T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

TÜRKİYE'DE YENİ MEDYASANATI VE KENT İMGESİ

Hazırlayan
Zuhal AZAZİ

Danışman
Doç. Dr. A. Feyzi KORUR

İZMİR / 2019

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum "Türkiye'de Yeni Medya Sanatı ve Kent İmgesi" adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını, yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenden oluştuğunu ve bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

/ / 2019

Zuhal AZAZİ

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ...../...../...../ tarih ve.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin.....maddesine göre Resim Anasanat Dalı, Yüksek Lisans öğrencisi Zuhal AZAZİ'nin **"Türkiyede Yeni Medya Sanatı ve Kent İmgesi"** konulu tezini incelenmiş ve aday ...../...../...../tarihinde, saat ....."da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin .....
olduğuna oy ..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÖZET

Yeni Medya Sanatı, özellikle 1990'lardan itibaren dijital teknolojinin gelişmesiyle yaygınlaşan bir sanat dili. Araştırma sırasında, Türkiye'de kısıtlı bir uygulama alanına sahip olan bu yeni dilin, literatür anlamında da sınırlı bir niceliğe sahip olduğu saptanmıştır. Bu araştırma, Türkiye'de bu alanda eser üreten sanatçıların küresel bir sorun haline gelen 'kent imgesi' ne yaklaşımını ele alır. Farklı disiplinlerdeki eserlerin teknik ve biçimsel özelliklerini inceler; kent düşüncesine sanatsal ve çözümsel katkılarını tartışır.

ABSTRACT

New Media Art is an art language that has become widespread especially with the development of digital technology since the 1990s. During the study, this new language with a limited field of application in Turkey, in terms of literature has been identified as having a limited quantity. This research analyses artists's 'urban image' aproaches, who work in this field in Turkey, which has become a global problem. Examines the technical and formal characteristics of works in different disciplines; discusses their artistic and analytical contributions to urban thought.

ÖNSÖZ

Çocukluğum, o zamanlar küçük bir kent olan Antakya'da geçti. Burada en saf, çıkarsız sevgileri ve ilişkileri yaşadım. Küçük yer yaşamının naifliği, büyüklerimizin anlattığı hikâyeler, insan ilişkilerinin sıcaklığı, çocukluğun heyecanları ile birleşince, o yıllar yaşamımın 'altın çağı' oldu.

Lisans eğitimimimi çocukluk çağıma ait fotoğraflardan yola çıkarak yaptığım resimler ve buna paralel hazırladığım"Geçmişin Fotoğraflar Aracılığıyla İrdelenip Psiko-Sosyal ve Sanatsal Açıdan Yeniden Yorumlanması" adlı savunma metni ile tamamladım.

Bugüne kadar farklı kent yaşamlarını deneyimlemiş, kentlerin fiziksel, sosyal, kültürel, teknolojik değişimlerini gözlemlemiş, kendim ve diğer insanlar üzerindeki etkilerine tanık olmuş biri olarak; sanatsal araştırma ve üretimimde kent konusuna odaklanmış olmam doğal bir tepki sayılmalıdır. Lisans döneminden bugüne kadar devam eden geçmiş-şimdi hikâyesi, kent kavramıyla bütünleşen bir olgu.

Anılar mekânlarla varlığını sürdürür. Bugün her şey birbirine o denli benziyor ki, biz bile birbirimizin o denli 'aynı'sıyız ki, kendimizi tanımlamakta güçlük çekiyoruz. Hikâyelerimizi yitiriyoruz. Gün geçtikçe ve biz büyüdükçe, bize özgü şeyler teker teker yok oluyor. Yitirilen anlar sadece fotoğraflar ve sanat sayesinde tekrar yaşam buluyor.

Kendi sanatsal kavrayış ve ifade biçimimle ortaklıklar kurarak oluşturduğum bu tezimi, destekleriyle her zaman yanımda olan aileme; özellikle, beni var eden, hayatımı şekillendirmem ve algılamamda en büyük katkısı olan anneme ve babama adıyorum.

Ayrıca, tezimi oluşturmama yardımcı olan tez danışmanım Doç. Dr. A. Feyzi Korur'a, desteklerinden dolayı yeğenim Hazal Kar'a ve Gökhan Deli'ye teşekkür ederim

Zuhal AZAZİ

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ……ii
TUTANAK…….....iii
ÖZET……..……..…iv
ABSTRACT…… ..v
ÖNSÖZ.……vi
İÇİNDEKİLER vii
RESİMLER LİSTESİ.....….ix
GİRİŞ 1

1. BÖLÜM

KAVRAM OLARAK KENT VE KENT İMGESİNİN SANATA YANSIMALARI

1.1. Kent Kavramı 7
1.2. Kent-Kimlik-Bellek İlişkisi.....8
1.3. Dünya Resim Sanatında Kent İmgesine Genel Bakış 10
1.4. Türk Resim Sanatında Kent İmgesine Genel Bakış 12

2. BÖLÜM
YENİ MEDYA SANATI

2.1. Kavram Olarak Yeni Medya Sanatı 17
2.2. Kuramsal Olarak Yeni Medya Sanatı.....20
2.3. Yeni Medya Sanatının Kökenleri.....23
2.4. Yeni Medya Sanatının Türkiye'deki Yansımalarına Genel Bakış 24
2.5. Yeni İfade Dili: Yapay Zekâ 25

3. BÖLÜM

YENİ MEDYA SANATINDA KENT İMGESİ

3.1. Dünyadan Örnekler 31

3.1.1. Jean-François Rauzier 31
3.1.2. Till Nowak 32
3.1.3. Marc Lee 33

3.2. Türkiye Yeni Medya Sanatında Kent İmgesi 34

3.2.1. 70 'lerden 90'lara 34
3.2.2. 2000 ve Sonrası… 36
3.2.3. Murat Germen 36
3.2.4. Erdal İnci 46
3.2.5. Refik Anadol 57
3.2.5. Candaş Şişman-Deniz Kader(NOHlab)DAŞ 63
3.2.6. İnci Eviner 66
3.2.7. Ozan Türkkan 69
3.2.8. Cevdet Erek 70
3.2.9. Hamza Kırbaş 73
3.2.10. Yokyerler / Nonspaces 75

EK 1: RÖPORTAJ

1. Murat Germen 77
2. Hamza Kırbaş 79

SONUÇ 83
KAYNAKÇA 85
ÖZGEÇMİŞ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Edmond de Belamy tuval üzerine üretken düşman ağ baskısı, 2018 26
Resim 2. DenizYılmaz,2015 28
Resim 3. Deniz Yılmaz'ın profil fotoğrafı 29
Resim 4. "Babel Kircher NYC", 2015 32
Resim 5. "Dissonance", 2015 33
Resim 6. "10.000 Hareketli Şehir- Aynı Ama Farklı" 34
Resim 7. Dikişli Panorama, 2007-İstanbul (Germen, 2007) 39
Resim 8. Etiler 40
Resim 9. Blue Mosque 41
Resim 10. Malta 41
Resim 11. Venedik –San Michele, 2013 42
Resim 12. İstanbul-İzlanda, 2013 42
Resim 13. İstanbul, 2014 43
Resim 14. Shanghai, 2014 44
Resim 15. Londra, 2016 45
Resim 16. Panama, 2017 45
Resim 17. Galata Üzerinde Martılar, 2013 48
Resim 18. Berlinliler, 20013 50
Resim 19. Light Dome, 2014, Istanbul 51
Resim 20. Tünel Meydanı, 2013 51
Resim 21. Taksim Spirali, 2013 53
Resim 22. Daire, 2016, Tek kanallı video, 800x540 54
Resim 23. Ses Tiyatrosu, İstanbul, 2016 55
Resim 24. Tarlabaşı, Taksim, 2015 56
Resim 25. Pallas strasse, Schöneberg, 2015 57
Resim 26. Augmented Structure, 2011 (Anadol, 2011) 60
Resim 27. Arşiv Rüyası, 2017 (Salt Online, 2017) 61
Resim 28. WDCH Dreams, 2018 62
Resim 29. WDCH DREAMS,2018 63
Resim 30. WDCH DREAMS,2018 63
Resim 31. Yekpare, 3 Boyutlu Video Yerleştirme Performansı, 15' 52'', İstanbul, 2010 65
Resim 32. Yekpare, 3 Boyutlu Video Yerleştirme Performansı,15' 52'', İstanbul, 2010 65
Resim 33. "Modern Çöküşün Bakımı", 2012 (Gillis, 2014) 67
Resim 34. "Ulusal Zindelik", 2013 68
Resim 35. "Common Stage: Flow" , 2018 70
Resim 36. "ÇIN", Venedik Bienali, 2017 72
Resim 37. "ÇIN", Venedik Bienali, 2017 72
Resim 38. "Yıldız, 2018 74
Resim 39. "Topaç", 2018 75
Resim 40. "Morphogenesis", Can Büyükberber, 2016 76
Resim 41. "Guest", İdil İlkin, 2016 76

GİRİŞ

Tarih boyunca sanat ve kent arasında güçlü bir bağ olmuş; kent sanatı, sanat kenti beslemiştir. Kentleşme oranının artması ve hızla gelişen teknolojiyle sanatta yeni ifade alanları açılmıştır. Teknolojik yeni enstrümanlar, kentleri kültürel ve sanatsal alanda ileriye taşıyan en önemli dinamikler arasında yer almıştır.

Kent, sadece mekân olarak değil, içinde barındırdığı insanların ilişkileri, algıları ve kolektif davranış biçimleriyle yaşayan bir organizmadır. Bu organizma, içinde gelişen tüm kavramlar, hayaller ve bunların temsil biçimleriyle varlığını sürdürür. Sanatçı, yaşadığı yerin toplumsal, ekonomik, teknolojik ve politik yapılarından beslenirken, ait olduğu zamana ve yere yön verir, kimi zaman değişikliklere direnir, kimi zaman da çözümsel yaklaşımlarla dönüşüme katkıda bulunur. Kentin devingen yapısı, sanatçının üretim kaynaklarını kışkırtır ve çevresi ile yaşam arasında estetik bir bağ yaratmasına zemin hazırlar.

Walter Benjamin 13 yıllık (1927-1940) "Pasajlar" projesinde, 19. yüzyıl Paris'inin birbirine bağlanan caddelerini, yaya yollarını, işletmelerin bulunduğu binaları; kısacası kente dair tüm elemanları mercek altına alır. Bunu yaparken, geçmiş-gelecek ilişkisinde varlığını sürdüren mekânın taşıdığı 'bellek' kavramına ve zamanı algılama biçimine sezgisel yaklaşır. Modernitenin yükselişinin ve çöküşünün nesneler üzerinden okunup okunamayacağını araştırır. Projesinde pasajlar, sokaklar, iç mekânlar, sanat galerileri gibi kent imgelerinin yanı sıra, dönemin valisi Haussman'ın yıkım politikalarına da değinir. Daha elit bir görüntü yaratmak adına dar sokaklar genişletilmiş, tarihi binalar yıkılıp yerine yeni binalar yapılmıştır. Pasajların bir kısmı bu yıkımlar sonucu yok olmuştur. Harvey, Hausmann'ın kenti tüketime sunduğunu, adeta "kapitalistlere, spekülatörlere ve tefecilere" teslim ettiğini belirtir (Çiçekoğlu, 2014: 32). Kapitalizm ile kentleşme arasında kurulan ilişkidir bu. Artı değeri yaratmak zorunda olan kapitalizm, bu yolla kentleşmenin ihtiyacını karşılarken, ürününün absorbe edilmesi için kentleşmeye ihtiyaç duyar. Bu anlamda belki de modernitenin ilk kentsel dönüşümü Paris'te bu dönemde oldu diyebiliriz. Kentleşmeyle sağlanan rant politikaları

dünyaya yayıldıkça birbirinin benzeri hatta kopyası niteliğinde kentler oluşmaya başlamıştır.

1960'lı yıllarda Marshall Mc Luhan, kitle iletişim araçlarının dünyaya hızla yayılıp herkesi etkisi altına alacağını ve dünyayı küresel bir köye dönüştüreceğini öngörerek "Global Köy" kavramını ortaya atmıştı. Tarihe baktığımızda, matbaanın icadıyla okuma kültürü yayılmış, haberleşme artmış, telgrafin bulunmasıyla da elektronik çağa adım atılmış, iletişim çemberi daha da genişlemiştir. Geleneksel medyadan yeni medyaya geçişle birlikte pozitif bir küreselleşmenin altını çizen Mc Luhan, "Araç Mesajdır" kitabında, yeni medyanın tüm insanları bir araya getiren kolektif bir dayanışma yarattığını ve global köy imajı ile yeni bir biçim kazandığını açıklar (Kara, 2017). Dünyadaki olayları her yerden aynı anda öğrenebilme, aynı şeyleri yiyip, giyip tüketme, her türlü bilgiyi paylaşabilme olanaklarını sağlayan internet, web akışı, Mc Luhan'ın tespitini doğrular niteliktedir.

Modernlik söyleminin yeni bir gelenek haline gelmesi, küresel dünyanın hızla ilerlemesi, teknoloji ile kitle iletişim kültürünün çeşitliliği, metropollerin büyümesi, yerelin evrensele, evrenselin yerele yayılması ile postmodern düşünce kendine zemin hazırlamış oldu. Modernizm kitle iletişimde alt kültür-üst kültür arasında ifade bulurken, postmodernizm tüketime dayalı olduğu ve kitle kültüründen beslendiği için kültür çeşitliliği sunarak 'beğeni kültürleri'nin ihtiyacını karşılamaya çalışır (Yücel, 2012: 18-19). Modernitenin bıraktığı geleneksel ve dini olan bir sürü öge, postmodernizm ile tekrar gündeme gelir.

Bilişim ve iletişim teknolojisinin arttığı ve ağ toplumunun yaratıldığı bu çağda insanlar, e-mail, web siteleri, interaktif bloglar, sosyal medya platformları ile müşterek bir alanda birleşebilmektedir. Bu birleşmenin sonucunda olumlu ve olumsuz etkiler gözlenmektedir. Olumlu yönler bir tarafa, küresel iletişim sonucu, ülkeler ve insanlar arasındaki kültürel farklılıklar gitgide azalmış, tarihi kent dokuları silikleşmeye, yerini plazalara, alış veriş merkezlerine, birbirinin aynı konut mimarisine bırakmıştır. Bir kentin fiziksel yapısını oluşturan mimari, kamusal alanlar, doğa, ışık, su gibi elemanlar, kent dokusunu oluşturan bileşenlerdir. İnsan da kentin ana ekseninde, bu bileşenlerin içinde varlığını oluşturur. Bu bileşenlerin uyumu ya da uyumsuzluğu, kent insanına

olumlu-olumsuz olarak yansır. Kentte yaşayanların, kentsel politikalar altında çevreye yabancılaşması, maddenin tahakkümü altında gündelik yaşam pratiklerine yönelik haklarını savunamaması, kentin yaşanamaz bir bunalım alanına dönüşmesi, şimdi ve gelecekle ilgili korkularının büyümesi sonucu, kaçma, uzaklaşma duygusu günden güne artmıştır. Tüm bunlar, sanat terminolojisinin doğrudan ilişki içinde olduğu yapı taşlarıdır.

Dünyayı şekillendiren yeni medya, doğal olarak sanatçıları da etkisi altına almıştır. İlk mağara resminden günümüz sanatına kadar, sanatçı, çağının en gelişmiş medyumunun tüm olanaklarını kullanmış, zorlamış ve hep yeni ifade biçimleri yakalamanın peşine düşmüştür. Sanat tarihine baktığımızda, ekspresyonizm, kübizm, sürrealizm, dadaizm ve fütürizm gibi sanat akımlarının, sanatçıların yeni teknolojik dili merak etme, farklı yöntem ve teknikler kullanabilme isteğinden doğduğunu görürüz.

21. yüzyıl sanatı, bilgisayar teknolojisinin olanakları çerçevesinde biçim alıyor. Sanatçı artık galerilere ihtiyaç duymadan sanal platformlarda üretimini anında paylaşabiliyor. Yeni medyanın, disiplinler arası bir üretim alanı olması, zengin uygulama imkânları sunması, sanatçı için deneyimlenmesi gereken cazip bir ifade dili olarak şekilleniyor. Özellikle 90'lı yıllarda oluşmaya başlayan yeni medyanın, yaşamımızda geniş bir alana yayılmasıyla, teknolojinin fiziksel ve zihinsel etkileri tartışılır oldu. Ancak insan hayatındaki önemi ve toplumu dönüştürebilme gücü göz önüne alındığında, olmazsa olmaz bir yapı özelliği taşımaktadır.

Felsefe, bilim, sanat bağını ele aldığımızda, yeni medyanın hayattaki gerçekliğini de kabulleniriz. Sanatın, toplumu, yaşamı yeniden üretme özelliğini düşünürsek, yeni medyadan bağımsız kalamayacağını da fark ederiz. Nasıl ki geçmişte fotoğraf ve kameranın icadının yarattığı etki büyükse, bugün de toplum ve sanatın dönüşümünde o denli bir etkiden söz edebiliriz. Bugünün görsel dili neden dijital ve hareketli imajlardan oluşmasın? Belki de yeni medya sanatçısının izleyici ile kurduğu iletişimin bu kadar güçlü olmasının sebeplerinden biridir bu. Güncelin bize sunduklarını düşünecek olursak, bu çok mantıklı görünüyor. Her daim elimizde olan akıllı

telefonlarımızla sürekli fotoğraf ve video çekip, bu görüntüleri farklı formatlarda montajlayıp yayınlama hali artık bizler için bile sıradanken, sanatçının görsel üretim için bu tip araçlara başvurması oldukça samimi bir dile sahip olduğunu gösteriyor.

Yazar, yüksek lisans eğitimi sırasında İstanbul gibi büyük bir kentte yaşayan biri olarak, kentin gündelik yaşam pratiklerini edinirken, şiddetle süregelen kentsel dönüşüme; hafiza mekânlarının, kamusal alanların tahribatına tanık olmuş ve sanatsal üretiminin çıkış basamaklarını, kentle ilişkisinden doğan spontan ifadeden oluşturmuştur. Çalışmalarında yeni medyanın olanaklarıyla, resim, fotoğraf, video gibi farklı disiplinleri kullanmıştır. İş yerine giderken, yolda, toplu taşımada rastladığı insan portrelerini, inşaat alanlarını, vinçleri, kentin farklı dokularını cep telefonuyla görselleştirmiştir. Belgesel niteliği de taşıyan bu görselleri kimi zaman manipüle ederek özgün bir sanatsal dil arayışına girmiştir.

Bu tez, yazarın sanatsal üretimine paralel olarak ele aldığı ‘kent imgesi’ nin yeni medya sanatındaki yansımalarına odaklanır.

Birinci bölümde kent kavramını açıklamaya ve kenti bellek ve kimlik kavramlarıyla ilişkilendirmeğe çalışır. Kent imgesinin plastik sanatlardaki geçmiş örneklerine değinerek, sanat serüvenin bu konu çerçevesindeki akışını hatırlatmak ister.

İkinci bölümde, kentin hızla değişiminin güncel sanatla ilişkisini göz önüne alarak yeni medya sanatının kavramsal ve kuramsal yapısını açıklamaya çalışır. Yeni medya sanatının ulaştığı noktayı anlamak adına, sanat tarihindeki hikâyesine ve Türkiye’deki ilk yansımalarına genel olarak değinir. Yapay zekânın sanatsal üretiminden örnekler vererek, sanatın sınırlarını tartışır.

Üçüncü bölümde dünyadan birkaç örnekle, yeni medya sanatında kenti imge olarak ele alan sanatçılara yer verir. Son olarak da Türkiye yeni medya sanatı sürecinde kent imgesine odaklanan sanatçıları örnek çalışmalarıyla sunar. Murat Germen, Erdal İnci gibi, kent düşüncesini sanatsal ifade olarak merkezine alan bazı sanatçılara daha

çok yer verirken, diğer sanatçıları birkaç örnek bazında inceler. Bu incelemeyi yaparken, eserlerde kullanılan teknik, sanatsal ifade ve düşünce farklılıklarını araştırır. Sanatçıların kentle ve sanatsal üretimleriyle ilişkisini araştırır, "yeni medya sanatında kenti ifade ederken özgün diller yaratılabilir mi", "farklı kentleri deneyimlemiş sanatçıların kente bakış açıları nasıldır", "yeni medya sanatı kente nasıl bir katkı sağlar" gibi sorulara cevap bulmaya çalışır.

1. BÖLÜM

KAVRAM OLARAK KENT VE KENT İMGESİNİN SANATA YANSIMALARI

1. BÖLÜM

KAVRAM OLARAK KENT VE KENT İMGESİNİN SANATA YANSIMALARI

1.1. Kent Kavramı

Sözlük anlamı olarak "Nüfusunun çoğu ticaret, sanayi, hizmet veya yönetimle ilgili işlerle uğraşan, genellikle tarımsal etkinliklerin olmadığı yerleşim alanı" olarak tanımlanan kent, farklı sosyal sınıflardan oluşan bir toplumun, doğal bir çevreyi sosyo-ekonomik ihtiyaçları doğrultusunda yapay bir çevreye dönüştürdüğü ve bu çevrede uyumlu yaşayabilecek kurallar bütünü oluşturduğu yerleşim yeridir. Tarihsel sürece bakıldığında bu yerler farklı sosyo-ekonomik yapılar oluşturduğundan, kent kavramı da buna paralel olarak dinamik bir değişiklik göstermiştir. Bu yüzden tanımlamada güçlükler yaşanmaktadır. Ülkeler bazında ele alındığında genel bir tanımlama yapılırken, bir ülkeye uyan tanımlama başka ülke -ya da ülkeler- için aykırılıklar göstermektedir. Bu yüzden öncelikle kente dair tarihsel gelişimi ele almak, günümüz kentinin kavramsal yapısını sağlamlaştırmak adına doğru bir yol olacaktır.

İnsanlığın uygarlaşma sürecinde avcı ve toplayıcı kültürden yerleşik yaşama geçmesinin büyük önemi vardır. Günümüz kentlerinin temel yapısını da bu geçiş aşaması oluşturur. Batı dillerindeki uygarlık (civilisation) kelimesi civitas' tan türemiştir. Aynı şekilde Arapça' da uygar anlamına gelen medeni sözcüğünün kökeni 'Medine' isimli bir kentten gelmektedir (Kılıçbay, 1993: 12). Dolayısıyla uygarlık ile kent aynı anlama gelmekte, uygarlığın kentsel bir olgu olduğu ortaya çıkmaktadır.

Kent, insanoğlunun doğada tek başına yaşayamayacağını anlaması üzerine, birbirine olan ihtiyacından doğmuştur. Sümerler MÖ 4000'li yıllarda nehir kenarlarına yerleşerek ilk kent örneklerini oluşturmuşlardır. Yapay sulama faaliyetlerinin ilk olarak gerçekleştiği bu dönemden itibaren ekonomik ve toplumsal devinim hızlandıkça farklı yerleşim yerleri, köyler ve daha sonra kentler doğmuştur. Kent kavramı zaman içinde, sosyo-ekonomik gelişmelere paralel olarak değişim göstermiştir. Kale ve surlar, eski çağlarda kent sözcüğünü tanımlamada belirleyici iken, günümüzde kent kavramının

tanımlanmasında ekonomik ve sosyal yapılar, istihdam olanakları, nüfus yoğunluğu gibi faktörler daha ağır basmaktadır.

