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

YENİ MEDYANIN TÜRKİYE'DEKİ GELİŞİMİ

Hazırlayan
Cansu POLAT

Danışman
Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU

İZMİR / 2022

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum ‘‘Yeni Medyanın Türkiye’deki Gelişimi’’ adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

…../……./ 2022

Cansu POLAT

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ……. / …..… /…….. tarih ve …… sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin …… maddesine göre Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans öğrencisi Cansu POLAT'ın ''Yeni Medyanın Türkiye'deki Gelişimi'' konulu tezi incelemiş ve aday ……. / …..… /…….. tarihinde, saat ……..'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

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

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÖZET

Tüm dünyayı etkisi altına alan sanayi devrimleri, 20. yüzyılda teknolojinin gelişim hızını hiç olmadığı kadar arttırmıştır. Gelişen teknoloji her alanı etkilediği gibi insanı da etkilemiş ve dolayısıyla bu etki sanata da yansımıştır. Teknoloji-insan-sanat etkileşimi çok yönlü bir biçimde artmıştır. Zaman geçtikçe bu üç olgunun birlikteliği kaçınılamaz derecede iç içe geçmiştir. 1900'lü yıllarda görülen teknolojik gelişmeler ve sosyo-politik-kültürel etkiler sanatta bir takım sorgulamalara neden olmuştur. 1960'lardan itibaren dünyada oluşum gösteren yeni medya sanatı da tüm bu gelişmelerden etkilenerek şekillenmiştir.

Bu tez kapsamında: sanat ve medya araçları birlikteliğinden doğan yeni medya ve sanatının dünya ile Türkiye konjonktüründe ki çıkış noktası ve gelişimi plastik sanatlar kapsamında araştırılmıştır. Bu süreçte karşılaşılan tüm teknolojik, politik, bilimsel ve ekonomik olaylar nitel yöntemlerle toplanarak yeni medya sanatının geldiği konum saptanmak istenmiştir. Tezin birinci bölümünde: küresel etkiler ışığında yeni medya sanatının kökenleri, dinamikleri, oluşan avangard hareketler araştırılarak örnekler ile sunulmuştur. Sanayi devrimlerinin etkisiyle gelişen teknoloji ve sanat nesnesinin sorgulanan konumu aktarılmıştır. İkinci bölümde: yeni medya sanatının posta sanatı, ağ sanatı, video sanatı gibi alt dalları üzerinden yakın tarihi incelenmeye devam edilmiş, medya araçlarının küresel kültürü, sanatı ve sanatçıyı etkileme biçimi ele alınmıştır. Ayrıca yeni medya sanatının geldiği boyut örnekler ile sunulmuştur. Üçüncü ve son bölümde: Türkiye'de yeni medya sanatının tarihi incelenmiş, gelişimine etki eden bağlamlar ele alınmıştır. Toplum politikaları üzerinden sürecin nasıl ilerlediği, gelişen teknoloji ve medya araçlarının bu sürece etkisi örneklerle açıklanmak istenmiştir. Tüm bu çerçevede yeni medya sanatının Türkiye'deki gelişimi saptanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yeni medya, Yeni medya sanatı, Yeni medyanın Türkiye'deki gelişimi, Selçuk Artut, Burak Arıkan, Erdal İnci, Bager Akbay, Refik Anadol,

ABSTRACT

Industrial revolutions, which affected the whole world, increased the speed of technology development in the 20th century more than ever before. Developing technology has affected humans as well as every field, and therefore this effect is also reflected in art. Technology-human-art interaction has increased in a versatile way. As time passed by, the coexistence of these three phenomena became inescapably intertwined. Technological developments and socio-political-cultural influences in the 1900s caused some questioning in art. The new media art, which has emerged in the world since the 1960s, has also been shaped by being influenced by all these developments.

Within the scope of this thesis, the starting point and development of the new media art, which emerged from the union of art and media tools in the world and Turkey conjuncture, were investigated within the scope of plastic arts. All technological, political, scientific and economic events encountered in this process were collected with qualitative methods to determine the position of new media art. In the first part of the thesis, the origins, dynamics and avant-garde movements of new media art are studied in the light of global effects and presented with examples. The questioned position of technology and art object, which developed with the effect of industrial revolutions, has been conveyed. In the second part, the recent history of new media art through sub-branches such as postal art, network art, video art has been analyzed, and the way that media tools affect global culture, art and the artist is discussed. In addition, the current dimension of new media art is presented with examples. In the third and last chapter, the history of new media art in Turkey is examined and the contexts that affect the development are discussed. It is aimed to explain how the process progresses through the policies of the society and the effects of developing technology and media tools on this process with examples. In this context, the development of new media art in Turkey has been tried to be determined.

Keywords: New media, New media art, Development of new media in Turkey, Selçuk Artut, Burak Arıkan, Erdal İnci, Bager Akbay, Refik Anadol.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında öneri ve desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU'na, yazım sürecimde yaptığı yönlendirmelerle katkıda bulunan Mehmet Ali ZEREN'e, hayatım boyunca emeklerinin karşılığını ödeyemeyeceğim annem Emine ÖZ ve babam Musa POLAT'a sonsuz teşekkür ederim.

Cansu POLAT

İÇİNDEKİLER

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

1. BÖLÜM
YENİ MEDYA VE SANATININ KÖKENİ

1. Bölüm: Yeni Medya ve Sanatının Kökeni……8
1.1. Yeni Medya Sanatını Etkileyen Dinamikler…….…….……8
1.1.1. Camera Obscura ve Daguerreotype...……..9
1.1.2. Yeni Düzen: Sanayi Devrimleri…….……....……13
1.1.3. Endüstri 3.0; Dijital Teknoloji…….……..13
1.2. Avangard Hareketler…….…….……...……...14
1.2.1. Çağın Travması: Dadaizm……...……...…….……..15
1.2.2. Hazır Nesne Temsiliyeti…….……...17
1.2.3. Sanat Nesnesinin Statüsü……..…….……18
1.2.4. Kinetik Sanat…….…….…….…….……..20
1.3. Neo Avangard Gelişmeler …….…….…….…….……21
1.3.1. Happening……..22
1.3.2. Fluxus Sanatçı Kolektifi……..…….……..23
1.3.3. Anti Estetik Pratikler: Sitüasyonizm…….…….……26
1.3.4. Performans Sanatının Etkileri……..…….....…….30

2. BÖLÜM

YENİ MEDYA VE SANATI

2. Bölüm: Yeni Medya ve Sanatı…….38
2.1. 20. Yüzyıl Geç Dönem Yeni Medya Sanatı……..……..……38
2.1.1. Posta Sanatı…….39
2.1.2. ASCII Sanatı...…….42
2.1.3. İnternet Sanatı……..…44
2.1.4. Disiplinlerarası ve Multidisipliner Açı……..……...…….46
2.1.5. Video Sanatı…….……..…….50
2.1.6. Dijital Sanat…….……..……..55
2.2. Dünyada Yeni Medya Sanatı İle Değişen Seyir……...……59
2.2.1. Küreselleşen Kültür Modeli…….……60
2.2.2. Çağdaş Sanatçının Tuvali ve Müzesi: Web…….……..61
2.2.3. İzleyicinin Yaratıcı Konumu…….……64
2.2.4. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik…….……..69
2.3. Yeni Medya Sanatı Örnekleri…….……..……71
2.3.1. Toshio Iwai…….……..……71
2.3.2. Lynn Hershman Leeson…….……..……..72
2.3.3. David Rokeby…….……..……74
2.3.4. Shih Chieh Huang…….……..……..75
2.3.5. Hito Steyerl…….……77
2.3.6. Rafael Lozano-Hemmer…….……..78
2.3.7. Maurice Benayoun & Aka Moben…….……..…..80

3. BÖLÜM

TÜRKİYE'DE YENİ MEDYA VE SANATI

3.Bölüm: Türkiye'de Yeni Medya ve Sanatı…….……...……..83
3.1. Yeni Medya Üzerine…….……..83
3.1.1. Yeni Medya Sanatı…….……86
3.1.2. Yeni Medya Teknolojileri ve Küreselleşme…….……88
3.2. Türkiye'de Sanayi, Teknoloji ve Medya Süreçleri…….……..……89

3.2.1. 1923-2000 Yılları Arasındaki Gelişmeler……..91
3.2.3. 2000 ve Sonrası Dönem…….95
3.3. 1960'lardan Günümüze Yeni Medya Sanatı……...…….……..96
3.3.1. Erken Dönem Yeni Medya Süreci…….…..…….…..…..…..99
3.3.1.1.Teoman Madra…….…….…….……101
3.3.1.2. Nil Yalter…….……...…….……...102
3.3.1.3. Somut Öngörüler Sergisi……..…….……...104
3.3.1.4. HAT (Hybrit Arrested Translation) …...…….……..106
3.3.1.5. XAMPLE Sergisi…….……...……107
3.3.2. İlk İnternet Yansımaları…….…….…….……107
3.3.2.1. Ali Miharbi…….…….……...…..……..108
3.3.2.2. Webbiennial …….…….……...….……110
3.3.3. Kurum ve Kolektif Etkiler…….…….…….……112
3.3.3.1. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü...112
3.3.3.2. NOMAD…….…….…….……113
3.3.3.3. TECHNÊ Dijital Performans Platformu……116
3.3.3.4. Beden İşlemsel Sanatlar Derneği…….…….……118
3.3.3.5. Kurye Video Organizasyonu…….……...…….120
3.3.3.6. boDig …….…….…….……121
3.3.3.7. Contemporary Istanbul Plugin…….…….……122
3.3.3.8. Borusan Contemporary…….…….……123
3.3.3.9. Nohlab……...125
3.3.3.10. RAW……...……126
3.3.3.11. Bilsart…….….128
3.3.3.12. X Media Art Museum……..129
3.3.4. Dikkat Çeken Diğer Girişimler…….…….…….……..130
3.3.4.1. Blinkeye Sergisi…….…….…….……131
3.3.4.2. Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri Sergisi…132
3.3.4.3. Japonya Medya Sanatları Festivali-İstanbul…….……133
3.3.4.4. Vicious Circular Breathing Sergisi……134
3.3.4.5. Mülksüzleştirme Ağları……135

3.3.4.6. Dalgalar Sergisi ……..……..……..136
3.3.4.7. Yurdum Şairi: Deniz Yılmaz……137
3.3.4.8. Dijital Revolution Sergisi…….……..……138
3.3.4.9. Verum Corpus Sergisi…….……..……139
3.3.4.10. Rüzgarların Dinlendiği Yer Sergisi……...……140
3.3.4.11. Parallel Universe Sergisi…….……...…...……141
3.3.4.12. Makine Hatıraları: Uzay Sergisi…….……142
SONUÇ……...……..145
KAYNAKÇA……...…….149
RESİM LİSTESİ……..……..…..158
ÖZGEÇMİŞ……..

RESİM LİSTESİ

Resim 1. Eadweard Muybridge, ‘The Horse in Motion’, Hareketli Fotoğraf Serisi, 1878
Resim 2. Marcel Slodki, ‘Cabaret Voltaire’, Açılış Afişi, 1916
Resim 3. Marcel Duchamp, ‘LHOOQ’ Mona Lisa’nın Reprodüksiyonu, 1920
Resim 4. Marcel Duchamp, ‘Büyük Cam: 9 Bekar Tarafından Soyulan Gelin’, 1915-23
Resim 5. Marcel Duchamp, ‘Bicycle Wheel’, Desteklenmiş Hazır-Yapım: İskemle Üzerine Ters Olarak Monte Edilmiş Bisiklet Tekerleği, 1913
Resim 6. Joseph Beuys, ‘Ölü Bir Tavşana Yapıtlar Nasıl Anlatılır’ Performansı, 1965
Resim 7. Jean Tinguely, ‘Homage to New York’ (New York’a Saygı), Heykel, 1960
Resim 8. Guy Debord, ‘Çıplak Şehir’ (The Naked City), Psikocoğrafi Harita, 1957
Resim 9. John Cage’in 4’33’’ İsimli Pratiği, 1952
Resim 10. Yoko Ono, ‘Kesme Biçme İş’, 1964, Kyoto
Resim 11. Nam June Paik, ‘Düz Bir Çizgi Çek ve Onu Takip Et’, Performansı, 1962,
Resim 12. ‘Univac’, Ticari Olarak Elde Edilebilir Dijital Bilgisayar, 1951
Resim 13. Ray Johnson’ın Mail Çağrısının Afişi
Resim 14. Ressam Philip Guston’un Ray Johnson’a Gönderdiği Çalışması

Resim 15. Vuc Cosic, Web Site Görüntüsü

Resim 16. Vuk Cosic, 'Unreal'

Resim 17. Vuk Cosic'e Gelen Mesaj Görüntüsü

Resim 18. Karen A. Verschooren, 'Yeni Medya Sanatı Sınıflandırması'

Resim 19. ICA, Londra'daki Cybernetic Serendipity Sergisi İçin Studio International'ın Yaptığı Özel Basım Kapak, 1968

Resim 20. The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age İsimli Sergiden Görüntüler, 1968

Resim 21. Sony Portapak Camera

Resim 22. Nam June Paik'in TV CELLO Pratiği, Art Gallery Of New South Wales, 1976

Resim 23. Nam June Paik, Robot Ailesi

Resim 24. Yoshiyuki Abe, 'Vibrant Drive', 1991

Resim 25. Andrew Walllerstein'nı Sanal Stüdyosuna Eklediği Çalışma

Resim 26. Philip Rubinoff'a Ait Anguish İsimli Çalışması

Resim 27. Dominique Gonzalez-Foerster 'Séance De Shadow II (bleu)' İsimli Sanat Pratiği, 1998

Resim 28. Dominique Gonzalez-Foerster 'Ann Lee in Anzen Zone', 2000

Resim 29. Olia Lialina, 'Hosted', Arebyte Gallery-London, 2020

Resim 30. Cleveland Sanat Müzesi, 4K Dijital Ekranı Sanal Boyama Görüntüleri

Resim 31 Cleveland Sanat Müzesinden Artırılmış Gerçeklik Üzerine Bir Uygulama Görüntüsü

Resim 32. Museum Of London: StreetMuseum Uygulaması Üzerine Bir Görüntü

Resim 33. Toshio Iwai, 'Time Stratum' 1980

Resim 34. Lynn Hershman Leeson: The Agent Ruby Files, San Francisco Museum of Modern Art, 2013

Resim 35. Lynn Hershman Leeson. Civic Radar, ZKM | Museum of Contemporary Art, Karlsruhe, 2014/2015

Resim 36. David Rokeby, Dark Matter, 2010-Revizyon 2015

Resim 37. David Rokeby, steamingmedia.org, 2002

Resim 38. Shih Chieh Huang, 'E-P 2 (Eye Progress 2)'

Resim 39. Shih Chieh Huang, ‘Four Eyes Series (Rob’s eyes)’, 2010
Resim 40. Hito Steyerl, ‘SoscialSim’, Paris, 2020
Resim 41. Rafael Lozano-Hemmer, ‘Call on Water’, Musée d'Art Comtemporain de Montréal- Canada, 2018
Resim 42. Maurice Benayoun & Aka Moben, ‘Power Chess’, 1921
Resim 43. Yeni Medya Araçlarındaki İletişim Akışı
Resim 44. ODTÜ’nün 1993-1994 Yılları Arasında Kullandığı Web Arayüzü
Resim 45. Fisun Onur, ‘Kadans’, Maçka Sanat Galerisi, 1995
Resim 46. ‘Bilgisayar Sanatı: Ars Intermedia Grubunun Çalışmaları’ İsimli Sergi Katalog Kapağı, 1975, İstanbul
Resim 47. Teoman Madra, 1998
Resim 48. Nil Yalter, ‘Başşız Kadın ya da Göbek Dansı’, 1974, Paris
Resim 49. Somut Öngörüler Sergisinden Fotoğraflar, 1995**,** İstanbul
Resim 50. Fatih Aydoğdu, HAT İsimli Dergi Kapağı, 1998
Resim 51. XAMPLE Sergisinden Kareler, 1996 AKM, İstanbul
Resim 52. Ali Miharbi, ‘Delegation I’, 2007-2008, İstanbul
Resim 53. Webbiennial Web Sitesi Ekran Görüntüsü
Resim 54. ‘Regeneration.011’, Sergisinden Bir Fotoğraf, 2011, İstanbul
Resim 55. NOMAD ‘.01’ Sergi ve Etkinlik Afişi, 2005
Resim 56. ‘Tele-Kent’, Sergisinden Bir Fotoğraf, 2005, İstanbul
Resim 57. TECHNÊ Sergi Afişi, 2021, İzmir
Resim 58. ‘amber’07 Sanat ve Teknoloji Festivali’ Afişi, 2007, İstanbul
Resim 59. Kurye Uluslararası Video ve Dijital Sanatlar Festivali, Afişi, 2009, İstanbul
Resim 60. CI’18 Plugin Etkinlik Videosundan Bir Görüntü, 2018, İstanbul
Resim 61. Segment#1A Sergi Katalog Kapağı, 2012
Resim 62. Avrasya Tüneli Müzesi’nin Bir Görüntüsü, 2016
Resim 63. Selçuk Artut ve Alp Tuğan, ‘Ephemeral’, 2020
Resim 64. Selçuk Artut, Gözüm Üstünde, 2021
Resim 65. Leonardo Da Vinci: Yapay Zeka Işığın Bilgeliği Cern’den Nasaya’ya İnsanlık ve Metaverse İsimli Sergiden Bir Görüntü, 2022, İstanbul
Resim 66. Andreas Treske - Murat Karamüftüoğlu, ‘Blinkeye’, 2004, Ankara

Resim 67. ‘Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri’ Sergisinde Yer Alan
Resim 68. Japonya Medya Sanatları Festivali’nden Bir Fotoğraf, 2010, İstanbul
Resim 69. Rafael Lozano-Hemmer, Flatsun, 2011
Resim 70. Mülksüzleştirme Ağları Sergisinden Görüntüler, 2013, İstanbul Bienali
Resim 71. Erdal İnci, Tökezleyenler, 2015, İstanbul
Resim 72. Bager Akbay, Robot Şair Deniz Yılmaz, 2015
Resim 73. Dijital Revolution Sergisinden Bir Fotoğraf, 2016, İstanbul
Resim 74. Verum Corpus Sergisinden Bir Fotoğraf, 2018, İstanbul
Resim 75. Hale Tenger, Rüzgârların Dinlendiği Yer İsimli Sergi Görüntüsü, 2019
Resim 76. Parallel Universe Sergisinden Bir Görüntü, 2021, İstanbul
Resim 77. Refik Anadol Makine Hatıraları: Uzay Sergisi, Machine Memoirs v2 Bölümü, 2021, İstanbul
Resim 78. Refik Anadol, Quadrature İsimli Mimari Giydirmesi, 2009, İstanbul

GİRİŞ

Sanat, geçmişten günümüze kadar içinde yaşadığımız dünyanın bir yansıması olarak karşımıza çıkmıştır. Mağara duvarlarına çizilen sanat eserlerinden bugünün yapay zeka ürünü sanat yapıtlarına dek insanoğlu, kendini sanatla ifade etmeye devam etmiş ve edecektir. Geleneksel sanatlarda kabul gören sanat biçiminin, çağdaş sanatlarda uğradığı değişim dikkat çekmektedir. Yaşanan toplumsal olaylar ve teknolojik gelişmeler neticesinde sanat nesnesi duvara asılan ve seyirci tarafından sadece bakılıp, yorumlanan formunun dışına çıkmıştır. Sanatçının fırçası yeni medya sanatında dijital teknolojilere dönüşmüştür. Tablolar yerini etkileşimli süreçlere bırakmış, izleyici de bu etkileşimsel özelliklerle sanat yapıtının üreticisi konumuna evrilmiştir.

Teknolojinin sanatla birlikteliğinden doğan yeni medya sanatı bugün geldiği noktada sanatta yüksek etkileye sahip bir konum almıştır. Örneğin: Parallel Universe (2021, İstanbul) sergisine giden, adeta Van Gogh'a ve Osman Hamdi Bey'e ait eserlerin içinden geçerek bu eserleri deneyimleyen izleyicinin büyülenmemesi mümkün değildir. Buradan hareketle Türkiye'de yeni medya sanatının hangi konumda olduğu araştırılmak istenmiştir. Bu kapsamla; dünya konjonktüründe yeni medya sanatının doğma ve gelişim süreci üzerinden Türkiye'de yeni medya sanatının gelişimi araştırılmıştır.

Tezin başlıca amacı; yeni medya sanatının Türkiye'de ki gelişimini tespit etmektir. Bu nedenle küresel boyutta yeni medya sanatının doğduğu yüzyıl ele alınarak dönemin içinde bulunduğu toplumsal olaylar ile sanat arasındaki etkileşim sorgulanmıştır. Yeni medya sanatına zemin hazırlayan teknik aygıtlardan başlanarak; sanatçıların yaşanan toplumsal olaylarda aldıkları tavır ve kullandıkları medya araçları ile yeni medya sanatına nasıl etki ettiği işlenmiştir. Ardından yeni medya sanatının gelişim sürecinde Türkiye'de bu alanın nasıl ve hangi platformlarda başladığı incelenmiştir. Türkiye'de yeni medya sanatının değişiminde rol oynayan politika, ekonomi, teknoloji, eğitim gibi bağlamlar ele alınmıştır. Tüm bu süreçlerin yeni medya sanatı ile ilişkisi toplanan nitel verilerle örneklendirilerek sunulmuştur.

Araştırmada kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır:

- Toplumsal olaylar sanatı, sanat eserlerini ve sanatçıları nasıl etkilemiştir ?
- Yeni medya araçlarının özellikleri nelerdir ?
- Geleneksel medya ve yeni medya araçlarının farklılıkları nelerdir ?
- Yeni medya sanatı küresel konjonktürde nasıl başlamıştır ?
- Sanayileşme, teknoloji ve bilgi toplumu arasında ki bağ nasıldır ?
- Türkiye'deki yeni medya sanatı nasıl başlamıştır ?
- Yeni medya sanatında ön plana çıkan kurum, kolektif ve sanatçılar kimlerdir?
- Yeni medya sanatının Türkiye'de geldiği nokta nedir?

15. yüzyılda Rönesans ile başlayan siyasi, kültürel, politik, bilim, sanat, mimari ve eğitim alanlarındaki değişmeler, 16. yüzyılda yaşanan reformlar, 17. yüzyılda bilim, sanayi, ticaret ve felsefede görülen büyük gelişmeler ve 18. yüzyılda yaşanan Aydınlanma Çağı ile aklın önderliğinde kurulan düşünme biçimi, birçok icadın yaratılmasına yol açmıştır. Camera Obscura tekniğinden yola çıkılarak 19. yüzyılda icat edilen fotoğraf ve Daguerreotype ise yeni medya sanatının doğmasına zemin hazırlayan temel unsurlardan birisi olarak değerlendirilmiştir.

