gözükmesini istediğini vs, control freak'sen. Ben ölünce göstermeyin, teknolojisi yoksa göstermeyin dersin adapte edin dersin, yedekleyin sonuna kadar koruyun aynısını yapın dersin, dersin de dersin, nasıl istersen.

Ama zaten benim inandığım meselede karşı tarafta alıcısı nasıl korumak istiyorsa öyle korur. Mesela preserve etmek istiyorsan bir videoyu, müzeler korumaya çalışıyorlar 50 tane backup'ını yapıyorlar ya, bunu sen internette torent'te available yap, zaten bunu insanlar değer verdikleri sürece saklayacaklardır. Zaten bir süre sonra değer vermiyordur. Heee burada da bir problem var tabi ki. Zaten bu memory institutionslar, o dönem içerisinde değer vermeyen birisi çıktığında bir sonraki kuşakta ona değer veren birisi çıkara ona vermek için yapıyorlar zaten o saklar. Hee onu nasıl çözeceksin o ayrı bir mesele ama asıl değerini oradan ölçersin. Şu anda mesela bir müziğin box offisini mi hesaplamak istiyorsun, bak torentte ne kadar fazla download ediliyorsa en popüler şarkı odur şu anda. yani Seed ediliyorsa torentte, bakmak istiyorsan bak, söylüyorum başka başka her şey için ekonomiler var.

(belki de doğası gereği gerçekten bırakmak gerekiyor kendi haline…)

Zaten yapabileceğin bir şey yok Google play'le çalışıyorsa, Google play'ini kapattı napıcan? Twitter üzerinden çalışıyorsa napıcan? Sırf kendi kontrolünde olan şeyler değil onu diyorum.

SORU: Yeni medya üretiminin sanat nesnesi olup olmadığına kim karar verecek?

Sanat yapıtı diyelim ona. Kim karar verir, ıı konvansiyonel sanat tanımında bu işleyiciyle buluşmuşsa, bir kere sanatçı işaret etmişse sanat yapıtıdır. Onun da sanatçı olması gerekiyor o tanıma göre. Bazı tanımlara göre public olması gerekiyor, insanlarla buluşmuş olması falan. Onun dışında, mesela copyright tanımında insanlarla buluşmuş olması gerekiyor mu gerek miyor mu çok emin değilim, public olması gerekmiyor bile hatta, çok emin değilim sen ürettiğin anda o sanat yapıtı ve senin coyright'ın onun copyright'ı olduğuna göre sanat yapıtı diye düşünebilirsin, öyle bir ilişkiden düşünebilirsin. Ama konvansiyonel tanımlara göre arz talep üzerinden bakarsan, talebi üzerinden bu sanat yapıtı olarak tanımlanıyor ve ya tanımlanmıyor. Benim kafamdaysa da her bir alıcının kendisinin dediği şey üzerinden

tanımlanıyor. Nasıl bakmak istediğine bağlı, bunun cevabı açık yani konvansiyonel sanat tanımı nasılsa o da öyle tanımlanıyor. Ha şöyle bir problem var ama bazıları yeni medya sergileri dışındaki sergilerde yapıtları gösterilmediği için dertleniyor olabilirler. Niye benim işlerim fotoğraf sergilerinde gösterilmiyor diye kaytardım burada… (gülüyor) daha acımasız bir şey söyleyeyim, fotoğrafçılarla ilgili bir konuşma yapılıyordu, yani fotoğrafçıların olduğu bir konuşma, fotoğrafçı diyor ki benim işim neden bienalde yok diyor. Ben de şey dedim, eee.. evet fotoğrafçıların işi bienalde yok, ressamların da işi bienalde yok, heykeltıraşların işi de bienalde yok, televizyoncuların da işi bienalde yok. O çünkü sanata başka bir yerden, senin baktığın yerden başka bir yerden bakıyor. Bienal güncel sanat sergisi. Sen şimdi, evet böyle bir şey yaratılıyor tabi ki sanat olarak sana budur diye bir tanım sunuluyor, bu da tehlikeli bir şey. Öyle olduğunu söylemiyorum sanat, bienalde gösterilen güncel sanattır demiyorum. Fotoğraf da sanattır vesaire, kendisine göre o da sanattır, yapanın tanımına göre, ben söylemesem de sanat ya, neyse. Ama şöyle bir şey var, sen nerede olmak istiyorsun ve nesin? Onu bilmen lazım. Belki o konuda birazcık daha bilinçli, mesela güncel sanat yapan birisi fotoğraf sergisinde işinin gösterilmesini istemeyebilir. Çünkü niye o zaman fotoğrafın belli bir canonu vardır ya fotoğrafa bakarken hani, çoğu öyle bakmıyor ama artık, canon ışık, kompozisyon, denge bilmem ne diye bakar fotoğrafa, onlar üzerinden okur. Hayır ben onlar üzerinden okumak istemiyorum ben onu, meselem başka bir şey olduğu için fotoğraf üzerinden yaptım. Yani fotoğraf sanatı diye tanımlanan şey için fotoğraf olarak yapmadım. Dolayısıyla orası uygun olmayabilir sergilenmek için diyebilirsin. Fotoğrafçı da gittiğinde, güncel sanat izleyicisi de gittiğinde fotoğrafa baktığında kendi kafasındaki sanat tanımıyla bir ilişki kuramazsa o zaman şey diyecek ona da bu kötü iş diyecek. O da kendisine kötü iş denmesini istemeyen… biraz şeyi bilmek lazım sen her yerde işim gösterilsindeysen, senin istediğin bağlamda işinin gösterilmesi, eğer işine gerçekten bu kadar şeysen eee… o kadar sahipleniyorsan, copyrightlıyorsan, limited edition yapıyorsan, control freaksen işinle ilgili öyle bir şeyler yapmak daha mantıklı. Hee zaten özgürse isteyen istediği yerde göstersin ne güzel, başka bağlamlara girmiş olur vesaire. He orda da benim adım kötüye çıkabilir, fotoğrafçılar bana Cemil ne kadar kötü fotoğraf yapmış diyebilir, ee o zaman ben de niye Cemil olarak fotoğraf vereyim, Cemil olarak isimlendirmeyeyim ben onu özgür kalayım, başka bir isimle yaparım falan gibi bir sürü taktikler var.