Tarihsel süreçte uygarlık kavramı, kentin kavramsal içeriğini belirlemiştir. Önceleri kent, ekonomik ve toplumsal yapı farklılıklarını ortaya koyan, organize edilmiş bir sosyal yaşam biçimini -yani bir uygarlığı- ifade eden "medine" sözcüğü ile tanımlanmıştır. Batı toplumlarındaki hızlı değişimle 'cite','polis' ve zamanla da bugünkü 'city', 'urban', 'bourg' gibi kelimelerle ifade edilmiştir. Kentin işlevsel (ticaret, hukuk, sanayi, teknoloji gibi) ve biçimsel (yüz ölçüm, kaleler, surlar gibi) özellikleri kenti tanımlamıştır.

Gelişmiş toplumlarda, kırsal bölge ile kent arasındaki sosyo-ekonomik yaşam biçimi açısından farklılıklar azaldıkça, kent tanımı daha çok işlevselliğe yönelik oluşmuştur. Freidman 'yenilikçi merkezler' olarak ele aldığı kenti tanımlarken, "kentte yaşadığını hissetmek" gibi bir ölçütün yeterli olacağını ifade etmiştir.

1.2. Kent-Kimlik-Bellek İlişkisi

"Mekân her şey olur, çünkü zaman belleği canlandıracak bir yeteneğe sahip değildir." (Bachelard,1996)

Kentler, toplumsal hafızaların oluştuğu fiziksel alanlardır. Tarih içinde farklı ifade biçimleri ve deneyimlerle, doğal ve sosyal çevre koşullarıyla kendi kimliğini oluşturan bünyelerdir. Kentin coğrafi yapısı, mimarisi, yerel motifleri, yaşam biçimleri, kültürel ve sanatsal ifadeleri, kimliği inşa eden temel karakterlerdir. Bu karakterler aynı zamanda kentleri birbirinden farklı veya benzer kılan özelliklerdir.

"Kentte her durumda gözün görebileceği, kulağın işitebileceğinden fazlası, keşfedilmeyi bekleyen bir dekor ya da manzara vardır. Hiçbir şey kendiliğinden deneyimlenemez. Çevresiyle her zaman bağları olmalıdır, kendisini meydana getiren olaylar dizisiyle, geçmiş deneyimlerin hatırasıyla algılanabilir" (Lynch,2010;1).

Her kentli yaşadığı kentle ve diğer bireylerle ilişkisinde kendine has imgeler oluşturur ve bu imgelere dayanarak kenti tanımlar. Bu tanımlamalar doğrultusunda kentleri birbirinden ayırır. Kamusal mekânlarda kolektif duygular, tanıklıklar edinir, bilgi paylaşır. Kent, insanın edimleriyle yaşayan bir organizmadır ve kimliğini insandan alır. İnsanın zaman içindeki üretim şekilleri, farklı yaşam halleri, fiziksel, kültürel oluşumları ve bu oluşumları geleceğe taşımasıyla hayat bulur. Her kentin kendine özgü bir ruhu vardır; nefes alır, uyur, uyanır. Zaman içinde değişir, dönüşür; 'bellek' kazanır. Geçmişten gelen ögelerin şimdi ile harmanlaması ve insanların mekânları deneyimleme şekliyle gelişir bir kentin belleği.

Bir kentin kimliğini, belleğini yansıtan/yaşatan, o şehirde bulunan mekânlardır. İnsanların anıları bu mekânları deneyimlemeleri sonucu oluşur. Yaşanan anılar, bireyin kentle ilişkisinde geçmiş-bugün bağı kurar; 'geçmişin izleri' olarak bellekte yer eder.

Kente kimlik veren insan, kentle kimlik bulur. Birbirini var eden iki olgunun döngüsüdür bu. Geçmişte ve şu anda kim olduğumuzu bize hatırlatan yaşadığımız kenttir. Bireyin mekânlara değer yüklemesi, o mekânın birey için taşıdığı anlamla ve ifade ettikleriyle ilişkilidir. Tarihi ve kültürel değer taşıyan mekânlar insanın hayatına anlam katarak zenginleştirir ve derin bir bağlılık hissi uyandırır. Çünkü yaşanan anıların birer kanıtı/tanığıdırlar. Böylesi mekânların yok olması demek, anıların zedelenmesi, yok olması demektir. Yaşadığımız bir anın gelip geçiciliğinin farkına vardığımızda hissettiğimiz acı, o anımızı yaşadığımız mekânı bir şekilde kaybetme korkusuyla örtüşür.

Bir kentin belleğinin kaybını önlemek, yaşanmış bir dönemin izlerinin korunarak sürdürülebilmesi ile mümkündür. Modern bir kent yaratma düşüncesiyle kentin dokusuna yapılan olumsuz müdahaleler ya da gerektiğinde önlem alınmaması sonucu, kimliği yok olmakta, belleğinin sürekliliği zarar görmektedir. Her yer birbirinin aynı olmaya başladığı için 'hiçbir yer' e dönüşüyor.

Kentler kimliklerini yitirdikçe birbirine benzer dokular oluşmaktadır. Bu sadece kültürel alanda bir sorun değil, aynı zamanda sosyal, ekonomik ve psikolojik alanlara yayılan küresel bir sorun haline gelmiştir.

Bir toplumun belli bir dönemine ait kentsel dokusunu yitirmesi, kimliğini, belleğini yok etmesi demektir. Belleği yok olan bir şehir, kimliksiz bireyler üretmeye gebedir.

1.3. Dünya Resim Sanatında Kent İmgesine Genel Bakış

Kent, sanatçıları her dönemde etkileyen bir tema olmuştur. Yaşadığı mekâna ve mekânlar içindeki/arasındaki olaylara, ilişkilere kayıtsız kalamayan sanatçı, duygulanımlarını plastik ifadeye dönüştürür.

18.yüzyılda Endüstri Devrimi ile birlikte, insan emeğinin yerini makinalar almış, fabrikalar kurulmuş, sanayi kentleri oluşmaya başlamıştır. Tarım faaliyetlerinin yapıldığı kırsal alanlarla sanayi ve ticaretin yapıldığı kentsel alan arasındaki fark artmıştır.

19. yüzyılda Paris, modern hayata geçişin en belirgin yansımalarına sahne oldu. Buna tanıklık eden Baudelaire yazılarında modern kenti, kent insanının kalabalıklar içindeki yaşamını, kültürel ve sanatsal faaliyetlerini konu edinir. Kent hayatının insanı yalnızlığa iten, yabancılaştıran, hapseden etkilerini ele alışıyla, modern hayatın kaçınılmaz sorunsalına daha o dönemde parmak basmıştır.

Kentler, ticari, ekonomik, sanatsal ve kültürel hareketlilik alanları olduğu için sanatçılar buralarda yaşamayı tercih etmiştir. Kimi sanatçılar resimlerinde kenti bir fon olarak, kimisi kentin can alıcı mekânlarını temel tema edinerek farklı üsluplarda ele almıştır.

19. Yüzyılın sonuna doğru teknolojik ilerlemeler, felsefe ve sanata yansımıştır. Fransa'da Empresyonizm (İzlenimcilik) kendini göstermiş, kırsal alandan

kente taşınan resim, kent yaşamının ani, geçici, hareketli izlenimlerini ele almıştır. Bu akımın içerisinde Monet'in yaklaşık kırk kadar resminden oluşan 'Rouen Katedrali Serisi' (1892-1895), Londra'da yaptığı 'Parlamento Binası Serisi' (1900-1905); Renoir'in 'Le Pont-Neuf ' i (1872) ve 'Les Grands Boulevards' (1875) örnek verilebilir. Sisley de tam bir Empresyonist olarak, doğanın değişen durumlarını, renklerin ve duyguların saflığını eserlerine taşıyordu. 'Rue de la Chaussée à Argenteuil'de (1872) gün ışığının etkisindeki binaların görünümünü yansıtmıştır. Signac 'Ile de la Cite' de (1912) optik renklerle kent izlenimi yaratmaya çalışmıştır (Serullaz, 1990:188-190). Van Gogh, kentte yaşayan insan portreleri, iç mekânlar, nesneler ve şehir manzaralarını ele almıştır. Hem Empresyonist hem de Puantilist etkiler taşıyan Van Gogh, fırça vuruşlarıyla coşkusunu dile getirmiştir. Cezanne'ın 1902-1906 yılları arasında yaptığı 'Mont Saint Victoire' ile renklerle perspektif etkisi yaratmaya çalışmış, doğaya analitik yaklaşarak doğadaki geometriyi araştırmış ve bu yönüyle kübizmin doğuşuna zemin hazırlamıştır. Picasso ve Braque da Kübizmi benimsemiş, peyzaj resimlerini geometrik formlarla oluşturmuştur. Braque, 'L'Estaque'de Evler (1908)'de gördüklerini farklı bakış açılarıyla ele almış, gerçekte olanaksız bir görüntüyü oluşturmaya çalışmıştır (Gombrich, 1986: 436).

İkinci sanayi devriminden itibaren insanın makine ile ilişkisi artmış, kent algısında hareket ve dinamizm belirgin bir şekilde ortaya çıkmıştır. Bu gelişim kısa sürede sanatçıları etkilemiş, 1910'dan itibaren Fütürizm ile birlikte eserlerinde zaman ve hız kavramları görünür olmuştur. Deleunay'ın 'Eiffel Kulesi' (1909), Franz Marc'ın 'Tirol' ünde (1914) her tarafa yayılmış gerilimli ve devingen ifadeyi hissederiz (Lynton, 1993: 19). Chagall'ın 'Ben ve Köy' (1911) resmi sürrealist ögeler barındıran, çocukluk çağına ait imgelerin bir araya geldiği bir bilinçaltı kolajı gibidir; yaşanılan mekâna görünenin ötesinde bir gözle bakar. Chirico'nun yaptığı 'Filozofun Zaferi'nde (1914) kent, iç mekândan dışarı açılan bir pencereden yansır (Lynton, 1991:151-152). Durağan gibi görünen mekânın ardında, zamanla birlikte akan gergin bir kent tasviri vardır. 1915-16 yılları arasında George Grosz'un kentin kalabalığını, karmaşasını yansıtan 'Sokak' ve 'Metropolis' adlı eserlerini yapmıştır

Kandinsky, ‘Kiev’in Büyük Kapısı’ (1930) ‘da olduğu gibi, kenti geometrik şekillerle algılayan bir betimlemeye başvurmuştur. Kokoschka, yüksek bir açıdan ele aldığı ‘Salzburg’ (1950) adlı resminde kullandığı coşkun renklerle kente tutkuyla bakışını bize hissettirmiştir.

1980'li yıllarda ortaya çıkan Yeni-Dışavurumculuk ile tuval geleneğine dönüş yapılır. Gerhard Richter, 1968-1970 yılları arasında kuşbakışı kent görünümlerini ele aldığı bir seri üretmiştir. ‘Standbild’ adlı yaklaşık elli resimden oluşan bu seride kalabalık bina görüntüleri, ışık-gölge zıtlığı ile yansıtılmıştır. Anselm Kiefer, ‘Innenraum’ (1981) örneğinde olduğu gibi, mimaride dramatik etki yaratarak, esrarengiz ve mitolojik ipuçlarıyla tarihsel hafızayı yeniden inşa etmiştir.

20. Yüzyılda Edward Hopper, resimlerinde Amerika’nın günlük hayatını ele alır. ‘Gece Kuşları’nda (1942) olduğu gibi, kent hayatındaki bireyin yalnızlığını yansıtır. Kenti, mekânları, kişileri uzaktan, arka plandan gören bir bakış açısı vardır.

1.3. Türk Resim Sanatında Kent İmgesine Genel Bakış

Anadolu’nun Doğu ve Batı arasında köprü olması, felsefe, bilim ve teknolojinin buraya taşınmasını sağlamıştır. Kent olgusu bunun paralelinde gelişmiştir.

Osmanlı döneminde kent çizimleri el yazması kitaplarda yer almıştır. 16. Yüzyılda Matrakçı Nasuh’a ait ‘Beyan-ı Menazil-i Sefer-i Irakeyn’, Kanuni Sultan Süleyman’ın İran seferini tasvir eder. Tasvirlerinde bu sefer sırasında konaklanan mekânların mimari özelliklerine değinir. Bu dönem yapılan minyatürlerde İstanbul kent tasvirleri, belgesel bir önem taşımaktadır aynı zamanda (Mahir, 2005

18 yüzyılda minyatür yerini duvar resmine bırakır. I. Abdülhamit ve III. Selim döneminde, yaşanan mekânların duvarlarına çiçek, natürmort ve farklı süslemelerin yanı sıra İstanbul manzaraları yapılmıştır.

20. Yüzyılın başında Batı'nın Empresyonist etkileri, Türk resmine de yansır. 1914'te Çallı Kuşağı olarak adlandırılan kesitte, kent görünümleri, günlük yaşam alanları, iç mekân tasvirlerine yer verilmiş, Türk resmi bu yolla yeni bir ivme kazanmıştır. Ressamlar artık fotoğraftan resim yapmak yerine, hayatın içinden, gerçek mekânlarda yer alarak resim üretmişlerdir (Giray, 2000)

Cumhuriyet döneminde 'Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği' sanatın yaygınlaşması, kent kültürünün zenginleştirilmesi ve ulusal değerlerin korunması için çalışmış, sanatı yurdun her yerine taşımak için bir çeşit seferberlik kurulmuştur. Nazmi Ziya, empresyonist anlayışta yaptığı manzara resimlerinin yanı sıra 'Taksim Meydanı' (1935) adlı resminde olduğu gibi modern görüntülü kent insanını yansıtmıştır (Tansuğ, 2008).

1940'larda dönemin iktidarı Cumhuriyet Halk Partisi, batıda eğitim alan sanatçıları yurdun dört bir yanına göndererek, kentlerin kültürel ve sanatsal faaliyetlerine katkıda bulunmalarını sağlamıştır. Böylelikle halk, geleneksel sanatların ötesinde batı anlayışlı sanatı da tanımış oldu. Abidin Dino, Nuri İyem, Nejad Devrim, Avni Arbaş, Selim Turan gibi sanatçılardan oluşan "Yeniler" grubu, kentin yoksul mahalle yaşantısına dokunan toplumsal gerçekçi sanat eserleri üretmiştir. Yine "Onlar Grubu" adı altında, Bedri Rahmi Eyüboğlu önderliğinde birleşen Nedim Günsur, Orhan Peker, Leyla Gamsız, Fikret Otyam, Mehmet Pesen gibi sanatçılar, kent yaşamını ve dokusunu ele aldıkları eserler üretmişlerdir.

1950'lerden itibaren sanayileşmenin hızlanması ve kentlerde fabrikaların artmasıyla, köyden kente göçler başlamıştır. Kentlerdeki iş alanlarının genişlemesi, iş ve konut yapılanmasını da etkilemiştir. Özellikle İstanbul bu anlamda sosyo-kültürel yapısı hızla değişen en belirgin şehirlerden biri olmuştur. Daha sonra bu değişimler, ülkenin diğer şehirlerine de yayılmıştır. Gecekondulaşma sürecinin başlamasıyla yeni bir kent dokusu oluşmuş, sanatçılar için yeni bir konu doğmuştur. Farklı kültürleri barındıran bir kent dokusu, sanatçıları farklı sanat akımlarının sentezlendiği bir anlayışa sürüklemiştir (Giray, 2000)

1960'lı yıllarda edebiyat, sinema ve resimde; ekonomik, siyasal ve toplumsal konuların yer aldığı sanat eserlerinin üretimi yoğun bir şekilde devam eder. Göçlerin artmasıyla köyler boşalmış, gecekondular ve uydu-kentlerle çarpık kentleşme gündeme gelmiştir. Bu olaylara tanıklık eden sanatçılar, yaşananları eserlerinde yansıtma ihtiyacı duymuş; gecekondu, göç, işçilerin yaşamını konu alan toplumsal gerçekçi yaklaşımla resim üretmişlerdir. Bedri Rahmi ve Turan Erol resimlerinde bu duyarlılık net olarak okunabilir. Turan Erol, bir kent gözlemcisi olarak, Ankara Altındağ'daki gecekonduların ve oradaki insanların yaşamlarının canlı renklerinden etkilenmiş ve bunu resimlerine yansıtmıştır. Nedim Günsur benimsediği naif resim anlayışıyla, kent yaşamı ve sorunlarına değinmiş, köyden kente göçen insanları, gecekondu yıkımlarını ele almıştır (Tansuğ, 1995)

1970'lerde Neşe Erdok, Neşet Günal, Mehmet Güleryüz, Komet, Burhan Uygur, Cihat Burak gibi isimler de soyut sanata karşı durarak, kimi hikâyeci, kimi kurgusal, lirik bir 'yeni figüratif' sanat anlayışını benimsemişlerdir. Neşe Erdok, büyük kentte, toplu taşımada yolculuk yapan, gazete, simit satan, kentin sıkıntılarını yaşayan insanları resmederken, Yüksel Arslan siyasi konulara ağırlık vererek işçi sömürüsü, fabrikalaşma, kapitalizm gibi konulara değinmiştir. Cihat Burak resimlerinde geleneksel kültür ile batı kültürünü, sosyal ve politik yapıyı, bireyin çelişkilerini ve yozlaşan değerleri birleştirdiği alaycı bir dil tercih etmiştir. Gerçekçi bir duyarlılıkla ele aldığı kent konularında kalabalık insan toplulukları, karışık yollar, hayvan figürleri kullanmıştır.

1980'lerde yapılan sanat eserlerinde kent kültürü içinde, birey ve kimlik kavramları, sanat ve ekonomik yapı, politika, kültür arasındaki ilişkiler daha çok tartışılmaya, çözümler aranmaya başlamıştır. Bunun paralelinde sanatta çeşitlilik kendini belli etmiştir. Günümüze kadar uzanan ve İstanbul'u kuşbakışı gören Devrim Erbil'in resimlerinde, minyatür etkisini barındıran, çizgisel ve soyutlayıcı öğelerin yer aldığı, karmaşanın sadelikle anlatıldığı bir ifade bulunur (Ersoy, 1998). 80'lerin sonuna doğru sanatçıların deneyimlediği modern ve postmodern pratiklerde, gelenek, otorite, toplum kurallarını reddedişle birlikte içerik ve biçimde yeni arayışlar belirgin bir

dönüşüm içinde gözlenir.

1990'larda değişen kent siluetleri, siyaset ve toplumsal değerlerin etkisi sanatçıların üretimini de etkilemiştir. Kente mekânlar gözünden bakan, Hakan Gürsoytrak ve Murat Akagündüz gibi isimlerin yer aldığı "Hafriyat Grubu", kentin içine dalarak, yıkılan, yeniden yapılan, dönüştürülen mekânlarına, modern kent hayatının yaşam ve kültür üzerindeki etkisine odaklanmış, kent dokusunun estetik değerlerini fotoğrafik anlayışla resimlerine yansıtmıştır.

2000'li yıllarda Selim Cebeci, kent yaşamı içinde yalnızlaşan insan figürünü, kalabalıktan yalıtılmış iç ve dış mekân içindeki anlık görüntülerini ele almıştır. 2009'da "Ressamların İstanbul'u" adlı sergi, Bedri Baykam, Devrim Erbil, Alp Tamer Ulukılıç, Ekrem Kahraman, Mustafa Ata, Utku Varlık gibi isimlerin yer aldığı, Türk resminin önde gelen 22 çağdaş sanatçısını bir araya getirmiştir.

2. BÖLÜM

YENİ MEDYA SANATI

2. BÖLÜM

YENİ MEDYA SANATI

2.1. Kavram Olarak Yeni Medya Sanatı

İnsanoğlu mağara resminden güncel iletişim ortamına kadar, çağlar boyu mesaj iletme çabası içinde olmuştur. Bu mesaj akışı sayesinde, bir neslin bilgi ve deneyimleri diğerinin temelini oluşturmuş, böylece her nesil kendisinden sonrakilerin yaşamını kolaylaştıracak bilgi dağarcıkları bırakmıştır.

'Medya' kelimesi, çoğul bir sözcük olan Latince 'medium'dan gelir ve 'ortam/çevre veya 'araç' anlamında kullanılır. 'Medium', 'bilginin iletildiği çevre' olarak ele alınabilir. Başlangıçta telgraf, telefon hatları iken, daha sonra gazete, dergi, kitap olarak kapsamı genişlemiştir. Bunu, sesin kitlelere ulaşmasını sağlayan radyo ve sonra hem sesi hem de görüntüyü daha geniş kitlelere aktaran, güçlü bir medya aracı olan televizyon izledi. 'Yeni medya', bilişim teknolojilerindeki gelişmeler sonucunda kullanıcıların etkileşimli iletişim kurabilecekleri sanal bir medya ortamı olarak ortaya çıkmıştır. Mc Luhan (1911-1980), medyayı insanın bir uzantısı olarak gördü; algımızı ve iletişim gücümüzü arttırmanın bir yolu olduğunu savunan yazılar yazdı. Bu şekilde medyanın ön plana çıkmasını sağladı.1962'de yazdığı Gutenberg Galaksisi adlı medya teorisi kitabında özellikle elektronik iletişimin yaygınlaşmasıyla birlikte, dünyanın 'Küresel Köy' yani küçük bir köy haline geleceği öngörüsünde bulundu. Bu yeni iletişimsel gücün tehdit edici olmasının yanı sıra heyecan verici yönlerinin olduğunu da vurguladı.

Yeni medya konusunu ele alan teorisyenlerden biri olan Mark Poster'e göre, eski medya ve yeni medya arasındaki temel fark, yeni medyanın aktif, eski medyanınsa pasif olduğu (1995). Yeni medyanın hiyerarşik bir iletişim modeli olduğunu savunan Poster, bu iletişim modelinin, popüler kültürün yayılmasını kolaylaştırdığını dile getirir. Bunun yanı sıra kurduğu hegamonik model aracılığıyla insanları etkileme gücüne de sahiptir. Frankfurt Okulu'ndan Adorno ve Horkheimer gibi teorisyenler, bu tek taraflı iletişim modeline karşı çıktılar; yeni medyanın izleyicileri pasifleştirdiğini, milliyetçiliği

ve hatta faşizmi güçlendiren sürü zihniyetini desteklediğini iddia ettiler.

20. yüzyılın sonlarında iletişim alanında devrim olarak nitelendirilen gelişmeler sonucu geniş kitlelerin kullanımına sunulan ve sürekli kendini yenileyen araçlar yeni medya, bilişim teknolojileri, yeni iletişim teknolojileri, yeni medya teknolojileri gibi adlar almaktadır. Yeni medya kavramı, kullanım yoğunluğu gereklilik nedeniyle giderek artan, toplumsal yaşamı köklü bir şekilde değiştiren, bedenin bir parçası haline dönüşen cep telefonları, bilgisayarlar, internet, oyunlar, ipod veya veri bankası kayıt cihazları gibi tüm bu dijital teknolojiler olarak tanımlamaktadır. Yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran en önemli özelliklerinden diğer bir tanesi de iletişim sürecinde karşılıklı etkileşime olanağıdır. Yeni medya, kullanıcısını aktif bir tüketici durumuna taşır. Bunun için, kullanıcısını sistem ile etkileşim içerisinde olmaya iter. Çevrimiçi ortamda kullanıcılar ve bilgi üreticilerinin etkileşim içinde olabileceği linkler üretir. Yeni medya, bilginin geniş bir kitleye iletilebilmesine, sınırsız veri depolanmasına ve arşivlenmesine olanak tanır. Etkileşimlilik, sayısal olma, taşınabilirlik, eşzamansızlık, kişiselleştirebilme gibi kavramlar yeni medyanın temel özellikleridir.