18. yüzyılın ikinci yarısı ile 19. yüzyılının başı arasında yaşanan birinci sanayi devrimi ve birinci dünya savaşı, her alanı etkilediği gibi sanatı da etkilemiştir. İnsanlık tarihinden itibaren sanatın icrasına, yöntemine ve nesnesine en çok etki eden olgular arasında şüphesiz ki bu unsurlar sayılabilir. Sanayi devrimlerinin kapitalist düzenini ve yaşanan toplumsal olayları eleştiren sanatçılar yarattıkları oluşumlarla bir takım söylemlerde bulunarak sanat nesnesine ve sanat tarihine yön vermiştir.

Duchamp'la başlayan sanat nesnesinin değişen konumu, avangard bir takım oluşumlarla performans gösterilerine dönüşmüştür. Sanatçılar bu dönemde çeşitli kolektifler yaratmış, söylemlerini ve muhalif duruşlarını güçlü bir şekilde sunmuştur. Oluşan sanat hareketlerinde; sanat nesnesinin yaratacağı zihinsel olgular önem

kazanmıştır. Sanatçının düşünme ve üretimine yansıyan bu durum, beraberinde kavramsal sorgulamaları getirmiştir. Yaşanan tüm bu gelişmeler ve teknolojinin etkileri ile yeni medya sanatı bu dönemde kök salmıştır. Tez çalışmasının birinci bölümünde buraya kadar değinilen olay ve durumlar ele alınmıştır.

Dada, performans gibi avangard oluşumlarda bulunan Amerikalı sanatçı Ray Johnson yeni medya sanatının alt dallarından biri olan posta sanatının doğmasında etkili olmuştur. Fluxus manifestosunda yer alan; tüm insanlığın sanata ulaşabilmesi söylemi posta sanatının temelini oluşturmuştur. 1960'larda yaratılan American Standard Code for Information Interchange (ASCII) kod sistemi de yeni medya sanatının bir diğer alt dalı ağ sanatını meydana getirmiştir. Kodlama; yeni medya sanatının güncel konumunda; robotik bilim, yapay zeka gibi yüksek teknoloji içeren birçok sanat yapıtının temelini oluşturmuştur. Bu anlamda yeni medya sanatında büyük önem arz etmektedir. Aynı dönemlerde üretilen taşınabilir video kamera Sony Portapak'ı kullanmaya başlayan Nam June Paik, video sanatını başlatmış ve bu alanda öncü olmuştur. Bilgisayar, kod ve ağ sistemlerinin gelişmesi yeni toplumsal yapıların oluşmasında etkili olmuş; enformasyon süreçlerini hızlandırmıştır. Bilginin daha iyi kullanılmasıyla birlikte gelişen teknoloji sayesinde geleneksel medya araçları yerini yeni medya araçlarına bırakmıştır. Tüm bu çerçeve tezin ikinci bölümünde ele alınmış ve yeni medya sanatı ile dünyada değişen sanat pratiklerinden örnekler sunularak bölüm sonlandırılmıştır. Bu kapsamın ardından yeni medya araçlarının özellikleri ele alınarak tezin üçüncü ve son bölümüne giriş yapılmıştır.

Lev Monavic'e göre yeni medya araçlarının bir takım özellikleri vardır. Bunlar: sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod dönüştürmedir (Winegard, 2019). Everett M. Roger'a göre ise şu üç özellik bulunmaktadır: etkileşim, kitlesizleştirme ve eşzamansızlıktır (Yanık, 2016). Tüm bu özellikler birlikte düşünüldüğünde yeni medya araçlarının geleneksel medya araçlarına göre çok güçlü bir mekanizmaya sahip olduğu belirtilebilir.

İletişim kuramcısı Marshall McLuhan' göre yeni medya teknolojileri sayesinde yaygınlaşan elektronik iletişim, dünyayı küçük bir topluluğa dönüştürmüştür. Küresel Köy kavramı bu düşünceden hareketle yaratılmış bir kavramdır. McLuhan'a göre ayrıca, medya alanı ve kültür arasında bir bağ mevcuttur. Kültür olgusundaki değişim özelliği zamana bağlı olarak gerçekleşmekte ve bu yönü ile süreç içerisinde evrilmesi söz konusu olmaktadır. Kültürün farklılaşması ve hibritleşmesi süzgecinde medya iletişim araçlarının rolü büyüktür. Toplum-kültür-sanat olguları ele alındığında: her bir kavram diğerleri ile çok yönlü bir etkileşim içerisindedir. Sanatçı da bu etkileşimden en çok etkilenenlerden birisi olmuştur.

Yeni medya araçları sanatçının tuvalini, dijital teknolojilere çevirmiştir. Yapay zeka, akıllı uygulamalar, VR teknolojiler, konuşma tanıma sistemleri, robotik kodlama gibi ileri teknolojiler sanatçıların yapıtlarında baş rolde kullanılmaya başlanmıştır. Dünyada çok hızlı gelişim gösteren yeni medya sanatı, Türkiye'de birkaç kişi ve sergi önderliğinde başlangıç göstermiştir.

1970'lerde Türkiye'nin sanat ortamında gözlemlenen oluşumlar, dünyada görülen modern sanat ve sanat kuramlarının sorgulandığı dönemin yansıması şeklinde eşzamanlı olarak gerçekleşmiştir (Yılmaz, 2009, s. 211). 1970'li yıllarda görülen bu hareketlerde yer alan Fisun Onur, mekana yönelik enstalasyon yapan ilk kadın sanatçımızdır. Sanatçının eserleri, sanat nesnesinin sorgulanması ve değişen sanat algısı bakımından önemlidir. Sanatçının, duyulamayan müziği görünür kılma çabası bu sorgulamalara örnek teşkil etmiştir.

Türkiye'de yeni medya sanatına dair ilk girişim İstanbul Teknik Üniversitesi bünyesinde gerçekleştirilen bir sergiyle olmuştur. 'Bilgisayar Sanatı: Ars Intermedia Grubunun Çalışmaları' isimli sergide 1966 yılında Viyana'da kurulan ve alanında etkili çalışmalar sürdürmüş Ars Intermedia grubunun çalışmaları sergilenmiştir. 1970'lere gelindiğinde video sanatının öncü isimlerinden Nil Yalter ile karşılaşırız. Sanatçının eserleri, toplumsal cinsiyet ve feminizm çerçevesinde; kadının kimliği ve yaşam alanındaki konumunu sorgulamıştır. 1964'ten sonra deneysel çalışmalarına başlayan

fotoğraf ve multimedya sanatçısı Teoman Madra ise Türkiye'de video ve bilgisayar teknolojilerini kullanan ilk sanatçılardandır. Teoman Madra'nın yeni medya sanat alanına geçişi 1998 yılında yaptığı 'web n video art' çalışması ile olmuştur. 1966 yılındaki ilk sergiden yaklaşık 30 yıl sonra gerçekleştirilen 'Somut Öngörüler' sergisi, Türkiye'de yeni teknolojiler kullanılarak üretilen sanat eserlerinin ilk örneklerini gösterime sunmuştur. Devam eden süreçte, sanal ortam ve basılı yayın alanında belli başlı gelişmeler görülmüştür.

Buradan hareketle 2000'li yıllara kadar olan süreçte yeni medya sanatının yavaş bir seyirde gelişim gösterdiği belirtilebilir. 2000'li yıllardan sonra ise Nomad, Technê Dijital Performans Platformu, Beden İşlemsel Sanatlar Derneği, Kurye Video Organizasyonu, boDig, RAW vb kurum, kolektif ve birçok yeni medya sanatçısı tarafından yapılan nitelikli çalışmalarla yeni medya sanatına derinlik kazanmıştır. Çeşitli sempozyum, panel, festival gibi etkinlikler de, yeni medya sanatının tanınmasında ve gelişiminde rol oynamıştır. Tezin üçüncü ve son bölümünde tüm bu konu ve olgular örneklerle işlenmiştir. Bu çalışmada özetle:

- 20. yüzyılda yaşanan toplumsal olayların sanata yansımaları,
- Yeni medya sanatının doğmasına zemin hazırlayan dinamikler,
- Oluşan kolektiflerin irdelenmesi ve sanat nesnesinin değişimi,
- Yeni medya araçlarının tanımı,
- Yeni medya sanatının çıkış ve gelişim süreci,
- Sanayileşme ve bilgi toplumu arasında ki bağ,
- Yeni medya araçlarının küreselleşmede ki yeri,
- Dünyada yeni medya sanatı ile değişen seyir,
- Yeni medya sanatının Türkiye'deki oluşumu,
- Türkiye'de yeni medya sanatı çerçevesinde ön plana çıkan kurum ve kolektifler,
- Türk yeni medya sanatçıları araştırılmıştır.

Yeni medya sanatı, sanatın tarihsel sürecinde yaşanan büyük değişimlerin hem etkileneni hem de etkileyeni olmuştur. Bu misyonu nedeniyle çağdaş sanatlar nezdinde ki önemi büyüktür. Yeni medya sanatında; sanatçının, sanat eserinin, seyircinin rolü ve tanımı tamamen değişmiştir. Sanatçı artık sanat yapıtının işçisi, seyirci ise katılımcı rolü ile sanat yapıtının yaratıcısı ve var edeni olmuştur. Sanat yapıtı da bu değişimden etkilenerek biçim değiştirmiştir. Tüm bu değişimlerin sonlandığını söylemek ise mümkün değildir. İçinde yaşadığımız bu dönemde yeni medya sanatının gelişimi dinamik bir biçimde devam etmektedir. Bu durum araştırmanın problemini de oluşturmaktadır. Yeni medya sanatının gelişim sürecinin dünyada ve Türkiye'de devam ediyor olması, nihai bir sonucun elde edilmesine ket vurmaktadır.

1. BÖLÜM
YENİ MEDYA VE SANATININ KÖKENİ

1. BÖLÜM
YENİ MEDYA VE SANATININ KÖKENİ

1.1. Yeni Medya Sanatını Etkileyen Dinamikler

Yüz yıllar boyunca sanat, sonsuz var olma biçim arayışı içinde olması sebebiyle içinde bulunduğu zaman diliminde yaşamaya, hayat bulmaya, topluma fayda sağlamaya çalışmıştır. Sanat, canlı bir organizma olarak; kendini medyumlarda yaratır, geliştirir, sorgular, eleştirir ve yeniden yaratarak döngüyü sonsuz kere devam ettirir. Devinim kendisini yeni bir akım, üslup gibi farklı anlatım biçimlerinde ifade eder ve her biri bir öncekinden etkilenerek birlikte yeniden hayat bulur veya reddederek yeni bir formda döngüye devam eder. Kimi zaman da reddetme ve kabullenme kısmi olur. Böylece sonsuz varyasyonlar ortaya çıkar. Sanatçı ise bütün bu değişim içerisinde, bulunduğu çağdan beslenmiş aynı zamanda değişimi de beslemiştir.

Süreç içerisinde sanatçının varlığı yoksunamaz derecede önem arz eder. Her sanatçı kendi devinimini, birbirinden farklı yöntem ve teknikler kullanarak gerçekleştirir. Devinimin savunduğu idea ve imgelerle sanatçının form tasarısı çeşitlenir. Toplumsal, kültürel, iktisadi ve küresel oluşumların yanı sıra teknoloji de devinimin kendisini etkileyen ve yaratan faktörlerden birisidir. Sanatçıların söylemleri tüm bu etkenlerden bağımsız düşünülemeyecek bir biçimde değişim göstermiştir. Yeni medya sanatçıları da medyumlar arasında kurdukları benzersiz ilişkilerle daha önce var olmamış hibrid medyumlar var etmiştir.

İnsan ve teknoloji ilişkisini irdeleyen sanat biçimi olarak bilinen, çağdaş sanat içerisinde yer alan yeni medya sanatı; kendisini ve olgusunu teknik gelişmelerle var etmiş sanat biçimidir diyebiliriz. Farklı teknikleri içerisinde barındırması ve disiplinlerarası olma özelliğinin biraradalığından dolayı çağdaş sanatların ötesinde bir konumda olduğu düşüncesi mevcuttur. Gelinen bu değerin kökenlerini oluşturan etkenler arasında; yeni medya sanatının içerisinde önemli bir role sahip dijital görüntünün çıkış noktası olarak

fotoğrafın icadı ve buna zemin hazırlayan, katkı sağlayan aygıt-düzenek gibi unsurlar ele alınabilir.

1.1.1. Camera Obscura ve Daguerreotype

İnsanoğlu varlığı boyunca habitatına ve yaşamın kendisine hakim olma, onu ölümsüz kılma arzusu içinde olmuştur. İlk insanlardan itibaren gerçekleştirilen mumyalama geleneği ile bu arzu sanatın, uygarlıkların ve Rönesans'ın etkisiyle zamanla portre ve büstlere evrilerek devam etmiştir. Ortaçağ'da görülen baskıcı yapıdan Rönesans ile kurtulan Avrupa'da skolastik düşünce yapısı özgürleşerek inovatif bir biçim almıştır. Aklın ve bilimin ışında ilerleyen Avrupa; matematik, anatomi, mekanik gibi bilim alanlarında gelişim göstermiştir. Nitekim insanoğlunun yaşama, doğaya egemen olma isteği hiç dinmemiştir. Yeni medya sanatının doğmasına zemin hazırlayan unsurlardan biri olan fotoğrafta; Rönesans sonrasında Avrupa'da ki bilim, teknik ve sanattaki gelişmelerin ışığında insanoğlunun her anlamda doğaya hakim olma, hayatını ve yaşadığı çevreyi anlatma, aktarma güdüsünün bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Fotoğraf, sosyal ve kültürel bir iştahın nihai yanıtı olarak: gerçekliğin daha doğru ve gerçek görünümlü bir temsilini sunmuş, kökleri Rönesans'a kadar dayanan bir ihtiyaca cevap olarak doğmuştur. Ortaçağ zihnine ilham veren manevi evrenin idealize edilmiş temsilleri, giderek artan seküler toplumların amaçlarına hizmet etmediğinde onların yerini, gerçekliği daha gerçekçi bir şekilde tasvir eden resimler ve grafik eserler yer almıştır. 15. yüzyıl ressamları, çizimlerini doğru orantılı hale getirmek amacıyla zihin yerine gözle görülen uzamsal ilişkilerde nesne ve figürler önermek için bir perspektif çizim sistemini ve optik bir cihaz olarak adlandırılan Camera Obscura'yı tasarlamıştır. (Rosenblum, 1997, s. 15).

16. yüzyılda anatomistler, botanikçiler, fizyologlar, fizik bilimciler tarafından yapılan bilimsel araştırmaların sayısının artmasıyla ve görsel sanatlardaki gerçekçi tasvirin desteklenmesiyle birlikte sanatçılar; canlıların iç yapısı ve yüzeysel görünümünün, hava koşullarının, güneş ışığının, atmosferin ve rengin görsel etkilerinin

daha fazla bilincinde olarak tasvir etme kapasitelerini geliştirmiştir (Rosenblum, 1997, s. 16).

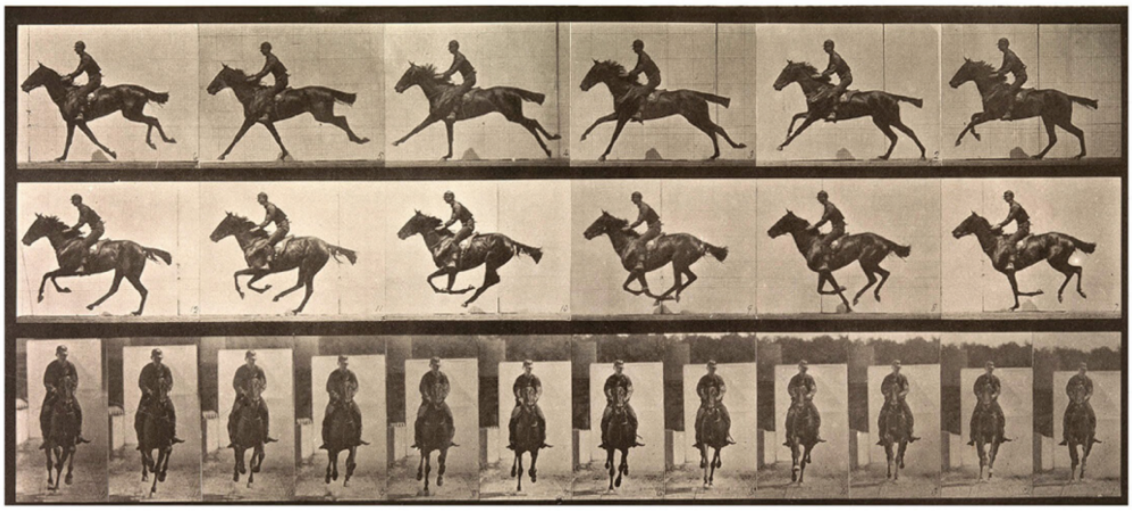
Sanatçılar tarafından tasvirlerinin doğruluğunu arttırmaya yönelik ilgi Camera Obscura'nın yanı sıra başka aygıtların icadına da yol açmıştır. Bu duruma örnek olarak Camera Lucida gösterilebilir. 1807 yılında William Hyde Wollaston tarafından icat edilen Camera Lucida; uzaktaki nesnenin, stant üzerine konumlandırılan prizma ve mercekte oluşturduğu görüntüsünü, ressamın çizim kağıdında görebilmesini sağlayan bir düzenektir (Rosenblum, 1997, s. 192-193).

Karanlık odaya ihtiyaç olmayan bu düzenek sayesinde ressamlar, çizilecek nesne ve çizim alanını aynı anda üst üste görebilmiştir. Görme ve sanat arasındaki aracı işlevi nedeniyle Camera Lucida'da Camera Obscura kadar önem arz etmektedir. Camera Lucida ve Camera Obscura; sanat ve sanatçının en önemli unsurlarından biri olan görüntünün, gerçeklik değerinin korunarak kayıt altına alınmasını kolaylaştıran teknolojinin temellerini oluşturmuştur. İki aygıtta, izdüşümü ve perspektif algılarından kaynaklı sanatta estetik açılımlara yol açmış, fotoğrafın icadına zemin hazırlamıştır.

Fotoğraf üzerine ilk başarılı deneyler 19. yüzyılın ilk yıllarında gerçekleşmiştir. Joseph Nicephore Niepce ve Claude Niepce kardeşler 1816 yılında gümüş klorüre duyarlı hale getirilmiş kağıt üzerinde Camera Obscura'da negatif görüntü almayı başarmış olsa da renkleri ters çevirme ve pozitif baskıya dönüştürme çabaları başarısızlıkla sonuçlanmıştır. 1827 yılında Niepce, Camera Obscura'da bitüm ile kaplı kalaylı bir levhayı kullanarak gerçekleştirdiği sekiz saatlik denemenin sonucunda Le Gras'taki evinden bir görüntü elde etmeyi başarmıştır. Görüntünün oluşmasında maruz kalınan süreyi kısaltma girişimleri onu Jacques Louis Mandc Daguerre ile tanışmasına yol açmıştır. Daguerre'ın kendisinde de, Camera Obscura aracılığı ile kalıcı bir görüntü elde etme isteği olmasından dolayı ikili, 1829 yılında birlikte çalışmak üzere ortaklık anlaşması imzalamıştır. 1833 yılında Niepce'nin ölümünün ardından Daguerre, gümüş iyotla çalışmalarına devam ederek, 1837 yılına geldiğinde civa buharının maruz kalma süresini radikal bir biçimde azalttığını görmüştür. Daguerre, ışığın hareketini sabitleyip

sonlandırmadığı sürece istediği sonuca ulaşamayacağını fark etmiştir. Bu noktada keşfettiği sodyum banyosu ile ışığın hareketini durdurarak kendi adını verdiği tekniği; Daguerreotype'ı icat etmiştir (Rosenblum, 1997, s. 194). Daguerreotype tekniği net bir fotoğraf elde etmenin ilk yöntemi olmuştur.

1827 yılında Niepce tarafından çekilen ilk fotoğraf ve 1837 yılında bulunan Daguerreotype tekniği ile sanatta yeni bir devinimin başladığından bahsetmek mümkündür. Geleneksel resim anlayışının değişiminde rol oynaması, kendinden sonra doğan sanat akımlarını etkilemesi, sanat yapıtlarının üretim tekniklerini değiştirmesi ve dijitalleşmeye yönelik gelişmelerin ilk ayağı olma yönünden ele alındığında yeni medya sanatının kökenlerinin bu dönemlerde oluştuğu belirtilebilir. Fotoğrafın icadından sonraki süreçte hareket halindeki varlıkların görüntüsünün net bir şekilde elde edilmesi de önemli bir diğer gelişme olarak ele alınabilir.



Resim 1. Eadweard Muybridge, 'The Horse in Motion' İsimli Hareketli Fotoğraf Serisi, 1878 (Gür, (2018/3), 479)

Hareketi dondurabilme üzerine Eadweard Muybridge 1870'lerin başında birtakım çalışmalar yapmıştır. Muybridge, hareketli atların net fotoğrafları ondan istendiğinde, John Isaac'tan yardım talep eder. Birlikte hazırladıkları bir düzenekle: 2/1000 saniyelik enstantane ile fotoğraf çekmeyi başarırlar. 'Hayaller Nehri; Eadweard Muybridge ve Teknolojik Vahşi Batı' isimli kitapta Muybridge'in yaşamını kaleme alan Rebecca Solnit

onun hakkında şöyle demiştir: ‘‘Saniyeyi parçaladı ve atomu parçalamış kadar etkili oldu’’. Muybridge, hareket kavramının sorgulanmasında yeni kapıların açılmasını sağlamıştır (Gür, 2018/3).

Fotoğrafçılık tarihinin önemli gelişmelerinden biri olarak sayılan, hareket halinde ki insan ve atları gösteren fotoğraf dizileri ile ilk hareketli fotoğrafın deneyimlenmesi, hareketin tanımını sorgulatarak, hız çağına atılan adımı gözler önüne sermiştir. 1878 yılında hareketli atların görüntüsünün ‘Sallie Gardner at a Gallop’ isimli video olarak gösterime sunulması oldukça ses getirmiştir. Eadweard Muybridge’ın hareketli fotoğrafı bulması, sinemanın doğmasına da katkı sağlamıştır. Böylece sanat tarihinde yeni bir medyum daha yaratılmıştır. Süreç içerisinde yaşanan sanayi devrimlerinin ve teknolojinin gelişimiyle birlikte dijitalleşen medyumlar beraberinde bir takım kuramsal sorunları da yaratmıştır.