SORU: Yeni medya sanatı için baş yapıt diyebileceğiniz sanat eseri/ işleri var mıdır? Neden bunlar başyapıttır?

İrrelevant diye böyle alakasız… Evet kendi böyle çok sevdiğim işler olabilir, beni çok tetiklemiş, kafamı açmış vesaire bir şeyler olabilir ama bu başkası için öyle olması anlamına gelmiyor. Hani başka birisi de baş yapıt dedi diye ben de onunla başka bir ilişki kuracak değilim. Attention çekiyor daha fazla bakıyorsun, ama ben açıkçası kendim söyleyeyim hani ben gidip en ünlü birisinin sergisini gezerken de, öğrenci sergisi gezerken de aynı heyecanla bakıyorum, ilişki kurmaya çalışıyorum bana öyle bir şey vaat etmişse ve ondan bir deneyim yapıyorum, o kimmiş ona bakmıyorum hatta diğerine daha kritik bakıyorum, çok celebrity birisiyse, baş yapıt olarak bana sunuluyorsa come onnnnn diyorum ona. Ama öbür türlü öyle bir iddiası olmayan birisi sunulduğunda daha merhametli olabiliyorum ona karşı, dışarıya değil kendime karşı.

SORU: Dünyada ve ülkemizde yeni medya sanatının sergilendiği, sanatseverler / takipçiler tarafından ciddiye alınan festival, bienal vb. organizasyonlar var mı?

İşte o söylediklerim, herkes zaten aynı şeyleri söylüyor. Onlar vardı. Türkiye'de yapanlar var onlar da biliniyor birkaç tane var çok eskiden beri işte Ekmel'lerin yaptığı, Başak'ın daha önce yaptığı Control Alt Delete'ler falan, daha şey bir şeyden bakarsan hatta restfest, one dot zero sinemanın dışında böyle sinemacı olmayan insanlarında görüntülü hareketli video bişeyler ürettikleri… onlarla ilgili listeler falan var ya. Şey var ya internet var.

(Orada oluşmuş bir organizasyon takip ettiklerinden var mı?)

Bir sürü şey var ben bütün ilişkimi email listeleri üzerinden kuruyorum kendim, sosyal networking kullanmıyorum, problemli de buluyorum. İlgim olan şeylerin, bana gelen şeyleri değil de bana gönder diye şey yapıyorum, böyle takip ettiğim şeyler var. Ama yeni medya oldukları için takip ettiğim şeyler değil. Olanları da teknoloji kritiği açısından sanat bağlamında değil de, teknoloji politikası açısından, ilgilendiğim mesele o azıcık, bilişim teknolojisinin politikası, neler yaptıklarını takip ettiklerim var ama sanat olarak takip ettiğim şeyler başka, bilişim politikası gibi düşünebileceğin şeylerde belki takiplerim başka. Electronic frontier foundation mesela sanat değil ama yeni medya vesaire diyorsan, en önemli şeylerden biri sanat değil ama en önemli discourse şeylerinden biri o olabilir. Özgür yazılım vakfı vesaire gibi şeyler olabilir. Onlar etrafında gelişen peer to peer gibi şeyler olabilir. Var yani bir sürü şey. Ama sanat olarak çok değil. Daha discourse olarak falan.

SORU: Sizce yeni medya sanatı en çok hangi mecralarda sergileniyor?

Mecra zaten medya dersek yeni medya, yeni medyalarda sergileniyor, yeni mecralarda sergileniyor. Bu soruyu construct edeyim mi?

(mesela ticari mi, popüler mi gibi…)

Mesela potansiyel cevaplar neler?

(potansiyel cevaplar mesela instagram, sanatçının kendi kendine oluşturduğu profiller)

Instagram medya zaten. Yeni medya dediğin şey instagram zaten.

(onun üst çatısı,altında bir sürü mecra var)

Mecra medyanın tekili.

(eee.)

Yeni medya sanatı, hangi medya da gösterilir? Yeni (gülüyor)

(pratikte baktığında öyle değil, biz de yeni medya sanatı galeride sergileniyor)

Tamam işte dediğin zaman o işte, oradaki medyanın tanımının ne olduğu bu soruyu tersten düşünerek gidebilirsin.

(Bu soruyu ben sana soruyorum)

(Gülme sesleri) İletişimcinin baktığı yere göre yeni medya instagram, yeni medya, sanatçıların baktığına göre yeni medya, yeni teknikler nerede sergilenir?

(şöyle bir şey var bunu niye soruyorum, yapılan araştırmalarda özellikle bu ekonomi politiği açısından sanatçının galerilerden veya işte sanat simsarlarından bağımsız olarak kendine müşteri bulabildiği platformlar var …)

Müşteri? (gülüyor) hitrecord var, amazon turk olabilir, crowd founding, crowd sourcing platformları…

(…bu aynı zamanda ciddi bir pazar ve bu pazara geleneksel ilişkilerden kurtulup, orada başka bir ilişki ağının içerisinde konumlandırıyor kendini)

Ne var mesela anlamadım nereden satabiliyor kendini, sergilemek mi satmak mı? Ayrı ayrı işler.