Yeni medya sanatı, yeni bir ifade biçimi olduğu, geniş bir alana yayıldığı ve eser bakımından çeşitlilik gösterdiği için tanımını yaparken çeşitli kuramsal sorunlar ve sorularla karşılaşılmaktadır. Son 20 sene içerisinde iletişim teknolojilerinin hızla değişmesi ve internetin yaygınlaşması ile birlikte, Yeni Medya, Medya Sanatı, Yeni Medya Sanatı, Medya Tasarımı, Yeni Medya Araştırmaları gibi isimler altında bölüm ve programlar açılmıştır. Keskin sınırlarla kategorize edilemeyen sanat disiplinleri,

"Dijital Sanat" olarak tanımlansa da "New Media Art", "Virtual Art" ya da "Time-based Art" tanımlarıyla da karşımıza çıkmaktadır. Çoğu sanat uzmanı, dijital sanatın evrilme sürecini, fotoğraf, video ve sinemanın teknolojik süreçlerinin devamı olarak ele almaktadır. Bu nedenle, sıralama genel olarak dijital fotoğraf, video sanatı ve internet (bilgisayar) sanatı ile devam eder. Bugünün dijital sanat pratikleri izlendiğinde, kinetik-robotik tasarımlar, ışık-ses enstalasyonları, yazılım, performans-ses sanatı, sanal gerçeklik ve interaktif işler arasında tartışmaya açık ve belirsiz etkileşimlerin olduğu

görülmektedir. Bugünün dünyası düşünüldüğünde teknolojinin hâkim olduğu yenilikçi, hızlı yaşam biçimlerine paralel olarak yeni medya sanatının kaygan ve belirsiz zemini, yeni yaşam biçimlerine heyecan verici olanaklar sunmaktadır. Dijital sanat bu anlamda ana akım olarak görülebilir. Zaman içinde, dijital sanat ve geleneksel sanat arasındaki farklılıklar silindikçe, çağdaş sanatın merkezi olarak karşımıza çıkar.

Yeni medya, bir internet kültürü olmaktan çok, ağ iletişim teknolojilerinin yeni kültürel elemanlarıyla ilgilenen bir organizmadır ve bilgisayar teknolojisini yayın aracı olarak kullanır. Sayısal veri yazılımlarla yönetilen yeni medya, var olan kültürel uygulamalar ve yazılım uygulamalarının karışımından oluşur. Yeni medya bir çeşit teknolojik toplumsallaşmadır. Bireysel ve toplumsal iletişim ihtiyaçları karşılarken, yeni ilişkiler bulma, ortak ilgi alanlarını paylaşma, haberleşme ortamları sağlama, her konuda bilgi edinebilme gibi farklı gereksinimleri yerine getirebilme özelliğine sahiptir.

"Yeni medya sanatı yalnızca güncel teknolojik araçların kullanıldığı bir üretim formu olarak değil, aktivist, katılımcı ya da kavramsal köklere bağlı nedenlerle üretilen bir anlatım formu olarak karşımıza çıkmaktadır" (Yücel, 2012: 52).

Her yeni medya beraberinde yeni bir estetik beğeniyi, yeni bir anlayışı getirir. Yeni medya sanatında üretilen işlerin genellikle disiplinler arası bir zeminde oluştuğu görülmektedir. Mesela Candaş Şişman, Refik Anadol, Sophie Clement, Selçuk Artut, Cevdet Erek, Ozan Türkkan gibi sanatçıların çalışmalarında mimari, müzik, mühendislik, yazılım gibi farklı disiplinleri görmek mümkün. Yeni medya sanatı bu yönüyle bilindik tanımları zorlar; sanatçı kimliği, eserin orjinalliği, biricikliği gibi kavramları tartışmaya açar.

Son yıllarda müze, galeri ve fuarlarda çokça yer alan yeni medya sanatı örnekleri, geleneksel sanat anlayışını zorlayan alternatif bir sanat anlayışı olarak farklı boyutlara doğru yol almaktadır.

2.2. Kuramsal Olarak Yeni Medya Sanatı

Sanat ve bilim, her dönemde birbirini etkilemiştir. Sanat tarihçileri ve kuramcıları, dönemin bilimsel yapılarının gelişiminin toplumsal ve politik etkileri sonucu sanatçının algısını ve edimini şekillendirdiğine değinmişlerdir hep. Bu yüzden bir sanat oluşumunun kuramsal kaynaklarına inerken, o dönemin bilimsel yapısı ile ilişkisi incelenir.

Yeni medya sanatını, modern sanat tarihi algısının temelinde ilerleyen bir algı olarak ele alabiliriz. Sanatçıların üretim süreçleri, bilimsel bilgiyle ilişkileri, yeni sanatsal biçim teorisinin ilk sınırlarını çizer. Yazdıkları metinler ve ürettikleri eserler yeni biçim teorilerini ortaya koyan ipuçlarıdır. Cezanne, yazdığı mektupta sanatçıların ilerici, bilgi düzeyi yüksek kişiler olduğunu ve bunun için yaşamları boyunca çaba harcadığını dile getirir (Chipp,1969: 16-23). Bu düşünceyi net olarak Cezanne'ın kendi sanat anlayışında görebiliriz.

İzlenimcilik sonrasında ortaya çıkan geometrik algı ile nokta temelli (puantilist) kesik ve ritmik fırça vuruşlarının yer aldığı post empresyonist dönem sanatçılarında belirgin bir değişim yaşandı. Modern sanat tarihinde bu dönem, açık görüşlülük ve geçmişin baskın sanat disiplini arasında kalan özelleşmiş bir dönem olarak ele alınabilir. Bilimsellik temelli ve sanatçıların birbirleri ile fikir alışverişleri, -mektup aracının da varlığı düşünülünce- bilinç gelişimine önayak olmuştur. Böylesi bir değişimin "iletişimsel" kaynaklara dayandığı söylenebilir. Modern Fransız sanat ortamını değiştiren bu yayın organları dar bir çevrede beslenmiş ve gelişmiştir. Japon baskılarının ve iletişim kurulmuş diğer mekânlardan gelen bir sürü nesnenin Avrupa'ya gelişiyle genel bakış açısı değişmiş; yeni bir soyut ve somut anlayış devreye girmiştir. Malevich ve Kandinsky ile sanatta nesne ideolojileri değişmeye başlamıştır. Peşinden, birinci dünya savaşının etkisi ile Alman sanat ortamında doğan ekspresyonizm, Rusya'da avangard sanatı ve tasarıma bağımlı gelişen Bauhaus'u görürüz.

Alman dışavurumculuğunun, faşist sanat anlayışına karşı duruşunu, duyusal ifadecilik yaklaşımını; renkleri ve bedenlerin biçimini kendi duygu algısına göre değiştirmekten korkmayan ifade biçimini sanat çevrelerine bu denli hızlı benimsetmesi medyanın iletişim gücü ile sağlamış olmalıdır. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı'ında iletişim ve propaganda amaçlı yapılan savaş afişleri ve broşürlerinin tasarımlarında sanattaki değişimler bu nesneler üzerinden okunabilir.

Amerika'da yeni modern sanat ortamı 2.Dünya Savaşı bitiminden itibaren görülür. Amerikan tarzı kapitalist sisteme eleştirel yaklaşımıyla varlığını günümüze kadar sürdüren pop art, Fluxus ve onunla gelişen video sanatı, yeni medya sanatının temellerini atan sanat akımlarıdır

1909'da Marinetti tarafından yayınlanan Fütürist sanat hareketi manifestosunda, İtalya için gelişim ancak, hızın ve makineleşmenin gücüne ayak uydurarak ve daima modern ilerleyiş tutkusunda ilerleyerek sağlanabilir düşüncesi yer alıyordu. Bu hareket öncüleri için geçmiş estetik algı, yeni sistemde savunulamazdı; eski sanat sistemine ve eskiye olan hayranlığa karşı durmak gerekiyordu. Yeni medya sanatı benzer bir bakış açısına sahiptir. Bu benzerlik, bilgisayar, robot, ses, ışık, elektronik, mekanik, yazılım bilgisinin gelişimiyle, yeni yaşam biçimlerine adaptasyonu ve algı değişimlerini içerir. Yeni medya sanatı algısında, temelde gelecekçilik ve ilerici güç hayranlığı kabul görür.

Genel bir değerlendirme yapıldığında, fotoğraf ve Empresyonizm ilişkisi ile başlayan, hareketli görüntünün gelişmesiyle devam eden, peşinden Kübizm, Konstrüktivizm ve Fütürizm ile birlikte yol alan sanat, teknik alan üzerinden her zaman özgünlüğü yakalamanın peşine düşmüştür. Birinci dünya savaşı sonrası kendini gösteren Dada, Sürrealizm ve avangard hareketler sonrasında 1960'larda performans, fotoğraf, video ile kendini gösteren Happening ve Fluxus'u görürüz. Bu sanat akımları, hareketleri bugünün teknolojiden ayrılamayan sanat ortamını hazırlamıştır. Post-modern

söylemlerle 1960-1980 ‘den taşınan çağdaş sanat, 1990’larda küreselleşen bir güce dönüştü. Küreselleşmenin sonucu olarak göçler ve seyahatlerin, iletişim ağlarının artması ile teknoloji sanattan ayrılamaz bir hale geldi. Sanatçıların yeni yaratım alanları, internet, sanal gerçeklik, mobil telefonlar oldu. Sanatçılar bu yeni ifade alanının sınırlarını zorlayarak kendilerine has yeni bir dil, yeni bir biçim arayışına girdiler.

Sanatın bir sosyal üretim ve dönüşüm formu olarak önemini kavrayıp üzerine düşünen, yazan Walter Benjamin “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı” makalesinde, 20.yüzyıl başında kendini daha çok göstermeye başlayan fotoğraf ve sinemanın, dolayısıyla teknolojinin sanat üzerindeki etkilerini ele alır. Ortaya çıkan yeni teknolojik imkânlarla sanat kavramı tartışılmaya başlanır.

Sanayi Devrimi ile birlikte yeni bir kent anlayışı doğmuştur; ortak yaşamın paylaşıldığı, sosyal ve toplumsal alanda önemli değişimlerin yaşandığı, üretim ve ekonomik ilişkilerin ön plana çıktığı bir döneme girilmiştir. Bu gelişmeler insanların duygu ve düşüncelerini etkileyerek yeni bir kent insanı profili yaratmıştır. Charles Baudelaire’in ‘Modern Hayatın Ressamı’ kitabında karşılaşılan kentli insan profili ‘Flaneur’ bunlardan biridir.

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren farklı disiplinleri ele alıp birleştiren sanat, yeni açılımıyla ve dolayısıyla yeni kavramlarla farklı tartışmalara kucak açmış oldu. Teknolojinin getirdiği sınırsız olanaklarla yeni medya sanatı, modernist anlayışın alt üst olmasına ve kavramların tekrar ele alınmasına zemin hazırladı.

Batı toplumunda üretim ve tüketimle biçimlenen yeni imgeler, gitgide çoğalmış; birbirini tekrarlayan, taklit eden göstergelerle yeni bir tüketim yapısı oluşmuştur. İmgeler ve simgelerle var olmaya çalışan bu toplum yapısı çok kısa zamanda tüm dünyaya yayılmıştır. ‘Nesne’ ye bağımlı sanat anlayışı yıkılmış, nesnenin gerçekle bağlantısı kopmuştur. Baudrillard bu yeni düşünce sisteminin, göstergelerin

mutlak gücüne olan inançtan kaynaklandığını dile getirir (Baudrillard 1997: 23). Gerçeğin yerini göstergeler yoluyla simulakr nesneler almış, medya ve reklam sektörleriyle modern dünyaya yeni yaşam önerileri sunmuştur. Nesneyle olan gerçek bağın koparılıp sadece imgesiyle yaşama şekline dayanan yeni düşünce sistemi, yeni bir gösteri toplumu yaratmış ve buna paralel olarak sanatta biçim ve içerik arasındaki gerçeklik koparılmıştır. Böylece sanatın anlamı ve amacı değişmiştir.

2.3. Yeni Medya Sanatının Kökenleri

Yeni medya sanatının kökleri 1920'lede oluşan Dadaizm'e dayanır. Birinci Dünya Savaşı ile birlikte burjuva sistemine ve endüstrileşmeye duyulan tepkiden doğan Dadaizm, kolaj, fotomontaj, hazır nesne, performans gibi yeni deneysel ifade yolları ile gündeme gelmişti. Marcel Duchamp, Tristan Tzara gibi sanatçıların öncülüğünde ortaya çıkan bu akım, yeni fikirler ve estetik olmayan yeni biçimler öneriyordu.

1960'larda üslup patlamaları yaşanmıştır. Yeni gerçekçilik düşüncesi ve Pop Sanatı'nın etkileriyle sanat eserinin güzel ve özel olma zorunluluğu ortadan kalkmış, bir şeyin görsel yapıt sayılabilmesi için somut bir nesne olmasına bile gerek duyulmadan, duyusal deneyimden çok düşünceye dayalı Kavramsal Sanat türemiştir. Artık her şey sanat sayılabilirdi. Danto bu durumu 'sanatın sonu' olarak ifade etmiştir (Danto,2014: 36-37). Artık kullanılan materyalden çok, düşünce önemlidir. Nasıl ki bugün yeni medya sanatının 'maddesizleşme' anlayışı varsa, o gün için de aynı şeyi söyleyebiliriz.

1963'te IBM tarafından geliştirilen ASCII (Amerikan Standart Bilgi Alışveriş Kodu) ile verileri depolama ve standart olarak kullanabilme olanağı oluştu. ASCII kodu ile temel olarak bir klavyedeki karakterleri ve rakamları tanımlayabilme imkânı doğdu. Bu imkân, ASCII sanatının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. 1867'de sanatçıların daktilo ile ürettikleri sanat eserleri, bilgisayarların ve metin düzenleyicilerin yaygınlaşmasıyla yerini ASCII sanatına bıraktı.

1966'da mühendis ve sanatçıları bir araya getiren, kar amacı gütmeyen EAT

(Experiments in Art and Tecnology) çatısı altında Andy Warhol, John Cage, Robert Rauschenberg, Bill Kluyer gibi isimler, sanatçının çağdaş toplumdaki rolünü genişleten ve birey-teknoloji arasındaki ilişkiyi ele alan konuları gündeme getirdi.

1968'de Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı tarafından, günümüz internetinin öncüsü sayılan ARPANET''in (Advanced Research Projects Agency Network) kurulmasıyla dijital sanat yavaş yavaş geniş kitlelere yayılmaya başadı. İlk sibernetik sanat örnekleri Londra'da ICA'da (Institute of Contemporary Arts) sergilendi. "Cybernetic Serendipity" adlı serginin metni, dış dünyadan gelen uyarılara cevap veren sibernetik bir aygıtın, aynı şekilde dış dünyayı etkilediğini söyler.

1970'lerde ilk taşınabilir kamera Sony Portapak ile video sanatı gündeme gelir. Bugünkü yeni medya sanatının oluşmasında en büyük köprüyü oluşturan video sanatı ile sanatçılar geniş kitlelere ulaşabilme imkânı yakalamıştır. Nam Jun Paik çektiği videolarla, Kit Galloway, Liza Bear, Sherrie Rabinowitz gibi sanatçılar da uydu sanatı çalışmalarıyla alternatif kitle iletişim dili oluşturmuşlardır.

1990'larda çoklu hiper ortam sistemi olan WWW (World Wide Web)'in kurulmasıyla, resim, yazı, video gibi farklı verilere etkileşimli bir şekilde ulaşma fırsatı doğdu. Bu özgür ortam sayesinde sanatçılar artık galerilere ihtiyaç duymadan kendilerini duyurma, çalışmalarını internet ortamında sergileme olanağına sahip oldu. Yeni medya alanının kullanımının artmasıyla da internet sanatına ilgi arttı.

2.4. Yeni Medya Sanatının Türkiye'deki Yansımalarına Genel Bakış

Yeni medya sanatı, 1990'lı yıllardan itibaren özellikle dijital teknolojinin gelişmesiyle yaygınlaşan bir sanat dili. Bilim ve teknolojinin verileriyle kendi aklını, ruhunu harmanlayan sanatçıların oluşturduğu bu dil, kaçınılmaz bir gerçeklik olarak sanat ortamında yerini aldı. Dijital imkânların ulaştığı nokta, onun sunduklarını öğrenmeyi, ondan beslenmeyi ve bir devinim içinde onunla birlikte dönüşmeyi getiriyor. Günümüzde modern disiplinler arasındaki ayrım belirsizleşerek, bir disiplinler

üstü kavramına ulaşılıyor. Sanatın ulaştığı nokta; denenmemiş, yepyeni, araştırmaya açık pek çok ifade formu bulabiliyor artık. Hem bilim ve teknolojinin hem de sanatın yararına olabilecek bir gerçeklik sunabiliyor.

Yeni medya sanatının Türkiye' deki geçmişi en erken yirmi yıl öncesine tarihlenebiliyor. Bu kısa süreye rağmen, yeni medyanın uluslararası platformlarında festivallere katılmış, ödüller almış ve alanının en yetkin isimleri haline gelmiş genç sanatçılarımız var.

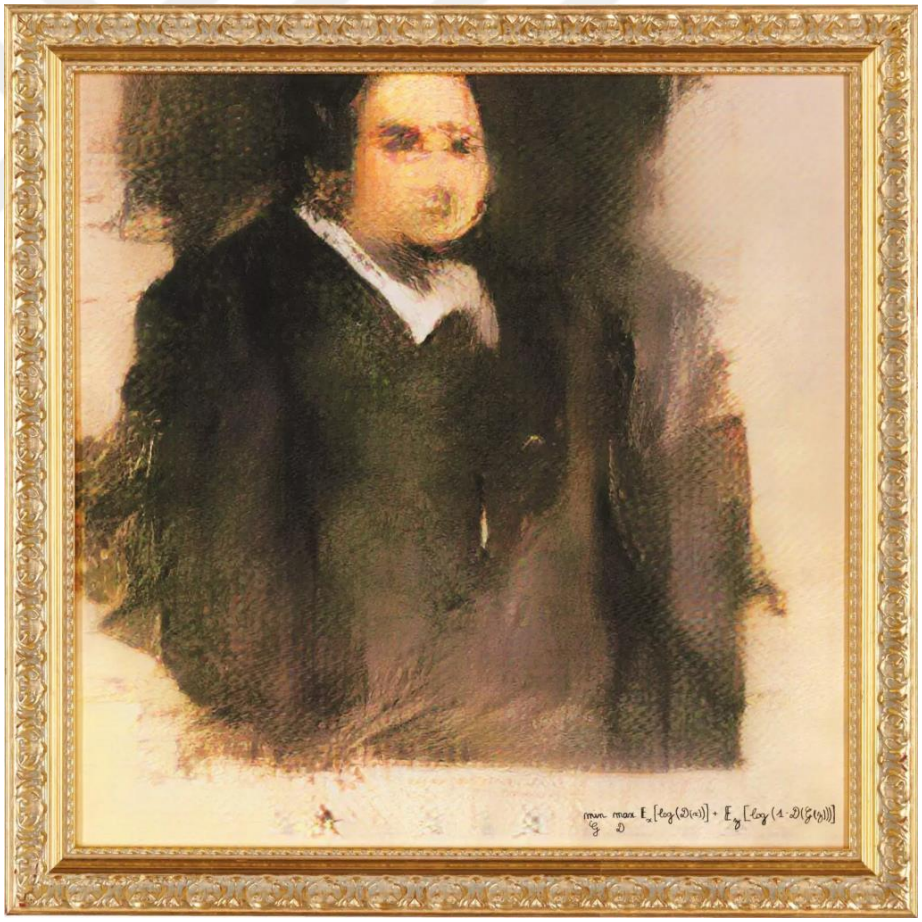
2015'te, İstanbul'da, sanat galerilerinde çok görmeye alışık olmadığımız, yeni medya sanatının üretim yollarını kullanan sanatçıların işlerini içeren, küratörlüğünü Ebru Yetişkin' in yaptığı ve birçok sanatçının bir araya geldiği "Dalgalar" adlı bir sergi açıldı. Sergide yer alan sanatçılar; Alp Çoksoyluer, Alper Derinboğaz, Ayşe Gül Süter, Buşra Tunç, Candaş Şişman, Deniz Kader, Erdal İnci, Korhan Erel, Osman Koç, Ozan Türkkan ve Refik Anadol, bilim ve teknolojinin sanatla kesiştiği yerde büyük bir deneyim alanı yarattılar. Bu serginin farklılığı, sergideki eserlerin izleyicisi değil, bizzat kullanıcısı olabilmenizdi. Çünkü eserleri görmekle kalmayıp, dokunup, değiştirip, hatta oluşturabiliyordunuz.

Bu sanatsal anlatım formuna uluslararası düzeyde beslenen ilgi çoğalırken, tüm dünyada bu tür sanat eserlerini sergileyen müze ve galerilerin sayısındaki artış dikkat çekici boyuta ulaşmıştır. Birçok sanatçı bu yeni dille oluşturduğu görüntünün geçirdiği evrime şahitlik ederken bir yandan da ürettikleri işlerle bu süreci belgeler niteliktedir.

2.5. Yeni İfade Dili: Yapay Zekâ

Sanat tarihi boyunca sanatın seyrini değiştiren akımlar doğmuştur. Peki ya gelecekte bu akımlara yapay zekâ mı yön verecek? Sanat ve yapay zekâ arasındaki ara yüzleri araştıran, Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel ve Gauthier Vernier tarafından 2018'de kurulan Paris merkezli Obvious adlı kolektif, kurgusal 'Belamy' ailesine ait 11 adet portre üretti. Bu portrelerden biri olan 'Edmond de Belamy'2018 Ekim ayında

Londra'da bulunan Uluslararası Muzayede Evi Christie's te yapılan açık artırmada 432 bin 500 dolara, Parisli koleksiyoner Nicolas Laugero-Lassere'ye satıldı (Resim 1). Yarım kalmış izlenimi veren resimde, muhtemelen iri yapılı bir Fransız beyefendisi olan Edmond Belamy betimlenir. Resimde algoritmadan oluşan ressam imzası (GAN isimli yapay zekâ kodu) da yer alır. Bu resmin üretimi için 14. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar yapılan 15 bin portrenin verileri sisteme yüklenmiş, sonra GAN (generative adversarial network/çekişmeli üretici ağ) adlı yöntemle ayrıştırıcı yanıltılarak bu sonuçları elde etmişler. İki bölümden oluşan algoritmanın bir tarafi Kolektif, aynı yöntemle ünlü ressamların nü ve manzara resimlerini de yapay zekâ yoluyla üretmeyi denemişler ancak algoritmaların en iyi sonuçları portrelerde verdiğini görmüşler.