Analog fotoğrafların üretim yönünden fiziksel gerçekliğe bağlı bir yapı sergilerken dijital medyumlarda üretilen görüntüler; film, dijitalleşme öncesi fotoğrafçılık ve analog televizyonun maddi olarak mimetik niteliklerinden hiçbir iz olmaksızın algoritmik bilgisayar işleme katmanları aracılığıyla üretilmektedir. Bu olgu beraberinde gerçeklik sorunsalını da yaratmıştır. 1900’lü yılların sonlarını; dijital kayıt ve işleme sistemlerinin fotoğrafın yerini almaya başladığı postfotoğrafçılık çağının şafağı olarak nitelendiren Filozof William Mitchell, fotoğraf sonrası dönemlerde görüntülerin görsel olarak gerçekliğinin ve değerinin sorgulanmaya açık olduğunu savunmuştur (Hansen, 2004).

Tüm bu süreçte teknik buluşlar ve mevcut kurumsal çelişkilerle birlikte yeni medya sanatı deviniminin temellerini 19. yüzyılda atmaya başlamış, günümüze ulaşan ve halen devam etmekte olan çağdaş sanat pratiklerinden olma yolunda ki hızlı ilerleyişini sürdürmüştür. Toplumsal yapının altyapısal unsurları gelişerek değişime uğraması sonucunda; sosyo-kültürel alanları etkilemiş ve günümüz insanı tarafından vazgeçilemez alışkanlıkların doğmasına yol açmıştır. Bu dönem aralığında baş gösteren sanayi

devrimleri toplumun her bir alanında olduğu gibi sanat alanını da etkin bir şekilde değişime uğratmıştır.

1.1.2. Yeni Düzen: Sanayi Devrimleri

Sınırlarının tam olarak çizilemeyişinden kaynaklı: 18. yüzyılın ikinci yarısı ile 19. yüzyılın başı olarak tanımlanan zaman aralığında doğan ilk sanayi devriminden itibaren üretim gücü; insan, hayvan, su ve rüzgârdan makinaya doğru gelişim göstermiştir. İngiltere'de başlayan sanayi devrimi, tüm dünyaya hızlı bir şekilde yayılarak insanlık tarihinin en önemli aşamaları arasında yer almıştır. Dünya genelindeki teknolojik ilerlemeler; buharlı makinaların liderliğinde birinci sanayi devrimi ile başlamıştır. İlk sanayi devrimi diğer adı ile Endüstri 1.0; odun ve kömür üzerinden enerji kaynaklarını üretmiştir. Böylece kömürün buhara dönüştüğü; makineleşmiş endüstri yaratılmıştır. Kâğıt, gazete, kitap gibi iletişim araçları bu dönemde temel araç haline gelmiş ve elektrikli iletişim, telefon vb. ürünler ilk sanayi devriminin sonlarına doğru üretilmiştir.

19. yüzyılın ortalarından sonuna dek Amerika ve Almanya'da başlayan ikinci sanayi devrimi Endüstri 2.0'da, petrol ve elektrikten enerji sağlanmıştır. Buhar gücünden üstün olan bu yeni teknoloji ile beraber makinalar daha da gelişerek, üretimi büyük oranda arttırmıştır. Aynı zamanda demir ve çelik ham maddelerinin gelişmiş kullanımı sonucu demiryolları yaygınlaşmaya başlamış, üretilen ürünlerin uzak pazarlara gönderimi kolaylaşmıştır. Teknoloji devrimi olarak adlandırılan bu dönem de elektrik teknolojisi üst mertebeye taşınmıştır. Sonraki süreçlerde sanayi ve teknolojideki ilerleme iki büyük dünya savaşı ile yavaşlama eğilimine girmiş, birçok ülkede küresel krizler görülmüştür. Sanayi devriminde gelişen ülkeleri vuran ekonomik buhran ancak 20. yüzyılın ortalarından itibaren etkisini kaybetmeye başlamıştır.

1.1.3. Endüstri 3.0; Dijital Teknoloji

Dijital teknolojinin gelişmesi, üçüncü sanayi devriminin başlaması ile söz konusu olmuştur. Endüstri 3.0 hesap makinasından bilgisayara dek uzanan teknolojik aletlerin

çağı olarak geçerken, bir diğer görüşle enformasyon teknolojileri (enformatiğin, sayısal şebekelerin atılımı) çağı olarak adlandırılmıştır. Endüstri 3.0 bilgi teknolojilerinin ve otomasyonun devreye girdiği dönemdir.

Batı Avrupa genelinde yayılan sanayi devrimi süreci, toplumsal faaliyet içerisindeki insan-teknoloji-sanat bağlamını irdelemeyi beraberinde getirmiştir. Sanayi devrimlerinin öncü ülkelerinde, sosyo-kültürel açıdan modern toplumsal faaliyetler ve sanat ilişkisi arasında çeşitli etkileşimler görülmüş; devrimler sonucunda sanayi ürünleri kendilerine yer bulmak için sanatçılara gereksinim duymuştur. İçinde bulunduğu dönemden etkilenen sanatçılar teknolojiyi üstün tutan düşünce ve sanat akımlarına karışmış, kimi sanatçılar ise reddederek farlı devinimler içinde yollarına devam etmiştir.

1.2. Avangard Hareketler

Tüm dünyayı etkileyen birinci sanayi devrimi ve Birinci Dünya Savaşı, sanat alanında avangard hareketlerin doğmasında etkin rol oynamıştır. Sanatın ne olduğu üzerine sorgulamalar başlamış; savaşın kendisinin ve sonuçlarının sosyo-politik, kültürel, iktisadi ve toplumsal yansımaları sanat alanında yeni düşüncelerin, yeni devinimlerin, yeni medyumların doğuşunu hızlandırmıştır. Marcel Duchamp sanatı ile bu etkiyi derinden hissettiren ve kendinden sonra gelen sanatçıları da etkilemeyi başarmış sanatçılardan birisidir diyebiliriz.

Savaşın halk üzerinde yarattığı sonuçlar, sistemin ve burjuva tekelinde ki yönetimin de sorgulanmasına neden olmuştur. Sanayi devriminin kapitalist düzeni; insan iş gücünün makineye dönüştürülmesi sanatçının düşünce ve üretimine yansımıştır. Bu ve benzeri sorunlara dikkat çekmek isteyen farklı disiplinlerden insanlar bir araya gelerek; sanat aracılığı ile muhalif duruşlarını sergilemişlerdir. Dadaizm hem bu yönüyle hem de yeni medya sanatını etkileyen yönüyle ele alınması gereken oluşumlardan birisidir.

Yeni medya sanatının kavramsal ve estetik köklerini oluşturan avangard dada hareketi birkaç Avrupa şehrine yayıldığı 20. yüzyılın ikinci on yılına kadar uzanmaktadır.

Zürih, Berlin, Köln, Paris ve New York'taki dada sanatçıları, Birinci Dünya Savaşı'na neden olan ve kendi kendini yok eden burjuva tavrından rahatsız oldukları için, radikal olarak adlandırılan yeni sanat pratiklerini denemeye koyulmuştur. Bu pratikler 20. yüzyıl boyunca çeşitli biçimlerde ve referanslarda yeniden ortaya çıkmıştır.

Ayrıca Mark Tribe'ye göre yeni medya sanatı, bir düzeyde tamamen yeni olmakla birlikte sanat tarihinde kendiliğinden ortaya çıkmamıştır. Yeni kültürel biçimler, yeni teknolojiler, politik durumlar gibi unsurlardan etkilenerek doğmuştur. Bu anlamda kavramsal köklerinin bağlandığı Dada oluşumunda görülen politik duruş fotomontaj, kolaj, hazır yapım, performans ve politik eylemler gibi birçok Dadaist stratejinin yeni medya sanatında tekrar ortaya çıktığı dile getirmiştir (Tribe & Jana, 2006).

1.2.1. Çağın Travması: Dadaizm

Birinci Dünya savaşı yıllarında oluşan sosyal çöküntüden kaynaklı endüstrileşmeye ve burjuvaziye tepki olarak gelişen dadaizm akımına, Man Ray, Marcel Duchamp, Francis Picabia, Tristan Tzara, Kurt Schwitters, Max Ernst, Roul Housmann gibi isimler katkıda bulunmuştur. Duchamp dada hareketine ilk katılanlar arasında olmuştur. Akım, dadanın merkezi hatta evi olarak günümüzde adı geçen ve şu an çağdaş sanat merkezi olma görevini üstlenen yerde Cabaret Voltaire'de doğmuştur.

1916 yılında Zürih'de kurulan Cabaret Voltaire isimli kabare kulübünde toplanan birçok ressam, sanatçı, şair, felsefeci ve sığınmacı savaş karşıtı tepki eylemlerinde bulunmuştur. Bu isimlerden bazıları; Hugo Ball (Cabaret Voltaire'nin sahibi ve şair), Tristan Tzara (şair, yazar), Marcel Janco, R. Hülsenbeck (ressam, şair), Hans Arp (ressam, heykeltıraş), Vladimir İlyiç Lenin (Sovyet devrimi önderi)'dir (Demirkol, 2008, s. 70).

Cabaret Voltaire'de ki ilk dadaist performans bugünün standartlarına göre oldukça iyi bir performanstır. Neredeyse bir The Beatles'ın konseriyle karşılaştırılabilir. Şüphesiz ki, hiç kimse bu ilk performanstan neler doğacağını öngörememiş ve nerelere kadar

gideceğini kestirememiştir. Cabaret Voltaire'de ki ilk gece hakkında iki nokta dikkate değerdir. Bunlardan birincisi, programın bir bölümünde herkesin kalbinden geçenleri oldukça geleneksel yöntemlerle göstermesidir. İkincisi ise, gecenin ilerleyen bölümünde yaşanan tuhaflık olmuştur: Orta Çağ'dan beri Avrupalılara tanıdık gelen kabare gösterileri gibi, saçma ve anlamsız bir şekilde öfkenin hepbirarada tek bir yerden yükselmesidir (Codrescu, 2009, s. 33).



Resim 2. Marcel Slodki, 'Cabaret Voltaire', Açılış Afişi, 1916 (https://en.wikipedia.org/wiki/File:1916_Marcel_Słodki_Cabaret-Voltaire.jpg, Erişim: 15.04.2020)

Hans Arp dada oluşumu ile ilgili düşüncelerini şu sözlerle açıklamıştır;

> Bizler, 1914 tarihli Dünya Savaşı'ndan tiksindiğimiz için, Zürih'te kendimizi sanata adadık. Uzaklarda silahlar ateşlenirken tüm gücümüzle şarkı söyledik, resim yaptık, kolajlar yapıp şiirler yazdık. Çağın deliliğine çare olsun diye temellere dayanan bir sanatı ve cennetle cehennem arasında yeniden bir düzen kursun diye yeni nesneler düzenini arıyorduk (Albayrak, 2008, s. 57).

1916'da Hugo Ball tarafından yayınlanan manifesto ile dadanın sanatsal bir hareket haline gelmesine karşı durulmuştur. Dadacılar sanatta var olana yeni anlamlar yüklemeye çalıştıkça: tüm estetik değerlere ve hatta kendisine dahi karşı bir duruş sergilemiştir. Bu yönüyle sanata bakış açısını sorgulatan, devrimci sanat formlarını üreten bir hareket olma özelliğiyle ön plana çıktıklarını söyleyebiliriz. Dada ile nesneler dünyasındaki algının da büyük ölçüde değişmesi amaçlanmıştır ve bu amaçla zihinsel süreçlerin durumlara dahil edilmesi ile birlikte imge ve formlar statüsü dönüşüme uğratmıştır.

1.2.2. Hazır Nesne Temsiliyeti



Resim 3. Marcel Duchamp, 'LHOOQ' Mona Lisa'nın Reprodüksiyonu, 1919
(İÜ Sanat ve Tasarım Dergisi. s, 339)

Dadacılar, büyük sanat eserleri üzerinde çeşitli karalamalar yapıp yazılar yazarak, eserlerin sanatsal değerlerinin alt üst olmasına çabalamışlardır. Çoğu zamanda tam tersine

ütü, telefon gibi günlük yaşam nesnelerini çevresinden alıkoyarak yeni bir isim ile ona anlamlar yüklemiş ve bu nesneleri de birer sanat yapıtı olarak sunmuşlardır. Dadacıların hazır eşyayı kullanma biçimleri; 'ready-made' (hazır-yapım) diye adlandırdıkları bir olguyu yaratmıştır. Günümüze dek süregelen bu türün ilk örneklerini Marcel Duchamp ve Man Ray vermiştir. Kimya endüstrisinin ürettiği her boyanın hazır yapım olduğunu dile getiren Duchamp'a göre üretilen tüm resimlerde en nihayetinde 'yardım edilmiş hazır yapıtlar' kategorisinde değerlendirilmeliydi (Sürmeli, 2012, s. 338-340).

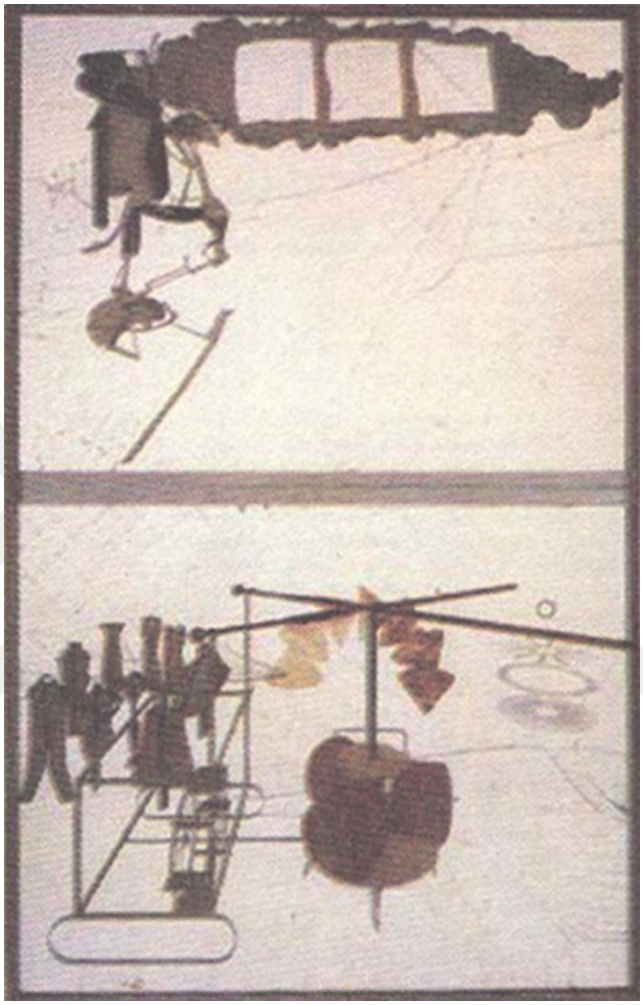
Sanat algısının değişiminde rol oynayan Duchamp, müzeye gönderdiği pisuar ile sanat nesnesinin algılanma biçimini derinden sorgulatmıştır. 'R. Mutt' takma rumuz imzasını attığı 'Çeşme' ismini verdiği pisuar ile bir sergiye katılmak istemesi sonucunda: bunun bir eser olup olmayacağı konusundaki tartışmalar ile kavramsal bir takım sorgulamalar başlamıştır. Duchamp, sanatın yeniden zihnin hizmetine sunulması gerekliliği fikri ile sanat nesnesinin geleneksel sanatlar içerisindeki yerini değiştirmeyi amaçlamıştır.

1.2.3. Sanat Nesnesinin Statüsü

Duchamp'a göre eserin ne olduğundan ziyade ona izleyici tarafından nasıl anlam yüklendiği görüşü üzerinde durulmalıydı. Asıl önemli olanın fikir olduğunu aşılayan endüstriyel pisuar ile insanın yerini alan makinaları, hazır nesne boyutunda eleştirmeyi amaçlamıştır. Böylece sanatta zihinsel süreçler ön plana geçerek, sanat nesnesi araç olarak nitelendirilmiş ve sanat nesnesinin statüsü yeniden biçimlendirilmiştir. Bu noktada Duchamp sanat nesnelerini birkaç başlık altında kategorize etmiştir.

Duchamp'a göre: hazır yapım (ready-made) olarak adlandırdığı nesneler, sanatçı tarafından seçilmek dışında hiçbir değişime ya da biçimlendirmeye uğratılmamış olan ve sanat eseri konumuna yükseltilmiş seri üretim (fabricated object) ürünlerdir. Duchamp bahsettiği hazır-yapım nesneleri yedi sınıfa ayırmıştır; 'desteklenmiş hazır yapım', 'düzeltilmiş hazır yapım', 'taklit edilerek düzeltilmiş hazır yapım', 'yarım hazır yapım',

‘yazıyla değiştirilmiş hazır yapım’ ve ‘iki yanlı hazır yapım’ şeklinde sınıflandırmıştır (Başgelen, 2005, s. 603-605).



Resim 4. Marcel Duchamp, ‘Büyük Cam’ / ‘Bekarları Tarafından Soyulan Gelin’, 1915-1923 (Demirkol, 2008, s.69)

1915 yılında yapımına başladığı, yedi yıl üzerinde çalıştığı ve hiçbir zaman bitmeyeceğini düşündüğü ‘Büyük Cam’ çalışması, Duchamp’ın daha sonra üreteceği hazır yapım çalışmalarına alt zemin hazırlar niteliktedir. Retinal art dediği sadece ‘göze hitap eden’ sanatın ne olduğu sorusunu sormaya başladığı bir çalışma olmasından dolayı da önem arz eder. ilk ‘estetik manifesto’ niteliğinde kabul gören eserin ilginç noktaları mevcuttur. Duchamp, kadın, erkek, aşk ve cinsellik konularında, algı kalıpları dışına taşan materyalleri bir düzlem üzerinde birleştirerek, ‘hayal gücünün yansımalarını’

izleyiciye sunmayı amaçlamıştır. Sanat tarihi profesörü James Housefield'e göre, oldukça dadaist ve anlaşılamayan bu çalışmanın; hem gelinler ve bekarların arzularıyla hem de manzara estetiğiyle eşzamanlı bağlantısı mevcuttur. Manzara temsili, Paris'in parodik ve eleştirel heykele dönüşmüş halidir: mekanik bir formda ve avangard bir yıkıcılıkta onu ele almıştır. Duchamp'ın esere verdiği isimden yola çıkılarak eser değerlendirilirse: bekarları tarafından (insan, ressam, klasik resim sanatı) çırılçıplak soyulmuş doğanın (tabiat ana, kadın), Dadaist eleştirisine, haykırışına benzetilebilir. Duchamp esrin ilk sergisinden sonra camlarının kırılması üzerine ''işte çalışma şimdi tamamlandı'' söyleminde bulunmuştur (Yıldız, 2016, s. 145).

Önceleri fütürist teknikleri çalışmalarında kullanan Duchamp, 1913 yılından itibaren hazır yapım sanayi üretimi araçlar kullanarak sanata karşı bir tutum takınmıştır. 1915'te başlayarak 1923'te bitirdiği 'Büyük Cam' / 'Bekarları Tarafından Soyulan Gelin' yapıtında sanatçı burjuva toplumunu alaya almıştır. Bu yapıt birçok sanat anlayışına (özellikle kavramsal, pop sanatı ve fluxus akımına) öncülük etmiştir (Demirkol, 2008, s. 70). Duchamp, 'Bekarları Tarafından Soyulan Gelin' yada daha kolay diğer adıyla 'Büyük Cam' eserinde; batının gerçeklik algısının dışına çıkmıştır ve soyutlama geleneğinden daha farklı bir noktada duruş sergilemiştir. Duchamp'ın 1913 yılında yarattığı bir diğer hazır yapım ürünü olan Bisiklet Tekerleği isimli yapıtıyla en erken kinetik sanat örneğini yaratmıştır.

1.2.4. Kinetik Sanat

1960'larda başlayan kinetik sanat hareketinin ön-kinetik dönemine baktığımızda: 1913 yılında Duchamp'ın 'Bisiklet Tekerleği' yapıtı ile karşılaşırız. 1920'de ise 'Yükselen ve Duran Dalga' yapıtı ile Naum Gabo'yu görürüz. 1923-30'da Moholy-Nagy 'Işık Mekan Modülatörü' isimli yapıtını, 1927-32 yıllarında hazırladığı 'Mobile' yontuları ile Alexandar Calder'i görürüz (Demirkol, 2008, s. 151).



Resim 5. Marcel Duchamp, ‘Bicycle Wheel’, Desteklenmiş Hazır-Yapım: İskemle Üzerine Ters Olarak Monte Edilmiş Bisiklet Tekerleği, 1913
(Mink, 2013, s.49)

Duchamp’ın Bisiklet Tekerleği isimli yapıtı, desteklenmiş hazır-yapım (assisted ready-made) sanat eserlerinden biridir ve hareket kavramını estetik bir öğe olarak sorgulamamıza imkan veren çalışmasında, geleneksel sanat nesnelerini sorgulatmıştır. Buradan hareketle Duchamp, hazır yapım ürünleriyle birlikte: estetik olanı yok etme düşüncesini beraberinde getirmiştir. Bu eser ile Duchamp’ın; durağan ile hareketli olanı ayrıştırarak kinetik sanatın dinamizmden aldığı gücü yansıtmak isteği söylenebilir. 1960 sonrasında ortaya çıkan diğer sanat akımlarında da bu sorgulamalar devam etmiştir.

1.3. Neo Avangard Gelişmeler

1.3.1. Happening

Dadadan etkilenen happening, sanatçının izleyici önünde bedenini kullanarak gerçekleştirdiği performansa dayalı tiyatral etkinliklerdir. Herhangi bir senaryo olmadan, hiç hazırlanılmadan, birdenbire sanatçının içine doğduğu gibi sürdürüldüğü eylemlerdir. Müzik ve dans haricinde duyu organlarına; tat ve duyu gibi hitap etmeyi deneyimleyen

biçimleri de mevcuttur. En önemli görülen özelliği ise izleyicinin sürece dahil edilmesidir. Uyaranlara karşı izleyicilerin tepki vermesi beklenerek, onların sanat pratiğine dahil edilmesi amaçlanmıştır. Allan Kaprow, John Cage, Jim Dine, Claes Oldenburg, Robert Rauschenberg, Robert Whitman, Carolee Schneemann ve Red Grooms happeningleri ile öne çıkan sanatçılardan olmuştur (Avşar Karabaş & İşleyen, 2016, s. 343). Happeninglerin, fütürizm ve dada ile başladığını söyleyebiliriz. İtalyan Filippo Tommaso Marinetti 1910 yılında ki Tiyatro Rosetti'de düzenlediği gösteri ilk örneklerden sayılabilir.