(sergiliyor da satıyor da.)

Nerde sergileyebilirsin yeni medya işini, o medyanın el verdiği bütün olanaklarda sergileyebilirsin, videoysa insanların evinde de sergileyebilirsin, eğer fiziksel video yerleştirmesi değilse, izlediğin mekanla ilişkisi yoksa. En basitinden sen şeye girdiğinde, galeriye girdiğinde sanat dediği için izliyorsun, youtube'da gördüğünde sanat diye izlemiyorsun belki karşına çıkan bir şeyi. Belki öyle bir farkı olabilir. O soru kendi içinde zaten, yeni medyanın problemini tanım olarak barındırıyor. Yeni medya yeni mecralarda (gülüyor). Zaten yeni medyaysa yeni mecrada olması lazım gibi. Ama dediğini anladım sorudaki kastını anladım, fuarlar falan bazen yapabiliyorlar, yeni medya sectionı diye bir şey var, müzelerin yeni medya bölümleri olabiliyor, dedicated müzeler olabiliyor.

Satılma dediğin şey birisi apple store sanat bölümü konsun diye kampanya başlatan sanatçılar var. Bu da problemli yani şey gibi, apple üzerinden şeyle ilişkiyi kuruyorsun. Sanatçı nasıl para kazanacak, hayatını idame ettirecek gibi düşünürsen bunu, bir ünlü olacak, bir tanesi sergileyecek, bir de satacak para kazanacak bundan hayatını idame ettirecek. Şimdi yeni medya sanatçısını bırak başka bir sanatçı hayatını nasıl idame ettiriyor eğer celebrity se, büyük kurumlarda vesaire, bilmem nerede, orada hayatını idame ettirebiliyor zenginde olabiliyor çok vesaire. Ama bir çok oradan hayatını bile idame ettiremeyen sanatçı var. Bunlar ne yapıyorlar, uğraştıkları medya ile ilgili, ürettikleri medyayla ilgili daha çok, hatta onların medyasına atıyorum güncel sanat diyebilirsin belki, entelektüel mülkiyetleri onların belki de şeyleri en satabilecekleri şey. Napıyorlar daha görsel olanlar grafik tasarımından para kazanabilenler var, işte atıyorum reklam endüstrisine çalışanlar, çeviri yaparak para kazananlar var, editörlük vesaire gibi şeyleri yaparak para kazananlar var. Bambaşka işlerde mcdonalds'da çalışarak para kazananlar var, akademisyenlik yapanlar var falan. Bunar hayatlarını şey yapıyorlar ve bunlar proletarya çok da bu işlerden para kazanabildiğin bi şeyler değil. Yani, eğer o sisteme girememişsen hayatını idame ettirmen daha zor, o sisteme girmişsen kolay.

Şimdi yeni medyayla uğraşan birisini düşünelim, bunun da daha bir ilişim teknolojilerini kullanabilen, kod yazabilen birisi olduğunu düşünelim, bu da büyük kurumlara vesaireye girip bişey yapamıyor ve yapıtlarını satamıyor, bunun satabileceği başka bir şey var, diğerlerinin hepsinden çok daha fazla para yapıyor yazılımcı olarak çalışarak. Bir kere ben şöyle diyorum bak, sanat için genelde, herkes sanatçıdır. Ee peki o zaman herkes hayatını nasıl idame ettirecek sanatta? Yani öyle bir lüksü yoktu sanatçının. Kimsenin de sanatçıya bakmak gibi bir yükümlülüğü yoktur. Devletin de yoktur, insanların da yoktur. Aman bu yaşasın sanat üretsin, bizim çok ihtiyacımız var diye bir şey yok. Bu herkesin özgürlüğüdür, herkesin yapabilmesi gerekiyor. O zaman herkes hayatını nasıl kazanıyorsa sanatçı da hayatını öyle kazanacak. Benim için parametre değil yani. Diğerleri ile eşit yani, he satıyorsa para kazanıyorsa eyvallah, ama ben bundan para kazanamıyorum bilmem ne diye de ağlamasın. Yeni medya sanatlarını üreteneler zaten ellerinde altın bilezik var, diğerleriyle uğraşanlara göre. Dolayısıyla oradan para kazanabilirler, he yaptıkları sanatla para kazanmak istiyorlarsa mesela ne yapabilir sanatçılar, sanatçı inisiyatifleri açabilirler, kendi galerilerini kurabilirler, işte atıyorum internetten bilmem nelerini satabilirler falan gibi bir şeyler yapabilirler yine o sistemin dışına çıkarak. Bunlarda kendi sistemlerini yapabilirler, mesela atıyorum Rob Myers bitcoinle ilk sanat yapıtı satan kişi olduğunu söylüyor ama öyle değil var başkaları ama neyse, o da işte sanatçı tam böyle şeyde de hani hem bir taraftan da hacker ve bir taraftan da sanat kurumlarında da sergiliyor. Onun yaptığı bir seriden bitcoinle vesaire satmış. Şimdi ama onun yaptığı geç, o bitcoini çok daha erken keşfeden zümreden, ilk hackerlar keşfetti ya bunu, bçyle şey kafaları allak bullak oldu, çünkü çok zekice ve encryptionla ilgili bir şey, ekonomik