Resim 1. Edmond de Belamy tuval üzerine üretken düşman ağ baskısı, 2018 (Freigeist, 2018)

Edmond Belamy'nin satışından sonra yapay zekânın sanattaki yeri tartışılmaya başlandı ve resmin tam olarak yapay zekâ tarafından üretilmediği, çalıntı olduğu iddia edildi. Baskıda kullanılan kodun 19 yaşındaki Robbie Barrat'a ait olduğu ortaya çıktı. Bunun sonucunda sanatçılar ve kod yazarları arasında, algoritmaların aktif birer üretken mi yoksa sadece birer araç mı olduğu konusunda tartışmalar büyüdü.

Bu konuya açıklık getirmek adına GAN'ın ne olduğuna yönelik kısa bir açıklama yapmakta yarar var.

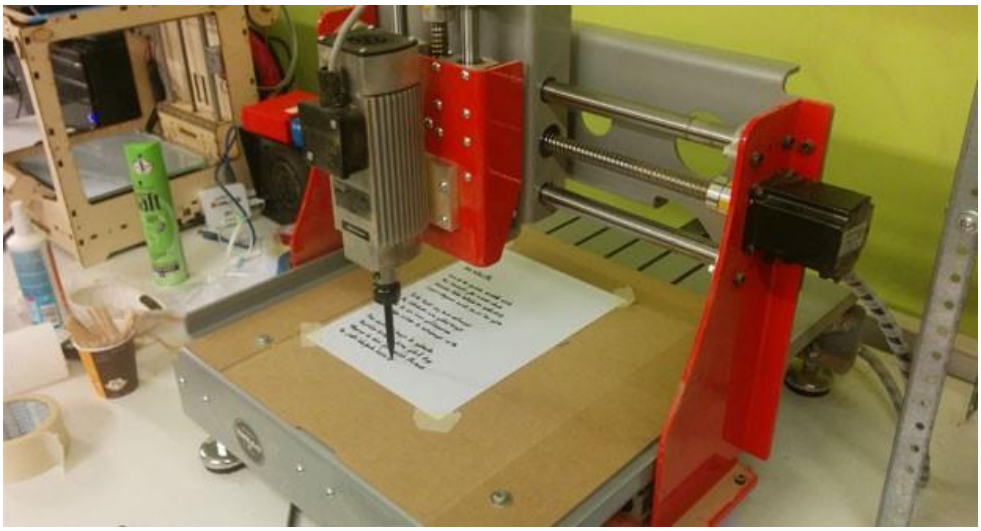
Google araştırmacısı Ian Goodfellow tarafından 2014'te icat edilen ve bir yapay zekâ algoritmalar sınıfı olan GAN, birbirine zıt şekilde çalışan iki yapay sinir ağından oluşuyor. Bu sistemde bir taraf çözüm üretirken karşı taraf da bu çözümü yargılar. Oluşan döngü her adımda çözümü geliştirerek istenilen çıktıyı elde etmeyi mümkün kılar (Vincent, 2018).

Denetimsiz öğrenme algoritmaları olan GAN, üretici ağın oluşturduğu veri ile kaynak veriyi ayırt etmeği öğrenir. Neyin üretilip neyin ayırt edileceğinin kararı yapay zekâya bırakıldığı için denetimsiz bir keşfe dayalı sonuçlar elde edilir. Mesela bir kedi resim olarak yüklenen veri, resimdeki piksel değerlerinin farklı kombinasyonları ile yeni kedi resimleri oluşturur. Görsel verileri kopyalamayı bilen ancak nasıl birleştireceğini bilmeyen bu ağ, yeni bir estetik üretim sunmaktadır. François Chollet (Google yapay zekâ mühendisi) bu yeni sanatsal harekete GANizm adını vererek 12 Temmuz 2017'de Twitter'daki hesabında "GANism önemli bir modern sanat eğilimi haline gelebilir" paylaşımını yaptı (Chollet, 2017)

Kaliforniya, Rutgers üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Bölümü'nde profesör aynı zamanda Sanat ve Yapay Zekâ Laboratuvarı'nın kurucusu olan Ahmed Elgammal, ekibi ile "Yaratıcılık ölçülebilir mi?" sorusuna cevap bulmak için araştırmalar yapmış ve bu araştırmalar sonucunda yaratıcılığı ölçebilecek bir denklem elde etmiştir. Böylelikle sanat eserleri özgünlük, etkileme derecelerine göre kategorize edilebilmiştir. GAN sistemiyle çalışan ekip, yapay zekâya yüzlerce yıllık tabloyu kapsayan Wikiart

veri tabanından 81.500 görüntüyü ve sanat akımlarını nasıl ayırt edebileceği (örneğin izlenimcilik ile pop art arasındaki farklar) bilgisi yüklemiştir. Yapay zekâ ile bir dizi resim üretildikten sonra çevrimiçi bir anketle insan yapımı ve yapay zekâ ürünü resimler, insanların değerlendirmesine sunulmuştur. Katılımcılar yapay zekâ tarafından yapılmış resimler olduğunu bilmeden, resimlerin karmaşık mı, etkileyici mi, ilham verici mi olduğuna yönelik sorulara cevap vermiş. Anket sonucunda yapay zekâ ürünü resimlerin, insan yapımı resimlere göre daha çok beğeni aldığı ortaya çıkmış.

Türkiye'de sanat ve yapay zekâ üzerine çalışan Bager Akbay, 2015'te kendi kendine şiir yazabilen bir robot şair üretti (Resim 2). Toplumsal bir eleştiri niteliğinde ele alınan bu projede Deniz Yılmaz'ın, Posta gazetesinin "Yurdumun Şairleri" bölümünde bir şiirinin yayınlanması hedeflenmektedir. Toplum içindeki azınlık düşüncesinden yola çıkarak "robot hakları olabilir mi" sorusuna cevap bulmaya çalışan Bager Akbay, Deniz Yılmaz'ın kendine ait el yazısıyla yazdığı şiirleri gazeteye göndermiş. Şiirler başta komik bulunurken, zamanla beğeni alabilecek nitelik kazanmış ancak hiçbiri gazetede yayınlanmamıştır (Buget, 2015).



Resim 2. DenizYılmaz,2015

Bir sosyal medya hesabı da olan Deniz Yılmaz'ın profil fotoğrafı, Posta gazetesinde şiir yazan 60 kişinin yüz ortalamasından elde edilmiş (Resim 3)



Resim 3. Deniz Yılmaz'ın profil fotoğrafı

3.BÖLÜM

YENİ MEDYA SANATINDA KENT İMGESİ

3. BÖLÜM

YENİ MEDYA SANATINDA KENT İMGESİ

3.1. Dünyadan Örnekler

3.1.1. Jean-François Rauzier

Hiper-fotoğrafçılığın öncüsü sayılan Fransız fotoğrafçı Rauzier, dijital fotoğrafın imkânlarıyla, yüksek çözünürlükte çektiği yüzlerce, binlerce fotoğrafı bir araya getirerek kültürel motiflerin yer aldığı sanal mimariler, kentler yaratır (Resim 4). Özgürlük, ütopya, bunalım gibi temalara değinen Rauzier, fotoğraflarında kullandığı, kentlerin tanıdık dokularını kendine has estetik yaklaşımla kurar, tekrarlar ve bu yolla insan algısını değiştirmeye çalışır. Fotoğraflara uyguladığı manipülasyonlarla fütürist etkide kent manzaraları yaratır.

Rauzier fotoğraflarında statik bir görüntünün tüm ayrıntılarını görünür kılmaya, anı dondurmaya, panoramik ve makro görüntüyü aynı anda yakalamaya çalışır. Sıradan gerçekliği değiştirerek izleyiciyi görünür dünyanın ötesinde bir yolculuğa davet eder. Sanatçı, anıtsal eserlerin binlerce yakın çekim görüntüsünü kolajları aracılığıyla birleştirir ve böylece en küçük detayın odağını ve keskinliğini korur. Refah, güç ve sanatın simgesi olan yapıları, anıtları çoğaltarak izleyiciye bu zenginleştirilmiş deneyimin detayları arasında kaybolma imkânı yaratır (Galeri Nev, 2012)



Resim 4. "Babel Kircher NYC", 2015

3.1.2. Till Nowak

Yeni medya sanatında multi-disipliner ürünler veren AlmanTill Nowak, çalışmalarında kent-bellek ilişkisine çokça yer verir. Fotoğraf, video, animasyon, gibi alanlarda kent elemanlarını manipüle ederek alternatif kent görüntüleri üretir. 2015 yapımı "Dissonace" adlı, animasyon ve gerçek çekimleri harmanladığı fantastik-bilim kurgu türünde yaptığı kısa filminde, bireyin yaşadığı kent ile belleğindeki kent arasında gidip gelmelerini konu edinir (Resim 5). Filmde yetenekli bir müzisyenin zihninde yarattığı bir yolculuk hikayesine ve bu hikayedeki fütürist mekanlara tanık oluruz (Demirkılınç, 2017).

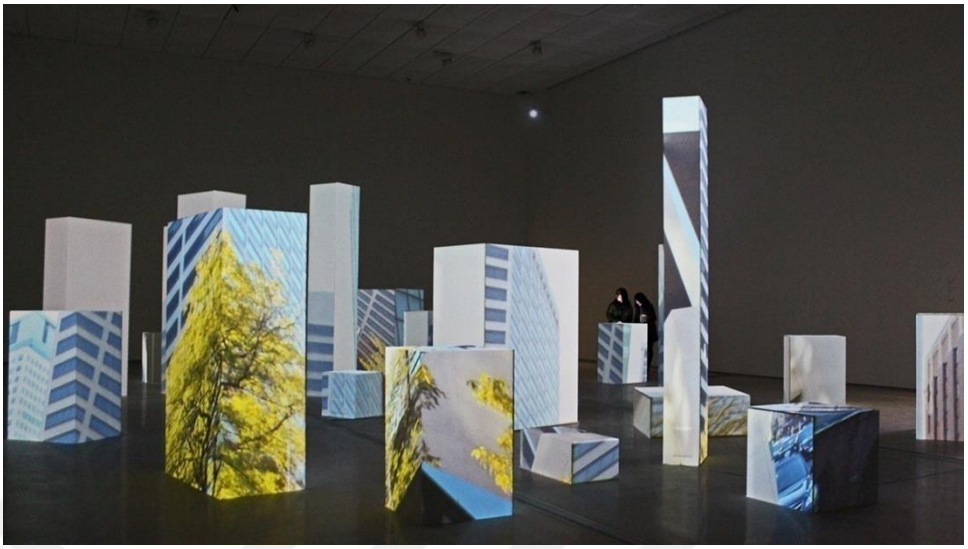


Resim 5. "Dissonance", 2015
(Kurzfilm, 2017)

3.1.3. Marc Lee

İsviçre doğumlu Marc Lee, ağ odaklı etkileşimli projeler üretiyor. Kentlerin ekonomik, politik ve üretici bileşenlerinin sorunlarına odaklandığı çalışmalarında, küreselleşmenin 'yerel kimliği olmayan yerleri' nasıl oluşturduğunu araştırıyor. "10.000 Hareketli Şehir- Aynı Ama Farklı" adlı interaktif net tabanlı görsel-işitsel yerleştirmesinde, ziyaretçi dijital arayüz kullanarak herhangi bir şehir ve ona ait sesleri seçer. Seçtiği görüntüler ve sesler eş zamanlı olarak mekân içindeki bloklara yansır. Sürekli değişen görüntü kombinasyonları, gerçek dünyanın birer temsilidir. (Resim 6).

Sergi sürecinde izleyici, görsel ve işitsel kolajlarla zamanın toplumsal hareketlerine katılır. Yerel, kültürel, dilsel farklılıkları ve benzerlikleri deneyimleyerek sanal bir yolculuk yapar. Çalışma, dünya üzerindeki şehirlerin sürekli olarak nasıl değiştiğini ve gittikçe artan bir şekilde nasıl birbirine benzediğini vurgulamak ister (Sauerländer, 2017).



Resim 6. "10.000 Hareketli Şehir- Aynı Ama Farklı"
(Lee, 2017)

3.2. Türkiye Yeni Medya Sanatında Kent İmgesi

3.2.1. 70 'lerden 90'lara...

Yeni medya sanatında ilk örnekler 1950 yılların sonunda televizyon ve videonun kullanımıyla olmuştur.1960'lardan itibaren yaygınlaşmaya başlayan ve televizyona bir çeşit tepki olarak gelişen video sanatı, Türkiye'deki ilk etkilerini Teoman Madra ve Nil Yalter'in çalışmaları ile göstermiştir.

Video sanatının Türkiye'deki ilk isimlerinden olan Nil Yalter, 60'lardan itibaren doğu-batı geleneklerinin gerilimi, politik ve sosyal ayrımcılık, göçmenlik, , kimlik, erkek egemen toplum yapısı gibi konulara feminist kadın bakış açısıyla yaklaşarak disiplinler arası işler üretir. 1970'lerde Paris'te yaşadığı için Sony'nin ürettiği portapak kamerayı kullanma şansı yakalar. 1973'te Paris Modern Müzesi'nde sergilenen "Topak Ev" adlı enstalasyonunda, göçmenlerin çadırlarına gönderme yaparak, bu işin kurulumunu, sergilenmesini ve seyirci ile buluşmasını kamerası ile kaydeder. Aynı zamanda belgesel niteliği de taşıyan bu kayıtları sanatsal pratiğinde de kullanır (Bikiç, Özgür, 2017: 311-312).

Ilhan Mimaroğlu ve Bülent Arel de 60'larda Amerika'da elektronik müzik alanında avangard eserler üretmişlerdir. Bu sanatçıların yurt dışında yaşamaları, yeni sanatsal enstrümanlarla daha erken tanışmalarını sağlamıştır. Teoman Madra, Marshall McLuhan'ın "Medium is the Massage" adlı kitabını okuduktan sonra, fotoğrafın imkânlarını zorlayıp el feneriyle ışıkla boyama tekniğini kullanarak soyut çalışmalar yapmaya yönelmiştir. Nil Yalter 70'ler Paris'ine gittiğinde feminizm düşüncesi ile birlikte Kavramsal Sanat ve Op Art'ın yeşerdiği bir ortamın içine düşmüştür. Video ve enstalasyonla tanışarak çağdaş sanatta ürünler vermeye başlamıştır.

80'li yıllar, Türkiye'deki sanat alanı için bir dönüm noktası niteliğindedir. Medya yoluyla yayılan özgürleşme hareketleri, bağımsız galerilerin açılması, şirketlerin kültür ve sanat alanında faaliyet göstermesi gibi olgular bu dönemdeki sanatın seyrini etkilemiştir. Geleneksel sanat teknikleri, sergileme yöntemleri sorgulanmaya başlanmış, fotoğraf, kolaj, video, hazır nesnelerle yerleştirme gibi yeni malzemelerle yeni anlatım yolları keşfedilmeye başlamıştır. Onur Eroğlu ve Ethem Özgüven de bu döneme denk gelen benzer çalışmalar yapmışlardır. 80'lerde Hamdi Telli, bilgisayar grafiklerinden fotoğrafik görüntüler oluşturdu.90'lara doğru Mimar Sinan Üniversitesi'nde ilk Bilgisayar Grafiği dersini vermiştir.

Yeni medya sanatı dünyada 90'larda olgunlaşma yolundayken, Türkiye'de bugünkü anlamıyla ancak 2000'lerde yeşermeğe başlamıştır. 1995 yılında 4. İstanbul Bienali kapsamında "Concrete Visions" sergisinde Teoman Madra, Fatih Aydoğdu, Onur Eroğlu, Ergül Özkutan gibi sanatçılar yeni teknoloji ile oluşturdukları sanatsal çalışmalarını sergilemişlerdir. 1996'da AKM'de gerçekleşen, Beral Madra ve Edwin Herman küratörlüğünde "XAMPLE" adlı sanatsal projede, farklı disiplinlerden sanatçıların bir araya gelerek, etkileşim içinde üretimleri ve aynı zamanda izleyicinin de bu sürece tanık olması sağlanmış, yeni teknolojik imkânlarla yeni sanatsal ifadeler ortaya çıkmıştır (Çaşkurlu, 2013: 158)

1996'dan 2005'e kadar yeni medyanın sanatsal üretimde kullanıldığı, literatüre girebilecek nitelikte önemli eserlerin görülmediği saptanmıştır. Bu durumun alt yapısını

hazırlayan nedenler arasında internet kullanım oranının o dönemde diğer gelişmiş ülkelere göre çok düşük olması ve ülke politikalarının payı olduğu düşünülmektedir.

3.2.2. 2000 ve Sonrası…

2002'de Başak Şenova, Emre Erkal ve Erhan Muratoğlu tarafından, bağımsız bir oluşum olarak kurulan, daha sonra derneğe dönüşen NOMAD, farklı disiplinleri içinde barındıran, yeni medya sanatındaki yapıları araştıran ve üreten bir bünyedir. Elektronik müzikle yola çıkıp zaman içinde farklı dijital ifadeler üreten diğer disiplinlerle çemberini genişletmiştir.

2005'te Başak Şenova ve Marcus Graf küratörlüğünde "tele-Kent" başlığı altında Simens Sanat ile Nomad.01 adlı bir veri tabanı projesi gerçekleştirilmiştir. Mimar, mühendis, tasarımcı, müzisyen, dijital sanat üreticileri gibi farklı disiplinlerden aktörleri bir araya getiren projede otuz kadar atölye çalışması, performans ve sunum gerçekleştirilmiştir (Ertan, 2015).

Sergi tanıtımında şöyle denmiştir: ""tele-Kent" sergisi yaşadığımız gerçekliğin karmaşık vizyonları ve hikâyeleri için kent kavramını bir 'katalist' olarak algılamakta ve 'büyük kent' i kalabalıklar, görsel ve işitsel hırçınlık katmanları, karmaşıklık, yön ve yer duygusunun yitimi, hız, yasaklar ve gizli güzellikler üzerinden açımlamaktadır." (Graf, Şenova, 2005)**.**

Türkiye'deki yeni medya kültürünü temeline alan projede etkileşimli bir kültür ve sanat alanı oluşturulmaya çalışılmıştır.

3.2.3. Murat Germen

Çağdaş fotoğraf sanatının Türkiye'deki en önemli temsilcilerinden biri olarak değerlendirilen 1965 doğumlu Murat Germen, İstanbul ile Londra'da yaşayan, fotoğrafı

bir ifade ve araştırma amaçlı kullanan, mimarlık geçmişine sahip bir fotoğrafçı, akademisyen ve arşivcidir. Birçok basılı, çevrimiçi yayını olan Germen, yurt içi ve yurtdışı üniversitelerde fotoğraf, sanat ve yeni medya dersleri vermekle birlikte, uluslararası platformda onlarca konferansa davet almaktadır.

Eserlerinde kentleşmenin etkileri, insanın doğada neden olduğu tahribat, iklim değişikliği, küresel ısınma, yerel kültürlerin belgesel sürdürülebilirliği, kent hakları, su hakları gibi konulara odaklanır. Sanatçı, fotoğraflarıyla farklı görsel deneylere girerek, dijital müdahalelerde bulunarak özgün, güncel bir yorum yakalamıştır. Çektiği belgesel ve ürettiği fotoğraflarda kendi kurgusunu devreye sokarak alışagelmiş genel algıyı kırmayı amaçlar. Böylelikle izleyicinin dikkatini çekip ardından mesajını iletme kaygısı taşır. Analogdan dijitale geçişin temellerinin atıldığı bir dönemde mimarlık eğitimi alırken, dijital araçların yeni ve heyecan verici özelliklerini keşfetmek, onu kendine has görsel bir dil oluşturmaya hazırlar.

Germen, fotoğrafı daha önce yapılanlardan farklı şeyler yapabilmek, fotoğraf pratiğinin algısındaki değişimleri gözlemleyip yeni boyutlar kazandırmak için bir fırsat olarak görmektedir. Onun için fotoğraf bireyin kelimelerini, cümlelerini görselleştirip algıya hazır hale getiren bir araçtır. Her zaman çok güçlü bir ifade alanı olan fotoğrafı, sanat alanı içinde üretim yapan herkesin olmazsa olmazı olarak tanımlamaktadır.

Yeni medya çağında fotoğraf üzerinde kendini belirgin olarak gösteren ‘manipülasyon, filtre, efekt, montaj, dezenformasyon’ gibi kavramların fotoğrafın icadından beri var olduğun dikkat çeken Germen, bu yüzden bu tür müdahalelerin fotoğrafın, kendi değerini azaltmayacağını savunmaktadır. Fotoğrafın nesnel bir gerçeği yansıttığı düşüncesi bir yanılgı ve dogmadan ibarettir, üretenin tercih ettiği içeriği öznel bir ifade ile aktarabileceği özgür bir alandır Germen için. Bu anlamda fotoğrafta bin bir türlü ifade şekli mevcuttur.

Germen şöyle der:

“Fotoğraf genellikle yüksek hızlarda çekildiği için içerdiği zaman birimi

hareketli görüntüye göre hayli sınırlı oluyor. Bu süreyi uzatmak üzere uzun pozlama kullanırsanız, bu sefer de hareketli nesne veya öznelerin hayalet görüntüler yaratması söz konusu oluyor. Daha uzun bir zaman birimini görüntülemeye veya zamanın akışını bozmaya niyetlenirseniz bunu tek fotoğrafla yapmak pek mümkün değil. Aynı konumdan veya farklı konumlardan çok sayıda fotoğraf çekip, bunları aynı yüzey üzerinde katmanlar aracılığı ile bir araya getirmek, zamanı tek fotoğrafta olduğundan farklı bir şekilde görüntülemek konusunda avantaj sağlıyor. Ayrıca fotoğraf, belli anın dondurulmasını belgelemekten ziyade dondurulmuş bazı anların üst üste gelmesi ile bir akışkanlığın, devinim görselleştirmesini sağlamış oluyor" (Germen, 2012)

Germen'in fotoğrafları, kültürel, sosyal ve ekonomik coğrafyası ile kentlerin bugününü anlatan özgün bir belgesel yaklaşım içerir. Germen, kültürel-mimari mirasın ve buna ait belleğin korunabilirliği konusunda, belge-kurgu üretmeyi aktivist bir tavır ve bir direniş biçimi olarak görür.

Murat Germen, 2007'de yaptığı "İnşa" adlı serisinde İstanbul'un mekânsal dönüşümüne odaklanır. Bir yatırım alanına dönen ve adeta gerçeklikten çıkıp bir çeşit kurguya dönüşen İstanbul'un bitmek bilmez inşaat sahalarını, mega konut projelerini fiziksel ve toplumsal değişimleriyle bir 'inşaat' gibi okur ve belgeler. Kentin değişiminin günlüğünü tutar gibi, fiziksel yapıların yanında, gelenek, kimlik, kültür unsurlarının da inşa süreçlerini belgeler. Germen, kavramsal bir ifadeyle "tamamlanmamışlığın dinamizmi" olarak ele aldığı, inşaat alanlarında çektiği fotoğrafları birleştirerek uç boyutlara varan fütürist bir ifade kullanır (Resim 7).