Happening veya performans sanatının ilk örneklerine bakıldığında Zürih'te ki 'Cabere Voltaire' ile karşılaşırız. 1952'de Black Mountaine Kolej'de müzisyen John Cage'in yaptığı konuşma ve 1954'te Japon Gutai Eylem Grubu'nun Avrupa'da ki gösterisi ile bu sanat zirveye ulaşmıştır. Performans sanatının özü sanatçının önceden yazılmamış bir olayı doğaçlama hareketlerle birlikte tiyatral bir konuşma tarzında sunduğu pratik ile izleyiciyi düşündürmeye sevk etmesidir. Bu eylemlerin yeri belirsizdir herhangi bir yerde hiçbir dekor olmaksızın gerçekleştirilebilir. 1960'lardan sonra birçok eylem sanatçısı gösterileri ile performans sanatını geniş alanlara yaymıştır (Demirkol, 2008, s. 157).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, ekonomik kaos yaşayan Avrupa, emperyal güçlere karşı gelişme stratejisini teknolojik modernleşme hareketi ile belirlemiştir. Teknolojinin benimsenmesiyle birlikte, sanatın anlamı sanatçılar tarafından sorgulanmaya başlanmıştır. Fluxus, bu sorgulamaların yapıldığı bir diğer oluşumlardan birisidir. Orta Avrupa ve Amerikalı avangardlar arasında önem arz eden ve birçok bakımdan dadacı hareketleri canlandırma girişiminde bulunan Fluxus hareketi, 1950'lerde neo-dada olarak karşımıza çıkmıştır. Amerikalı üyesinin fazlaca olmasına rağmen etkinliklerin büyük bir kısmı Almanya'da görülmüştür ve Avrupa başta olmak üzere pek çok kente yayılmıştır. Fluxus'un amacı sanatta devrimsel bir gelgitin yaratılmasını sağlamak olmuştur. Sanat karşıtı (anti-art) düşünceyi irdeleyen yapısıyla dada ile yakından ilişkilendirilmiştir. Dadaizm'deki gibi; sanat, burjuva hastalıklarından kurtulmalıdır anlayışı süregelmiş ve ölü sanattan temizlenme amacı devam ettirilmiştir.

Fluxus, geleneksel sanatta mevcut olan sınırlardan kurtulmayı hedeflemiştir. Ortamlararasılık (intermediality) yöntemini kabullenmiş bir çizgide sanat karşıtlığı sergilemiştir. Bunun sonucunda disiplinlerarası olma özelliği ile ön plana çıkmıştır. Şairlerin, edebiyatçıların, müzisyenlerin, ressamların, heykeltıraşların ve tiyatrocuların bünyesinde çokluk kavramıyla hareket edilmiştir.

1.3.2. Fluxus Sanatçı Kolektifi

1960 ile 1970'li yıllar arasında öne çıkan Fluxus sanatçı kolektifi, toplumsal ve siyasi eylemleri içine alarak sanatsal deneyimlemenin savunuculuğunu üstlenen uluslararası avangard bir gruptur. Bu savunu saflarında; Joseph Beuys, John Cage, Charlotte Moorman, Yoko Ono ve Nam June Paik gibi isimler bulunmuştur. Joseph Beuys'a göre sanat; Duchamp'tan öncesinde sunulan anlamda yücelik terimini içinde barındırmaz. Sanat insani bir eylem olarak insan yaşamı içinde var olur ve ondan beslenir. Bu nedenle sanat, yaşamı yansıtmalıdır hatta sanatın kendisi olmalıdır (Beyoğlu, 2019, s. 36).

1963'te yayımlanan Fluxus, manifestosunda; sanatın tüm insanlar tarafından ulaşılabilir olması gerekliliği dile getirilmiştir. Sadece sanat eleştirmenleri, sanatla ilgilenen kitleler ve profesyoneller tarafından anlaşılmamalıdır (Atalay & Gürses, 2016, s. 626).

Almanya'da başlayarak birçok Avrupa şehrine ve New York'a yönelen Fluxus manifestosuna göre; sanatı, burjuva hastalıklarından ve ölü sanattan arındırmak için devrimci bir akım başlatmışlardır. Avangard yönü bakımından dada ile ortak noktası fazla olan Fluxus'u: ''Avrupa sanatında Courbet, Monet ve Cezanne'dan sonra Modem Sanat'ı katı bir biçimciliğe sürükleyen hatanın düzeltildiği, dünyanın sanat olarak tanımlanamayacak kadar dargörüşlü ifadeden kurtarıldığı an'' olarak tanımlayan Louwrien Wijers, Fluxus sanatçılarını ise yeni çağın azizleri olarak dile getirmiştir. Fluxus sanatçılarından olan John Cage; Fluxus sanatçılarının hazır nesneyi hazır eyleme çevirdiğini belirtmiştir. Ona göre sanatın bir işlevi olmalıydı, sanat bireyin hayata ve

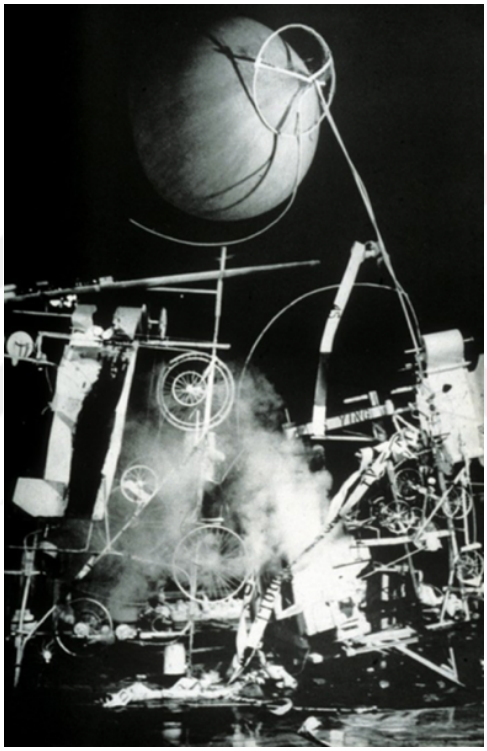
yaşananlara yönelik gözlemlerine yeni bir perspektif yaratmalıydı (Antmen, 2008, s. 203-204).



Resim 6. Joseph Beuys, 'Ölü Bir Tavşana Yapıtlar Nasıl Anlatılır', Performansı, 1965 (Martinez, Demiral, 2014, s.187)

Joseph Beuys'un 1965 Düsseldorf'ta ki 'Ölü Bir Tavşana Yapıtlar Nasıl Anlatılır' isimli gösterisi de sanatın yeni bir şekli olarak karşımıza çıkmıştır. Performansında modern insanın laf anlamazlığı karşışında, ölü bir tavşanın bile ondan daha iyi olduğu görüşünü yansıtmayı amaçlamıştır. Sanatçı eserlerini sosyal heykeller olarak nitelemiştir. Kötüleşen dünya gidişatına, kendisinin de bir parça etkisi olduğunu belirtmiştir. Joseph Beuys, sanat ilgisine rağmen tıp okumuş ardından Kırım'da düşen savaş uçağında derin yaralar almıştır. Köylülerin yaralarını keçe ve yağ ile tedavi etmesi sonucu sağlığına geri kavuşan Beus'un başından geçen olaylar sanatını derinden etkilemiştir. 'Coyote; Amerika'yı seviyorum ve Amerika beni seviyor' adlı performansı bu duruma örnek teşkil etmiştir. Joseph Beuys bu performansı için ''Sadece Coyote'ye odaklanmak istedim. Kendimi yalnız bırakmak ve izole etmek, Amerika'ya dair sadece Coyote'yi görmek... ve onunla rolleri değişmek istedim" demiştir (Martinez & Demiral, 2014, s. 187).

İsviçreli heykelci ve deneysel sanatçı Jean Tinguely'nin çalışmaları da makinaların deneysel performansları niteliğindendir. Jean Tinguely'nin New York'a Saygı isimli pratiğinin kendini var ederken imha etmesi dönemin içinde bulunduğu sanat hareketlerine ve sanatçının özerkleşmesine bir gönderme gibidir. Piyasa tekelindeki sanata, makineleşmiş topluma, toplumu makineleştirmeye karşı duruş sergilerken, estetik değerleri makinenin kendini yok etmesi gibi yok etmeye çalıştığı söylenebilir.



Resim 7. Jean Tinguely, 'Homage to New York' (New York'a Saygı), Heykel, 1960 (https://www.e-skop.com/skopbulten/kaleydoskop-kendini-yok-eden-sanat/4762, Erişim: 29.04.2020)

Jean Tinguely, makineden heykeller yapmıştır ve bu makinalar işlevsizdir. Kendilerini yaratırken aynı zamanda yok etmiştir. Böylece makinelerin amacı, işlevine karşıt bir durum sergilemiştir. Bisiklet tekerleği, banyo küveti, piyano gibi çeşitli hurdalar aracılığı ile oluşturulan 'New York'a Saygı' böyle bir makine özelliğin taşımıştır. 1960 yılında New York Modern Sanat Müzesi bahçesinde çalıştırıldıktan sonra kendi kendini

imha etmiştir (https://www.e-skop.com/skopbulten/kaleydoskop-kendini-yok-eden-sanat/4762, Erişim: 02.04.2019).

1960'larda ki birçok Fluxus sanatçısı; günümüzün önemli uygulama pratiklerini yaratmıştır. Henry Flynt 'kavramsal sanat' tanımlamasını adlandırmış ve öncülük etmiştir. Dick Higgins: Intermedya'ya isim vererek onu geliştirmiş, Nam June Paik: video sanatının doğuşunu sağlamıştır. Fluxus bestecisi La Monte Young ise, minimalist kompozisyon okulu merkezli müziği geliştirmiştir. Fluxus şairleri Jackson Mac Low ve Emmett Wiliams, somut şiir, görsel şiir sanatı da dahil farklı edebiyat ve sanat formlarını yaratmışlardır. Performans sanatı, posta sanatı (mail art) Alison Knowles, George Brecht, Joseph Beuys, Ben Vautier ve Jean Dupuy gibi sanatçılar tarafından çarpıcı bir şekilde etkilenmiştir (Higgins, 2002).

Allan Kaprow'da happening deneylerini geliştiren kişi olarak bilinmesinden dolayı Fluxus'un doğuşunda etkili olmuştur. Kaprow, sanat ve gündelik hayat arasında bir bağ olduğunu düşünmüş; happeningleri de (1950'lerin sonu ve 60'ların başında sanatçılar tarafından düzenlenen tiyatral etkinlikler) gündelik yaşamın kesitleri olarak görmüştür. Gündelik hayatın iletişim teknolojilerinden ve kapital kültürün etkisinden kurtarılan deneyime, bir karnavala dönüştürülmesi gerektiğini savunmuştur. Bunlar bir nevi 'Sitüasyon', 'Détournement' eylemlerdir. Kaprow'un ilk happeningleri ile Sitüasyonist deneyleri aynı zaman diliminde gerçekleşmiştir. Happeningler varoluşsal durumlarını sanat/hayat ile ilişkilendirirken, sitüasyonistler kentsel gündelik yaşamın içindeki devrimle kendilerini var etmişlerdir (Artun, 2010, s. 347).

1.3.3. Anti Estetik Pratikler: Sitüasyonizm

Sitüasyonizm, toplumsal geleneklere ve politikaya karşı çıkmasından dolayı fluxus ile avangard bir bağlantı kurmuştur. Neo avangard dönemde; sitüasyonizm, fluxus, pop art gibi hareketler görmüştür. Aynı zaman dilimlerinde sanatçıların farklı alanlarda deneyimledikleri pratikler ile yeni medya sanatının filizlenmeye başladığından bahsetmek mümkün olacaktır. Bu devinim disiplinlerarasılık kavramının doğuşunu beraberinde getirmiştir. Sanatçı: hem mimar hem tasarımcı hem müzisyen olarak bir

olguya farklı disiplinlerden bakmaya başlamıştır. Guy Debord, Duchamp veya Beuys gibi önemli sanatçılar: 1960'lardaki sanat anlayışının, yeni bir dal- mecra-form olduğunun farkında olarak eylemlerini ve düşüncelerini gerçekleştirmiştir.

1957 yılında İtalya'da bir takım sanatçı, şair, yazar, eleştirmen ve yönetmen bir araya gelerek; iktidarın ve kapitalizmin eleştirildiği sanat kolektifini, Sitüasyonist Enternasyonel'i (Situationist International) yaratmış ve 1968'de Fransa'da ki öğrenci ayaklanması ile isimlerini tüm dünyaya duyurmuştur. Sitüasyonistlerin amacı: bireyin tüm yaratıcılığı ile ortaya konulan 'Kurulu Durum' adını verdikleri pratikleri meydana getirerek, estetik ve politik bir devrim yaratmak olmuştur. Sitüasyonistlere göre bu devrim 'Gösteri Toplumu'na başkaldırarak olabilirdi. Gösteri kavramı; bireyin ihtiyacı olmamasına rağmen ihtiyacı olduğuna inandırıldığı kapitalist sistemin sürekli onu tüketime yönlendirmesidir. Debord'a göre meta, sosyal yaşamı kolonize etmiştir. Bunun kaçınılmaz sonucu ise gösteri toplumunda ki yabancılık olgusudur. Sanatsal bağlamda yabancılık olgusu yaşamın hiçliğidir. İhtiyaç düşüncesinde olan bireyin sürekli olarak bunu edinme gayreti sonucunda tüketime sürüklenmesi, bireyde yaşanılan değerlerin kaybını doğurmuştur. Bireyde oluşan bu duygunun, gösteri toplumu olduğu sürece kendini var edeceği düşüncesi söz konusudur. Debord'a göre ''Gösteri, mevcut üretim tarzının hem sonucu hem de tasarısıdır. Gerçek dünyaya bir eklenti, ona ilave edilen bir süs değildir. O, gerçek toplumun gerçekdışılığının can alıcı noktasıdır'' (Debord, 2006, p. 14).

Sitüasyonistlere göre gösteri toplumunun neden olduğu bu durumlardan kurtulabilmek için 'détournement' e ihtiyaç vardır. 'Détournement' var olan estetik öğelerin daha üstün bir ortamın inşasında kaynaştırılmasıdır, bir nevi propaganda yöntemidir. Böylelikle sanat eserlerinin eskimişliği ve önemsizliği dile getirilmiş sayılır. Buna paralel olarak ticarileşen sanatın gücünü kırmayı sağlayacak olan 'détournement' ile sanat ve hayat, gerçek olanda birleşecektir. Ayrıca Debord'a göre;

> Yaşamın her bir görünümünden kopmuş olan imajlar, bu yaşamın birliğini yeniden kurmanın artık mümkün olmadığı ortak bir akışta kaynaşırlar. Kısmi olarak göz önünde bulundurulan gerçeklik, ayrı bir sahte-dünya olarak, salt seyrin nesnesi olarak, kendi genel birliğinde sergilenir. Genel anlamda gösteri, yaşamın

somut tersyüz edilişi olarak, canlı olmayanın özerk devinimidir (Debord, 2006, p. 14).

Sitüasyonistlere göre ayrıca sanatın Hegelci anlamda pasif bir biçimde seyredilebilir oluşu sanatta aşılması gereken bir konudur. Sanat gündelik yaşamının içinde kendini ne kadar var ederse ve dönüştürürse sanat gerçek anlamına kavuşabilir. Bu nedenle gösteriler, montajlar, kolajlar yaşamdan formlar ile direk yapılır. Sitüasyonist düşüncenin anti estetik pratikler oluşturarak punk gibi farklı açılımlara sıçradığını da belirtilebiliriz.

Sitüasyonistler, sanat tarihinde en devrimci gruplardan biri olarak kabul görmüştür. 1957-72 yılları arasında etkin olan bu hareket akademik ve modernist sanat anlayışına karşı çıkarak onu yok etmeyi amaçlamıştır. Letirist Enternasyonel, International Movement for Imaginist Bauhaus ve Cobra adlı üç grup enternasyonalizm savda bir araya gelmiştir. Sitüasyonist Enternasyonel felsefesi; çevre ve olayların, kolektif örgüt tarafından somut ve kasıtlı bir biçimde yaratılan durumları olarak açıklanır. Bu durumlar yaratılırken birçok insana ve onların iş birliğine gereksinim duyulur. Sitüasyonist Enternasyonal'e göre hazır nesnenin sanatı yok etme düşü artık geçersiz kalmıştır. Hazır nesne, sanatçının yaratma misyonunu çalmaya başlamış ve sonuç itibari ile artık nesne, estetik nesne olarak görülmeye başlanmıştır. Neo-avangardların politika ile uğraşmak yerine hazır nesne ile hesaplaşmaları, sanat kurumlarında: tüketilecek sanat eserlerini üreten bir düşünsel yola girmelerine sebebiyet vermiştir. Sitüasyonist Enternasyonel bu açıklığı yok etmek için sanatı üretme-me yolundan ilerleyerek durumlar yaratmayı istemiştir (Bilginer, 2018, s. 12).

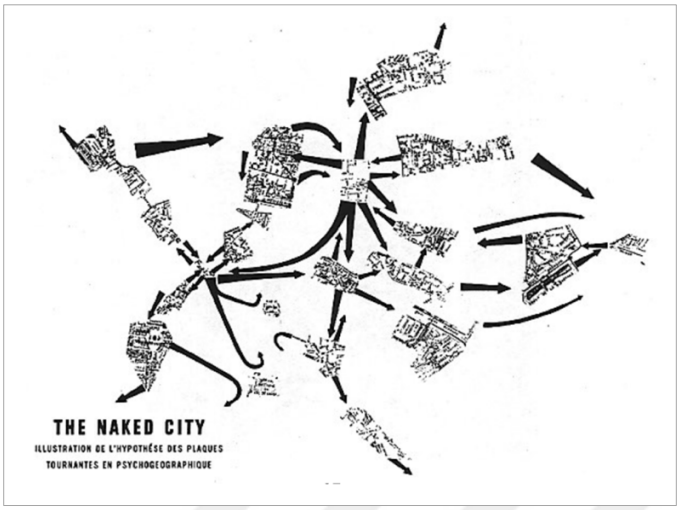
Ana fikirleri: durumların inşa edilmesi olmuştur. Somut bir şekilde o ambiyansların daha üstün bir tutkusal niteliğe bürünmesini amaçlamışlardır. En temel amaç ise hayatın vasat olmayan kısımlarını genişletmek, boş anları mümkün mertebe azaltmak olmuştur. Bu düşünce: üretken güçlerin tekelinde boş zamanların arttırılmasından kaynaklı yaratılmıştır. Yönetici sınıf, burjuvanın şaşırtıcı zevklerinin yan ürünleri ile proletaryayı aptallaştırmasında ve büyük bir sanayi sektörünü geliştirerek devrimci proleteryanın boş zamanını zapt etmekte başarılı olmuştur. Televizyonda

yayınlanan ahmaklıkların çokluğu, Amerikan işçi sınıfının politik bilincinin gelişmemiş olmasından kaynaklanmıştır. En temel sitüasyonist uygulamalardan biri dérive (sapma)'dır. Sapma kavramı önceden yaratılan estetik öğelerin çalınarak değiştirilmesinin kısa anlatım şeklidir. Tüm sanat üretimlerinin daha üstün bir ortam yaratmak adına iç içe geçirilmesini ifade etmektedir. Bu anlamda sitüasyonist resim, sitüasyonist müzik vb kullanımından ziyade bunların sitüasyonist kullanımlarından söz edilebilir (Debord, 2008).

2004 yılı Artist dergisi, sitüasyonist enternasyonel için özel hazırladığı sırasında Alexander Brener ve Barbara Schurz'a röportaj yapıp yapamayacakları sorusuna şu şekilde cevap sunarlar;

> Sanat sistemi tarafından ellenince; bütün entelektüel ve duygusal coşkunluk toza dönüşüyor. Ne harika bir yazgı! Sitüasyonistlerin ilan ettiği gibi: Güncel sanat felç olmuş bir karnaval. Başka bir deyişle gösteriş ve ölü zaman... Ve sanat sistemi S.I.'nın fikirlerini rekupere etmeye çalıştığında onların devrimci anlamlarını öldürmeyi amaçlar. Güncel sanat çevresiyle S.I'i birleştirmek işte bu yüzden olanaksız. Her anlamda olanaksız! S.I'in hazırlanış şekli şöyleydi: kültürel, politik, ekonomik ve sosyal her cephede planlı taciz. Debord'un dediği gibi: güncel sanatçılar Çernobil'den bile daha kötü. Şimdi bu taciz stratejisine her zamankinden daha çok ihtiyaç var. Fakat bunu yapabilecek sanatçılar nerede? Yok böyle birileri. Bu yüzden S.I hakkında bir sanat dergisi sayısı hazırlamak saçmalık. Size tavsiye edeceğimiz tek şey derginizi devrimci bir teorik silaha çevirmek, eğer yapabilirseniz. O zaman S.I'in fikirleriyle çalışabilirsiniz (Bilginer, 2018, s. 14).

Sitüasyonistler tanımlamalarına kesin anlamlar vermiştir: çalıp değiştirme (détournement), dolanma (dérive), birleştirici şehircilik (unitary urbanism), kurulan durumlar (constructed situation), gösteri (spectacle). Erken dönem sitüasyonistler 'durum' yaratmakla ilgilenmiştir. Şehir planlaması ve mimari odağında şehir turları yaparken yaşadıklarını ve bulduklarını kayıt altına alarak farklı deneyimler elde etmişlerdir. Coğrafi çevrenin insan üzerinde bıraktığı izlenimleri incelemişlerdir. Buradan hareketllerinin yansımalarına da psikocoğrafya ismini vermişlerdir (Debord, Enternasyonel, 2008, s. 61-133).



Resim 8. Guy Debord, 'Çıplak Şehir (The Naked City)', Psikocoğrafi Harita, 1957 (Doğan & Doğan, 2018, s.119)

1957 yılında Guy Debord ve Asger Jorn tarafından kolaj ile üretilen harita psikocoğrafya kavramını temsil etmesi açısından önem arz eder. Çıplak Kent ile arzulara, deneyci özgür davranışlara, toplumsal hareketlere, yaratıcılığa yani sanata ve şiire teslim olma durumu ifade edilmiştir. Harita bilgi grafiği olmanın ötesine aşk macerasına ait bir anlatı örneği olarak da görülmüştür. Mekanın bir bağlam üzerinden izlenmesini reddedilerek, mekanı toplumsal pratiklerle eklemişlerdir (Doğan & Doğan, 2018, s. 119).

1.3.4. Performans Sanatının Etkileri

1960'lardan itibaren Duchamp ile başlayan sanatta biçimciliğin, biricikliğin ve geleneksel sanat nesnesinin reddi ile birlikte avangard pratiklerin önü açılmıştır. Düşüncenin önemi, sanatçılar tarafından deneyimlenecek yeni medyumlarda daha da ön plana çıkmıştır diyebiliriz. Bununla beraber sanat alanları arasında ki keskin çizgiler gitgide kaybolmaya başlamıştır. Sanatın biricikliğinin, geleneksel sanat nesnesinin değerleri, doğan yeni sanat hareketlerinde önemini kaybetmeye başladığı dönemlerde; sanatçı sadece sergilenecek olan bir eseri yapmanın ötesinde izleyicinin düşünerek bir çıkarım elde edeceği, çözümleyeceği bir fikir/kavram yaratma yolunu benimsemiştir. Performans sanatında sanatçı izleyicinin önünde o an canlı olarak sunulan ve tekrarı

olmayan pratiği sergilemiştir. Performans sanatı bir diğer adıyla gösteri sanatı var oluş biçimi gereği tüm gücünü kavramsal sanattan almıştır.