kısmını çok düşünme. İlk zamanlarda o zaman yapıtları üzerinden sanatçılara bitcoinle satsalardı diğer hackerlara yapıtlarını acayip zengin olabilirlerdi şu anda. Alırdı çünkü o hackerlar onu, gerçekten alırdı. Müşterisini, koleksiyoneri olmasına gerek yok. Çünkü bir de apayrı bir ekonomi yarattı ya. Başta acayip boldu bitcoin, millet üçer beşer yolluyordu birbirine. Orda yapsa başka bir ekonomi var. Haa napar mikro donation koyar sitesine. Birçoğunda var ama micro donation dediğin şu anda işleyemiyor alt yapısı yok, donation var hepsinde ama o da paypal gibi problemli şeyleri yapıyor ama onun üzerinden modeller denenebilir. Unglued diye bir proje var şöyle yapıyor, ben kitabımı özgür yayınlayacağım ama bunu yapmak için benim şu kadar paraya ihtiyacım var, o parayı toplarsan yayınlayacağım diyor, sen kitabı işte amazondan değil unglue üzerinden alıyorsun, o da kitabını özgür yayınlayıp maliyetini karşılamış oluyor. Sokak sanatçısının, performansçısının anlaşması gibi çevirebiliriz, şey var mesela diyor ki ben bunu şu kadar para toplarsam öncesinden performansını yapıcam, bedava yapıcam gibi. Aslında şu crowd founding projeleri var ya çok problemli olan, onların daha politik modelleri, daha alternatif ekonomiler üzerinden mümkün olabilir. Mesela ben bir sanat yapıtı yapıcam, yaptığımda sen de bunu, film yapıcam mesela, bu film özgür lisans olacak mesela, isteyen bununla istediğini yapabilecek, yapmak için şuna ihtiyacım olacak, sen buna inanıyorsan o zaman donation yaparsın. Yapanlar var çok başarılı mı değil mi bilmiyorum ama işte bunlar kendi networklerini, kendi düşünce biçimlerini şey yaparak… Ama bu adamın şey yapıyor olması lazım ilk başta, kendisinin bu kafadaysa wikipediaya donation yapıyor olması laızm, anladın mı? Wikipediaya donation yapmıyorsa kendisi de buradan para kazanamaz, kendisi gibi başkaları da yoktur yani. Neyse başka bir şey. Kendisine başka bir ekonomi yaratabilme ihtimalleri var atıyorum işte birilerin bulmaya çalıştığı app storeden satmak mesela. Benim inandığım bir ekonomi değildir, problemlidir çok ama var yani. Sen galeriye gösterip, galeriye satmaktansa apple store'da sergileyip apple store'da satmak daha büyük kültür endüstrisi devine kendini teslim edebilirsin. Veyahut da şey yapacaksın mecburen gidip şey kuralları ile oynayacaksın, içinde yer almak istediğin kurumların, galerilerin, müzelerin kuralları ile oralarda yapacaksın, diğer sanat alanındaki ekonomik modellere bakıcaksın. Sorun tam ekonomik modelle ilgili değildi ama bence bu ikisi çok alakalı, bunu nerede sergiliyorsun, nasıl paraya çevirip satıyorsun vesaire. Sonuçta benim düşündüğüm herkes sanatçıdır, kimsenin böyle ayrıcalıklı, kimsenin derdi değildir sanatçının nasıl para kazanacağı. Herkes hayatını nasıl idame ettiriyorsa öyle idame ettirsin ve yaptığı şeyden de para kazanabilmek çok güzel bir şey, ama insanlar sana gönülden vermek istedikleri bir şeyi veriyorlarsa vesaire falan versinler başka modeller var kafamda.

SORU: Yeni medya sanat eserlerinin sergilendiği mecralar sizce sanatsal üretimi kısıtlıyor mu, yoksa daha fazla olanak mı yaratıyor?

Takıntına bağlı yani, internette deneyimlenmeye uygun bir şeyse neden internette yayınlamıyorsun. Sen yaratırsın. Onu diyorum ya güncel sanatında öyle de bir özgürlüğü var bir taraftan bakarsan hani. Hatta o makbul bir şey hani. White cube diye galeri mekânı eleştiriliyor. Sanatçı bir şey yaparken önce mekânı düşünüyor o mekana göre bir şey yapıyor falan. Hani bu şeyle alakalı bir şey, sanata nasıl bir şey olarak baktığınla alakalı. O yüzden diyorum ya güncel sanata daha yakınım. Orada sanatçı mutlaka sergileyeceği mekânı düşünür, gerekirse yapıtı ona göre yeniden formüle eder vesaire falan. Onlar da aynı mekanlarda sergiliyorlarsa o zaman müzenin teknolojisi ne kadar iyiyse onun için o kadar iyi olur yani. Ama kriter çok o değil bence. Yine dağıttım soruyu, cevap vermedim ama. (gülme sesleri)

Eeee… Çok fazla kaynak gerektiren bir enstalasyon gibi, çok fazla kaynak gerektiren bir yeni medya işi de olabilir. Bu kaynakları yapıt için harcıyor olmayı problemleştirip hiç kaynak tüketmeden yapan bir sanatçı da olabilir. Yeni medya ile uğraşan birisi için bu daha kolay, kaynak tüketmeden yapıyor olmak. Mesela sen kitap basıyorsun ve mutlaka kâğıda basman gerekiyor. Kâğıdı elle çoğaltırsın, bişeyle çoğaltırsın, geri dönüşümlü kağıt kullanırsın falan filan, ama internette özgür format olan kısmı ile pdf'in yani proper writer olan adobe'nin kısmıyla değil de özgür olan kısmıyla yayınlarsın herkese ulaşır falan. Eğer şöyle bir derdin varsa, onu ben şey buluyorum hem benim anladığım sanatta hem de yeni medya sanatında, senin bir projen var işte çok büyük bir türlü gerçekleştirmiyorsun, öyle yapma o zaman gerçekleştirebileceğin proje yap, mekana ihtiyacın, illa galeriye ihtiyacın, yaa galeri ancak kavramsal olarak gerekliyse geçerli benim kafamda, birazcık kuramsal eleştiri kafasından baktığım için, galeriyi problemleştiriyorsan, mekanı problemleştiriyorsan vesaire yoksa şey değil yani başka bir yerde bunu sergileyebilirsin. Orada da öyle düşün yani eğer senin yapacağın iş çok fazla teknoloji, bişey tüketim gerekiyorsa, teknolojiyi tüketim nesnesine çeviriyorsa yapma o zaman bence. Eğer o konuda gerçekten politiksen, ürettiğin yeni medya dediğin şeyin politikası üzerine düşünüyorsan, tek öyle doğru bir politika yok benim söylediklerimde. Sosyalist bir yerden gelen bir yaklaşım belki. Ama başka türlü bir yerden neoliberal bir yerden bakıyorsundur. Mevcut sistemin üzerinden de yaparsın falan.