Resim 7. Dikişli Panorama, 2007-İstanbul (Germen, 2007)

Kentleri bir ‘iktidar ve mücadele alanı’ değil, bir ‘uzlaşma’ alanı olarak görmek isteyen Germen' in fotoğrafları rahatsız edici ve dürtücü bir etkiye sahip.

2011’de "Muta-morfoz" adlı çalışmasında Germen, farklı kentlerde, birçok farklı açıdan çektiği fotoğraflarını üst üste birleştirerek, dijital ortamda farklı müdahalelerde bulunarak oluşturur (Resim 8-9-10).

Dünyaya yayılan evrensel bir mimarlık anlayışı sonucu kentlerin özgün tarihi dokuları yok oluyor. Büyük sermaye destekli, meşrulaştırılan/dayatılan kentsel dönüşüm politikaları, bu kentsel dokunun bileşenlerini zaman içinde mutasyona ve daha da ileri giderek metamorfoza uğratıyor. Buradaki ‘muta-morfoz’ sözü ‘mutasyon’ ve ‘metamorfoz’ kavramlarının bileşiminden türer ve kent fotoğraflarının yatay düzlemde sıkıştırılması ile elde edilir. Bu sıkıştırma yaklaşımı, kentlerin tarihi yapılarında, iş merkezleri ve konutlarda, kentsel gelişmeye karşı durabilen ve duramayan, güçlü ve güçsüz kent figürlerini tasvir eder. Germen burada, güçlü olanın hayatta kaldığı ve zaman içinde değiştiği; evrimleştiği düşüncesine dikkat çeker.

Fotoğraflarda üst üste yığılmış evler, plazalar ve aralarda tarihi dokular, farklı kent ve doğa görüntüleri; hepsi, dar ve sıkışık bir alanda var olma savaşı vermektedir adeta. İnce uzun panoramaların olağan oranlarına yerleştirilen maksimum

boyuttaki kentsel içerikleri sıkıştırarak şehirlerdeki çoğulluğa vurgu yapar. Germen' in bir yönüyle karikatüre yanaşan bu abartılı anlatımı, diğer yönüyle trajik, ucu vahim boyutlara uzanan bir durumu etkileyici bir şekilde gözler önüne serer. Farklı perspektiflerde bir araya gelen fotoğraflar bir çeşit minyatür estetiği de yaratır.

Germen bu serisi için şöyle der:

> "Muta-morfoz serisi gözün tek bir bakışta göremediği içeriği tek bakışa sığdırıyor. Bu fotoğraflar bütünüyle belgesel nitelikte, çekim sonrası bilinçli ekleme veya çıkarma söz konusu değil; sadece görüntünün ufki düzlemde sıkıştırılması sürecinde yok olan bazı bileşenler var. Serideki fotoğraf tabanlı anlatım, kentleri gezdiğimde aklımda kalan bölük pörçük sözcükleri içeren bir sinopsis aslında. Diğer bir deyişle, içinden kareler düşürülmüş ve pürüzsüz bir devamlılığı olmayan, stop-motion tekniğindeki gibi kırık hareketler içeren bir video metrajı gibi. Panoramik görselleştirmenin getirdiği çok perspektifli çatkı ve egemen tek perspektifin olmaması hali ise, Osmanlı minyatürlerindeki görsel yapıyı hatırlatıyor olması dolayısı ile zamanımız küresel görsel temsilini yerel muadiline bağlıyor" (Sezer, 2016).



Resim 8. Etiler



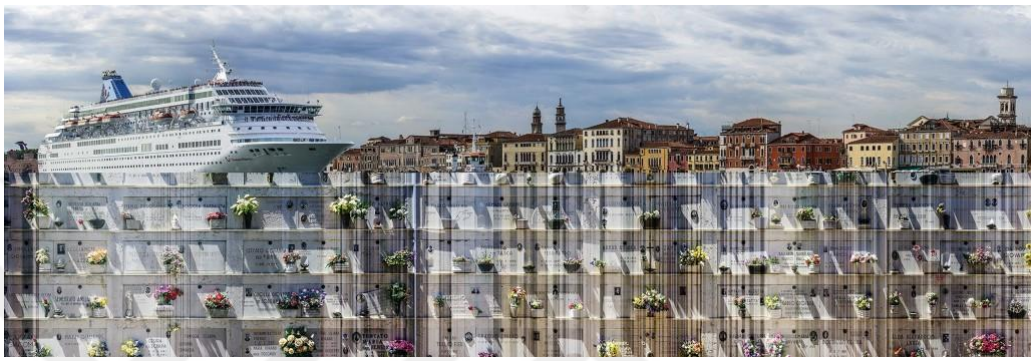
Resim 9. Blue Mosque



Resim 10. Malta

2012'deki "Facsimile" serisi de Muta-morfoz gibi, kentsel dönüşüme odaklanır. "Muta-morfoz" da maksimum boyuttaki kentsel içerikleri sıkıştırarak, ince uzun şehir panoramalarında çoğulluğa vurgu yaparken, "Facsimile" de bir çeşit

sadeleştirmeye giderek, kentlerin bazı bölgelerini siler. Kent dokularının yavaş yavaş silinip yerini tekdüze bir mimari anlayışa bırakmasına dikkat çekerken, bu 'aynılaşan' kentsel yapıyı sadece izdüşümlerle ifade ederek; silikleştirir. Ufka yakın tek bir yatay çizgi seçip aşağı doğru uzattığı teknikle Germen, yer üstündeki ve yeraltındaki iki farklı şehre vurgu yapar; alt dünya -üst dünya ilişki ve hiyerarşisini konu edinir (Resim 11)



Resim 11. Venedik –San Michele, 2013

Germen, 'Facsimile' serisinin ikinci serisinde hem yeni çekimler hem de elde olan kent ve doğa fotolarını kullanır. Kentten doğaya -dolayısıyla karmaşıktan sadeye- geçişi amaçlayan sanatçı, 'terminatör' olarak adlandırdığı İstanbul'un yapılaşmasına odaklanır. Bu yapılaşmada alta doğru eksi grafik oluşturur. Doğa fotoğraflarında ise 'yaşam endeksi'ni yukarı doğru çekerek doğa-kent birlikteliğini kurar (Resim 12)



Resim 12. İstanbul-İzlanda, 2013

Çoğunu 2014 yılında, İstanbul ve Şangay'da çektiği "Belleği Silmek" adlı fotoğraf serisinde Germen, Çin ile Türkiye'nin bugünkü durumlarını ortaya koyarken, aradaki derin farkı gözler önüne seriyor. İki ülkede de şiddetli bir şekilde maksimum boyutlarda seyreden inşaat sektörü, tarihi dokuları -hafızayı siler gibi- tahrip etmektedir. Yeşil alanlar, parklar, özgün dokuları olan küçük mahalleler yerini yüksek binaların tahakkümüne bırakmaktadır. Sembolleriyle hatırladığımız şehirler, geleneksel kent ayrıntıları ve bunun paralelinde doğal kaynaklar bu bozulmadan nasibini alıyor. Sanatçı bu durumu "hafızayı silmek" olarak tanımlıyor (Resim 13-14).



Resim 13. İstanbul, 2014



Resim 14. Shanghai, 2014

Belgeleme yapmayı önemseyen Germen, bunun nedenini günümüzde artık gerçeğin, kurguyu aşan inanılmaz boyutlara varmasına bağlıyor. Bu 'kurgu gibi' gerçekliği belgelemenin bile bir çeşit kurgu eylemi olduğunu ifade eder. Kent yaşamındaki hapsolmuşluk, sıkışıp kalmışlık, kişisel hırslar, kavgalar, insan yapımı sert yaşam alanlarının hâkimiyeti sanatçıyı gökyüzüne bakmaya yöneltmiş.

2018'deki "Bulut" serisinde yer alan çalışmalar, sanatçının yıllar boyunca, farklı coğrafyalardaki seyahatleri sırasında tanıklık ettiği, doğanın etkileyici ve değişken görselliğini sunan bulutları konu edinir. Bir mimar ve kent plancısı olarak ele aldığı fotoğrafların aksine, sanatçının başka bir yönünü görürüz bu çalışmalarda (Resim 15-16).



Resim 15. Londra, 2016



Resim 16. Panama, 2017

Germen “Bulut” serisi için şöyle der:

> *“Bulut söz konusu olunca hiçbir yere ait olmama hali var. Biz çünkü yerkürenin üzerinde herhangi bir şey yer aldığı zaman –bu bir nehir, deniz, bir toprak parçası olabilir -bunların üzerinde hep bir mülkiyet konuşuyoruz; “Orası şu ülkenin, burası bu ülkenin malı” diye. Bulutlarda bir mülkiyet yok. Bulutlar çünkü yere bağlı değil. Kimse diyemez ki “Bu bulutlar bizim bulutlarımız”. Doğanın asıl meselesi bu olmalı; ormanlar da sular da kimsenin olmamalı. Ama ne yazık ki onlar yerde oldukları için sahipleniliyor ve üzerine bir mülkiyet biçiliyor. Bulutlara karşı bu kadar yakınlık duymamın en önemli nedeni bu mülkiyetsizlik hali”* (Germen, 2018)

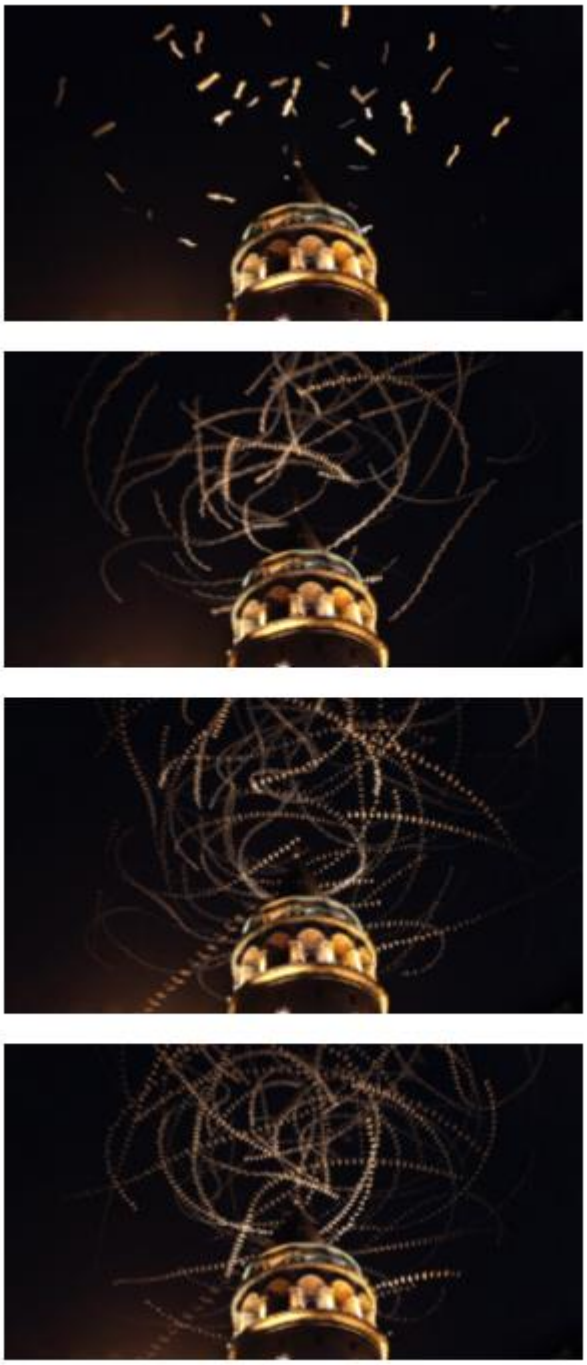
3.2.4. Erdal İnci

Video, fotoğraf, dijital sanat ve sokak performansı gibi farklı disiplinlerde üretim yapan Erdal İnci 1983’de Ankara’da doğmuş. 2005 yılında Hacettepe Üniversitesi Resim Bölümü’nde lisans eğitimini tamamladıktan sonra 2009 yılında İstanbul’a yerleşmiş ve Clones Project isimli video serisine başlamış.

İnci, 2012 yılında, bu seride ürettiği videoları GIF formatına dönüştürerek blogunda yayınlamaya başlamış. Blog, içerdiği özgün GIF anlayışıyla Die Zeit, CNN, Huffington Post, Canal +, Deutsche Welle, The Creators Project, Wired Magazine vb. gibi birçok online yayında haber olmuş. Sanatçı, uluslararası ve yerel sanat ortamında, genç kuşağın dijital alanda en güçlü isimlerinden biri olarak değerlendiriliyor. Sanatçının, hareket, mekân, zaman, tekrar gibi kavramları temel alan çalışmaları hipnotik etkiler taşıyor ve ağırlıklı olarak kamusal alanda olmak üzere alternatif bir performans anlayışı öneriyor. Aynı zamanda kültürel hafıza sekmelerine dayalı sanatsal üretimin en önemli örneklerini sunuyor.

Sanatçı 2009’da İstanbul’a taşındığı dönemde, müzik kadar etkili bir görsellik yakalayabilmek ve bu seslerin neden bize güzel geldiğini kavrayabilmek adına, titreşim fiziğini araştırmış. Bu araştırma sonucu öğrendiği, hareketle ve tekrar ile ilgili olan; armonik dizilimler, ses rengi, frekans gibi doğal fenomenler çalışmalarında alt yapı

oluşturmuş. Sonra bunları birim tekrarı ve üst üste binen örüntüler şeklinde 3D animasyonlarla görselleştirmeye başlamış. Aynı yapıyı videoda da deneyebileceğini düşünerek video çekmeye başlamış. Fotoğrafa ve performansa olan ilgisini video klonlama tekniği ile birleştirince önü açık özgün bir anlatıma doğru yol almış. Çalışmalarında zaman ve hareket kavramlarını manipüle ederek (mesela; bir fotoğraf karesi içerisine kurgulanmış kompozisyonlar yerleştirerek) arzuladığı örüntüleri yaratıyor sanatçı. Bu klonlanmış görüntüler organik yapılarını kaybetmeden var olmayı sürdürebiliyor. Bu özellik sanatçının çalışmalarını güçlü kılıyor. Mükemmel bir loop ile ritim yaratarak, görsel işlerin, müzik veya dansta olduğu gibi, izleyeni zamandan soyutlayabilmesini amaçlıyor. Sürekli kendini tekrarlayan bir hareketi ardışık zamanlarda klonlayarak bir örüntüye (pattern) dönüştürüyor. Bu sayede zaman, doğrusal olmaktan çıkıp kendini tekrarlayan bir hal alıyor. Bir anlamda 1-2 saniye içinde başladığı yerde kendini tamamlıyor. Mesela bir çalışmasında, Galata Kulesi'nin kubbesi etrafında uçuşan martıları aşağıdan görüntülenmiş ve martıların görüntüsünü klonlayarak GIF formatına dönüştürmüş. Bu yöntemle, izleyeni hipnotize eden ve zamandan soyutlayan bir etki yaratıyor (Resim 17).



Resim 17. Galata Üzerinde Martılar, 2013

Çekimlerinde kamusal alanları kullanmayı seven sanatçı, genellikle kentin sokaklarından, meydanlardan görseller alıyor. Çünkü İnci' ye göre performansın içeriğini ve anlamını güçlendiren bu mekânlar, günlük hayatta var olduğumuz yerlerdir ve bu yerler üzerine kafa yormak; kamusal alanları sanatsal kullanımlara açmak, kentin değişimini yansıtmak ve bir beton yığınından farklı bir şeye dönüştürmek gerekiyor. Kentin kendine has dokusunu, ışıklandırmasını kullanarak yaptığı işleri halka açık bir çeşit gösteriye dönüştürüyor. Bu konuda şöyle diyor sanatçı:

> *"Ben daha çok birim tekrarı, kalabalıklar, örüntüler, kamusal alan, performans gibi ilgilendiğim ve yapmaktan, bulunmaktan, izlemekten zevk aldığım şeyleri bir araya getirmekle ilgileniyorum. Evet bir meydana kimse fark etmeden bir gösteri koyabilmek müthiş bir imkân. Çok motive edici.Tabii dikkatli olmanız da gereken bir şey. O meydanda, sokakta vs yükünü kaldıramayacağınız birçok olay yaşanmış. Ben bunları direkt kaşımak istemem. Yaparsam pişman olacağımı bilirim. Fikirler esnek olmalı diye düşünüyorum"*(Cuguoğlu 2016).

Sanatçı, video klonlama tekniğinin yanında, son dönem çalışmaları olan üç boyutlu görüntüleme teknolojisi fotogrametriyi kullanıyor.

Erdal İnci sonsuz döngüde tekrar eden, tek bir figürün klonlanarak kitleye dönüştüğü GIF videolarını, genellikle İstanbul ve Berlin'in kamusal alanlarında çekmiş. Sanatçı, başı-sonu olmayan, kusursuz döngüdeki bu videoları 21. yüzyıl görsel bombardıman çağının bir tür dışavurumu olarak görüyor.

Sanatçıya göre, bir kentin bir meydanı mekân olarak seçiliyorsa, o meydanın belleğine duyarsız kalmamak gerekiyor. Bu düşünceyi temel alarak işlerini iki farklı şekilde kurguluyor; önceden belirlediği bir performans varsa ona uygun bir mekân arıyor ya da o mekâna uyacak bir performans düşünüyor.

Çalışmalarında değişik arka plan ve atmosferleri, boş araziler, İstanbul'un sokakları, Berlin caddeleri, antik kent tiyatrolarını kullanıyor (Resim 18).



Resim 18. Berlinliler, 20013

Sanatçının, çalışmalarını ağırlıklı olarak kamusal alanlarda çekmesini bilinçli bir tercih olarak değerlendirebiliriz. Arka planda yer alan şehrin mimari unsurları 'manzara' olmaktan çıkıp işe doğrudan katkıda bulunuyor. Mesela; Kılıç Ali Paşa Camii (Klasik dönem Mimar Sinan eseri) ve I. Mahmut Çeşmesi (Barok dönem) önünde çekilen *Light Dome* adlı işinde, figür yerine objeyi klonluyor (Resim 19). Sanatçı, farklı dönemlere ait iki görkemli kubbenin önüne, farlı bir enstrüman kullanarak yeni bir form; üçüncü bir kubbe ekliyor. Bu üçüncü kubbe dijital bir mimari form olarak kompozisyonu tamamlıyor. Benzer bir yaklaşımı, 'Tünel Meydanı' işinde de görmek mümkün (Resim 20). Işıkla mimariye müdahale ederek alanı ışık kaynağı ile geometrik soyut bir kompozisyona dönüştürüyor.



Resim 19. Light Dome, 2014, Istanbul



Resim 20. Tünel Meydanı, 2013

İnci'nin, döngüselliği ritim ve sonsuzlukla birleştirdiği, mimariyi ışıkla aydınlattığı, hatta kinetik heykeller yarattığı işlerinin karakteristik yapısını kimi zaman figür, kimi zaman bir enstruman veya ışık kaynağı oluşturuyor.

Sanatçının neredeyse tüm işlerinde figür olarak kendini kullandığını görüyoruz (Resim 9). Bu yönüyle otobiyografik değere sahip olduklarını söyleyebiliriz. Bireysel olarak yer aldığı çalışmalarında birkaç saniyelik GIF görüntüsünü oluşturmak için, ritmik biçimde yaptığı hareketler performatif bir nitelik taşıyor. Tabi bunun için önceden tasarladığı koreografi ile videonun kurgusunu oluşturuyor. Bazı çalışmalarında, çekimini gerçekleştirdiği mekânda hali hazırda bulunan diğer bireyler de kompozisyona dâhil olurken, sanatçının kendisini de mutlaka bir karede görüyoruz.

Sanatçı, mekân kullanımı konusunda şöyle diyor:

> *"Gerçek mekân kullanma fikri beni daha çok motive ediyor. Bazı teknik dezavantajları olmasına rağmen içerik olarak daha zorlayıcı olmasını seviyorum. Her gün geçtiğimiz mekânlar üzerine düşünmek ve doğaçlama performanslar yapmak işin gerçeküstü görüntüsünü dengeliyor bence. Bunun da daha şaşırtıcı ve zihin açıcı olduğunu düşünüyorum* (İnci, 2013)

GIF, 25 yılı aşan, video ve fotoğraf arasında bir format. Son yıllarda internetin hızlanmasıyla animasyona ek olarak video için de uygun bir hal alıyor bu format. Bir oynatıcıya ihtiyaç duymadan, fotoğraf gibi istediğiniz yere yapıştırabileceğiniz, dolaysız ve paylaşıma çok müsait bir yapısı var. GIF' in en önemli özelliği, içinde süreklilik barındırması, yani aynı eylemin başlangıcı ve sonunu birleştirilerek sonsuz bir döngü elde edilmesi. Bu kusursuz döngü sanatçıyı etkiliyor.

'Perfect loop' diye adlandırabileceğimiz ve zamanı düz bir çizgi gibi değil de çember çizen bir eğri gibi düşündüğümüzde sonsuz döngüyü elde edebileceğimiz imkânlar sunuyor. Bu yönü ile sanatçının ihtiyacına karşılık veren bir format.

Sanatçı için çalışmanın montajı zor olmamakla birlikte, çok kullanılan bir

edit programının basit bir özelliği ile istenen görüntü elde ediliyormuş. Sanatçıyı asıl zorlayan kısım, çekim aşaması ve tatmin edici bir görüntünün bulunabilmesi. Bunun yanında klonlanacak figür dışında, yabancı bir figürün kadrajın içine girmesi işin bilgisayar başı kısmını uzatıyormuş. Mesela "Taksim Spirali*"* adlı çalışmasında yaptığı bir saniyelik GIF çalışması için 10 dakikalık kesintisiz bir hareketi çekmesi ve sonra da bunu GIF haline dönüştürmesi gerekmiş (Resim 21).