Performans sanatında gösterilerin anda oluşması onun özgün tarafını göstermiştir. Gösteri yalnızca seyircinin hafızasında yer edinerek kalıcılık sağlayabilmiştir. Aynı performans tekrarlansa bile içinde farklılıklar olacağı için o da bir öncekinden ayrı bir performansa dönüşmüştür. Performans sanatı bu yönü ile tekrarı mümkün olmayan sanat biçimlerinden birisidir. Kimi zaman sanatçıların performanslarını kayıt altına almak istemeleri performans sanatının varlık amacına aykırı bulunmuştur. Çünkü performans sanatı; sanatın metalaşmasına, yeniden üretilmesine ve kapitalist ideolojiye karşı çıkmıştır. Geleneksel sanatlarda ürünün satın alınabilir nesneye dönüşmesi söz konusu iken performans veya happening pratiklerinde o anın özelliği vurgulanmıştır. Onların asıl amacı sanat tüccarlarının bünyesine girmeyen bir sanat türü ile halka ulaşabilmek olmuştur. Sanatçılar, 1970'lerden itibaren sanatta genelleşen seyircinin sürece hâkim edilmesi tutumundan dolayı özellikle sokakta performans yapmayı tercih etmişlerdir. Sanatçılar, galerilerde sunulan eserleri soğuk bir yapıda izleyen seyirci ile bir bağ kurma yoluna girmişlerdir. Böylece izleyici, zamanını ve dikkatini performansa ayırarak; sanatçının yapıtına ortaklık etme ve ona ayak uydurabilme fırsatını yakalamıştır (Aydoğdu, 2008, s. 6). Bu duruma John Cage'in 4'33'' isimli pratiği ve Yoko Ono'nun Kesme Biçme İşi isimli performansları örnek gösterilebilir.

Perfomans sanatçıları, bir araç olarak seçtikleri bedenleri ile genel bağlamda; cinsiyet, cinsellik, ırk, etnik köken, üreme hakları, kadın-erkek eşitliği, sosyal problemler, politik sorunlar ve şiddet gibi toplumu yakından ilgilendiren problemlere dikkat çekmeyi, düşündürücü mesajlar iletmeyi amaç edinmiştir (Avşar Karabaş & İşleyen, 2016, s. 347). Bu bağlamda; performans sanatında beden, sanat nesnesi olarak konumlanmıştır. Sanatçının bedeni ile istediği ölçüde oynayabilmesi, bedenini tüm şeffaflığı ile sunabilmesi, izleyiciyi şaşırtması onu kendine adapte etmiştir.

Besteci John Cage ise ses ve görüntü düzlemi üzerinden seyirciyi pratiklerine dahil etmiştir. Ses boyutunu tecrübe etmek ve onu duyumsamayı önemseyenlere asıl

sessizliği dinmelerini tavsiye eden Cage, pratiklerinden birinde; konser dinletisine giden seyircinin, başlatılmayan müzik dinletisi sırasında söylenmelerini, ortamda oluşan gürültüyü ve tüm ses kirliliğini kayıt altına alır. 4'33'' ismiyle öne çıkan pratiği sesin önemine dikkat çekmeyi amaçlamaktadır (Görenek B., 2016, s. 1-16). Müzik dünyasında sese verilen önem kadar sessizliğinde aynı değeri görmesi savını ve yüzleşilmesi gereken gerçekliği savunan sanatçı bu düşüncelerden hareketle tasarladığı dört dakika otuzüç saniye süren pratiğinde piyanist David Tudor piyanoya oturur ve her bir parçanın çalınması gereken sürede piyanist sadece kronometreyi açar ve kapatır. Üç kez tekrar edilen bu eylem sonunda tutulan kronometre verisi dört dakika otuzüç saniyeyi gösterir. Pratiğin ismi kronometrenin gösterdiği bu sayısal veri olarak belirlenmiştir. Piyano üzerinde duran nota sayfaları ise boş bırakılmıştır. Konsere giden seyirci; izleyici olmayı planlarken, pratiğin kendisi konumuna dönüşmüştür. Hatta üreticisi ve yaratıcısı durumuna da geçtiğini söyleyebiliriz. Aktif olarak pratiğe katılan seyircinin üretimi ve tüketimi aynı anda gerçekleşmiştir.



Resim 9. John Cage'in 4'33'' İsimli Pratiği, 1952
(www.youtube.com/watch?v=JTEFKFiXSx4, Erişim: 14.11.2021)

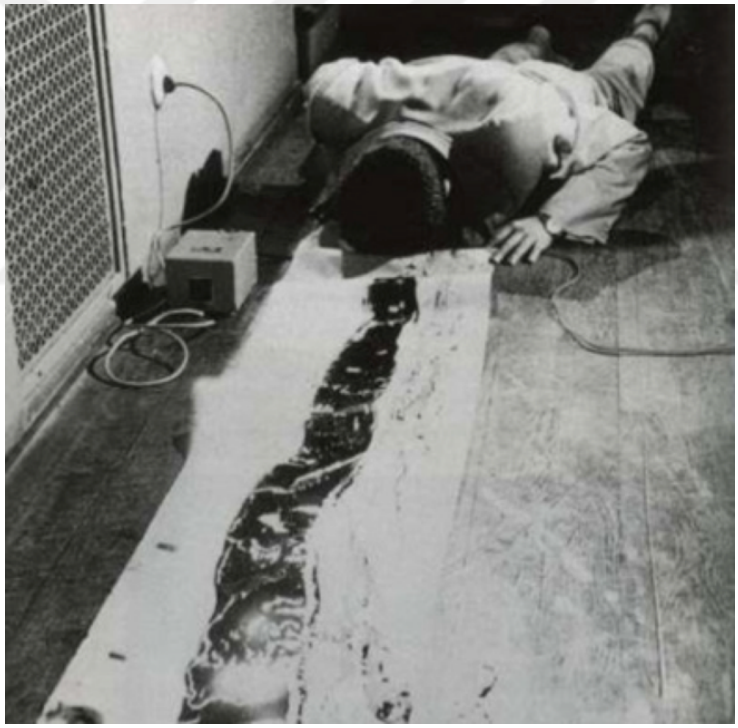
Yoko Ona ise Kesme Biçme İşi isimli gösterisinde izleyicinin önüne çıkarak onlara verdiği makas ile üzerindeki kıyafetleri kesmesini beklemiştir. Seyirci bu durumu şaşkınlıkla karşıladıktan bir süre sonra, makas yardımı ile sanatçının üzerindekileri kesmeye başlamıştır. Ono, bu esnada hareket etmeyerek sabit kalmış; izleyicinin performansına müdahale etmesine izin vermiştir. Böylece sanat nesnesi olarak beden, sadece izlenilmesi gereken bir yapı değil: müdahale edilebilir, değiştirilebilir bir olguya dönüşmüştür.



Resim 10. Yoko Ono, 'Kesme Biçme İşi', Kyoto, 1964,
(Martinez & Demiral, 2014, s.188)

Ono, izleyicinin istilacı davranışlarını; "İnsanlar bende beğenmedikleri parçaları kesiyorlardı. Sonuç olarak beni temsil eden sadece benim içimde olan taş kalmıştı ama onlar hala tatmin olmuyorlardı ve taşın içinde olmanın ne demek olduğunu bilmek istediler" (Martinez & Demiral, 2014, s. 188) şeklinde açıklamıştır. Kendini taşa

benzetmesi, ‘yaşayan heykel’ görüşüne bir gönderme olarak değerlendirilmiştir. Performans sanatçıları, sanatın kabul görmüş sınırlarına ve sınır algısına başkaldırır pratiklerinden taviz vermemiştir. Kore asıllı performans sanatçısı Nam June Paik bu sınırları sorgulayarak, sınırları çizenleri de sorgulama yoluna gitmiştir. Robert Morrise adadığı ‘Düz bir çizgi çek ve onu takip et’ adlı performansı bu bağlama örnektir. Paik, kafasını, kravatını ve ellerini mürekkepli domates suyunun bulunduğu kovaya daldırdıktan sonra yere serili uzun bir rulo kağıdın üzerinde kendini sürüklediği performansı; sanatın nasıl icra edildiğinin, nasıl sergilendiğinin, kabul durumunun ve sınırlarının sorgulandığı bir dönemin kapısını aralamıştır (Martinez & Demiral, 2014, s. 188).



Resim 11. Nam June Paik, ‘Düz Bir Çizgi Çek ve Onu Takip Et’, Performansı, 1962 (Martinez & Demiral, 2014, s. 188)

Performans ya da Happening (oluşum) türünde ki pratikler, müze ve galerilerdeki fiziki ve ideolojik kısıtlamaların dışına çıkarak; tüm açık alanlarda izleyicinin zihinsel yapısını sürece dahil etmesi bakımından ‘kavramsalcılığın’ sınırları içerisinde görülebilir. Bu süreçte sanat eserinin biricikliğine, kalıcılığına ve maddi değerini oluşturan yönlerine:

bir nevi sanat piyasasına tepkide bulunulmuştur. Kavramsal sanatçılar pratiklerinde fotoğraf, belge, harita, video gibi materyaller kullanarak sanatın tanımını ve biçimini sorgulamıştır. Bu devrimin öncüsü: 1910'larda hazır nesne olgusu ve özellikle 'Çeşme' isimli başyapıtı ile Duchamp'tır. Wolf Vostel ise Paris'teki 1968 olaylarını fluxus perspektifi ile 'en büyük Happening' olarak belirtmiştir. Sanattaki en büyük değişim 20. yüzyıl ortasından itibaren, nesneye olan gereksinimin tartışılmaya başlanmasıyla olmuştur. Bu düşüncenin ön plana getirildiği sanat pratiklerinde: ürünü olan yapıtların maddi konumu ve biçimi önem arz edecek şekilde değerini yitirmiştir. Önceleri 'Düşünce Sanatı', 'Enformasyon Sanatı' gibi isimlerle anılmış ancak Sol Lewitt'in 1967 yılında yayımlanan 'Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar' adlı dergi yazısında: 'Kavramsal Sanat' başlığı, aynı zamanlarda oluşan hareketlerin kendini ifade edebildikleri genel bir terim olarak karşımıza çıkmıştır (Antmen, 2008, s. 194-206).

Öte yandan televizyon ve diğer görüntü kanaları gibi modern elektronik ortamların çoğu görsel ve etkileşimli pratiklerin temelleri performans sanatı ve benzeri oluşumlara dayalıdır. Bu alanlarda sanat pratiklerini gerçekleştirenler elektronik ortamlarda; ilk olarak videoda daha sonra dijital teknoloji dünyasında sanata ne ekleyebileceklerini düşünen ilk insanlar olmuştur. Bu yönü ile performans sanatının gelişiminde katkı sağlayan sanatçıların birçoğu artık yeni medya içerisinde kendilerini var etmiştir. Teknolojinin yaygınlaşmasından da önce fluxus ve posta sanatı (mail art) gibi sanatsal dışavuruma elverişli hareketler bünyesinde multimedya, interaktivite gibi konularda düşünceler üretilmiştir (Gere, 2018, s. 95).

Bu bağlamla; İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra değişen sanat algısı ile beraber sanatçı, kendinin ve sanatının varoluş nedenini sorgulama yönünde düşünür olmuştur. Ürettiği ürünün niteliğini ve niceliğini, sanatı kimin ve ne için icra ettiğini, sanat yapma şeklini, izleyicinin bu süreçte nasıl rol oynayacağını, sanat ile içinde bulunulan sosyo-kültürel-politik yapının sanata yansımasını detaylıca sorgulamıştır. Avangard hareketlerin savları sadece o günün sanat felsefesini değiştirmekle kalmamış, bugünün sanat dünyasına da etki etmiştir. Sanatın kavramsal süreçleri kendini önceki dönemlere göre daha çarpıcı kılmıştır. Sanatın estetik değerleri galeri duvarında sergilenecek olan

nesneye yüklenmekten öteye geçmiştir. 1950'lerden itibaren genel sanatçı eğilimi; ulaşılabilir sanatı hayatın içine ve topluma yakınlaştırmaya çalışmak olmuştur. Keskin sınırlarından kurtulmaya başlayan sanat, izleyiciyi sanatı deneyimlemeye teşvik etmiştir. Çevre ve toplum bilinci ile gelişen sanat algısı da, Çağdaş sanatın tohumlarını ekmiştir. Tüm bu süreçlere teknolojik gelişmeler eklendiğinde sanatçının nesne ve toplum arasında kurduğu yapı farklılaşarak evrilmiştir. Sanatta değişen algı ve anlamlandırma sürecinde sanayi devrimleri, akabinde gelişen teknoloji ve iletişim araçları sanata yeni bir bakış ve yorumlama biçimi kazandırmıştır.

Yeni medya sanatında etkin rol alan izleyicinin bugün sahip olduğu konumu; radikal söylem ve eylemlerde bulunan sanatçılar tarafından temellendirilmiştir. Geleneksel sanatlar içerisinde pasif rol alan seyircinin, avangard hareketlerle birlikte aktif konuma geçerek statüsünün değişime uğradığı görülmüştür. İzleyicinin sanat nesnesine sadece uzaktan bakarak onu anlamlandırma üzerine kurulan varlığı; sanatın sorgulanmasıyla ve sanat nesnesinin değişime uğramasıyla birlikte tamamen yeniden yaratılmıştır. Yeni medya sanatının taşıdığı en önemli özelliklerden biri olan etkileşimsellik özelliği; dada, sitüasyonist ve happening gibi oluşumların çıktısıdır. İzleyici, seyirci modundan uzaklaşarak sanat pratiklerinin içinde onu başlatan kurgulayan, değiştiren ve sonlandıran olarak yer almaya başlamıştır. Seyircinin süreci yönetme olgusunun bir sonucu olarak bugün geldiği katılımcı rolü, yeni medya sanatında teknolojinin varlığı kadar etkin ve etkilidir.

2. BÖLÜM
YENİ MEDYA VE SANATI

2. BÖLÜM
YENİ MEDYA VE SANATI

2.1. 20. Yüzyıl Geç Dönem Yeni Medya Sanatı

1940'lı yıllar sibernetik bilimin başlangıcını oluşturmuştur. Amerikalı Norbert Wiener, iletişim ve kontrol sistemlerine dair olan işleyiş için bu ismi yaratmıştır. Wiener'in teorileri, kendisinden sonra oluşan sanat pratikleri içerisinde dijital türde çalışan sanatçılara ve araştırmalara dayanak gösterir niteliktedir (Akten, 2008, s. 9). Wiener'a göre içinde yaşadığımız çağa 'Sibernetik Çağ' ismini verenler de vardır. Sibernetik kelimesi, Yunanca 'Kybernétes' yani gemi kaptanı (dümenci) sözcüğünden gelmektedir. Sibernetik bugünkü bilimin, tekniğin ve 20. yüzyılın felsefesidir. Genel olarak sibernetik, canlılardaki sinir sitemini bilgisayar bilimine uyarlamaya çalışmaktadır (Wiener, 1982).

1946 yılında Pennsylvana Üniversitesi'nde dünyadaki ilk dijital bilgisayar 'Eniac' üretilmiştir ve cihaz neredeyse tüm odayı kaplar nitelikte bir büyüklüğe sahiptir. 1951 yılına gelindiğinde ise 'Univac' ismini taşıyan 'ticari olarak elde edilebilir dijital bilgisayar' patentine sahip sayısal ve metinsel bilgi işlem becerisi bulunan ilk bilgisayar üretilmiştir (Akten, 2008, s. 9).



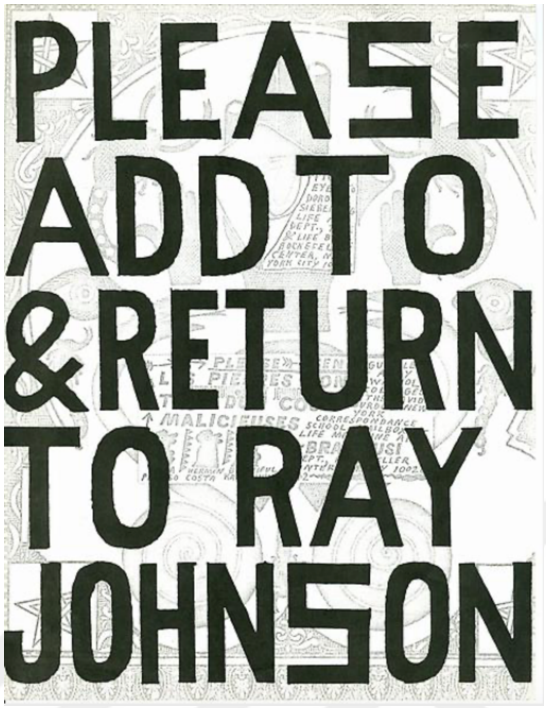
Resim 12. 'Univac', Ticari Olarak Elde Edilebilir Dijital Bilgisayar, 1951
(Akten, 2008, s.10)

2.1.1. Posta Sanatı

Sanat hareketleri içerisinde belki de interaktif iletişim ile en çok ilgilenen grup Fluxus olmuştur. Hareketin altında yapılan çalışmalarda alıcı ve verici katılımı neredeyse her zaman olmuştur. Fluxus aynı zamanda iletişim ve ilgili sistemlerle birbirine bağlı bir dünyanın da yansımasıdır. Akım uluslararası boyutta olma özelliği ile birlikte hiçbir ülkenin kimliğiyle de ön plana çıkmamıştır. Çalışmalarında posta ve diğer iletişim kanallarını kullanmaları telekomünikasyona duydukları ilgiyi açıkça göstermektedir. Uluslararası olmalarından dolayı fikir alışverişlerini posta sistemleri ile yapmaları, onu bir süre sonra sanat yapmaya dönüştürmüştür. Filliou, Ben Vautier, Ken Friedman, Robert Watts, Nam June Paik ve Dick Higgins gibi sanatçılarla birlikte diğer Fluxus sanatçıları, 1950'lerden itibaren kartpostal ve benzeri diğer materyalleri kullanmışlardır. Belki de posta sanatının en eksiksiz örneği Fluxus sanatçılarının meslektaşı ve pop sanatçısı Ray Johnson'dır (Gere, 2018, s. 96).

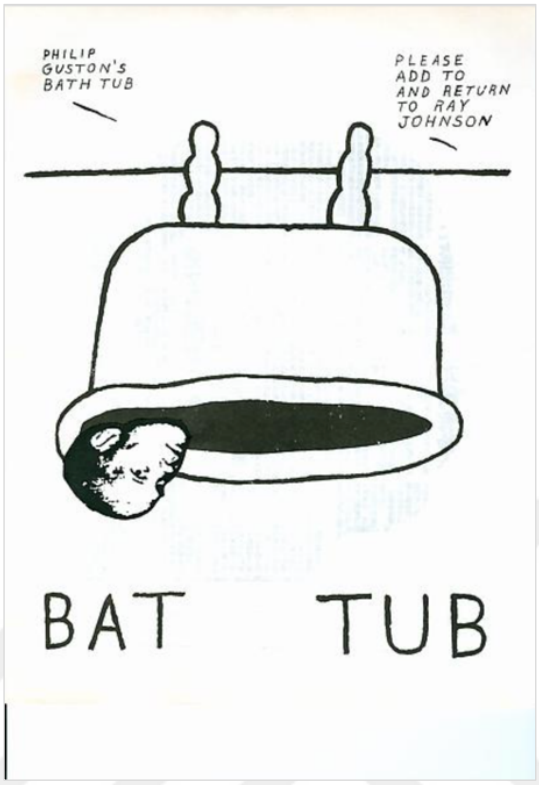
1950'larda fluxus hareketinden gelişen posta sanatı (mail art): katılımcının elektronik posta yoluyla pratiğini gerçekleştirmesidir. Posta sanatının bir diğer adlandırması yazışma sanatıdır. Uluslararası biçimde işleyişinden ötürü, sanatta sınırları kaldırmıştır. Posta sanatında sanat nesnesi; farklı tekniklerle üretilen, ister dijital ister klasik yöntemlerle fark etmeksizin, sanat ürünlerinin posta yoluyla iletilirken aldığı boyuttur. İstediği her objeyi ve tekniği kullanabilme özelliğinden dolayı sanatçısına özgür bir olan sunmuştur.

Bilinen ilk iletişim ağını kuran Ray Johnson, posta sanatının öncüsü, babası olarak kabul edilir. Sanatçı ünlü kişi ve sanatçılardan oluşan ağına; kendisine bir eser ile dönüş yapmalarını istemesi ile posta sanatının önemli etkinliklerinden birini başlatmıştır diyebiliriz. Sanatçıların bu çağrıya verdikleri çeşitli dönüşler: bugün her biri maddi açıdan yüksek değerlere sahip işler olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim 13. Ray Johnson'ın Mail Çağrısının Afişi
(http://www.rayjohnsonestate.com/art/from-ray-johnson/works/, Erişim: 27.04.2020)

Ilgım Veryeri Alaca'nın, Posta Kutusunda Sanat adlı yazısı ile posta sanatına dair şu yorumlamalarda bulunabiliriz; Marcel Duchamp, Kurt Schwitters ve İtalyan Fütüristler posta sanatının öncüleri sayılır ancak uluslararası boyutta tanınması 1960 Fluxus hareketleri, Gutai Grubu ve Roy Johnson'ın çalışmaları ile olmuştur. Sanatçının oluşturduğu mail ağı, New York Correspondance School (NYCS) olarak anılmıştır. 1970 Correspondence Art, 1971 Paris Bienali, 1972 Omaha Flow Systems posta sanatının sergilendiği etkinliklerdir. Bir maille başlatılan çağrıya cevap olarak gönderilen posta iletileri kimi zaman elemeden geçmeden kabul edilerek sergiye sunulmuştur. Posta sanatı özü itibari ile mütevazi ve kişisel özellikler barındırmıştır. Mütevaziliğine karşın bir o kadar da güçlü yapısı, onun dünya çapında birçok kişiyle sanat yapabilmesinden doğmaktadır. Ansızın posta kutusundan çıkan sanat yapıtı ile alışılagelmiş geleneksel sanat anlayışına benzemeyen yapısı küçük bir zarfın gücünü gösterir niteliktedir.