(aslında şey durumunda, onu mu anlamam lazım? ııı… sanatçının kendisi belirleyecek, isteği ve ne şekilde üretmek istedi…)

Resim yapan birisinin internete koyma özgürlüğü yok.

(… şundan bahsediyorum, yeni teknolojiler aynı zamanda bir kısıt oluşturur mu?)

İşe bağlı, sen bir video yaparsın, öyle bir video yaparsın ki bu ancak 4k monitörde deneyimlenebilir. O zaman kendi medyanı sınırlamış olursun. Sen bunu internette de yayınlasan 4k monitörü olmayan birisi senin niyetlendiğin biçimde deneyemez. Kendi alanını daraltmış oluyorsun. ama yapacağın işin daha fazla insana ulaşmasını istiyorsan herkes de olabilecek teknolojilerle, özgür açık kaynaklı teknolojilerle bir şey yaparsan herkes bunu bilgisayarında o yoksa bile, o yazılım extra bir maliyete katlanmadan özgürce o yazılımımı yükleyip şey yapabilir. Mesela atıyorum ogg theora'dır video, ogg theora gerçi, apple bilgisayarın vardır içinde gelen default browser da çalışmaz ogg theora video hatta apple pislik olduğu için seni uyarmaz bile bu videoyu ben bilmem ne olduğum için oynatmıyorum diye. Firefox yüklesen bilgisayarına, yüklersin o videoyu deneyimleyebilirsin. Niyetine bağlı. Yine dağıttım konuyu da.

(yo niyet benim için doğru kelime, duymak istediğim buydu. Sanatçı niyetiyle oluşuyor diyorsun)

Yeni medya diyorsan, madem sanatını medya üzerinden tanımlıyorsun o medyayı politikleştirmen, tartışman gerekiyor. Onu tartışırken burada ki en önemli meselelerden, artık geçtiğini söyleyeyim 90'lar da gelmişti, digital divide gibi meseleler üzerinden, işte teknolojinin tüketim nesnesi üzerine dönüşmesi üzerinde vesaire falan düşünmüyorsa, problemleştirmiyorsa zaten senin, benim için çok paylaşmadığımız şey vardır. İlk başta önce kendi üretim aracınla hesaplaşman gerekiyor. Kendi means of production'ınla da hesaplaşman gerekiyor. Özellikle yaptığın işi sen öyle tanımlıyorsan, medya üzerinden tanımlıyorsan yaptığın işi.

SORU: Yüzeyden ekrana, White cube'den ağa taşınan sanat nesnesi sergileme ve sunum açısından aurasını kaybetti mi?