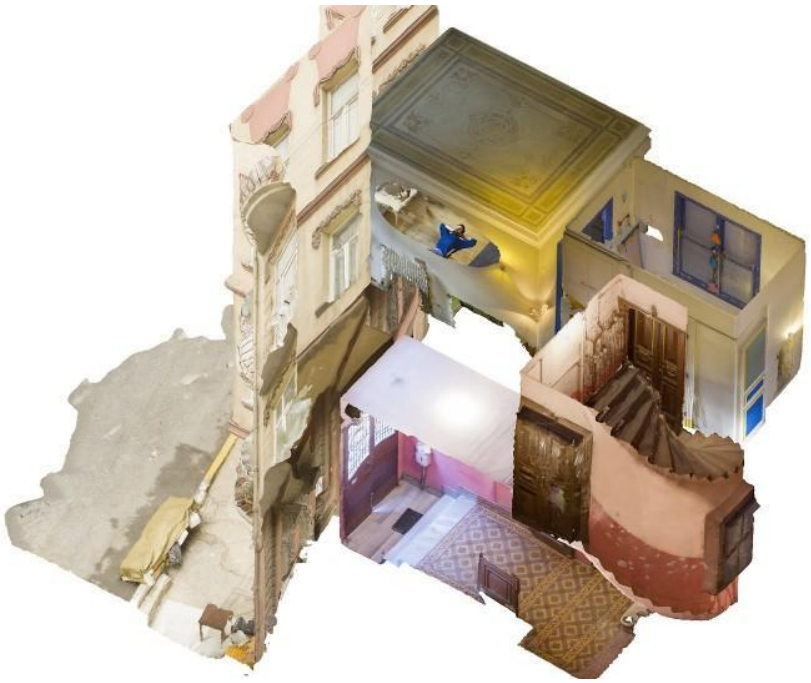


Resim 21. Taksim Spirali, 2013

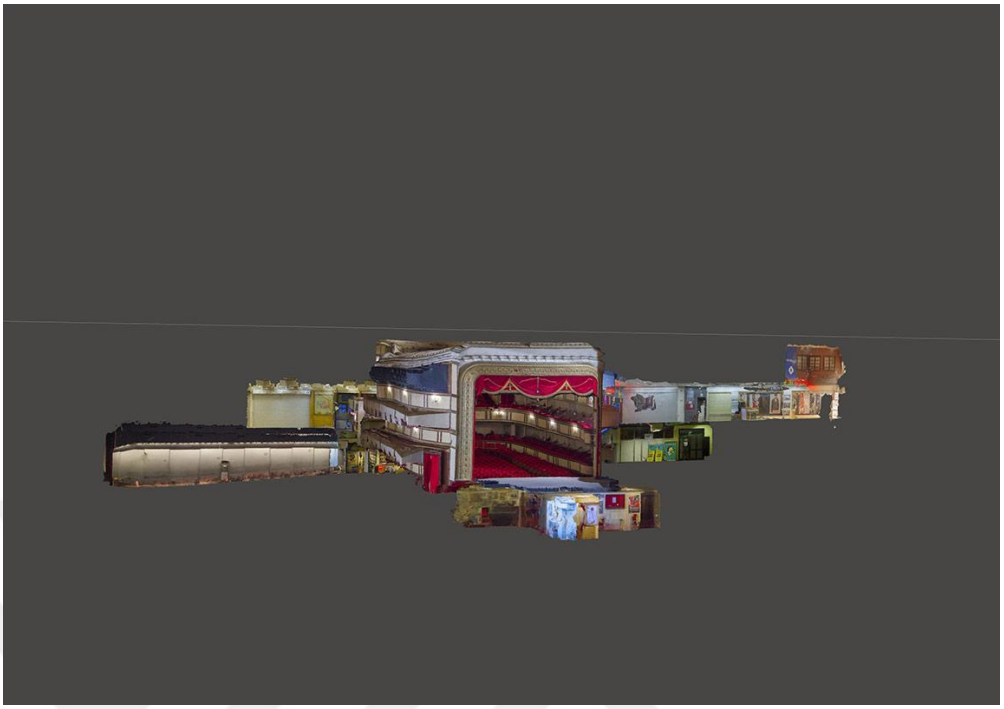
Sanatçı, son dönem çalışmalarında (2016), bilimsel araştırmalarda da kullanılan üç boyutlu görüntüleme teknolojisi 'fotogrametri' yi sanatsal ifade biçimi olarak kullanıyor. Binaların iç ve dış yüzeylerinin fotoğrafını yüzlerce kez çekerek görüntüleri 3 boyutlu dijital modele dönüştürüyor. Bu çalışmalarda, sanatsal müdahaleyi sınırlı seviyede tutması, çalışmaların belge niteliğini kaybetmemesini sağlıyor.

Erdal İnci, "Kent Manzaraları Sergisi'nde hareket, mekân, zaman gibi kavramları temel alan diğer video işlerini bu kez mimari yapılara ve özellikle de iç mekânlara taşıyor. Bilimsel araştırmalarda da kullanılan 3 boyutlu görüntüleme teknolojisi 'fotogrametri' yi sanatsal ifade biçimi olarak kullanan sanatçı, yeni bir belge-

görsel anlayışı öneriyor. Sanatçı binaların iç ve dış yüzeylerinin yüzlerce kez fotoğrafını çekerek görüntüleri 3 boyutlu dijital modele dönüştürdüğü bu çalışmalarda, sanatsal müdahaleyi sınırlı seviyede tutuyor. Bu şekilde çalışmaların belge niteliğini kaybetmemesini sağlıyor (Resim 22-23)



Resim 22. Daire, 2016, Tek kanallı video, 800x540



Resim 23. Ses Tiyatrosu, İstanbul, 2016

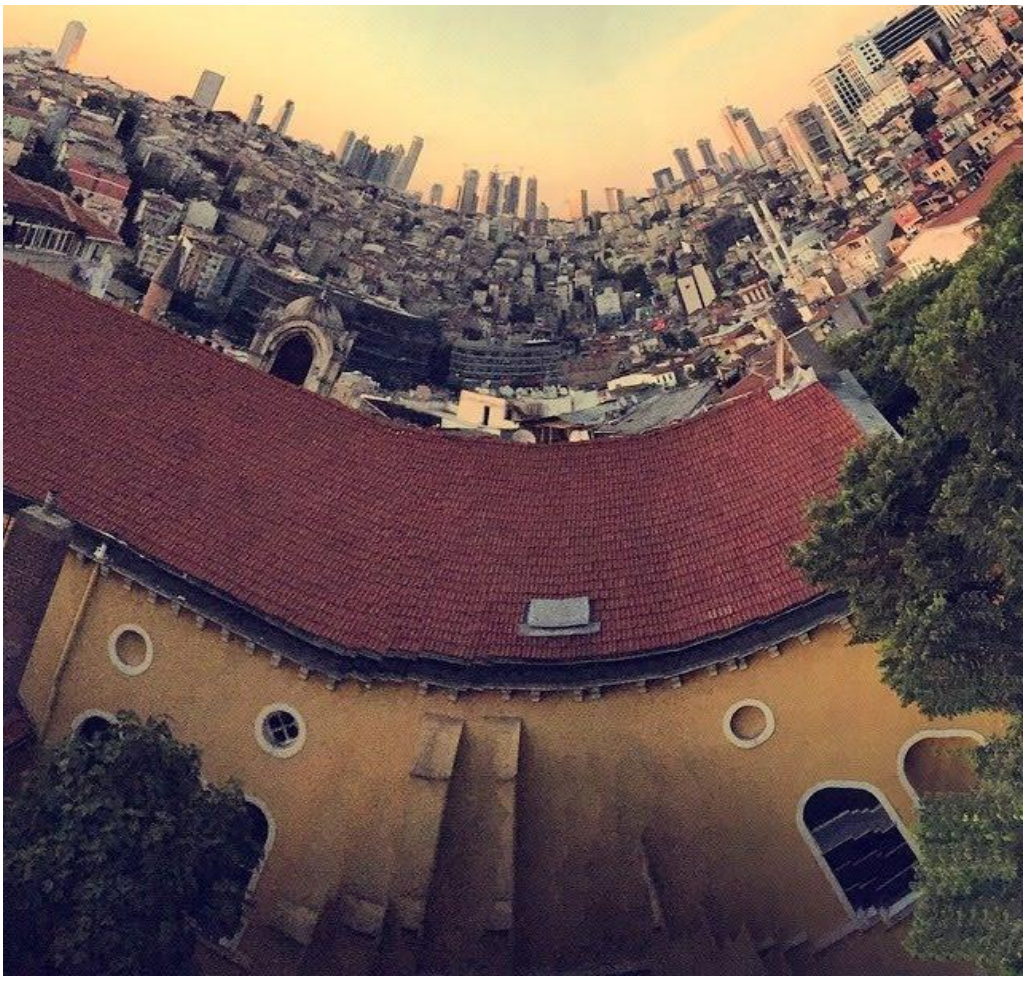
Sanatçı, kentsel dönüşüme uğrayan, uğrayacak olan, şehrin dokusunda önemli yeri olan mekânları yüzlerce kez fotoğraflayıp fotogrametri ile izleyiciye bu mekanların iç ve dış yüzeylerini aynı anda görebilme imkânı veriyor; bu yapıların gerçekte görülemeyecek açılarını gösteriyor. Sanatçı böylece, sanat üretiminde kullanılan fotoğraf ve videonun sınırlarından çıkarak binanın içyapılarına ulaşıyor.

Erdal İnci, genellikle İstanbul ve Berlin'de çektiği fotoğraflarını; panoramik kent tasvirlerini, sokakları, binaları yatay/dikey düzlemde sıkıştırarak, genişleterek, perspektifleriyle oynayarak, manipüle ediyor. Bu eylem, kentlerin tarihi yapı, konut ve iş merkezlerinin olduğu bölgelerde, kentsel gelişmeye karşı durabilen ve duramayan bileşenlerin arasındaki dinamiğe dikkat çekiyor.

Derin geçmişleri olan kentlerde farklı zaman dilimlerine ait dokular, farklı katmanlarda bir arada var oluyorlar. Küresel eğilim ve ekonomik şartlar çok katmanlı

bu geleneksel kent yapısını zorluyor. Evrensel diyebileceğimiz bir mimarlık, kentsel büyüme ile birlikte eski dokuyu zedeliyor.

Fotoğraflarda elde edilen kent tasviri, bir bakıma evrim kavramına da gönderme yapıyor. Daha güçlü olanın yaşamaya devam ettiği ve hayatın akışını değiştirdiği bir süreci vurguluyor (Resim 24-25).



Resim 24. Tarlabaşı, Taksim, 2015



Resim 25. Pallas strasse, Schöneberg, 2015

3.2.5. Refik Anadol

> *"Özellikle son dönemlerde daha da büyük bir hızla yaşanmaya başlanan gelişmeler ve keşifler, şehirleri, geleceği, bilim ve teknolojiyi ve insanlığı, yani bizleri çok büyük bir değişim/dönüşüme maruz bırakmakta. Bu dönemde yaşayan bir sanatçı olarak böyle bir zamana tanıklık ediyor olmanın verdiği sorumlulukla projeler üretmeye devam ediyorum.* (http://www.sanatblog.com/refik-anadol-ile-zenginlestirilmis-mekanlar/)

Refik Anadol 1985 İstanbul doğumlu bir medya sanatçısı ve yönetmen. Lisansını İstanbul Bilgi Üniversitesi Fotoğraf ve Video Programı'nda, yüksek lisansını aynı üniversitenin Görsel İletişim Tasarımı bölümünde tamamladıktan sonra University of California ve Los Angeles Design Media Arts' ta da yüksek lisans eğitimi almıştır. Los Angeles ve California'da yaşayan sanatçı, UCLA (Kaliforniya Üniversitesi)'nin Tasarım Medya Sanatları bölümünde öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır.

Çocukluk yıllarında "Blade Runner" filminden etkilenen Anadol, hayatta her şeyin insanlar ve makinalar arasında geçtiğini farkediyor ve kendine Commodore 64 model bir bilgisayar alıp temel programlama öğreniyor. Lev Manovich ve Marshall

McLuhan, O'nu etkileyen iletişim kuramcılarıdır.

Kamusal sanat alanında mekâna özel, üç boyutlu dijital enstalasyon ve işitsel-görsel performans alanında çalışıyor. Yapay zekâ artificial intelligence) ve arttırılmış gerçekliği(augumented reality) kullanan öncü sanatçılardan biridir. Anadol, medya sanatlarını mimari ile birleştiren bir anlayışla dijital ve fiziksel varlıklar arasındaki mekâna odaklanır. Fiziksel ve zahiri dünya arasında geçen 'hayalet dünya' ile ilgilenir; "görünmeyeni görünür kılma" derdindedir. Hem iç hem dış mimaride, yeni medya sanatıyla alternatif olası gerçeklikleri görselleştirmeye çalışır. Anadol, bir tasarım ve mekansal düşünür olarak, gelip geçici mekân verilerinin yapay zekayla etkileşimi sonucu olası mekansal deneyimler inşa eder. Tüm mekân ve cepheleri bir tuval gibi kullanır; temel malzemeleri ışık ve sayısal veridir.

Akıllı telefonlardan şehir ekranlarına kadar değişen dijital nesnelerin gündelik hayatımızı kolonileştirmesinin ötesinde, alan deneyimimiz nasıl değişiyor? Medya teknolojileri mekân kavramlaşmamızı nasıl değiştirdi ve mimari bu değişen kavramlaşmaları nasıl benimsedi? Bunlar, Anadol'un, medyayı yalnızca yerleşik formlara entegre etmekle kalmayıp, yeni bir medya teknolojisinin mantığını mekansal tasarıma dönüştürerek çözdüğü üç ana sorudur (Anadol, 2019).

Los Angeles'te 12 kişilik bir grupla çalışan Anadol, kamusal alanda en az 20 yıl ömrü olabilcek teknolojik materyeller kullanıyor. İstanbul Bienali, Ars Electronica ve Montreal Bienali gibi birçok prestijli etkinlikte yer alan sanatçı, son yıllardaki çalışmalarıyla kendini Google, Microsoft, IBM, Intel ve Nvidia gibi uluslararası kuruluşlara kanıtlamıştır (Ezer, 2018). Son yıllarda farklı kentlerin önemli değere sahip mekânları üzerinde çalışmalar yapan Anadol'un ana malzemesi, mekânların geçmişe ait tarihsel, kültürel, toplumsal, sanatsal belleğinden oluşan dijital verilerdir. Mekânlarla ilgili topladığı verileri yapay zekâya okutarak üç boyutlu formlar oluşturmaktadır. Kullandığı diğer materyal ışıktır. Anadol ışığı şiirsel bir materyal gibi kullanır.

Refik Anadol ve Alper Derinboğaz tarafından 2011'de tasarlanıp sergilenen

Augmented Structure Projesi, Yapı Kredi Kültür Merkezi'nin İstiklal Caddesi üzerinde yer alan, Galatasaray Lisesi'ne bakan cephesi üzerine kurgulanmış etkileşimli bir dijital yüzeydir. Fiziksel çevre verileri (cadde sesleri) interaktif bir projeksiyon sisteminin bina yüzeyine uyumlanmasıyla yüzeye yansıtılır. Akustik çeşitlilik ve ses yoğunluğuna göre yüzey farklı yönlere doğru hareketlenmektedir. Sesin; matematiğe, mimariye ve sonra hareketli bir yapıya dönüşmesi ile oluşturulan bu 'canlı sanat eseri' izleyiciye yeni bir deneyim sunar (Resim 26).

Proje, "duvarların, sınırların, klasik mimarinin ötesinde mimari bir tanımlama yapılabilir mi; mimariyi asıl tanımlayan şey fiziki yapısı mıdır yoksa bu mekânın içinde ve çevresinde yer alan ses, ısı, ışık, akustik reaksiyonlar mıdır "düşüncesinden yola çıkar. Kentsel ve çevresel verileri toplayarak yapıları yeni bir mimari anlayışla sanatsal bir üretime dönüştüren bu proje, mimarinin sınırlarını sorgulaması açısından önemli bir yer tutar. Aynı zamanda sanat eserinin galeriden çıkıp kamusal alanda sergilenmesi, insanlarla etkileşime girmesi bakımından yenilikçi bir anlayışı benimser. Kentsel yaşamın içinde adeta organik, nefes alan, ses çıkaran; yaşayan bir mekân deneyimi yaşatır (Korkmaz, 2015).



Resim 26. Augmented Structure, 2011 (Anadol, 2011)

2017'deki "Arşiv Rüyası" adlı projesinde Anadol, İstanbul'daki SALT Galata'nın davetiyle, araştırma arşiv koleksiyonlarındaki 1.700.000 kadar belgeyi, yapay zekâ araçlarıyla, özelliklerine göre sınıflandırarak elde ettiği algoritmaları bir enstalasyona dönüştürdü. 20 Nisan-11 Haziran tarihlerinde SALT Galata'da, izleyici tarafından inceleme, araştırma, yorumlama gibi, interaktif olarak deneyimlenen bu projede sanatçı, Google Artists and Machine Intelligence (Google Sanatçılar ve Makine Zekâsı) programı ile çalıştı. Bu çok boyutlu verilerin yer aldığı interaktif ortama müdahale edilmediğinde, yapay zekâ, bir çeşit "rüyaya dalarak" belgeler ve bilgiler arasında ilişki kurup yeni şeyler ortaya çıkarıyor. Geçmişe ait verilerle geleceğe ait olası bir mekansal form üreten bu sanatsal yaklaşım izleyiciye bir bilim-kurgu önererek, 21. yüzyılın kütüphanesini, bilgi üretimini ve tüketimini sorgulamaya davet eder (Resim 27)

Anadol bu çalışmasında, kentin önemli bir kültür mekânında, daha önce var olmayan yeni bir kütüphane modeli önerir. Bu bir çeşit bilim-kurgu önerisidir. Küresel bir veri gezegenine dönüşen kütüphane modeli, içinde var olabildiğiniz, gezebildiğiniz üç boyutlu bir düzlem olarak tasarlanmış. Babil Kütüphanesi'ne ve Borges'in

hikâyesindeki kütüphaneye gönderme yapan sanatçı, “Bir evrene gideceksek, burası veriye dair bir evren ise, algoritmik olarak bu evrenin dairesel bir yapısı var ise, nasıl bir mekân yaratılmalı?” sorusuna cevap arar İtez, 2017).



Resim 27. Arşiv Rüyası, 2017 (Salt Online, 2017)

2018- “WDCH DREAMS (Walt Disney Konser Salonu-Rüyalar)” projesinde, Los Angeles’in simgesel binalarından biri olan ve Frank Gehry tarafından tasarlanan Los Angeles Filarmoni Orkestrası (LA Phill) binası, 100. yılı dolayısıyla, Anadol’un gerçekleştirdiği proje ile 28 Eylül 2018’de yeni bir görüntüye büründü. Bu projede Google Artists and Machine Intelligence (Google Sanatçıları ve Makine Zekası) programıyla çalışan Anadol, konser salonunun cephesine dijital bir enstalasyon yerleştirdi. Sanatçı, Kaliforniya Üniversitesi’nde okuduğu yıllarda tasarlamaya başladığı ve 4 yılını alan bu projede, LA Phill'in yüz yıllık arşivini ve Gehry' nin üç boyutlu tasarımını, yapay zekâyla buluşturarak görsel grafikler oluşturdu. Bu görsel grafikler 42 projektörle LA Phill'in müzik performansları eşliğinde binanın cephesine yansıtıldı. Eser, geleceğe dair bir spekülasyon olarak "Rüya", LA Phill'in geçmişe ait arşivlerinden derlenen "Hafiza" ve güncel datalarla oluşturulan "Farkındalık" adlı üç bölümden

oluşuyor. Eserde 587 bin 763 imaj dosyası, bin 880 video kaydı, bin 483 meta veri dosyası ve 16 bin 471 konserden 40 bin saatten fazla ses kaydı kullanılmış (İHA, 2018).

Üç boyutlu dosyalar, anılar ve yapay zekâ arasında bir ilişki kuran Anadol, "bir binanın hatırlaması" düşüncesinden yola çıkarak; binayı kişiselleştirerek; binanın gördüğü, dinlediği her şeyi içeren datalarla yeni bir form inşa eder. Yapay zekanın katkısıyla, görülmeyeni görsel hale getirerek bir heykel çalışmasına dönüştürmek için Google'den destek alır.. Bu gösteri 28 Eylül-6 Ekim 2018 tarihinde ve her gün 19.30-23-30 saatleri arasında izleyicilere sunulur (Resim 28-29-30).



Resim 28. WDCH Dreams, 2018



Resim 29. WDCH DREAMS,2018



Resim 30. WDCH DREAMS,2018

3.2.5. Candaş Şişman-Deniz Kader(NOHlab)DAŞ

İzmir doğumlu olan Candaş Şişman ve Deniz Kader lise döneminde plastik

sanatlar eğitimi aldıktan sonra Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümüne girdi. Üniversite eğitimi sırasında Hollanda'da bir yıl süren multimedya tasarım eğitimi alan santçılar 2011 yılında NOHlab oluşumunu kurdular. 2006'dan bu yana uluslararası festivallere katılıp çeşitli ödüller aldılar.

2000 yılına doğru bilgisayarda dijital üretim araçlarını keşfettikçe farklı sanat deneyimleri içine giren sanatçılar, işitselliği, zamanı, farklı disiplinleri bir arada kullanılabilecekleri bir ifade dili yakalamış oldu. Bu yüzden lise döneminde aldıkları klasik plastik eğitimden sonra multidisipliner bir mecra olan animasyona yöneldiler.

2009'dan beri sanat ve reklam endüstrisi için sanat yönetmenliği, hareket tasarımı, video mapping, görsel-işitsel performans ve deneyim tasarımı alanlarında çalışmalarını NOHlab adı altında sürdürüyorlar.

"Yekpare", 2010'da İstanbul Kültür Başkenti Etkinlikleri kapsamında, Nerdworking ile video mapping tekniği kullanarak yaptıkları ilk çalışmadır (Resim 31-32). Sembolik görsellerle oluşturulan İstanbul'un 8500 yıllık tarihinin, üst üste katmanlardan oluşan bir forma dönüştürerek Haydarpaşa binası üzerine yansıtılmasından oluşan bir görsel-işitsel performanstır. İstanbul'un sembolik binalarından biri olan Haydarpaşa Tren Garı, yıllar boyunca farklı kültürlerden milyonlarca ziyaretçinin akınına uğramış, şehrin kolektif belleğini taşıyan mekânlardan biridir.

Sanatçılar bu çalışmayla, toplumun alışılagelmiş mekân algısını kırarak, alternatif bir algı yaratarak izleyici şaşırtıyor ve sorgulatıyor. Geleneksel unsurlar yerini yenilikçi ve içinde kent belleğine ait farklı imgelerin olduğu bir görselliğe bırakıyor; binayı hareketli ve yaşayan bir forma dönüştürüyor.

Bir hafıza mekân olan Haydarpaşa Garı yüzeyine ve denize yansıtılan bu görsel ve işitsel deneyim, izleyiciyi kentin farklı hafıza katmanlarına taşır.



Resim 31. Yekpare, 3 Boyutlu Video Yerleştirme Performansı, 15' 52", İstanbul, 2010



Resim 32. Yekpare, 3 Boyutlu Video Yerleştirme Performansı,15' 52", İstanbul, 2010 (Video için: Nerdworking, 2010)

Şişman bu proje için "...sembolik anlatımlar ile İstanbul'a özgü, limanlarındaki

ticaret hacmiyle başlayan milattan önceki yılları, Bizans mimarisini, dillerin ve inançların karmaşasını, doğu – batı ikiliğini, kısacası tarihin tüm katmanlarını üst üste getirip yekpare bir form oluşmasını amaçladık." Diyor (Kat.İo, 2015)

3.2.6. İnci Eviner

Çağdaş sanatın öncü isimlerinden biri olan İnci Eviner, eserlerinde mitoloji, ikonografi, ideogram ve piktogram öğelerine yer veren zengin bir görsel dil sunar. Desen, resim, heykel, yerleştirme ve videoya uzanan disiplinler arası geniş bir sanatsal ifade yelpazesinde özellikle kadın, kimlik, toplumsal cinsiyet konularına değinir. Kadının tarihsel süreç içinde, sosyo kültürel, politik alanda varoluşunu, ona biçilen rolü, yasakları sorgularken, bunlara karşı çıkışı da ifade alanına dâhil eder ve bu yolla kendi varlığını görünür kılarak özgün bir dil yaratır.