Resim 14. Ressam Philip Guston'un Ray Johnson'a Gönderdiği Çalışması (http://www.rayjohnsonestate.com/art/from-ray-johnson/works/, Erişim: 27.04.2020)

Fluxus manifestosundaki sanatın tüm insanlığa ulaşabilir olması durumu posta sanatının temelini oluşturmuştur. Posta sanatının her yere gidebilme özelliği mevcuttur ve sanatçı tarafından gönderilmesinde maddi kolaylıklar sunmuştur. Ken Friedman posta sanatını dört dönemde açıklamıştır. İlk dönem; 1950'lerin başından 1960'ların ortalarına kadar süren ve özel olarak gördüğü dönemdir. Bu dönem postaların türlerine göre kendi belirgin özelliklerini oluşturduğu şekli ile öne çıkmıştır. Ken Friedman kendi çalışmalarını da bu döneme indirgemiş ve ilk dönemin günümüzde de hala etkisini gösterdiğini belirtmiştir. İkinci dönemi; topluma açılan dönem olarak açıklamıştır. Bu dönemde; 'Başka Bir Şey Haber Mektubu' ile başlayan ve devamında 'Bir Sene Bir Adam Şovu', 'Çalışma Aşamasında', 'Omala Akış Sistemleri' isimli pratikler gerçekleşmiştir. Fiedman'a göre sözü geçen pratikler ikinci dönemin radikal sürecinin ve deneysel tarafının bir göstergesidir. Üçüncü dönemi; Tom Albright sayesinde posta sanatının geniş kitlelere yayıldığı dönem olarak kategorize etmiştir. Dördüncü dönem ise

tüm dünya sanatçılarına ulaşıldığı dönem özelliğindedir. Bu dördüncü ve son dönemde posta sanatında sonsuz bir ağ oluşturulmuştur (Atalay & Gürses, 2016, s. 630).

1976'da Studio Levi, Madrid'de posta sanatı sergisi düzenlemiştir. Bundan iki yıl sonra yine Madrid'de 21 Ekim- 8 Kasım 1978 tarihleri arasında 'Negro Sobre Blanco' düzenlenmiştir. Bu tarihten sonraki önemli birkaç posta sanatı pratiklerini şu şekilde sıralayabiliriz;

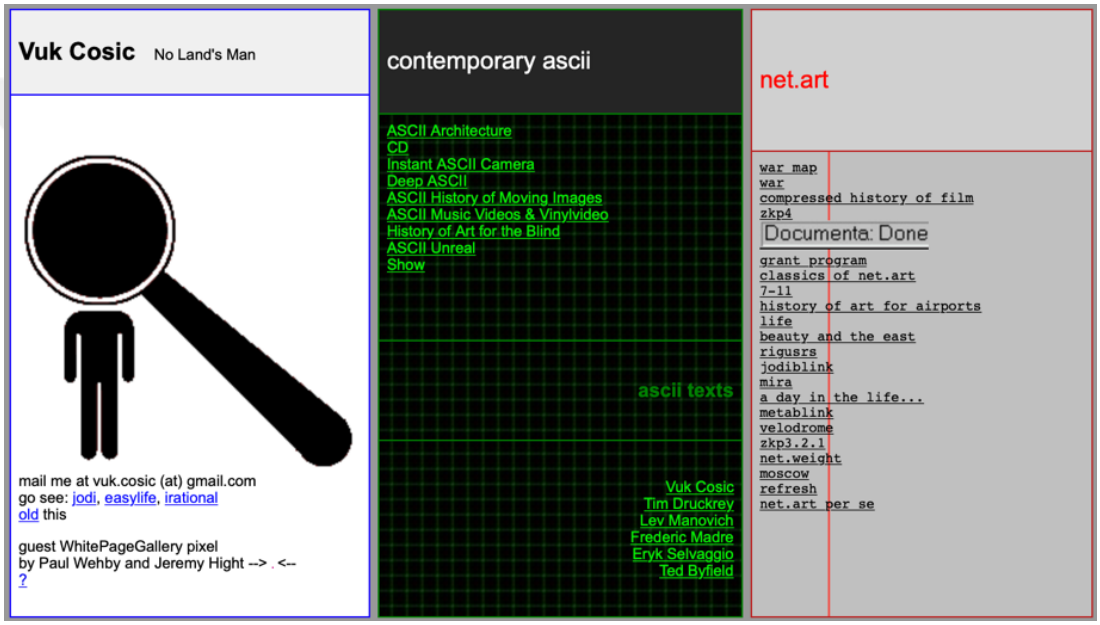
-La Mail Art Come Possibilita di Alternativa, Mantua Mail´78, 1978, İtalya- Parma
-Libros y no libros de ALLA, experimentales y marginales, 1979 İspanya- Madrid
-Objetos Muestra Internacional, 1980 İspanya – Madrid
-Exposició de Tramesa Postal/Mail Art Exhibition, 1980 Envia' ns el teu joc, 1981, İspanya- Girona
-Desarrollo en el Mediterráneo, 1982, İspanya- Barselona
-7a Bienal de Arte de Pontevedra, 1983
-I Bienal de Arte Postal, 1983
-Piedra Lunar, 1984
-Art Postal – Epcy Art, 1987, İspanya-Toledo
-II Bienal Internacional de Electrografía y Copy Art, 1988, İspanya-Valensiya
-Arte, comunicación, estructura alternativa, 1989, İspanya- Barselona
-Transfiguracionesi 1991, Amerika Birleşik Devletleri- New York
-I Muestra Internacional de Mail Art Reciclado, 1992
-P.O.BOX, 1995, İspanya- Barselona
-Contra la Pena de Muerte, por la libertad para Mumia, 1997, İspanya-Barselona
-Encuentros Incongruentes, 1998 (Eterna, 1994-1999).

Posta sanatının ilk dönemine karşılık gelen 1960'lı yıllarda icat edilen American Standard Code for Information Interchange (ASCII) kod sistemi de yeni medya sanatının temellerini oluşturmuştur.

2.1.2. ASCII Sanatı

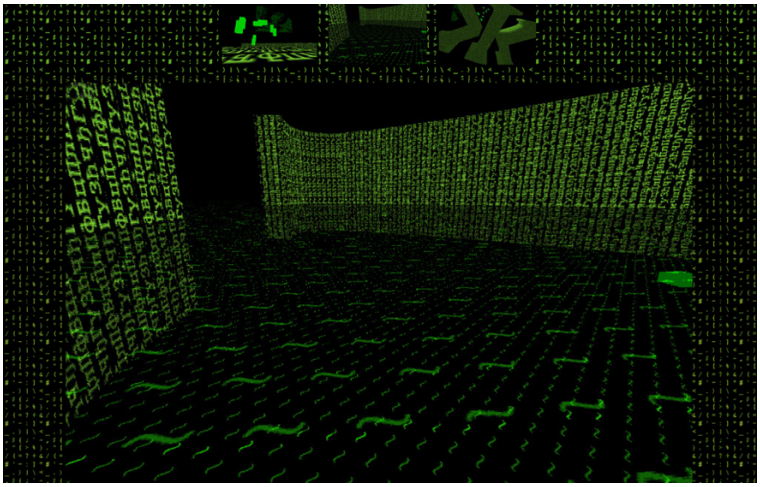
1963 yılında American Standard Code for Information Interchange (ASCII) kodlama sistemi icat edilmiş; bu kod sisteminin adı Türkçe'de Amerikan Standart Kodlama Sistemi olarak karşılık bulmuştur. Latin alfabesi kullanılarak oluşturulan

sistemde bilgisayar üzerinde gördüğümüz her karakter, harf ve rakamın bilgisayar dilindeki ifade edilme biçimidir. Bilgiyi bilgisayarda temsil etmek amacıyla kullanılmıştır. Yeni medya açısından bakılırsa; iki önemli özelliğinin olduğunu söylemek mümkündür. İlk olarak; Amerikan Standart Kodlama Sistemi günümüz bilgisayarlı bilgi sistemlerinin başlangıcını oluşturmuştur. Bu yönü ile teknoloji bağlamında önem arz eder. Bir diğer önemli özelliği ise; yeni medya içerisinde bir sanat türü olarak varlığını mümkün kılmıştır.



Resim 15. Vuc Cosic, Web Site Görüntüsü
(http://www.ljudmila.org/~vuk/ Erişim: 28.04.2020)

ASCIII Art ya da ASCII Sanatı adını aldığı kodlama sistemi aracılığı ile yapılan çalışmalar bilgisayarlı sanat biçimlidir. ASCII kodlama sistemi üzerinden sanat amacı ile üretilen her ürünün yeni medya sanatına dahil olduğunu söyleyemeyiz. Bunun için yeni medya sanatı özelliklerini barındırması gereklidir. Ancak farklı sanat dallarında da kendine yer bulduğunu belirtebiliriz. Günümüz sanatçıları tarafından farklı sanat yapıtlarında görsel unsur olarak kullanılmıştır. Bu alanda önemli çalışmaları ile ünlenen sanatçı Vuk Cosic'tir. Sanatçı, video ve çeşitli görüntülerini ASCII kodlama sistemini kullanarak oluşturmuştur.



Resim 16. Vuk Cosic, 'Unreal' İsimli Kod Görüntüsü
(http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/ Erişim: 28.04.2020)

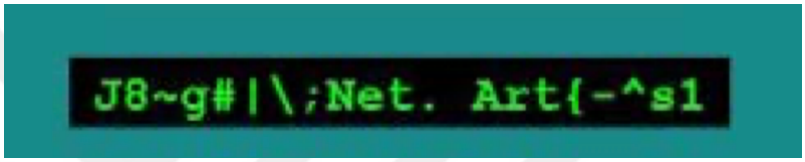
Vuk Cosic, 1995'den beri Net.art olarak tanınan bir grup sanatçıyı ifade eden sanatçı grubunda önemli bir yere sahiptir. Hareketli ASCII, sesli ASCII ve kamera ASCII, 3D ASCII ve benzeri türlerde deneysel çalışmalar yapmıştır. Vuk Cosic aynı zamanda yeni medya sanatları içerisinde Net.art türünün öncülerinden sayılmıştır.

2.1.3. İnternet Sanatı

Teknoloji alanında öncü olma düşü Amerika'da, Savunma Bakanlığı'na bağlı 'İleri Araştırma Projeleri Ajansı (ARPA)'nin meydana gelmesine olanak sağlamıştır. 1969 yılına gelindiğinde aracılığı ile oluşturulan ARPANET olarak isimlendirilen ağ yaratılmıştır (Akten, 2008, s. 10). Zamanla kurum, kuruluşlara ait bir ağ sistemi olmaktan çıkan bu ilk ağ sisteminin günümüz internet yapısının temellerini oluşturduğunu belirtebiliriz. Yaygınlaşan ağ sonucunda iletişimin ve veri alışverişinin tüm dünyaya yayılmayası açısından Arpanet'in önemli bir dönüm noktası olduğunu söyleyebiliriz.

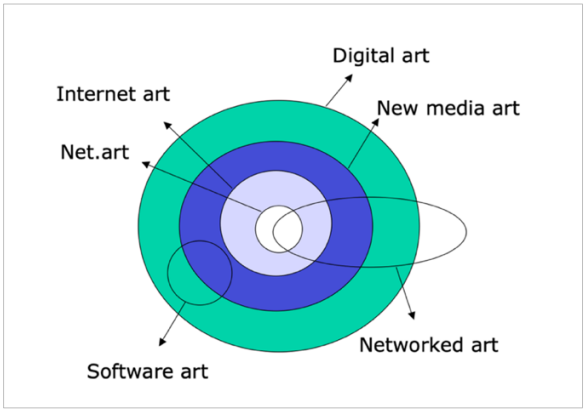
İnternet sanatı, world wide web'i araç olarak kullandığında web art-web sanatı olarak tanımlanırken, genel olarak ağları kullandığında ise ağ sanatı-net sanatı-net.art isimleri ile kullanılan ve interneti temel alan bir sanat dalıdır. İnternete özgü tüm çalışmalar ilk zamanlarda net art olarak tanımlanmış ancak zamanla ağ sanatı ve web sanatı adı altında ayrım yaşanarak bu iki olgu internet sanatı adında birleşim göstermiştir.

1995 yılında Vuk Cosic'e kimin gönderdiği bilinmeyen bir mesaj gelir. Mevcut yazılımın uyumsuzluğundan dolayı mesaj anlamsız karakterleri içeren bir görüntüye bürünür. Gelen mesajdan çok etkilenen Cosic, ilgilendiği sanat alanına bu mesajdan yola çıkarak bir isimlendirme yapmıştır. Bir süre sonra mesajı, arkadaşına göndererek çözümlemeyi başarırlar. Gelen mesaj aslında bir bildiri niteliğindedir. Yeni ve çağdaş sanat ve sanatçısının kimseye bağlı kalmadan sınırları aşarak çalışması gerektiğini ve kişisel yaratıcılığın internette daha yaygınlaşmasını konu edinmiş bir manifestodur (Kutup, 2010, s. 15).



Resim 17. Vuk Cosic'e Gelen Mesaj Görüntüsü (Kutup, 2010, s.15)

Net.art içerisinde önemli diğer sanatçılar olarak Joan Heemskerk, Dirk Paesmans, İtalyan çift Eva ve Franco Mattes gibi isimleri sayabiliriz. 1994 yılında Joan Hemskerk ve Dirk Paesman bir araya gelerek Jodi isimli sanat kolektifini oluşturmuşlardır. https://404.jodi.org, https://www.jodi.org, http://wrongbrowser.com, https://blogspot.jodi.org uzantılarına sahip sitelerde ait oldukları sanat türünde işler mevcuttur.



Resim 18. Karen A. Verschooren, 'Yeni Medya Sanatı Sınıflandırması'
(Berkman & Wong & Bozkurt, 2017)

Bilgisayar kullanımının yaygınlaşması sonucunda sanatta yaratıcı etkiler görülmeye başlanmıştır. Zamanla bilgisayarın kendisi, sanat üretmekle kalmamış aynı zamanda sanatın içinde yaşadığı ortam haline gelmiştir. İnternetin yaygınlaşması ile bu sürece farklı türler eklenerek yeni medyumlar doğmuştur. Karen A. Verschooren, 'Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art' adlı tezinde ilgili türleri kategorize etmiştir. Bilgisayar temelli teknolojilerin ürettiği sanat biçimleri arasında; Dijital Sanat (Dijital Art), Yeni Medya Sanatı (New Media Art), İnternet Sanatı (Internet Art), Yazılım Sanatı (Software Art), Ağ Bağlantılı Sanat (Networked Art), Ağ Sanatı (Net Art) türlerinin olduğunu belirtmiştir.

2.1.4. Disiplinlerarası ve Multidisipliner Açı

Avangard hareketlerin disiplinlerarası ve/veya multidisipliner işbirlikli yaklaşım modelini benimseyen biçimi de, yeni medya sanatını etkileyen bir diğer özelliğidir. Geleneksel sanatlarda görülmeyen bu anlayış biçiminde farklı disiplinlerden sanat pratiklerini oluşturmak amacıyla toplanan ekip; bir arada ve çoklu biçim özelliğinde üretim gerçekleştirmektedir. Günümüz yeni medya sanatında gerçekleştirilen sanat yapıtları ve imge üretimleri de; tasarım aşamasından çıktıya kadar bir çok aşamada disiplinlerarası ve çok disiplinli yapıyı barındırmaktadır. Bu olgunun ilk örneği 1966 yılında bir çok sanatçı mühendis ve bilim insanının bir araya geldiği '9 Evenings: Theatre and Engineers' isimli oluşum olmuştur. '9 Evenings: Theatre and Engineers' gösterisi; avangard tiyatro, dans ve yeni teknolojilerin birleşiminin bir sonucudur.

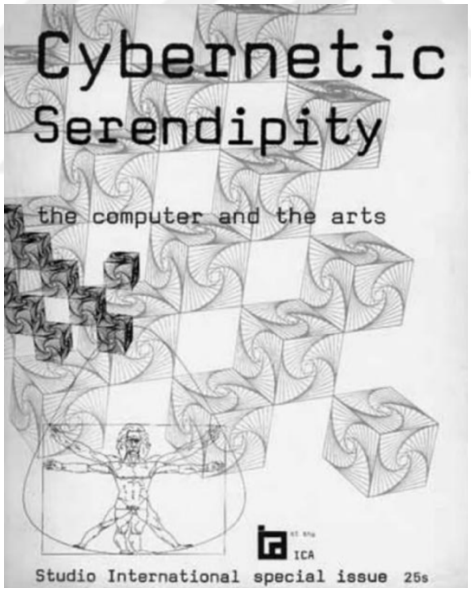
'9 Evenings: Theatre and Engineers' etkinliğinde mühendis Billy Klüver; sanatçı ve mühendislerin işbirlikçi yaklaşımının desteklenmesi fikrini savunmuştur. Klüver'in sanat anlayışında işbirlikli model şu nedenle önemlidir; sanatçının amacına ulaşma yolundaki teknik desteği teknolojinin gelişimiyle elde ederken, diğer yönüyle de toplumsal değişimin en ilgili kısmı olarak sanatçının da teknolojik gelişmeye katkı sağlayacak olmasıdır. Aynı etkinlikte Klüver, E.A.T.'in bir sonraki yıl açılacağı müjdesini de açıklamıştır (Şangüder, 2018, s. 437).

1966 yılında mühendis ve sanatçıların içinde bulunduğu EAT oluşumu; Experiments in Art and Technology (Sanat ve Teknoloji Deneyleri) organizasyonu mühendis Billy Klüver ve Fred Waldhauer ile birlikte sanatçı Robert Rauschenberg ve Robert Whitman tarafından kurulmuştur. Amaçları; sanatçı mühendis ve bilim insanları arasındaki iş birliğini kolaylaştırarak, sınırları keskinleşmiş sanatın dışına taşan sanat yapısını ve projelerini oluşturmaktır. Bu amaçla 1966 ve 1970 yılları arasında Amerika Birleşik Devletleri'nde ve diğer ülkelerde 600'den fazla projenin içerisinde yer almıştır (Leclercq & Girard, 2011). Andy Warhol ve John Cage gibi sanatçılarda daha sonra bu grup içerisinde çalışmalar sergilemiştir.

E.A.T. (Experiments in Art and Technology) teknoloji ve sanatçı iş birliğine dayalı dönemin birçok oluşumundan sadece birisidir. Teknolojinin yeni bir medyum olmaktan çok bir özne olduğu görüşündedir. Lowell Nesbitt'in bilgisayar ve bilgisayar aksesuarları çizimlerinden ya da Ed Kienholz'un The Friendly Grey Computer çalışmalarında bu düşünceyi görmek mümkündür. İngiltere'de aynı zamanlarda Eduardo Paolozzi'nin Universal Electronic Vacuum isimli serigrafi çalışmalarında bilgisayara olan ilgisini görmek mümkündür. 1968 yılında Los Angeles County Sanat Müzesi için; Paolozzi, Hans Haacke ve GRAV'ın kurucu üyesi Victor Vasarely gibi sanatçılardan sanat ve teknoloji içerikli eserler yaratmaları talep edilmiştir. İçlerinde bilgisayarın dilbilimsel bir araç (ortam) olduğunu gösteren Jacson Mac Low olmuştur. Londra Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde Jasia Reichardt küratörlüğünde benzer bir başarılı çalışmaya imza atılmıştır; Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts. Bir diğer benzer çalışma ise New York Modern Sanatlar Müzesi'nde ki 'The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age' olmuştur (Gere, 2018, s. 111-112).

Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts sergisinin isminde yer alan Cybernetic (Sibernetik) kelimesi, Yunancada 'kybernetes' kelimesinden türemiştir. Kelime Yunancada serdümen anlamını taşımaktadır. Cybernetic Serendipity sergisinde; bilgisayar tabanlı grafik, animasyon film, şiir, metin ve ışıkla sesin birlikte olduğu besteler ve kontrol edilebilen sezgisel robotlarla yapılmış çalışmalardan oluşmuştur. Üç bölüme ayrılan serginin ilk bölümünde bilgisayar tabanlı çalışmalar; görüntü, müzik, animasyon ve metinden oluşan çalışmalar sergilenmiştir. İkinci bölümde; sibernetik robot

ve resim yapan makineler mevcuttur. Üçüncü bölümde ise bilgisayarların sosyal kullanımı ve sibernetik tarihi ile ilgilidir. Bilim ve sanatın birlikteliği adına dönemin en önemli sergilerinden birisi olarak görülmüştür. Cybernetic Serendipity bilgisayar sanatı özelliğinden çok sibernetik ve enformasyon teknolojisinin hayata getirilerini sergileyen disiplinlerarası bir etkinlik olarak görülmüştür. Reichardt, serginin amacının; 'teknoloji ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi keşfetmek ve sergilemek' olduğunu belirtmiştir. Sibernetik; tıpkı insan beyninin sinir sistemindeki iletişim ve kontrol süreçlerine benzer bir şekilde, bilgisayar tarzı elektronik cihazların iletişim ve kontrol sistemini ifade etmektedir. Sibernetik cihazların özelliği dış uyarılara yanıt vermesidir ve ayrıca ortamı etkileyen 'feedback' sürecini oluşturmalarıdır. Sergideki sibernetik cihazlar da insan vb. uyarıları algıladıkları zaman, ona yanıt olarak ses, ışık ve hareket ile geribildirimde bulunmuştur (Şangüder, 2018, s. 6).



Resim 19. ICA, Londra'daki Cybernetic Serendipity Sergisi İçin Studio International'ın Yaptığı Özel Basım Kapak, 1968 (Gere, 2018, s.114)

Küratör Reichardt, Cybernetic Serendipity sergisi için; dönemin içinde bulunduğu sanat üretimine ve dağıtımına bilgisayarların bir katkısının olmadığını, sayısal teknolojilerle bağlantılı kültürel değerlerin de sanat ürünlerini etkilemediğini ifade eder

ve Cybernetic Serendipity sergisini tamda bu açıdan bilgisayarların sanatı etkileme potansiyeline vurgu yaptığını gösterdiği için önemli görür (Berkman vd., 2017, s. 6).

1960'ların sonuna doğru, sibernetiğin ve bilgisayarın sanat pratiklerinde yaygın kullanıldığını belirtebiliriz. 1970-80'lerde de çoğu sanatçı çalışmalarına bu türde devam etmiştir. Sibernetik ve bilgisayar sanatı, avangard sanatta dahil geleneksel sanat yapıtları ile kıyaslandığı zaman aslında onlara göre oldukça aykırı bulunmuştur. Aykırı oluş aynı zamanda sibernetiğin çökmesinin bir sonucudur. Çünkü bilim alanında problematik bir kullanım söz konusudur. Bu durumu düzeltebilmek açısından 1960'ların sonu ve 1970'lerde 'İkinci Nesil Sibernetik' akımı doğsa dahi yeni nesil öncekine nazaran sanat alanında çok az yapıt sunmuştur (Gere, 2018, s. 114).