Şimdi aura dediğin sanat okumak için kullanılan kavramlardan bir tanesi, benim umursamadığım bir kavram. Çünkü o etrafındakine kendisiyle de ilgili etrafındaki şeyler üzerinden tanımlanan bir şey, biricikliği üzerinden tanımlanan bir şey. Aslında belki de sanat tarihi bağlamında, sanatsal eleştiride en çok Benjamin'in makalesi üzerinden tartışılan bir şey aura, ona referans veriyor bütün bu aura meselesini tartışanlar diye biliyorum ben. Aura, zaten yüzyılın başında verildi onun cevabı, Benjamin verdi onun cevabını. Biricik olmadığı zaman da ne olduğuna, o makalenin de asıl maksadı da şeydir, sanatın daha fazla insana ulaşıp, çoğaltılabiliyor ve daha fazla insanda politik bilinç uyandırabiliyor diye asıl derdi faşizmle falan. Ona asılında onu celebrate eder o makale gibi. İstediği odur aslında onun o makaleyi yazarken potanssşyel olarak gördüğü odur. Adorno'nun da Kültür Endüstrisi ona cevabı. Böyle olabilecekken kültür endüstrisine çarptı çoğaltılabilen sanat yapıtı daha da politik oldu, şeyin eline geçti gibi sistemin eline geçti diyor. Neyse sorunu baştan alırsak, fiziksel mekandan ekrana geçtiğinde ne oldu diyorsun, işte o ekrana geçmeyi ben çoğaltılabilir olarak algılıyorum, aura ile ilgili tek bildiğim sanat bağlamında referans Benjamin maalesef, başka da varsa veya sen başka bir şeye referansla söylüyorsan bilmiyorum, istersen onu açıkla… evet Bejamin amcamızın dediği sanat yapıtının biricik değil de artık daha fazla olduğundan, orijinalinden artık daha fazla bahsedemediğimiz bir durum, eee senin özellikle bir yere gidip de deneyimlemek için vakit harcayıp da olmayan bir şey, senin ayağına gelen bir şey oladuğunda, mesela kaşıkçı elmasıyla karşılaştığında ve ya sanat yapıtı değil de biricik olan başka bir şeyle karşılaştığında yaşadığın deneyimden çok farklı bir şey değil aslında o aura dediğin şey. Aslında bakarsan çoğaltılabilir sanat yapıtı dediği onun, sinemada mesela, sinemada izlediğinde sinemanın bir aurası vardır aslında. Yani belki ilk başladığı zamanda yokmuş gibi geliyordu insana ama vardır yani, sen gidersin bir buçuk saat mekanda kapalı insanlarla beraber karanlıkta oturup, konsantre başka bir şeyle uğraşmayıp yaparsın. Şu anda evinde izlerken onu da yapmıyorsun falan. O da kayboluyor belki giderek. Ama onun söylediği bağlamda benim algıladığım daha onun asıl meselesi politika olduğu için, sanatı da çok sever şeydir yani ama asıl meselesi sanatın politik olarak bilinç için kullanılabileceğine dair bir ön görüdür o makale. Bu arada çoğaltmayı hesaplarken dağıtımı hesaplayamamıştır orada. Çoğalttık da nasıl dağıtılacak yine kültür endüstrisi. Çoğaltmada çünkü kültür endüstrisine mahkum. Neyse işte o aura kavramı aslında bizim bildiğimiz bağlam değil, çünkü zaten biz o dönemleri yaşamadık. Bizim yaşadığımız dönemde sanat yapıtının, mesela mona lisa'nın bir aurası var şu anda herkes için, ama zaten belli bir şeyden sonra üretilen yapıtlar için artık o yok. Çünkü hemen hepsi çoğaltılmaya uygun. En azından karşına röprodüksiyonu geliyor yani. Mesela atıyorum hiç röprodüksiyonunu da görmemiş olsan Mona Lisa'nın senin için daha auratik bir şey olacak. Hani biliyosun o zaman gittiğinde Mona Lisa'nın fotoğrafını görüyorsun ya, gittiğinde sen de onun fotoğrafını çekiyorsun, aa bu neymiş diye hayran hayran bakmıyorsun, zaten bildiğin bir şey. Öbürünün aurası, belki gerçekten sanatsal olabilecek aura öbürüydü, evet orada beraber aurası başka bir şeye dönüştü kayboldu evet, ama o sanat yapıtıyla biricik olan bahsettiğim ekonominin kıtlaştırdığı bir şeyden çok farklı bir şey değil gibi.

(Aura sanat yapıtını kurgularken, oluşturmuş olduğun mekan içerisindeki durumunu da kapsıyor ya aynı zamanda. O sinema örneğinde verdiğin gibi, filme gidip bir buçuk saat, kapalı ortamda her şeyden yalıtılmış olarak izleme durumu var ve onun getirmiş olduğu bir kültür durumu var. Napıyorsun, telefonunu kapatıyorsun bilmem ne, karanlıkta izliyorsun, dikkatini oraya veriyorsun… acaba o ortamın içinden çıktığı zaman sanat …)

İşte şey olabilir evinde video deneyimlemekle, sergi mekanında deneyimlemek arasında, haa belki sergi mekanında daha büyük deneyimliyorsun başka bir şey var, ama monitörde bir video işi sergi mekanında progressive lcd monitörde sergileniyor, sende evde lsc monitörde izliyorsun, aradaki fark ne filmi sinemada izlemekle evinde izlemekle aynı. Eğer sen o hazzını sadece sinemada izlemekte alıyorsan bunu başka bir şeye çeviriyorsan, işte o da ilişkisel estetikle belki de alakalı, karşılık gelen bir şey belki. Onu etrafında insanlarla yaşadığın bir şeyi sanat yapıtının etrafında oluşturduğu bir şey, diğeri de evinde izlediğinde… Bir de şey var aslında gerçekten bazı sanat yapıtlarının hatta çoğunun neredeyse o, senin bütün deneyimin şeyi etkiliyor mekan vs etkiliyor, ondan önce hangi yapıtı gördüğün sonra hangi yapıtı gördüğün… Küratöryel sergilerin asıl alameti farikası o olması gerekiyor ama bu böyle bağnaz bir şekilde küratör eleştirisi yapanların da es geçtiği şey o. Belki de iyi yapılmış bir küratör sergisi veya küratörün ne yaptığını sergide düşünmedikleri için öyle oluyor. O sana zaten tek tek deneyimleyebileceğin işleri arka arkaya, birbiri ardına, yan yana, sırt sırta deneyimlediğinde farklı bir şey sunuyor. Asıl yaratan küratör, aurayı yaratan sergi mekanında yapıt değil yani.

(bir o durum var bir de internet üzerinden bir yapıta ulaştığında bazen çok tesadüfen ulaşıyorsun ona hazırlıklı olmaya biliyorsun, onun ön hazırlığı olmadan, neyle karşılaşacağını bilmeden bunu deneyimleme durumu var. Acaba orada ki yakalandığı durum işin artık kendi aurasını mı oluşturmuş oluyor?)