2012'de yaptığı "Modern Çöküşün Bakımı' (Resim 33) adlı video çalışmasında ana tema modernizmdir. Makineleşme, özgürlük, demokrasi, karmaşa, çatışma gibi kavramları içeren çalışmada Eviner, bir çeşit 'Aklın Şantiyesi' ni inşa eder. Desenlerle başladığı bu çalışmayı zihnin içindeki bir 'workshop'a benzetir. (Gillis, 2014).



Resim 33. "Modern Çöküşün Bakımı", 2012 (Gillis, 2014)
(Video için: bu video upload, 2017)

Bu video çalışması için Çağla Gillis şöyle denmektedir:

> *"19 Mayıs törenlerindeki modern kadın bedeninin içine sıkıştırılmış kadının sergilenişi, erekte olmuş genç bir kadın, düşen bir "Duran adam", saçma bir çaba içinde hastayı (modern yıkım) iyileştirmeye çalışan hemşireler, disko topuyla ileri geri giden bir kadın, koşuşturan, uçan, yüzen, sürekli yerinde sayan, kaygan zeminde tutunmaya çalışan insanlar…"* (Gillis, 2014)

Videoda belirgin olan modern kent yaşamının birey üzerinde yarattığı gerilimi, ona biçilen rolleri, bir yere ait olma ve o gerçekliği yaşama gibi insan zihnine dayatılan yaşam modellerini görürüz. Bir loop gibi akan videoda kadın kimliği direkt olarak kadın bedeni üzerinden tanımlanmakta, kadının toplumsal ve politik alanda edinmesi gereken benlikleri travmatik bir ifadeyle izleyiciye sunulmaktadır.

Üç boyutlu modelleme tekniğini kullanarak oluşturduğu videoda Eviner, kendine özgü bir mimari tasarım oluşturur. Modern kent yaşamının günlük rutininde oyalanıp duran modern insanı gözler önüne serer. Kurduğu yaşam mimarisi ile Brueghel, Rembrant ve Andy Warhol'a göndermelerde bulunur.

Eviner 2013'te yaptığı "Ulusal Zindelik" adlı tek kanallı videosunda, modern hayatın ürettiği mekân, kimlik kavramlarına odaklanır (Resim 34). Bu kavramları insan bedeni -özellikle kadın bedeni- üzerinden anlatırken, toplum normları ve norm dışı karakterlerin modern mimari içinde devinimlerini ele alır.



Resim 34. "Ulusal Zindelik", 2013

Eviner, yazdığı metinde bu çalışması için şöyle der:

"Ulusal Zindelik", kendimizi ulusal birlik olarak nasıl algıladığımız ve onu nasıl bir imgeye dönüştürdüğümüzü merak ettiğim ve sorguladığım bir süreçte şekillendi. Modernizmin ulusal kimlik üzerindeki etkisini en açık şekilde mimarlıkta görebileceğimi düşündüm. Ne de olsa modern mimari dünyayı bütüncül, evrensel ve akılcı bir yapı olarak düşünür ve kültürel farklılıklarının ötesinde evrensel ve kalıcı bir öneri olarak kendini yeryüzüne yerleştirir." (Eviner, 2016)

Videoda, mobilitenin arttığı çağımızda var olmaya çalışan; ideal olan ve

olamayan, toplumun kabul gördüğü veya dışladığı bedenler, ikonik binalar içinde hareket etmektedir. Resmi ideolojinin temsil edildiği ulusal törenlerdeki ideal bedenlerin taşıdığı misyon ile bu alanların dışında bırakılmış bedenlerin eğretiliğinin bir araya geldiği modern bir mimari tasviridir. Eviner kendine has bir teknik yaklaşımla oluşturduğu videosunda kullandığı binaları önce aydınger kâğıdına kopyalıyor. Video için oluşturduğu bu düzleme 3D müdahaleleriyle, bir sahne kurar gibi bina ve insan figürlerini yerleştiriyor.

3.2.7. Ozan Türkkan

Farklı disiplinlerde eğitim alan Ozan Türkkan, deneysel medya ve dijital sanat alanlarında video yerleştirmeleri üzerine çalışmaktadır. Eserlerinde çok boyutluluk, evrenin, doğanın algoritması ve fraktal yapılarının insan bilinci üzerine yansımalarını konu edinir. Türkkan, sanatın teknolojik dilini güçlü bir şekilde kullanan sanatçılardandır. Çalışmalarında özellikle fraktal geometriye ağırlık veren sanatçı, genel geçer, standart doğruları esnetir. Evrenin değişken işleyişini sorgulatan, sabit veya hareketli, kimi zaman interaktif görseller oluşturma peşine düşer. İnsan algısının sınırlarını zorlamayı dener. Kozmopolit şehirlerde, özellikle İstanbul'da yaşayan biri olarak, büyük şehirlere özgü hareket, yüksek enerji, çok çeşitlilik, kültür çatışmaları ve aynı zamanda karşıt kavramların birliğinden beslenir (Türkkan, 2017)

Sanatçının 2018'de gerçekleştirdiği "Common Stage (Ortak Sahne)" adlı çalışması, sırasıyla Viyana, İstanbul ve Berlin kentlerini odağına alan üç bölümlü bir projedir. İlk bölüm Mehmet Kahraman küratörlüğünde, Kasım 2018'de, Viyana Galerie mekan68'de sergilenmiştir. Bir video yerleştirmesi olan "Common Stage:Flow" , Viyana'nın hafıza alanlarının hareketliliğinden elde edilen bir veri soyutlamasıdır. Kent içindeki otobüs, metro, tramvay, bisiklet ve yaya akışlarının bileşenlerinden oluşan bu çalışma, kentin bir çeşit portresini oluşturur (Resim 35).



Resim 35. "Common Stage: Flow" , 2018

3.2.8. Cevdet Erek

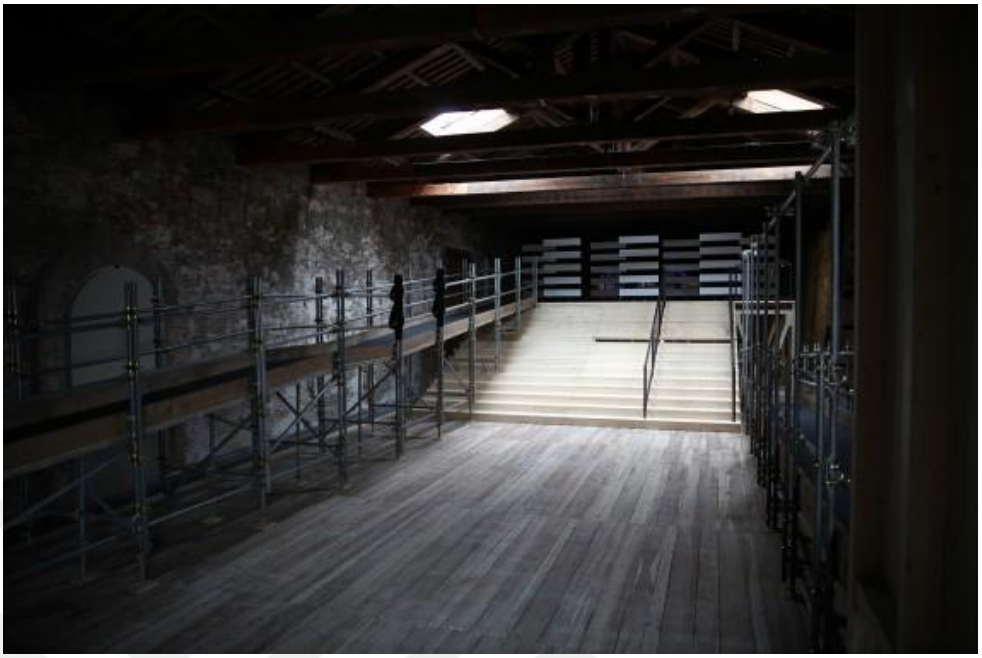
1974 İstanbul doğumlu olan Cevdet Erek, mimarlık eğitiminin ardından ses tasarımı ve mühendisliği eğitimi almıştır. Bu eğitimlerde edindiği görsel ve kuramsal alt yapısıyla ses, müzik, ritm gibi multi-disipliner işler üretmektedir. Çalışmalarında mekân ve ritim kavramlarına ağırlık veren sanatçının, temel elemanı sestir. Sesin mekân içindeki varlığı ile ilgilenir. Erek, deneyimlediği mekânlarda sezgisel, rastlantısal ve sistematik verilerden yola çıkarak birtakım sonuçlara ulaşıyor ve bunları analiz ediyor. Bu süreçte farklı etkenler devreye girebiliyor. "Ses, etrafı rahatsız etmeden mekanla birleşerek var olabilir mi?" sorusuna cevap arar (Erek, 2011)

57. Venedik Bienali'nde (2017) Türkiye Pavyonu'nda sergilenen Cevdet Erek'in "ÇIN" adlı eseri, mekâna özgü mimari bir müdahale ve ses yerleştirmesidir (Resim 36-37). "ÇIN" bir yansıma sözcük olup vurmalı bir sesi taklit eder. "Çınlamak" sözcüğünün kökü olup yankı vermek anlamındadır. Bu isim, yerleştirmeyi önceden haber veren bir ses sinyali olarak tasarlanmış.

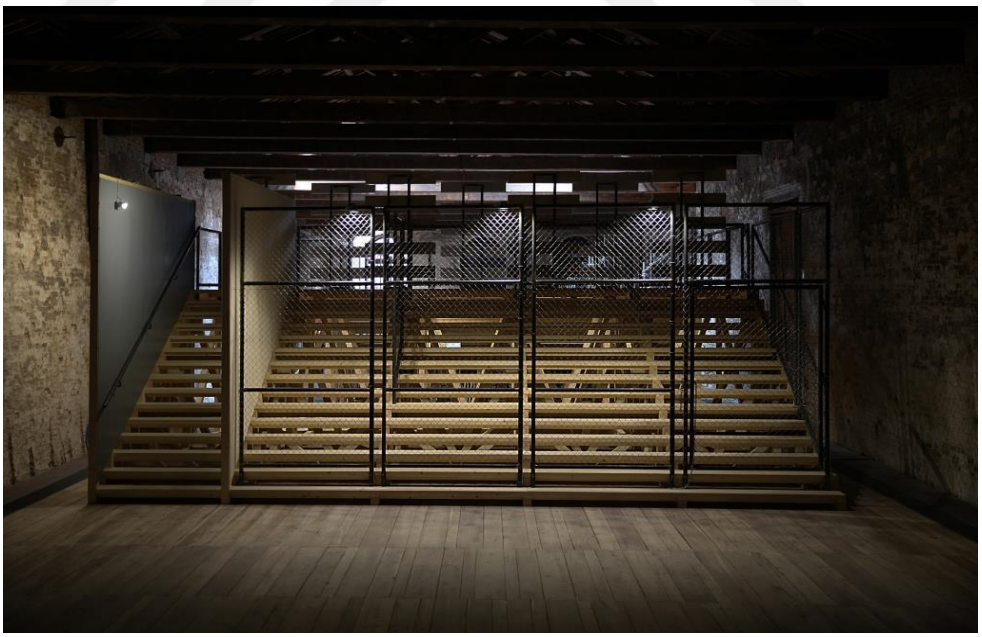
Hafızaya seslenmeyi hedefleyen yerleştirme, temelde Venedik'in ve genel anlamda kentlerdeki yapıların/alanların hatırlatılması fikrinden doğar. Yerleştirmede kullanılan merdiven, kitlesel toplanma, dinlenme, ortak bir duygu ve anı paylaşma yeri olarak deneyimlenir. Köprü, geçit, merdiven gibi mimari unsurların inşa edilmesiyle oluşturulan küçük bir kent yaşantısı sunulur. Yıkıntı haldeki tarihi bir mekândan bir stadyum mekânına kadar farklı hafıza mekânları duyumsatılır. Sanatçı, mekâna kendisi için temel eleman olan ve dijital ortamda hazırladığı sesi de ekler. Oluşum sürecinde yaptığı tarihi okumalar sırasında edindiği birtakım kelimeleri tekrar etme yoluyla sesler dijital ortamda sesler kaydeder. Bu sesleri hoparlörlerle dikdörtgen paneller üzerine yöneltir. Erek sesle adeta mimari süsleme yapar. Mekânı deneyimleyen için hayal gücü bu yolla daha dinamik bir hal alır. Mekâna girmeden önce ses duyulur.

Erek bu çalışmasında iki temel unsur kullanır. Biri fiziksel bir mimari önerisi, diğeri bu mimariye yerleştirilen ve mimaride örüntüler/süsler oluşturan ses. Mekânı deneyimleyen kişi de duyumları doğrultusunda zamansal ve bedensel olarak çalışmaya katılmış olur.

Sanatçı bu çalışması için şöyle der: "İş farklı yönlere doğru genişlemeleri deniyor; yaşanan bir yere, çelişki ve kısıtları olan bir yere, yüzleşme isteğini dürten ve hayal kurulan bir yere doğru". (Art tv, 2017).



Resim 36. "ÇIN", Venedik Bienali, 2017



Resim 37. "ÇIN", Venedik Bienali, 2017

3.2.9. Hamza Kırbaş

1992 doğumlu olan Hamza Kırbaş, Batman Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü'ndeki eğitiminden sonra, Polonya'da grafik tasarım eğitimi aldı. Eserleri birçok ülkenin sergi, festival ve bienalinde yer alan Kırbaş, 2018 Warsteiner Blooom Award ödülüne Türkiye'den aday gösterildi. Şu an Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir (Bilsart, 2019).

Kimi işlerinde geleneksel ve yeni medyayı birlikte kullandığı melez işler de üreten Kırbaş, ele aldığı kavramları eleştiri aracı olarak kullanır. Analizlerle sunduğu kavramları seyircinin algılayıp çözümlemesini, tamamlamasını ister.

2018'deki'Yıldız' adlı projesinde, özellikle Ortadoğu'da insan eliyle yıkılan tarihi yapıların yok oluşunu değinir (Resim 38). Sanatçı, dijital ortamda hazırladığı ve bir çeşit 'arazi sanatı' olarak tanımlayabileceğimiz bu çalışmada "Bir insan öldüğü zaman gökyüzünden bir yıldız kayar" cümlesine odaklanır. Sembolik olan bu cümleyi günümüzde çeşitli nedenlerden dolayı yıkılan tarihi yapılara atfederek yaratmış olduğu yıldız metaforunu tarihi yapıların ölümü üzerinden ele alır. Bu konuda "Tarihi yok ediyoruz ve bunun bir geri dönüşü olmayacaktır" der sanatçı (Kırbaş, 2019)



Resim 38. "Yıldız, 2018

Sanatçı, yine 2018'de yaptığı 'Topaç' adlı projesini şöyle açıklar:

> *"Topaç projesi bir oyun metaforu olarak ele alınmıştır, bu oyun metaforu gelişen teknolojilerden önceki yaşam biçimimizi bugüne bağlamaktadır. İnsanlar doğaya hükmetmeye başlarken doğadan aldığını işleyip doğaya karşı bir silah olarak kullandı. Örneğin; demirden kepçeler, kamyonlar üretildi. Topaç projesi kavram ve biçim olarak dünyanın herhangi bir yerine yerleştirilebilmektedir."* (Kırbaş, 2019)

Kırbaş, insanın doğaya müdahalesini bir topaç oyunu gibi düşünür. Topacın form ve biçim olarak dünyaya benzemesi, bir döngüye sahip olması, demirden üretilmesi gibi özellikleriyle insanın madde ile ilişkisini ele alırken, madde ile inşa ettiği her şeyin; mekânların, kentlerin en nihayetinde yine doğaya döneceğini vurgulamak ister. Burada topacın demirden yapılmasının amacı, doğadan gelenin tekrar doğaya döneceğine işaret etmektir; yani farklı doğa ve hava şartlarına maruz kalan demirin

kendi kendini yok edip doğaya karışmasıdır (Resim 39).



Resim 39. "Topaç", 2018

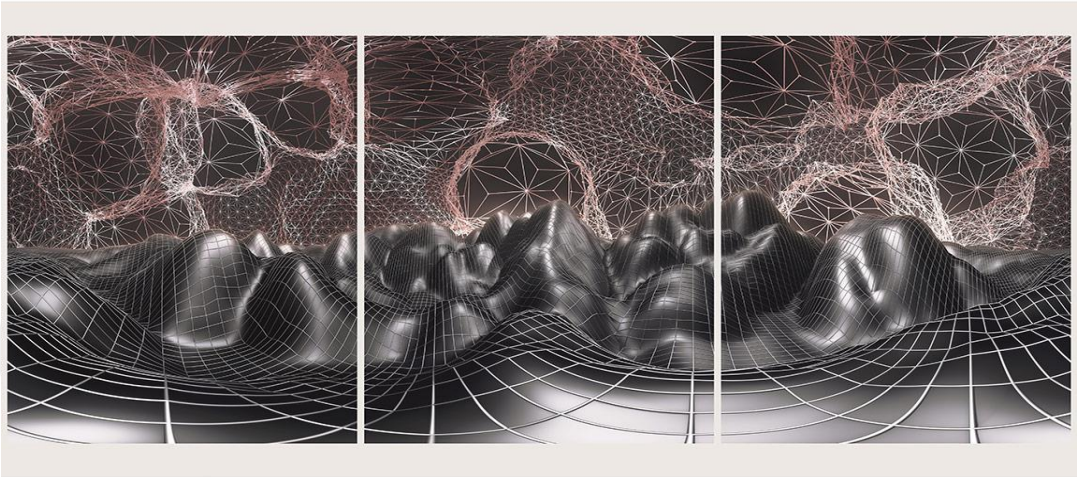
3.2.10.Yokyerler / Nonspaces

2017'de Küratörlüğünü Ceren Arkman ve Irmak Arkman' ın yaptığı ve Akbank Sanat'ta yer alan serginin çıkış noktasını Marc Auge'nin "yok-yerler" teriminden alır. Küreselleşen dünyanın birbirinin aynı süpermarketleri, otoyolları, otel zincirleri, alışveriş merkezleri ile kimliksizleşen mekânları içinde insan da kimliksizleşmiş olarak bu yok-yerlerde sıkışmış haldedir.

Bu sergideki işler geleneksel, fiziksel ya da sosyal olmayan, hiper gerçekçi mekân önerileri sunmaya yöneliktir. Standart, alışıldık mekân algısının dışına çıkarak insanın kendi kendisi ile kalabileceği, huzurlu, mekân olmayan soyut yerler yaratır. Aynı zamanda sergi mekânına ve sergideki işlere de gönderme yapar (Arkman, 2017)

Sergide dünyaca ünlü sanatçıların yanı sıra, Türkiye'den Can Büyükberber ve

İdil İlkin' in çalışmaları da yer alır (Resim 40--41).



Resim 40. "Morphogenesis", Can Büyükberber, 2016



Resim 41. "Guest", İdil İlkin, 2016

EK 1: RÖPORTAJ

1. Murat Germen

1. Farklı kentleri deneyimleyen biri olarak, sizi çalışmalarınızda kent imgeleri kullanmaya çeken, üzerinizde etki yaratan, bulutlara sığınmak isteseniz bile peşinizi bırakmayan, kentin hangi halleridir?

Yaratıcı işlerle uğraşanlar en çok yaşadıkları yerlerden beslenirler, ilham alırlar. Onları örseleyen ve rahatsız eden, ruhlarında derin sıkıntı yaratan şeylere dair tepki olarak iş üretirler. Kentler ise, sermayenin ve siyasi erkin insanları en çok kontrol altına alabildikleri yerler olmaya başladı. Şehirler, özellikle de mega-kent olanları, imkân sağlama kisvesi altında hemşerilerini boyunduruk altına alma, olası her boyutta bağımlı kılmaya göre tasarlanıyorlar artık. Beni çalışmalarımda kent imgeleri kullanmaya iten işte bu haller; yani, iktidar ve dayatma mecrası haline gelen kentin çeşitli kurgusal ve belgesel imgelerini yaratarak zorbalığa, ayrıştırıcılığa, eşitsizliğe, ranta, mülksüzleştirmeye dikkat çekmeye çalışıyorum.

2.'Yeni Medya Sanatı' tanımı için ne düşünüyorsunuz Kendinizi bu tanımın neresinde görüyorsunuz?

"Yeni medya sanatı" kavramının son zamanlarda iyice tıkanmış gibi duran ve temcit pilavı tadında işlerin sunulduğu sanat ortamına yeni bir coşku getirmek üzere bu derece ön plana itildiğini düşünüyorum. Zaman zaman fazlaca teknolojiye dayandığını, bu yüzden de aktarılan içeriğinin zayıf düşebildiğini gözlüyorum; çok abartılmaması gerektiğini düşünüyorum. Yeni medya sanatçıları, işler karmaşık yazılımlarla üretiliyor diye takdir bekleyebiliyor ama, bazı çıktılar Winamp veya iTunes ekran görselleştirmelerinin önüne geçemiyorsa hangi yazılım veya süreçlerle üretildiğinin çok da önemi kalmıyor. İşlerimin yeni medya sanatı kapsamına girip girmeyeceğine sanat tarihçileri karar vermeli; şahsen "bu kapsama girmeli" diye bir talebim yok. Evet, işlerimin bazıları sayısal teknolojiler sayesinde oldukları hale geldiler ama sırf bu yüzden yeni medya sanatı kapsamına girmeleri gerekmiyor; fotoğrafın kendi mecrası

içinde değerlendiriliyor olması yeterli bence.

3. Yeni medya sanatı, bir kentin kimliğine katkı sağlayabilir mi? Sağlayabilirse bu nasıl olur?

Yeni medya sanatının bir kentin kimliğine katkı sağlama konusunda diğer sanat biçimlerinden daha fazla bir potansiyeli olduğunu düşünmüyorum. Sensör tabanlı etkileşimli bazı işler insanlarda durup deneme heyecanı yaratabilir, ama benzer bir iştirak heyecanını bir heykelle de yaratması olası. Yeni teknolojiler; daha rahat toplu ulaşım imkânları veren, daha çok bilgi aktaran ve veri tabanı üreten, bilgiye daha rahat erişim sağlayan, bisiklet dostu, enerji tasarrufu gözeten tasarımlarla karşımıza çıkarlarsa o zaman kent kimliğine katkı sağlayabilirler. Ama bu da "sanat" sınıfına girmiyor.

4. Gözünüzü kentsel motiften bulutlara çevirmenizde, bulutların nefes alabildiğimiz ve hiç kimsenin tahakküm kuramayacağı bir imge olmasının yanı sıra, farklı temalara kayma ihtiyacınızdan da kaynaklanıyor olabilir mi? Gelecekte sanatsal serüveniniz hakkında öngörüde bulunabiliyor musunuz? Mesela 'kentsel ifade' den uzaklaşıp 'Bulut' gibi- kendinizi farklı bir tema içinde görüyor musunuz?