Resim 20. 'The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age', Sergisi, 1968 (www.moma.org Erişim 05.05.2020)

1968 yılında The Museum of Modern Art (MoMa)'da sanat ve teknoloji konulu 'The Machine at Seen at the End of the Mechanical Age' isimi altında yılın bir diğer önemli sergisi açılmıştır. Pontus Hulten yönetiminde ki sergi, dönemin sanatçılarının makinelere bakış açısı ve onları yorumlama şeklinin etrafında konumlanmış 200'den fazla esere ev sahipliği yapmıştır. Sanat ve makine bağlamlarında şekillenen sergi bir yanıyla nostalji barındırırken bir yanıyla da fütüristtik özellikler göstermiştir. Leonardo da Vinci'nin 16. yüzyılda ki uçan makine çizimlerinden, çağdaş sanatçıların mühendis işbirlikli çalışmalarına varan pratikler sergilenmiştir. Sergi de resim, heykel, fotoğraf,

baskı ve film gibi geleneksel sanat medyumlarından motorlu konstrüksiyon ve bilgisayar grafiklerine kadar farklı disiplinler bir araya getirilmiştir. Hulten'e göre makineler, mekanik çağın başlangıcından itibaren kimilerince gerçekleşmesi imkansız bir sav gibi görülse de kimilerince insani değerlerin alt üst edilmesine neden olacak kadar güçlü tasvir edilmiştir. İki yönlü bütün bu düşünceler haliyle sanata da yansıyarak kendini var etmiştir (Şangüder, 2018, s. 438).

1950'lerin sonu 1960'ların başı gibi zaman aralıklarında; performans ve enstalasyon sanatçıları da çalışmalarına teknolojiyi yavaş yavaş katmaya başlamışlardır. Bu açıdan ön plana çıkan sanatçılardan bazıları Fluxus üyelerinden Wolf Vostell ve Nam June Paik'tir. Wolf Vostell 1950'li yılların sonuna doğru televizyonu kullanmaya başlamış ve 1960'lı yıllar boyunca da televizyon kullanmaya devam etmiştir. Paik ise 1960'larda televizyon kullanmış, 1966 yılında Sony markasına ait 'Portapak' isimli ilk video kameralardan birini kullanarak ses getiren bir çalışma yaratmıştır. Paik, Papa'nın New York turunu kaydetmiş ve bunu daha sonra sanatsal etkinliklerle ün salan 'Cafe a Go Go' isimli mekânda gösterime sunmuştur. Bu çalışması Paik'in muhtemelen ilk video sanat ürünüdür (Gere, 2018, s. 109).

2.1.5. Video Sanatı

Televizyon ekranlarının görüntü sinyalleri değiştirilerek üretilen sanat pratikleri Sony'nin portatif video teknolojisini piyasaya sürmesi ile ayrı bir boyut kazanmıştır. 1965 yılında Sony Portapak'ın üretilmesi ve tüketici elektroniğinin gelişimi ile sanatçının pratiklerini bireysel kayıt altına alma şansını var etmiştir. Sanat pratikleri kayıt altına alınarak farklı ortamlarda daha geniş kitlelere ulaşmıştır.

Video sanatında görüntü kaydı, düzenleme ve silme işlemlerinin, görüntüyü kaydedene olanak tanınması yönünden bakıldığında ürünün öznelliğinden bahsedebiliriz. Televizyon ve video arasındaki en belirgin farklardan biri de budur. Televizyon yayını birden fazla kişinin ve sahibi olunan kurumun düşüncelerinin bir dayatması iken video tekildir. Sanatçı veya bireyin tekelinde özgürdür. Bu çerçeveden bakıldığında aktarım dilinin en dayatmasız olduğu araçlardan biridir. Görüntünün düzenlenerek deformasyona

uğratılması sonucu istenilen mesajı iletmede kestirme bir yol gibi görülebilir. İstenmeyen ve mesajı kirliliğe boğacak öğelerin temizlenmesi mesajın ve dilin açıklığını, netliğini sağlamaktadır. Video sanatı fotoğraf, sinema ve televizyon araçlarının karışımı şeklinde bir üründür. Bu unsurlar sanatçının ifade aracı olarak video teknolojisine yönelmesinin nedenleri arasında görülebilir ve aynı zamanda enstalasyon çalışmalarında yer almasının yolunu açar (Görenek B., 2016, s. 9).

Video teknolojisinin bireysel çekim şansı sunması, bunu istenilen noktada düzenleme fırsatı vermesi ve tekrar gösterim olanakları ile sanat medyumları içerisinde kabul görür bir değerle karşılanmıştır. Sanatçı tarafından ticari olarak temin edilebilirlik arttıkça; videoyu ya da ürünü-çıktıyı-eseri düzenleme fırsatını sunmuştur. Sanatın anlatım dili çağın teknolojisinden etkilenerek kendine yeni, öncekilerden farklı bir medyumda tekrar şekillenmiştir. Zamanla değişen, gelişen video sanatı disiplinlerarası farklı bir boyuta taşınmıştır.

Video çekiminde söz konusu öncü örnek diyebileceğimiz çalışma 1952 yılında video sinyallerini bozarak yeni bir dil oluşturmayı seçen sanatçı Ernie Kovacks'tır. Onu ilkler arasına alma gereksinimini doğuran etken; elektronik görüntünün ilk kez bir sanatçı tarafından ele alınmasıdır (Görenek B., 2016, s. 1-16).

Aksiyon-event-happening gibi akımlar tek sefere mahsus gösterimi nedeni ile kendini kayıt altına aldırma gereksinimini doğurmuştur. Sanatçı Yoko Ono'nun Film Strip From Film No:1/Fluxfilm No:14 isimli pratiği gibi video sanatı içerisinde değerlendirdiğimiz ve ilkler arasına giren; disiplinlerarası çalışmaları ile bilinen isimlerden olan Nam June Paik'in 1960'lı yıllardan itibaren Fluxfilm adı verilen fluxus pratikler ile bir devir, yeni bir medyumun doğduğundan söz edebiliriz. Yoko Ono ve Nam Juna Paik'in çalışmaları kendinden sonra gelen R. Moore, G Maciunas, A. Warhol gibi isimlere de öncülük etmiştir. Nam June Paik'in 1965 yılında New York'da gerçekleştirdiği; video setlerinin bir araya gelmesi ile oluşan Sony Portapak pratiği de video sanatının doğuşu olarak görülmüştür. (Demirkol, 2008, s. 179).

Nam June Paik fluxus oluşumlarında hatırı sayılır bir önem arz etse de onun pratiklerini kaydetmeye başlaması; video sanatı denilince akla ilk gelen isimlerden birisi olmayı sağlamıştır. Kendinden daha önce sanat alanında videoyu bir dil olarak kullanan sanatçılar olmasına rağmen Nam June Paik çalışmaları ile ayrı bir noktada görülmüş; video sanatının babası olarak isimlendirilmiştir. 1959 yılından itibaren Almanya'da yaşadığı dönemlerde video sanatında değerli eserler üretmiş birçok çalışması ile ses getirmiştir. 1964 yılı itibari ile Amerika'ya yerleşen sanatçı 1965'te satışa sunulan ilk taşınabilir video kamerası portapak'ı satın alması sonucunda yankı uyandıran çalışmalarından birisi olan Cafe Au Go Go'da yayımladığı videoyu yaratmıştır.. Paik, bir aracın arkasına sabitlenen Portapak ile New York'ta şehri 5. Cadde üzerinden ziyaret eden Papa'nın görüntüsünü kaydeder. Bu görüntüleri aynı akşam müşterisinin sanatçılar olduğu cafe içerisinde yayınlamıştır.



Resim 21. Sony Portapak Camera, 1965
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/Sony_AV-3400_Porta_Pak_Camera.jpg, Erişim: 12.11.2021)

Nam June Paik'in video heykeli 'TV Cello'; üç televizyon monitörünü üst üste getirerek çello görüntüsüne benzettiği aynı zamanda büyük yankı uyandıran bir diğer çalışması olmuştur. New York'a taşınmasının ardından tanıştığı viyolonist Charlotte Moorman ile gerçekleştirdiği pratiğinde eş zamanlı monitörlerden gösteri yayımlanırken, Moorman çello çalar hareketleriyle bozuk sesler çıkartmıştır. Moorman'a göre Paik'in

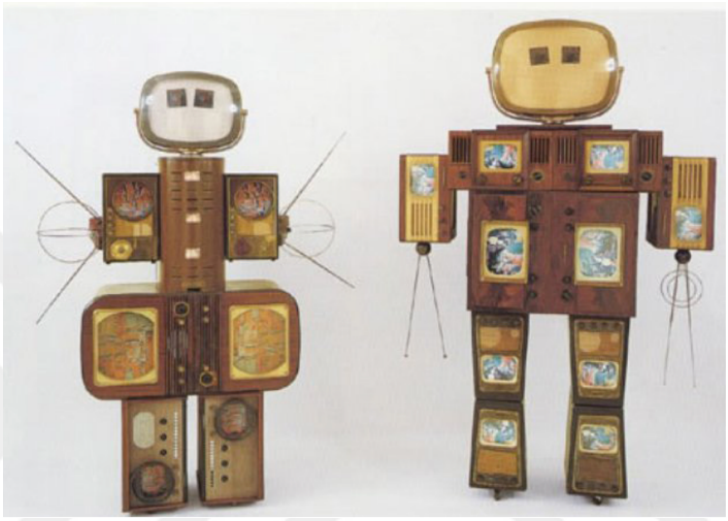
porformatif heykeli ‘‘1600’den beri çello tasarımındaki ilk gelişmeydi.’’ (https://walkerart.org/collections/artworks/tv-cello, Erişim: 13.12.2021).



Resim 22. Nam June Paik’in TV CELLO Pratiği, Art Gallery Of New South Wales, 1976 (http://fmlxprmnt.blogspot.com/2014/12/charlotte-moorman.html, Erişim: 12.12.2021)

Nam June Paik, Nicholas Zurbrugg ile yaptığı röportajında; videonun bir Tabula Rasa olduğunu ifade etmiştir. ‘‘Video boş bir levhadır, bir Tabula rasa’dır’’ der. Söyleminde ki düşünce ile videonun; üzerine eklenecek her türlü edinime açık olduğu belirtilebilir. Paik kimi zaman videoyu enstalasyonuna bir parça olarak eklemiş kimi zamanda monitörleri sıralayarak onlarla ayrı bir boyut ve form oluşturmuştur. Sonuçta ona göre video Tabula Rasa felsefesinde olan bir unsurdur. ‘Robot Ailesi’ (F:18) isimli

çalışmasında monitörün kendisini materyal olarak kullanması Fluxus yöneliminden gelen bir özelliğini göstermiştir. Monitörlerle oluşturduğu üç boyutlu formlarına disiplinlerarası farklı boyutları ekleyerek çoğulcu çalışmalar tasarlamıştır. Böylece videonun iki boyutlu düzlemine üçüncü boyutu kazandırarak yeni biçimler ortaya çıkarmıştır.



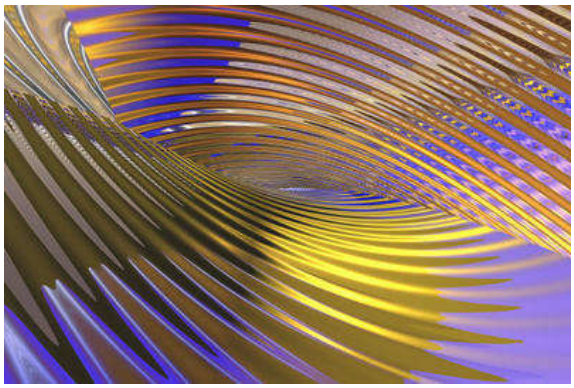
Resim 23. Nam June Paik, Robot Ailesi, 1985
(Görenek B., 2016, s.9)

1970'lerin başlarında görüntü ve sesin aynı anda oynatılması, kaydedilmesi ve deformasyona uğratılması sanatçılar tarafından cazibe ile karşılanan bir dil olmuştur. Portapak'ın etkisi altında kalan sanatçılar teknolojinin olanaklarını ve kendi potansiyellerini bu araç ile farketmeye başlamışlardır. Nam June Paik, Joan Jonas, Bruce Nauman, Peter Campus, William Eggleston ve Andy Warhol gibi dönemin çağdaşları video ile çalışmaya başlamıştır. Bu sanatçılar; fluxus, performans sanatı, vücut sanatı, pop sanatı gibi akımlardan ve oluşumlardan çokça etkilenmiştir. Bu dönemde minimalizm, kavramsal sanat, avangard müzik, deneysel film, çağdaş dans ve tiyatro gibi çok çeşitli disiplinler arası pratikler meydana gelmiştir (https://magazine-artland-com.translate.goog/agents-of-change-how-the-sony-portapak-hascreated-a-new-artistic-medium/?_x_tr_sl=en&_x_tr _tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=nui, Erişim:14.11.2021).

Çağdaş sanata gönül veren sanatçılar kendinden öncesi ile beslenen ancak kendine yeni bir medyum yaratan sanatçılardır. Onların varlığı sanat dünyasında eski çağın ötesinde görülse de kendini çağdaş sanatlar altında yaşatsa da hepsi aslında sanat dünyası da bir bütünün izafi parçalarıdır. Teknoloji ve sanat arasındaki etkileşim; yalnızca mevcut uygulamaların yürütülmesi için yeni araçların sağlanması perspektifinde değil aynı zamanda benzeri görülmemiş faaliyetlerin ve düşünce tarzlarının evrimine de yol açtığı söylenebilir. Teknolojinin gelişimi, geleneksel sanata meydan okurken beraberinde yeni mecraların yaratımı konusunda sanatçılara uçsuz bucaksız bir alan sunmuştur. Teknoloji, sanatçılara bir araç olmanın yanı sıra ortam ve medya yaratıcısı görevini de sunmuştur.

2.1.6. Dijital Sanat

Dijital sanat; bilgisayar aracılığı ile yapılan sanat yapıtlarının hepsini kapsayan geniş bir ifadedir. Birçok farklı disiplini bir araya getirme özelliği; yapay zeka, sanal gerçeklik gibi dijitalleşme yolunda onu gündemde tutmaya yetmiştir. Dijital sanatın yapıtaşı olan teknoloji, yaşamımızın hemen her noktasına girerek hayatımıza dahil olması sanat ve teknolojinin birbirlerini beslemesini sağlamıştır. Mağara duvarlarına çizilen hayvan figürlerinden günümüz çağdaş sanatına dek, Einsteine'ın izafiyet teorisinde de olduğu gibi aslında hepsi bir bütünün bağlantılarıdır. Hiçbiri birbirinden bağımsız düşünülmemelidir. Önceki bir sonrakinin evrimleşmiş farklı bir uzantısıdır. Sanat sanatçı ile, sanatçı çıktı/ürün ile, çıktı izleyici, izleyici sanatçı ile ilişkilidir ve birbiriyle derin bir bağ kurmuştur.



Resim 24. Yoshiyuki Abe, 'Vibrant Drive', 1991
(http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/1483, Erişim:17.12.2021)

Dijital Sanat alanında önemli eserler veren ve ün yapmış ülkelerden biri Japonya'dır. Japon sanatçı Yoshiyuki Abe'nin çalışmalarında geometrik objeleri, hiperbolik ve parabolik yüzeylerle oluşan rastlantısal formları bulabiliriz. Kendisi gibi dijital sanat alanında eserler veren diğer sanatçılara örnek olarak; Ruth Leavitt, Lillian Schwartz, Vera Molnar,George Ness, Manfred Mohr, Yoichiro Kawaguchi, Laurence Gartel, Jean Pierre Hebert gibi isimleri sıralayabiliriz (Sağlamtimur, 2010, s. 219).

> Christina Paul, Dijital Art kitabında; dijital sanat örneklerinin ilk olarak "bilgisayar sanatı" olarak adlandırıldığını, daha sonra "çoklu medya (multimedya) sanatı" isminin kullanıldığını, bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların "yeni medya sanatı" olarak bilindiğini belirtmiştir (Sağlamtimur, 2010, s. 219).

Dijital sanat; Karen A. Verschooren ise Resim 18'daki tablosunda belirttiği gibi içerisinde yeni medya sanatı, internet sanatı, ağ sanatı, yazılım sanatı gibi alanların birbiri içine geçtiği ve birbiri ile kesiştiği noktalarda da yeni alanları içinde barındırdığı geniş bir kavram ve olgudur. Bu denli geniş bir alan beraberinde birtakım tartışmaları gün yüzüne çıkartmıştır.

Alman estetik kuramcı Walter Benjamin'e göre teknoloji aracılığı ile eserin birden çok sayıda üretilmesi, toplum-sanat ilişkisine yeni bir yön vermiştir. 'Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı' isimli makalesinde paha biçilemez biricik sanatın, soylu ve burjuva sınıfının himayesinde bir sanat olmaktan çıkarak topluma geçişini sağlayan etkenin; sanat eserlerinin tekrar üretilebilme özelliğinden gelmekte olduğunu açıkça belirtmiştir. Mekanik üretim; eşi benzeri bulunmayan sanat yerine birbirinin aynısı ile oluşmuş ve algısı değişmiş bir dünya sunmuştur. Teknolojinin sunduğu imkanlarla birlikte yeniden üretim mekaniği, Benjamin'e göre demokratik bir adım olarak yorumlanmıştır. Üretilen, çoğaltılan sanat, halka mal olarak onun kültüründe yeni olanakların önünü açmıştır. Tasarımcı William John Mitchell'e göre ise eserin mekanik üretimle birlikte manipüle edilmesi, dijital yönde değiştirilmesi onu daha üst bir değere taşımıştır ve aynı zamanda uygun fiyata çoğaltılma fırsatı ile birlikte orijinal eserin zamanla zarar görmesinin önüne de geçilmiştir (Sağlamtümur, 2010, s. 214-215).

Sanat eserlerinin çoğaltılma durumu 18. yüzyılda Camera Obscura'nın icadı ile ve daha sonrasında Niepce'nin ilk hareketli görüntüyü kimyasallar aracılığı ile levhaya aktardığı andan itibaren, içlerinde belki de en fayda sağlayacak gelişmelerden biri olan fotoğraf makinasının icadı ve litografinin bulunuşu ile eski çağlarda mümkündü. Sanatçının modeli gözlemleme ve onu aktarma sürecine direk etki eden bu gelişmeler üretilen orijinal eserin yapım süresini kısaltmakla kalmayarak, orijinale yakın kopyasının üretmesinde da harcanan emeği azaltmıştır. Teknoloji ile birlikte yeniden işlenebilir çoğaltılabilir, gösterime sunulabilir sanat yapıtları, sanatın burjuva sınıfına ait bir alan olmasına ket vurarak toplumun bütününe yayılmasına hızlı bir biçimde katkı sağlamıştır. Kimi zaman sanat eserinin biricikliği korunurken kimi zamanda birbirinin kopyası işler, kitsch ürünler yaratılmıştır. Örneğin Bruno Amadio'nun Ağlayan Çocuk tablosu gibi birçok evin duvarındaki tıpkı basım kopyalarının hakikilik değeri ile bir negatif filmden üretilen onlarca fotoğrafın hakikilik değeri eşdeğer midir? Yöntem ve tekniğin imkan sağladığı üretim biçimleri eserlerin değerini eşit şekilde mi etkilemiştir?

Günümüz düşünürlerinin çoğu kavram ve terimleri tamamen keyfi yapılarmış gibi görmüşlerdir. Bu nedenle herhangi bir şeyi 'sanat' olarak adlandırma iddiasının diğer terimlerden daha fazla genel geçer kabulünü reddetmişlerdir. Tüm kavramlar gibi sanat kavramı da zihnin bir şeyi dikkate değer benzerlik ve farklılıklara göre sınıflandırması, kategorize etmeye yönelik doğal eğiliminden kaynaklanmıştır. Nesnelerle ilişkilendirilen belirli sözel adlandırmalar, kökenleri açısından nispeten keyfi olsa da, ilk kez oluşturulduktan sonra bunları istediğimiz zaman değiştirmek mümkün olmamaktadır. Dil esnekliğinin de bir çerçevesi mevcuttur. Örneğin 'Anahtar' kavramı ve terimi, ilk oluştuğu zamanda ki adlandırma üzerine günümüzde aynı işlevi gören teknolojinin bize getirisi küçük bir plastik karta da aynı adlandırmayı bize mümkün kılmıştır. Anahtarın o bilinen eski malzemesi ve formu değişime uğramıştır. The New Yorker'ın sanat eleştirmeni Peter Schjeldahl'ın gözlemlediği gibi; ''Sanat eskiden tablolar ve heykeller anlamına gelirdi. Şimdi ise pratikte, sınıflandırılamayan insan yapımı her şey anlamına gelmektedir. Tanımın bu kaybı, sanat açısından kritik bir sorundur'' (Kamhi, 2014). O halde sanat ya da resim ya da heykelin ne olduğu nasıl belirlenir? Sıklıkla bu soru yanlışlıkla -Sanatın ne olduğuna kim karar veriyor- şeklinde soruluyor. Eğer söz konusu

bir kişinin emirleri dikte etme yetkisine sahip olmasıysa; bu -Bir anahtarın ne olduğuna kim karar verir?- diye sormak kadar uygunsuzdur (Kamhi, 2014, s. 21-24).

Dijital görüntü, sanat eserlerinin 'aurası' meselesine yeni bir bakış açısı katmıştır. Walter Benjamin'e göre aura; sanat eserinin benzersizliği ile ilişkilidir. Dijital görüntü bu iddiaları çürütmüştür. Dijital görüntü doğası gereği yeniden defalarca üretilebilir bir olgudadır. Tam anlamıyla üremek üzerine kuruludur bir diğer anlamda dijital görüntünün orjinali yoktur. Bütün çıktılar aynı statüde görüşmüştür (Kafel vd., 2005, s. 25).

Kavramsal açıdan bakıldığında tartışmalara gebe olan dijital sanat, sanat disiplinleri arasında bir araç, yöntem kimi zamanda nesnenin kendisi olmuştur. Sanatçının üretim alanını genişleterek gelenekselden çok daha farklı bir noktaya evrilmesine olanak sağlamıştır. Dijital teknolojilere yakınlık duyan sanatçıların savlarını ve tutumlarını değiştirmiştir. Dijital medyanın sanat formları için sunduğu olanaklar, diğer sanat pratikleriyle birlikte disiplinlerarası yeni bir sanatın kurulmasına yol açan ve tüm faaliyetlerimizi etkileyen devrim niteliğinde bir yaklaşım bize sunmuştur. Bu dijital devrim, sanat, sanatçı, sanat eserinin önemi, özgünlük, mekân, izleyici/katılımcı, etkileşim, finansal değer, koleksiyonculuk ile ilgili konuları yeniden tartışmaya açmıştır.

Tartışmalardan biri de sahiplik ve telif hakkıdır. Başyapıtların küçücük bir kopyasını dakikalarca resmi sitelere kayıt yaparak, ardından onay süreçlerinde zaman kaybederek görmek yerine artık aranan o görüntüye Google görseller aracılığıyla çok kısa sürelerde ulaşmak mümkün; onlarca yüksek kalitede orijinal fotoğrafı veya reprodüksiyonu elde etmek birkaç dakika bile sürmemektedir. Bu tür koşullar göz önüne alındığında görüntü kaçakçılığının en büyük sorunlardan biri olması pekte şaşırtıcı değildir (Kafel vd., 2005, s. 28).