Hepsinin farklı farklı şeyleri var mesela bir tane müzenin web sitesine girdin ve orada sanat yapıtı beklerken bir sanat yapıtı izledin, bir tane galeriye girdin orada sanat yapıtı beklerken sanat yapıtı deneyimledin belki çok farklı olmayabilir. Galeride nasıl bir yapıttan sonra gördüğün yapıt, sen de o web sitesini dolaşırken bir önceki gördüğünden sonra deneyimlediğin benzer bir şey olabilir. Ama orada başka combination'larr da var. Birçok formda olabiliyor sanat bazıları daha mekânsal, zamanla daha kontrol edilebilir bir şey işte sinema da öyle bir şey. Daha mekânsal, sinemada izliyor olmak, o mekanın verdiği bir tesir var. Onu kontrol etmek istemiyorsan sen insanlara şöyle bir deneyim yaşatmak isteyebilirsin, internette sörf yaparken, sörf yapmıyor atık bu arada herkes scroll yapıyor. Browse etmiyor artık kimse scroll'la interneti deneyimliyor ama olsun, interneti değil web'i deneyimliyor. Birden açılan bir pop up penceresiyle bir deneyim yaşatmak isteyebilirsin onun aurası odur. Birden açılan ve seni şok eden bir şey mesela. Daha kuvvetli bir aurası olabilir senin bir sanat yapıtında bir sanat beklerken karşılaştığın bir yapıta göre. Hepsi sanatçının kurgusu ile alakalı, onun için şeylere hak veriyorum bazen, internette sergilendiğinde olmuyor demesine. Evet şeyle alakalı ise izleyicinin deneyimi üzerinden kurguluyorsan evet, ama işte o zaman da ona göre kurgulaman lazım. Bunu evinde arka pencerede bilmem ne açıkken yada radyo dinliyorken, müzik dinliyorken, yemek arasında falan diye kurgulayacak olursan asıl o zaman işler belki de.

SORU: Yeni medya sanatı izleyicisi ve deneyimleyicisini nasıl tanımlıyor? (izleyicisi demeyelim katılımcısını)

Katılımcı demiyorum katılımcı problemli peer'ı. Neyi katılımcıyı mı nasıl tanımlıyor? İşte interaktif bir işse kendisini katılımcı olarak tanımlıyor herhalde, benim bildiklerim hiçbiri kafamda benim tanımlamasını istediğim şekliyle tanımlamıyor nerdeyse. Bazıları senin yapıtla interaktiviteye geçtiğinde yapıtın fonksiyonunu tamamladığında, programı yazma amacın mesela uyduğunda, senin tamamladığın da katılımcı olduğun şeyi yapıyor da işte sen o zaman şey olmuyorsun çok… yani eş bir statüde olmuyorsun. O birazcık göstermelik kısmı işte.

İnteraktiviteyle yüceltilen kısmı biraz, o anlayışta o teknolojileri kullanarak yaptığın anlayışta daha olan şey daha olmasını beklediğim şey karşındakini peer'ın olarak konumlandırman. Benim yapmasını tercih edeceğim şey. Kullanıcı mesela orada user çok şey bir kavram yazılımlarda vesaire olduğu gibi. Hatta onun üzerinden tanımlanan bir prosumer tanımı var. Hem consumer hem producer. Yani çok kendi içinden çıktığını düşündüğüm bir dille, daha özgün bir dille tanımlayabilirdi bence. Yani benim bildiklerim çok öyle değil.

SORU: Sanatın izlenmesi ve hatta üretilmesi için her zaman var olan finansör ve garantörler yeni medya sanatı ile değişti mi?

Başka şeylere takılıyorum sanat izlenilecek bir şey değil deneyimlenecek bir şey bence.

Söyledim işte başka şeyler de düşünebilirsin. Crowdfunding olan şeyi ben peer funding olarak tanımlayıp yine de öyle bir model üretebilirsin. Peer'larından destek isteyebilirsin. İşte söylediğim gibi o alanın yeni şeylerini, mesela bitcoinden zengin olabilir insanlar. Superstructure çok önemli tabi ki ama sponsorluk meselesine falan da eleştirilen bir şey. Sen bir yapıt üretiyorsun o yapıta çok büyük talep oluyor sen onu üretmeye devam ediyorsun aslında onu üretmek istemesen bile artık. Mesela şu anda belli kavramlar üzerinde işler yapsan bir sürü funding bulabiliyorsun. O tip stratejik davranıp fonları vesaireyi takip edip diğer sanat alanlarındaki gibi ekonomik şeyini sağlayabilirsin. Ben hep şey kısmındayım, bir şey beklemeyip karşılığını alamasan da yapabiliyorsan o zaten sanat. Yapabiliyorsan, bundan para kazanmayacaksan, kimseye göstermeyeceksen, kimse sevmeyecekse, yine de sen kendi içinden geldiği gibi kendin uğraşmak istediğin için bir şeyleri yapabiliyorsan bence en değerli, en önemli olan şey o. Kendisi wikipedia'ya donate yapmıyorsa kendisi de başka bir ekonomik model üretemez. En büyük potansiyeli bence bunun başka ekonomilerin mümkün olabileceği üzerinde peer funding üzerinden, micro donation üzerinden, onlara çok girmedim de. Neo liberal ağ ekonomileri tanımları birleştirip benim kafamdaki ekonomiye işleyecek bir şeyler var. İşlemese bile önemli değil, hayattaki her şeyi bu parametreleri düşünerek ekonomi vesaire yaptığın için sanat ancak bu parametrelerden bağımsız yapabiliyorsan asıl potansiyelini yerine getirir. Yani asıl potansiyelini yaşarsın. Bence yaşayabileceğin en büyük şey o. Çünkü diğer şeyleri diğer şeylerle yaşarsın zaten hayatta. Diğer şeylerle yaşayamayacağın şeyleri sanatla yaşarsın. Onu da diğer parametrelerden ne kadar bağımsızlaştırırsan, izleyici, ekonomi, para, üretim şartları vesaire. Ne kadar bağımsızlaştırırsan o kadar özgür olursun.