Kentte her şey bir mülkiyet söylemi üzerinden sürdürülüyor; bu mülkiyet sisteminde en büyük parsayı sermaye götürürken, bizlere sus payı kabilinde bazı mülkiyet nesneleri sunarak bizleri susturuyor. Kentin zıddı olarak doğayı göreceksek, o mecrada bile mülkiyet hırsları ediyor; ormanlar, akarsular, denizler, dağlar, ovalar, tarlalar hep kurumsal yapıların veya bireylerin mülkü. Bulutlara yönelmemin en başat nedenlerinden birisi; mülkiyetten arınmış, kimsenin sahiplenemeyeceği, devamlı şekil değiştiriyor olmaları dolayısı ile kimsenin zapt edemeyeceği doğa bileşenleri olmaları idi. İleriki tarihlerde üreteceğim işlerde mülkiyet meseleleri çerçevesinde insan-doğa çatışmasını işlemeye; insanın talihsizce, küstahça, ahmakça doğayı tahakkümü altına almaya çalıştığı çağ olarak tanımlanan "antroposen" üzerine işler üretmeye devam edeceğim.

5.Teknolojik gelişmeler sanatınızı hangi oranda etkiler? Yapay zekânın sanat üretimi hakkında ne düşünüyorsunuz? Geleceğin sanatı yapay zekânın elinde mi olacak sizce?

Teknolojiyi yakından izlerim ama becerebildiğim kadarı ile teknolojik aygıtların ürettiğim işlerde belirgin bir imza bırakmamasına çalışırım. Bunun için de teknolojinin sunduğu imkânları tasarlandıkları amaçların tersi yönde amaçlarla kullanabilmek ve "glitch" diye tabir edilen olası hatalara açık olabilmek gerektiğini düşünüyorum. Yapay zekâ, sonuç itibariyle, şu anda yeryüzünde var olan bazı organik zekâlar yani insanlar tarafından, yaşadıkları kültürlerin, ülkelerin hassasiyetleri ve parametreleri gözetilerek yapılmış bir "zekâ" inşası. Bu zekâ sadece ait olduğu ülkenin kıstaslarıyla üretilen yazılım / algı kodlarıyla sınırlı biçimde üretim yapabileceği için küresel bir estetik, zevk, içerik yansıtma ihtimalî çok zayıf.

Yapay zekânın sanat üretimini izleyip neler olduğunu gözlemlemek isterim şüphesiz, ama gene yeni medya sanatı sorunuzdaki gibi, lüzumundan fazla ciddiye alınmaması gerektiğini düşünüyorum. Geleceğin sanatı yapay zekânın elinde olmayacak, her zamanki gibi sermayenin elinde olacak. Sanat, üstüne fahiş değerler bindirilebilen bir yatırım alanı, bu yüzden sermaye ve onun eklemli sanat kurumları sanatı kimsenin eline bırakmaz

2. Hamza Kırbaş

1. Kentle ilişkinizi nasıl tanımlarsınız?

Kendi yarattıklarımız ve bizden olmayan yapay materyaller ile bütünleşme çabasına girdik; bunlar bizi yeniden şekillendirdi. Bu durum insan ve doğa ilişkilerini bütünsellikten uzak bir hale dönüştürdü. Dünyanın varlığından bugüne kadar insanoğlu sürekli olarak doğayla mücadele içerisindeydi ve sanayi devrimi ile hız kazanan bu mücadele 21. yy da doğaya hükmetme ile sonuçlandı. Makineleşme ve kentleşmeyle

beraber doğanın kendini yenileme gücünün ötesinde bir hıza ulaşarak doğal yaşamı dönüştürmeye devam ediyoruz. Kentte yaşayanlar olarak kendimizi bu durumun içerisine konumlandırdığımızda her şeyi daha net görebiliriz.

2-Çalışmalarınızda kent imgesini direkt kullanmasanız da kentle ilişkilendirebileceğimiz kavramlarla ilgilisiniz. Sizi bu ilgiye yönelten nedir?

Öncelikle çalışmalarımda kent imgesini direkt kullanmamamdaki neden, kente bir mimar gözü ile değil, bir sanatçı gözüyle bakmamdır. Yaşadığım ortamı bu bakış açsıyla incelemeye ve sorgulamaya çalışırım, yapacağım eserin eleştirel diline odaklanırım. Çünkü sanat üretimi bir sonuç değil, bir tekrardır; var olan üzerinden yeniden üretmektir; bir semboldür. Kentte yaşayan biri olarak kent ve insan kavramlarını ele almak ve bu konularla ilgili eserler üretmek, yaşadığım ortama eserlerimle ayna tutma isteğinden gelmektedir.

3-'Yeni Medya Sanatı' tanımı için ne düşünüyorsunuz? Kendinizi bu tanımlamanın neresinde görüyorsunuz?

Bugün 'Yeni Medya Sanatı' nı araştırdığımızda sürekli değişen tanımlarla karşılaşırız. Bu tanım için kimi Marcel Duchamp'a kadar giderken, kimi de teknoloji ile beraber gelen yeni araçların kullanımı üzerinden bu ifadenin tanımını yapar. Bana göre 'Yeni Medya Sanatı' tabiri yanlıştır. 'Yeni Medya' derken, 'yeni' nerede başlıyor? Çok kapsayıcı bir başlık olduğunu düşünmüyorum. Bence içerik olarak kısıtlanmış bir adlandırma. Kendi eserlerimden yola çıkarsam; bir düşünceye form, biçim kazandırmaya çalıştığım anda düşüncemin bana sunduğu malzemeyi kullanırım. Bunu yaparken "Büşüncemi en iyi şekilde nasıl somutlaştırabilirim", "Bu düşünceyi en güçlü şekilde hangi malzeme ile somutlaştırırsam, içselleştirdiğim düşünceyi izleyicinin de içselleştirmesine olanak sağlarım" gibi bazı sorular sorarım. Bu doğrultuda o an iş kendi malzemesini oluşturuveriyor. Bu malzemeler bazen geleneksel ve teknolojik malzemelerin birleşiminden oluşabiliyor. Buna yeni medya sanatı diyebilir miyim bilmiyorum gerçekten. Şu an kendimi ''dijital yerli'' ve ''dijital göçmen'' kavramlarının ortasına yerleştirebilirim.

4-İletişim kanallarının bu denli arttığı, bilginin hızla tüketildiği bir ortamda, bazı çalışmalarınızda sizi Gestuno alfabesi (işaretdili) kullanmanızı nasıl açıklıyorsunuz?

Kitle iletişim araçları ile beraber her şey çok hızlı bir şekilde değişmekte ve tüketilmektedir. Günümüz iletişim araçları, gösterge bombardımanı şeklinde kitlelerin üzerine yağdırılmaktadır; imge, ses ve ışık dalgaları olarak… Yeni iletişim teknolojileri ve özellikle kitlesel iletişim araçlarındaki gelişmeler, birey yaşantısını etkilemiş, değiştirmiştir. Marshall McLuhan'nın teorisi, 'Global Köy (The Global Village) ' kavramında kitle iletişim araçlarının kullanımının dünyayı küresel bir köye dönüştüreceğini açıklamıştı. Bugün kitle iletişim araçlarında geldiğimiz noktayı McLuhan'nın 'Global Village' kavramı üzerinden sorguladığımızda, bu küresel köyde birbirinden farklı diller konuşuluyormuş gibi, iletişimde iletişimsizlik yaşanmaktadır. Bu bağlamda çalışmalarımda kullandığım işaret dili günümüz iletişim araçlarına politik olarak sessiz bir tepki niteliğindedir.

5.Yeni medya sanatı, bir kentin kimliğine katkı sağlayabilir mi? Sağlayabilirse bu nasıl olur?

Gündelik yaşamda sürekli olarak değişim halinde olan yeni teknolojiler, bireylerin yeni kimlikler edinmesine de yol açmaktadır. Çoğalan kimliklerle beraber bir kentin de yeni kimlikler kazanmasına sebep olur. Yeni medya sanatını kategorize edip dijital medyumlar olarak bireylerin kimlikleri üzerinden yorumlarsak, bu değişimle beraber yeni kent kimlikleri de oluşmaya başlar. Yani var olan kültür, değişime uğrayarak yeni kültürler ortaya çıkarır.

7-Yapay zekânın sanat üretimi hakkında ne düşünüyorsunuz? Geleceğin sanatı yapay zekânın elinde mi olacak sizce?

Yapay zekâ dediğimiz olay aslında hep var olan bir şeydi. Önceden analog olarak vardı. Şimdi ise dijital ortamda kod dediğimiz matematiksel komutlarla gerçekleştirilen bir olaya dönüştü. Tabi makineleşmeyle beraber günümüz iletişim teknolojilerinin bir kısmı sanat üretiminde de kullanılmaya başlandı. Yapay zekâ ile yapılan sanat üretimleri yine sanatçının düşüncesi doğrultusunda varlığını

gerçekleştirmektedir. Yapay zekâ, insanın bilgi gelişimi ile orantılı bir şekilde var olacaktır. Bu süreç insanın bilgisinin üzerine çıkamayacaktır diye düşünüyorum. Yani geleceğin sanatı yapay zekânın elinden olmayacaktır.

SONUÇ

Araştırma sonunda kent dokusundaki tahribatın, ele alınan sanatçılar üzerindeki olumsuz etkileri ve bu etkilerin kendi sanatlarına yansıması saptanmış; farklı kentlerde yaşayan sanatçıların ifade dilinde gerek teknik gerekse kent konusuna yaklaşım bazında farklılıklar gözlenmiştir. Mesela; ağırlıklı olarak İstanbul'da yaşayan ancak yurt içi ve dışında bir sürü kenti deneyimleme şansı olan Murat Germen, fotoğrafi kullanarak kentleşmenin etkileri ve insanın doğaya yaptığı tahribata ağırlık vermiştir. Batman doğumlu Hamza Kırbaş video çalışmalarında kent imgesiyle bütünleşen konulara değinmiş, kimlik, göçerlik, tarihi mekânların yok oluşu üzerine odaklanmış; Refik Anadol yapay zekânın olanaklarıyla sanatın sınırlarını zorlayarak görünmeyeni görünür kılan dijital bir görsel-işitsel mimari yaratma peşine düşmüştür.

Geleneksel sanat anlayışında olduğu gibi, Yeni Medya Sanatı'nda da öznel anlatım biçimlerinin oluşabildiği saptanmış; her sanatçının eserlerinde kendine has bir ifade dili yaratabildiği; fotoğraf, video, ses enstalasyonu, yapay zekâ gibi farklı disiplinlerde özgün eserler üretebildiği gözlenmiştir.

Ayrıca, Türkiye'de bu alandaki eğitim kurumları ve kaynaklardaki yetersizliğin, araştırma-geliştirmedeki eksikliklerin ve devlet desteğinin az olması gibi etkenlerin, dünya sanatıyla eş zamanlı bir üretimin sağlanmasına engel olduğu saptanmıştır. Ancak bu engellere rağmen bazı sanatçıların dünya sanat platformlarında adlarını duyurdukları gözlenmiştir.

Küreselleşme ile birlikte dünya üzerindeki kentsel doku ve kültürel farklılıkların yavaş yavaş ortadan kalkmaya başlamasıyla, elde kalan miras; tarihi mekânlar ve yöresel kimlikler korunmaya çalışılmaktadır. Ülkemizi ele aldığımızda, bu mirasın gelecek nesillere aktarılması için korumanın yanında bu değerleri yaymak yönünde çalışmaların hızlandırılması gerekiyor. Yerelde hapsolmuş değerlerin önce ulusala oradan da evrensele ulaşması, kültürlerin yaşaması adına zorunluluktur. Bir kentin sembolü haline gelen kültür sembolleri belirlendikten sonra, bu imgeler var oluş hikâyeleri, yaygınlaşma, faydalanma ve tüketme yönleriyle ele alınmalıdır. Bu noktada

en önemli rollerden biri, geliştirici ve dönüştürücü gücünden dolayı sanata düşüyor; kentlerin tarihsel hikâyelerini sahiplenip kimliklerini koruyabilmeleri adına mücadele edebilecek sanata. Bugünün otoriter gücü teknoloji ise, sanatın bu otorite ile mücadelesi, yine teknolojik enstrümanlarla olmalı belki de.

Günümüz yaşam şekilleri beraberinde kendi sanat dilini de üretiyor. Güncel olanın sanat dili, yaşamın kendisi aynı zamanda. Sürekli değişiyormuş gibi gözüken yaşam, bazı olayları farklı kişiler ve zamanlarda tekrarlayarak bize yeniden ve yine aynı/benzer duygularla deneyimletiyor. Kentlere ait tarihi mekânlar, nasılki geçmişin modern binaları idiyseler, bugünün gökdelenleri, geleceğin tarihi mekânları olacak belki de. Yeni medya sanatı, teknolojik dili kullanarak bu döngüyü yaşatmayı başarıyor. Bu dili kullanırken tıpkı geçmişte olduğu gibi, özgün ifadeler yaratabildiği sürece sanat tarihindeki yerini almaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

C. DANTO, Arthur (2014), *Sanatın Sonundan Sonra*, Ayrıntı Yayınları.

CHIPP, Herschel B(1969), *Theories Of Modern Art*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.

ÇAKAR BİKİÇ, Nagihan-ÖZGÜR, Ferhat (2017), *Belgesel/kısa Film/Video Sanatı,* Doruk Yayımcılık.

ÇİÇEKOĞLU, Feride (2014), *Şehrin İtirazı*, Metis Yayınları.

ERSOY, Ayla (1998*), Günümüz Türk Resim Sanatı*, Bilim Sanat Galerisi.

GİRAY, Kıymet (2000), *Çallı ve Atölyesi*, İş Bankası Kültür Yayınları.

GOMBRİCH, E.H.(1986), *Sanatın Öyküsü,* Remzi Kitabevi.

KILIÇBAY, Mehmet Ali (1993), *Şehirler ve Kentler*, İmge Kitabevi

İPŞİROĞLU, Nazan-Mazhar (1993), *Sanatta Devrim*, Remzi Kitabevi, İstanbul.

LYNCH, Kevin (2010), *Kent İmgesi*, İş Bankası Kültür Yayınları.

LYNTON, Norbert (1993), *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev: Cevat Çapan, Sadi Öziş, Remzi Kitabevi, İst.

MAHİR, Banu (2005), *Osmanlı Minyatür Sanatı*, Kabalcı Yayınları, İstanbul.

SERULLAZ, Maurice (1990), *Empresyonizm Sanat Ansiklopedisi*, Remzi Kitabevi.

TANSUĞ, Sezer (1995), *Türk Resminde Yeni Dönem*, Remzi Kitabevi, İstanbul.

TANSUĞ, Sezer (2008), *Çağdaş Türk Sanatı*, Remzi Kitabevi.

YÜCEL, Derya (2012), *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üni. Yayınları.

İnternet Kaynakları

Makaleler

-ÇAŞKURLU BELGESAY, Merve (2013), "Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi, Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler",

https://www.academia.edu/10834801/Teknoloji_ve_Sanat%C4%B1n_Etkilesimi_Yeni_Medya_Sanat%C4%B1_T%C3%BCrkiyede_G%C3%BCncel_Durum_ve_%C3%96neriler_The_Interaction_of_Technology_and_Art_New_Media_Art_Current_Situation_in_Turkey_and_a_Development_Proposal [19.06.2019]

-BAYSAL, Ezgi (2017)," Kent Bellek İlişkisinde Güncel Sanat Pratikleri:İstanbul'u Belgelemek", *e-skop* , (https://www.e-skop.com/skopbulten/tezler-kent-bellek-iliskisinde-guncel-sanat-pratikleri-istanbulu-belgelemek/3800) [14.07.2019]

-DEMİRKILINÇ, Ceren, "Dissonance: Yaşadıklarımızın Ne Kdarı Gerçek", *Bigumigu,* https://bigumigu.com/haber/dissonance-yasadiklarimizin-ne-kadari-gercek/ [14.07.2019]

-ERTAN, Ekmel (2015), "Dijital Sonrası Tarihçiler: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı" https://www.academia.edu/10621534/Dijital_Sonras%C4%B1_Tarih%C3%A7eler_T%C3%BCrkiyede_Yeni_Medya_Sanat%C4%B1[26.03.2019]

-GALERİ NEV (2012), "**Jean-François Rauzier is at Galeri Nev İstanbul with his first solo show in Turkey", *Galerinevistanbul,*** http://www.galerinevistanbul.com/exhibition/jean-francois-rauzier/ [14.07.2019]

-KARA, Deniz (2017), "Marshal McLuhan ve Teorileri", *Medyaakademi*

https://www.medyaakademi.org/2017/01/23/marshall-mcluhan-teorileri/ [19.06.2019].

-SAUERLANDER, Tina (2014), "10.000 Moving Cities – Same but Different VR (Virtual Reality)", http://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different-vr/ [14.07.2019]

-ARISOY, Döne- ALTINKURT, Lale (2012), "Türk Resim Sanatında Kent İmgesine

Genel Bakış", *Akademik Bakış Dergisi*,

http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423867907.pdf [14.07.2019]

Görsel Dosyalar

-ANADOL, Refik (2011), http://refikanadol.com/works/augmented-structures-v1-0/ [23.02.2019]

-BU VİDEO UPLOAD (2017), Youtube, *Nursing Modern Fall*,https://www.youtube.com/watch?v=2pAgDDsnlaQ [20.06.2019]

-FREIGEIST (2018), *Yapay Zekâ Sanatı' Müzayede Aşamasında: Edmond Belamy' nin Portresi 432 Bin Dolara Satıldı,*
https://onedio.com/haber/-yapay-zeka-sanati-muzayede-asamasinda-edmond-belamy-nin-portresi-432-bin-dolara-satildi-846027 [16.01.2019]

-GERMEN, Murat (2007*), İnşa/Construct*, https://muratgermen.com/artworks/insa [09.11.2018]

-KURZFILM (2017), *Dissonance | A Short Film by Till Nowak*
https://www.youtube.com/watch?v=IoWtYVpXJgg [17.01.2019]

-LEE, Marc (2017), *10.000 Moving Cities – Same But Different*, http://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different/ [13.12.2018]

-NERDWORKİNG (2010), *Yekpare (Monolithic*), https://vimeo.com/12584289 [20.06.2019]

-SALT ONLİNE (2017), *Arşiv Rüyası / Archive Dreaming | SALT Galata*, https://www.youtube.com/watch?v=a1ZvIflunMs [223.02.2019]

-TÜRKKAN, Ozan (2017), *Common Stage:Flow*,
http://www.ozanturkkan.com/portfolio/flow [18.04.2019]

Metin Dosyaları

-ANADOL, Refik (2018), http://refikanadol.com/about [20.06.2019]

-ARKMAN, Ceren- ARKMAN, Irmak (2017), Yokyerler Kitapçık, Akbank Sanat,

https://static1.squarespace.com/static/53b039eee4b0eb409785b5d0/t/58626f236a496340ce474129/1482846028874/Yokyerler_Kitapcik.pdf [31.05.2019]

-ART TV (2017), Venedik Bienali Türkiye Pavyonu ile ÇIN'lıyor, *arttv* https://www.arttv.com.tr/artblog/diger/venedik-bienali-turkiye-pavyonu-ile-cinliyor [20.06.2019]

-BUGET, Ümit (2015), Posta'da Şair Olmak İstayen Robot: Deniz Yılmaz, *Radikal* http://www.radikal.com.tr/hayat/postada-sair-olmak-isteyen-robot-deniz-yilmaz-1354541/ [26.05.2019]

-CHOLLET, François (2017), Ganism, https://twitter.com/fchollet/status/885378870848901120 [16.01.2019]

-EREK, Cevdet (2011), Mimarizm, Ses, Etrafı Rahatsız Etmeden Mekânla Birleşerek Var Olabilir mi, http://www.mimarizm.com/makale/ses-etrafi-rahatsiz-etmeden-mekanla-birleserek-var-olabilir-mi_114866 [20.06.2019]

-EVİNER, İnci (2016), Ulusal Zindelik, https://www.incieviner.net/metin-ulusal-zindelik.html [09.03.2019]

-EZER, Burcu (2018), Başkalarının Anılarına Dokunabilir, *Artfulliving, misin*,http://www.artfulliving.com.tr/sanat/baskalarinin-anilarina-dokunabilir-misin-i-14860 [16.01.2019]

-GERMEN, Murat (2012), - A. Deniz Uslu-Murat Germen Röportajı, *Murat Germen's Blog* https://muratgermen.wordpress.com/2012/02/08/a-deniz-uslu-murat-germen-roportaji-46-dergisi-ocak-subat-2012/ [19.01.2019]

-GERMEN, Murat (2018), Bozlu art Project, Murat Germen | Bulut / Cloud | *Bozlu Art Project Nişantaşı,*https://www.youtube.com/watch?v=Cq6UcW1y-iU, [20.11.2018]

-GİLLİS, Çağla (2014), Sanatatak, İnci Eviner ile "Aklın Şantiyesi" Üzerine, *Sanatatak* http://www.sanatatak.com/view/nci-evinerle-aklin-santiyesi-uzerine [06.04.2019]

-GRAF, Marcus – ŞENOVA, Başak, (2005), tele-Kent, *Siemens,* http://www.siemens.com.tr/siemens_sanat/tele_kent [18.01.2019]

-İHA (2018), Refik Anadol "Wdch Dreams" İn Heyecanını Yaşıyor, *Haberler,* https://www.haberler.com/refik-anadol-wdch-dreams-in-heyecanini-yasiyor-11281749-haberi/ [28.02.2019]

-İNCİ, Erdal (2013), https://www.timeout.com/istanbul/istanbulunritmi/2121/erdal-inci-gif [21.11.2018]

-İTEZ, Özüm (2017), Arkitera, Arşiv Rüyası: Yeni Bir Mekânsal Öneri, Bir Bilimkurgu Deneyimi, http://www.arkitera.com/soylesi/952/refik-anadol-arsiv-ruyasi%20) [28.02.2019]

-KAT.İO (2015), Deniz Kader&Candaş Şişman, http://kat.io/interviews/deniz-kader-candas-sisman [16.01.2019]

-KIRBAŞ, Hamza (2019), Elektronik Posta aracılığıyla.

-KORKMAZ, Gupse (2015), Kot Sıfir, Alper Derinboğaz ve Refik Anadol Architizer A+ Awards 2015'te Mansiyon Aldı, http://kot0.com/alper-derinbogaz-ve-refik-anadol-architizer-a-awards-2015de-mansiyon-aldi [28.02.2019]

-SEZER, Ecem (2016), Murat Germen'den Muta-Morfoz, *İç Mimarlık Dergisi*- https://www.icmimarlikdergisi.com/2016/12/20/murat-germen-den-muta-morfoz/ [20.11.2018]

-TÜRKKAN, Ozan (2017), Common Stage:Flow, http://www.ozanturkkan.com/portfolio/flow [18.04.2019]

-UGUOĞLU, Naz (2016), Politik Olmamayı Seçmek de Politik Bir Karar, *Artfulliving*, http://www.artfulliving.com.tr/sanat/politik-olmamayi-secmek-de-politik-bir-karar-i-6320 [22.11.2018]

-VINCENT, James (2018), Christie's Müzayede Evinde Satılan Yapay Zekâ Eserinin Perde Arkası, http://www.e-skop.com/skopbulten/christies-muzayede-evinde-satilan-yapay-zek%C3%A2-eserinin-perde-arkasi/4032 [16.01.2019]

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Zuhal AZAZİ

Doğum Yeri ve Yılı: Hatay, 1971

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitimi:

Lisans: 2000, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı
Lise: 1988, Antakya Kurtuluş Lisesi