SORU: İnternetin sunduğu imkanlar, geleneksel sanatın kurmuş olduğu sosyo-ekonomik ve de ekonomi- politik bağları nasıl değiştirdi? Bir üretimi sanat statüsüne taşıyan ilişkiler sistemi (sanatçılar, küratörler, koleksiyonerler, müze yöneticileri, galeriler, eleştirmenler ve diğerleri…) internet ağı üzerinde değişime uğradı mı?

Değiştiremedi daha da kötü oldu. İnternet eskiden, sonra kapatınca başka bir şey söylerim, ben interneti ilk deneyimlediğim zamanı hatırlıyorum acayip heyecanlanmış ve şeydim.

(Kaç yılında)

97 galiba. Ama şu anda hayatın geri kalan fiziksel dünya diğer şeyler ne kadar baskıcı, ne kadar, seni müşteri diye konumlandıran şeylerse, internet de aynen öyle. İnandığım bir şey var başka bir dünya mümkün, çok önemli bir slogan. Çünkü senin içindeki o ihtiyacı, mümkünlüğü hala sana, inanıyorsan ancak onu yaşayabilirsin, heyecanını devam ettirebilirsin.

O halin mümkün olduğunu sana hatırlatmak istiyor ama fiziksel, yani yaşadığımız dünyada bunun belki de çok sustainable denilebilir, mükemmel küçük örnekleri var, ama bunun mass ölçekte işleyebileceği yer mümkün de değil var kardeşim var. Bak birkaç örnek veriyorum. Wikipedia reklam almıyor, fb bilmem ne hizmeti vermek için falan, işliyo, değerse değer üretiyor, işine yarıyor vesaire ve bunu başka bir ekonomiyle yapıyor mümkün. İnsanlar senelerce Esperanto diye bir şeyin peşinden koşmuşlar benden de önce, bütün dünya insanlarını birleştirecek translator ve transcultural bir dil herkesin konuşabileceği bir dil. Olmamış tabi, sen biliyor musun duydun mu? Duymadın bile. Şöyle bir şey var ama bütün dünya insanlarının değil ama bir kısmının dünyanın kel alaka bir yerinde insanların beraber konuştukları, aslında anlaştıkları, isteyen istediği şekilde olabilecek gibi parametre koydukları bir şeyler ürettikleri bir dil var. C bilgisayar dili. (gülüyor) bu bağlamda düşünürsen insanlar bunu şu an, yani bütün dünya insanlarını birleştirebilen, birbiriyle iletişim kurabildikleri bir dil. Daha önceden insanların aradıkları bulamadıkları bir şey var şu anda. Özgür yazılım değerleri mesela. Başka bir dünyaya inanmak istiyoruz ama başka bir dünyaya ilham verecek başka bir internet mümkün. Bunu çok kullanma kendi çalışmamda kullanacağım. Çok geç değil internette dönmek için hala. Dünyada bazı şeyler için biraz geç transformation, cultural transformation, kültürel dönüşüm, sosyo ekonomik dönüşüm için, internette belki daha hala ama şeyden çok farkı yok artık.

SORU: Yeni medyanın olanakları ile birlikte sanatsal özgürlük yaşanabilir mi?

Malzemenin demokratikleşmesi açısından evet. Diyorum ya onunla nasıl ilişki kurduğuna bağlı. yine gidip apple müşterisi olarak şey yapıyorsan bunları üretiyorsan, gidip başka bir şey ürettiğinden çok fazla … potansiyeller var o potansiyellere politik olarak nasıl yaklaşıp yaklaşmadığına bağlı. Bir tane de politika yok bu arada bir sürü politika var herkesin kendine ait politikası olabilir ama ben insanlığın bunca zamandır dert ettiği birçok şeye başka bir olanak sunduğunu ve bunların pratikte olduğunu düşünüyorum.

SORU: Yeni medya sanatında dünya nerede biz neredeyiz?

Biz yok ben netizenim, netdaşım yani. Bu da onlardan bir tanesi. Böyle bir bağlamda bakıyorsan dünya biz diye bakıyorsan zaten o yeni medya denilen şeyin potansiyelini anlayamamışsın demektir. Biz onlar vesaire gibi bir şey yok ben netdaşım, peer'ım, ülkeler arasında transterritorial'im, mıntıkalar ötesiyim, ben kendim için öyle düşünüyorum asıl potansiyelinde onlar üzerinden olabileceğini düşünüyorum. Kendi parasını yarattı bitcoin, kendi dili de var.

(Gelecekte ne öngörüyorsun?)

Valla yurtdışını bilmiyorum ama Türkiye'de artık orta öğretimde ne yaptılarsa, öğrencileri gördüğümde hayal kırıklığına uğruyorum. Bu kadar bilinçsiz, kullandıkları şeylerle ilgili bu kadar soru sormaya. Mesela şöyle bir şey vardı eskiden gerçekten böyle bir şeyin peşinde koşardın ulaşamazdın, şimdi artık her şey var, okula falan da gerek yok. Okulda öğretecekleri şey sadece yabancı dil, on parmak klavye mesela (gülüyor) klavyede geçecek de. Neyse bir de işte özgür düşünme ve öğrenmeye hevesli olma. Geri kalanını zaten kendisi öğrenir. Eskiden gerçekten sanan gelmesi gerekiyordu sen ulaşamıyorsun çünkü ama hiç hiç hiççç umut yok. Neoliberal politikalar işledi ve bunu insanların gözünde, insanları o konuda apolitikleştirdiler. Bilmiyorum belki bu Türkiye'ye özgü bir şey. Yeni jenerasyon kullandıkları araçların hiç farkında değil. Belki de daha önce nasıldı şimdi nasıl bilemedikleri için o potansiyeli göremiyorlar gerçekten. (Teşekkür ediyorum)