Yeni medya sonrası yaşanan kültürel değişimler, dijital devrim öncesi yaşanan değişimler ile kıyaslanamayacak kadar hızlıdır. Sanal mecra olgusu; kişileri ve kültürleri saniyeler içerisinde birbirine bağlayan teknolojiyi içinde barındırmıştır. Bu açıdan bakıldığında dijital devrim; dünyaya daha öncesinde hiç görülmemiş yeni bir düzen sunmuştur. Bu düzen sanal dünyanın kendisidir; algısal boyutta; dünyayı dijital

çerçeveden görme biçimi değil, dijital bir dünya düşünme üzerine kurulmuştur. Dijital dünya gerçeği toplumlara hayatlarını kolaylaştıran yeni yaşam modellerini yaratırken; gerçeklik ve dijital arasındaki bağların yeniden yapılandığı; fiziksel (physical) ve dijital (digital) kelimelerden doğan figital olgu; bu iki ortam arasındaki sınırların kalktığı ve içe içe geçtiği yepyeni bir ortamı bize sunmuştur. Post eki kavramsal olarak 'sonra' anlamında kullanılsa da 'Post Dijital' kavramı; dijitalin devamı-ötesi olarak anlamlandırılmıştır. Post dijital dönem; fiziki gerçek dünya ile sanal dünyanın birbiriyle bütünleştiği, birbirini tamamladığı bir çağdır. Bu noktada dijitalin kendisini dünya olarak algıladığımız bir yaşamda bulunmaktayız (Güney, 2020, s. 135).

Dijital sanat; bilgisayar teknolojisinin gelişimi, yazılım dillerinin artması, grafik dilin üretilmesi ile birlikte sanatçılara ilham kaynağı olmuştur. Bilgisayar sistemleri ve yazılım unsurları gereği sayısal bilimlerle yakın olduğu açıktır. Geleneksel sanattan farklı olarak sayısal diyagramının mevcutluğu sanat, sanatçı, sanat yapıtı, izleyici arasındaki oluşumu derinden etkilemiştir. Geleneksel sanatta köklü bir şekilde hayatımıza yayılan bu kavramlar derinden sarsılmıştır. Geleneksel sanatın yüzyıllar süren parametresine kıyasla Post-dijital yaşamla birlikte sanat, kısa sürede dönüşüme uğramıştır. Dijital çağ, sanatçılara birbirinden farklı medyumlarda farklı devinimler yaratma imkanı tanımıştır.

2.2. Dünyada Yeni Medya Sanatı İle Değişen Seyir

> Yirmi yıldan bu yana ne madde, ne uzam, ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünülebilecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazır olmalıyız.
>
> Paul Valery

Walter Benjamin'in 1935 yılında 'Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı' isimli makalesinde atfettiği değişime hazır olma önerisini veren Valery'nin sözleri, üzerinden neredeyse yüzyıla yakın bir zaman geçmesine rağmen çağdaş sanatlar konjonktüründe geçerliliğini halen korumaktadır (Torun, 2015).

Lev Manovich'e göre yeni medya, geleneksel medyanın dijitale dönüştürülmüş temsilidir. Tüm dijital ortamlar (metinler, durağan görüntüler, görsel veya işitsel zaman verileri, şekiller, 3 boyutlu alan) aynı dijital kodu paylaşır. Yeni medya herhangi bir zaman diliminde erişim özelliğini içinde barındırır. Film veya video kasetin aksine, verileri sırayla depolayan, bilgisayar depolama cihazları, herhangi bir veri öğesine eşit derecede hızlı erişmeyi mümkün kılar (Manovich, 2001, s. 49).

Giderek dijitalleşen dünyada televizyon, radyo, gazete gibi geleneksel medya araçları da bu değişimden nasibini almıştır. Gelinen noktada artık insanlar bu medya araçları daha az kullanmakta olup; geleneksel medya araçlarının yerine alan yeni medya araçları ise çok daha geniş kitlelerce kullanılmaktadır. Geleneksel medyanın etkisini kaybetmesinin nedenleri arasında; yeni medya araçlarının üstel teknolojilere sahip olması da gösterilebilir. Geleneksel medya araçlarının genel kullanıcı kitlesine hitap etmesi, belirli zaman aralıklarına bağlı olması, tek yönlü iletişim sunması gibi nedenlerle enformasyon çağının beklenen özelliklerini gösteremediği belirtilebilir. Yeni medya araçlarının ise dijital altyapıları gereği bilgi işleme ve onu dönüştürme becerisi kullanıcıya özellikli iletişim süreçlerini yaşatmıştır. Kitleye özel mesaj iletebilmesi, zamansız oluşu, çift yönlü iletişim sunması, düşük bütçe avantajı, teknik altyapısından kaynaklı hızlı ve aktif olması gibi özellikleri yeni medya araçlarını daha ön plana getirerek güncellik kazanmasında etkili olmuştur. Ayrıca geleneksel medya ürünlerinde ses, görüntü ve metin gibi unsurlar tekil kullanımlar sergilerken teknolojinin gelişimiyle birlikte bir araya gelerek multimedya süreçlerini yeni medya araçlarında var etmiştir. Böylece yeni medya araçlarının ortama getirdiği özellikli ve özgür yapı iletişim süreçlerine, topluma ve sanata yön vermiştir.

2.2.1. Küreselleşen Kültür Modeli

Dijital teknolojilerinin gelişimi sonucu iletişim altyapısındaki zenginlik kültürleri birbirine bağlama yönünde yeniliklere vesile olmuştur. Mcluhan'a göre tarihsel ve teknolojik gelişmeler neticesinde medya alanı ile kültürel üretim alanı arasında bir bağ mevcuttur. Medya biçimlerinde yaşanan teknik melezleşme, kendisi ile bağlantılı üretim

alanını yeniden yapılandırmıştır. Kültür olgusundaki değişim özelliği zamana bağlı olarak gerçekleşmektedir. Bu yönü ile süreç içerisinde evrilmesi söz olur. Kültürün farklılaşması ve hibritleşmesi süzgecinde medya iletişim araçlarının etkisi büyüktür.

Çağdaş sanat eleştirmeni Carol Yinghua'ya göre güncel sanatın içinde bulunduğu çağ açıklık özelliği taşımaktadır. Açıklık özelliği sayesinde yerel kültürün küreselleşmesi önündeki engeller kalkmıştır. Ulusalın uluslararası olma durumu söz konusudur. Aksi durumda ise kültürel öğeler yerel kaldığı sürece kaybolma tehlikesi ile karşı karşıyadır. Kültürel değerlerin uluslararası boyutlara taşınmasında yeni medya teknolojilerinin katkısı ve payı büyüktür. Bu araçlar sayesinde sanatçılar yapıtlarını internet teknolojisi aracılığıyla izleyiciye aracısız sunma fırsatını da yakalamışlardır (Kırık, 2017, s. 381-382).

Melezleme kavramı ise McLuhan ve Powers'ın Global Köy isimli kitabında açıkladığı üzere; ''sistemin ötekine eklenmesi ve kısmen bütünleşmesidir''. Bunun nihai sonucu olarak yeni bir ürün söz konusudur. Melezleme aynı zamanda yeni yazılım teknolojilerinin gelişimini zorlayarak; güçlü bir ürünün çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Yazılım sistemleri bünyesinde geliştirilecek yeni melez ürün, bozulmaya karşı dayanıklılık direnci göstermektedir (McLuhan & Powers, 2020, s. 205).

Melezlenme ve açıklık özellikleri sayesinde ulusal ve uluslararası olguların bir araya gelerek yarattığı yeni melez yapıda disiplinlerarası ve multidisipliner özellikler görülmesi onun gücüne ve uzun ömürlü oluşuna katkı sağlamaktadır. World wide web'in güçlü ve uzun ömürlü oluşu da bununla açıklanabilir. Bu bilgi ve kültür havuzu sanatı ve sanatçıyı beslerken onlar üzerinden de beslenerek güçlenmiştir.

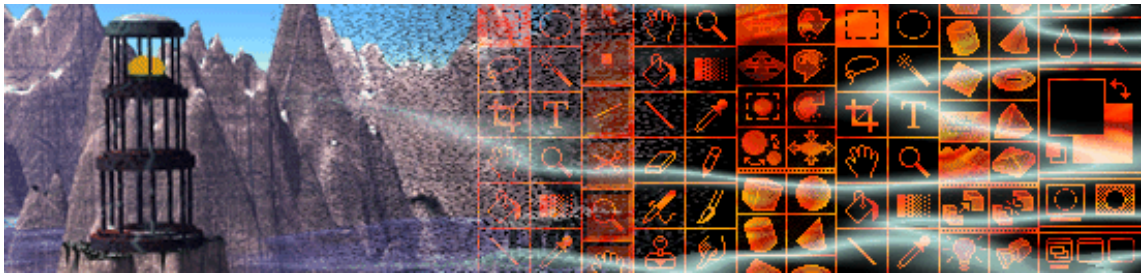
2.2.2. Çağdaş Sanatçının Tuvali ve Müzesi: Web

Avangard hareketler sonrasında sanatın özerkleşmesi ve kamusallaşmasına karşı gelinmesi müzecilik anlayışında değişime neden olmuştur (Yücel D., 2012, s. 135). Post-dijital dönemle birlikte ise sanatçının çalışmaları sanal ortamlara yansımış; bu alanlar

birer sanat müzelerine dönüştürmüştür. Bu anlamda gelişen teknolojinin ve yeni medya araçlarının müze gibi kamusal alanlarda geleneksel sanat yapıtlarının klasik sunum anlayışını da yerle bir ettiğini belirtebiliriz. Bu değişim; farklı sorunlara yol açarken yeni ve olumlu gelişmeleri de beraberinde sürüklemiştir. Sanatçının kendi tasarrufunda oluşturduğu sanal galeri-müze-odalar sanatçının özgürlüğünü desteklenmiş ve onu tekelleşmiş müze-koleksiyonerlerin elinden kurtarmıştır.

Öte yandan yeni medya sanatı içerisinde gerçekleştirilen dijital sanat pratiklerinin; koleksiyon oluşturulması, düzenlenmesi, biriktirilmesi, belgelenmesi, korunması ve sergilenmesi gibi temel müzeolojik sistemler dahilinde korunma durumu da çözümlenmesi gereken sorunlardan birisidir. Geleneksel müzecilik anlayışı; tek ve biricik olan sanat yapıtının seçilerek koleksiyon oluşturma mantığına dayanırken, dijital sanat eserleri açık uçlu yapısı ve bağımsızlık özelliğinden kaynaklı toplanamaz bir yapıdadır. Bu açıdan bakıldığında korunma konusunda problemler mevcuttur (Yücel D., 2012).

Fiziksel mekan ve zaman sınırı olmadan sanatçıların yapıtlarını sanal ortamda sergilemeleri için oluşturulmuş platformlara örnek olarak 1994 yılında kurulan Art On The Net isimli kolektif gösterilebilir. Multidisipliner bir oluşum olan Art On The Net; http://www.art.net adresinde kurulmuş ve günümüze dek aktif kalmıştır. Animasyon sanatçıları, dijital sanatçılar, film ve hareket medyası, hacker sanatçıları, ressamlar, performans sanatçıları, fotoğrafçılar, şairler, heykeltıraşlar, müzisyen gruplar, video sanatçıları, görsel sanatçılar ve yazarlar eserlerini internet üzerinden tüm dünyaya sunmak için bu platformda bir araya gelmiştir. Dünyanın birçok noktasından bu oluşuma dahil olan 450'den fazla sanatçı; internet üzerinden galerilerini sunmanın yanı sıra world wide web üzerinden paylaşımda bulunmak için birbirlerine yardım etmeyi amaçlamamıştır. Her geçen gün yeni sanatçıları bünyelerine katarak gelişen kolektif, ticari olmayan bir tavır sergilemiş aynı zamanda sanatçılara online galeri, stüdyo ve odalar yaratmıştır. Böylece sanatçılara kendilerinin küratörü olma fırsatı sunulmuştur.



Resim 25. Andrew Walllerstein'nin Sanal Stüdyosundan Bir Görüntü (http://www.art.net/Studios/Visual/Shadow/off.html, Erişim: 11.12.2021)

Art On The Net kolektifinin üyesi elektronik sanatçısı Andrew Walllerstein, alanına ait açıklamaları şu şekilde aktarmıştır;

> Dijital görüntüleme, bilgisayar boyama, teknosürücü... Ne dersen de, sanatçının paletindeki bu yeni ve vazgeçilmez araçlar, görsel sanatların neredeyse tüm dallarına hakim oldu. Doğal olarak, eleştiriler birçok yönden yeni ortama yöneltilmiştir. Ama neden? Çünkü o yeni bir medyum. Tehdit ediyor gibi görünüyor, ancak bu ciddi bir yanılgıdır. Yeni ortam, tıpkı kağıdın, fotoğrafın, airbrush'ın ve bizden ve "makinelerden" önce gelen sonsuz sayıda diğer araçların icadı gibi, yerini değiştirmek için değil, geliştirmek için burada… DİJİTAL kelimesini kullandığım için kendimle gurur duyuyorum. Benim için birler ve sıfırlar değil, daha çok yaratımlarımı gerçekleştirdiğim araçları ifade ediyor. Yeni ortamın araçlarını ifade etmektedir. %100 Dijital = %0 Geleneksel (http://www.art.net/Studios/Visual/Shadow/off.html, Erişim 13.12.2021).

Düşüncelerini özgür bir biçimde ifade eden sanatçıların sanal mecralarda görünür olması ile birlikte; bireysel izleyicinin sürece dahil olması ve sponsor olan sermayenin, küratörün etkisizleştiği sanal ortamların, çağdaş sanatın özerkliği yönünden bir değer barındırdığını söylemek mümkündür (Kırık, 2017, s. 383).

Art On The Net kolektifinin bir diğer üyesi Philip Rubinoff; Anguish isimli çalışması için; 'Yıllardır süren beyazın baskı ve köleliğine karşı siyahların hissettiği öfkenin bir tasviri' olarak açıklamış ve çalışması için şu sözleri eklemiştir: ''… ve yine de ne zaman biri stüdyoya gelse, ağızlarından çıkan ilk şey: Jimi Hendrix?'' (http://art.net/studios/visual/rubinoff/SHOW2/index.html, Erişim: 11.12.2021).



Resim 26. Philip Rubinoff'a Ait 'Anguish' İsimli Çalışması
(http://art.net/studios/visual/rubinoff/SHOW2/index.html Erişim: 11.12.2021)

Art On The Net kolektifinin sanatçıları manifestolarında belirttikleri üzere, kendilerine ait sanal ortamlarında herhangi bir sansürleme ile karşılaşmadan özgür ifade biçimleriyle işlerini sunma ve fikirlerini tüm dünyaya açma şansından yararlanmışlardır. Bu platformda her sanatçı ticari olmadığı sürece eserlerini sergilemekte özgür kılınmıştır. Platform; her türlü sanatçıya açık olduklarını ancak güzel sanatlar alanına eğilim gösterdiklerini manifestolarında açıklığa kavuşturmuştur. Ana işyeri California'da bulunan ve kar amacı gütmeyen şirket sahibi Lile Elam web'i yağlıboya ya da suluboya gibi başlı başına bir araç olarak kullanmaya başladıklarını ifade etmiştir. (http://www.art.net/Studios/Visual/Shadow/off.html, Erişim: 11.12.2021).

2.2.3. İzleyicinin Yaratıcı Konumu

Sanatta avangard hareketlerle birlikte izleyici pasif bir katılımcı olmanın dışında tekniğin imkanları doğrultusunda sanat nesnesinin yaratıcısı konumunda varlığını sürdürmeye başlamıştır. Avangard performanslarda görülen sanat nesnesinin izlenen pasif bir nesne olmanın dışında değiştirebilir dönüştürebilir olma durumu yeni medya

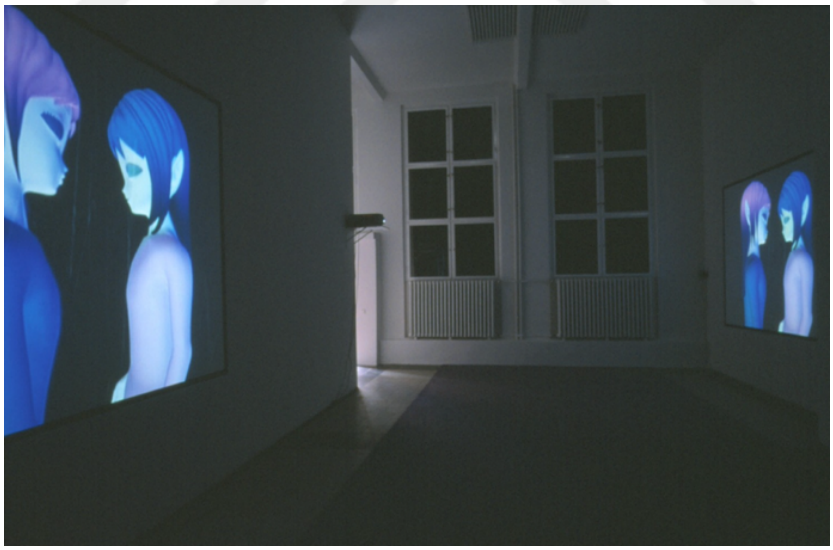
sanatında önemli bir unsur olmuştur. Bu yönüyle sanatta etkileşimli, katılımcı, izleyici odaklı ve değişken özellikler baş göstermiştir.

Video projeksiyonu, fotoğrafçılık ve enstalasyon pratikleri üzerinde çalışan Fransız sanatçı Dominique Gonzalez-Foerster, deneysel süreçler üzerinden çalışmanın, ona öğrenme olanağı tanıdığını belirtirmiş, çoğu serginin bu yönü ile öğrenme olanağına kapalı oluşunu eleştirmiştir. Film, edebiyat, modernist mimari ve sanat tarihinden ilham alan Gonzalez-Foerster, ‘‘Bir yazarın insanları kitap okumaya ikna edebileceği gibi, insanları sanatımla ilgilenmeye ikna etmek istiyorum’’ demiştir. Sanatçı, 1996 yılında Krefeld’de Mies Van Der Rohe Award ve 2002 yılında Marcel Duchamp Prize ödüllerini almıştır. Viyana Devlet Operası’nın ve Bundestheater Holding iş birliğinde gerçekleştirilen ‘Safety Curtain’ sergi serisi için uluslararası üne sahip Dominique Gonzalez-Foerster’ı seçmiştir (https:// en.wikipedia.org/wiki/Dominique_Gonzalez-Foerster, Erişim:11.12.2021).



Resim 27. Dominique Gonzalez-Foerster, ‘Séance De Shadow II (bleu)’,1998 (https://www.tate.org.uk/art/artworks/gonzalez-foerster-seance-de-shadow-ii-bleu-t12752, Erişim:11.12.2021)

1998 yılında Paris'te düzenlenen 'Dominique Gonzalez-Foerster & Pierre Huyghe & Philippe Parreno' isimli karma sergiye Foerster 'Séance de Shadow II (bleu)' isimli çalışması ile katılım göstermiştir. Foerster'ın bu eserinde; lacivert bir duvarın önüne aynı renkte bir halının serildiği uzun bir koridor mevcuttur. Koridor üzerine kurulan sensör, ışık kaynakları ile bağlantılıdır. Işıklar, lacivert duvarın tam karşısında ve eşit aralıklar ile konumlandırılmıştır. Mekan içerisinde hareketin algılandığı an; hareketli nesneye karşılık gelen ışık kaynağı aktif olarak nesnenin gölgesi mavi duvara yansıtılmaktadır. Hareketli nesne sensörün algıladığı alandan çıktığı zaman ışık kaynağı sönmektedir. Odanın içerisinde birkaç kişi olması durumunda ışık kaynağı farklı kombinasyonlarda açılıp kapanabilmektedir. Duvara yansıyan gölgelerin yoğunluğu da kombinasyona ve kişi durumlarına göre değişiklik gösterebilmektedir. Daha az ışık yandığında güçlenen gölge, birkaç ışık kaynağının yanması sonucu zayıflamaktadır (https://www.tate.org.uk/art/artworks/gonzalez-foerster-seance-de-shadow-ii-bleut12752, Erişim:11.12.2021)



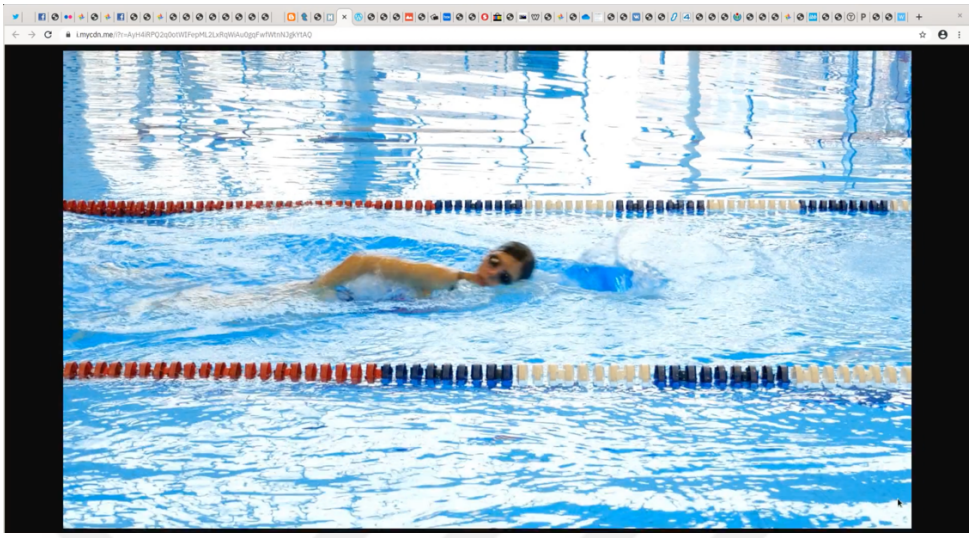
Resim 28. Dominique Gonzalez-Foerster**, '**Ann Lee in Anzen Zone', 2000 (https://www.estherschipper.com/exhibitions/560-ann-lee-in-anzen-zone-dominique-gonzalez-foerster/, Erişim:12.12.2021)

Video ve enstalasyon sanatçısı Gonzalez-Foerster'ın bir diğer çalışması olan **'**Ann Lee in Anzen Zone''isimli videosunda; Ann Lee isimli manga karakterlerine yer

vermiştir. Videoda bu karakter ikili olarak şu sözler ile canlandırılmıştır; ‘‘Güvenli bölge olmayacak artık, ekranın içinde kaybolacaksın, sözüm söz, söz veriyorum, klonlarım ve mor gezegenimizin üstüne size yemin ediyorum; bir laboratuvarda doğup ta devrelerinin içinde hisseden herkes gibi bünyenizi işgal edecekler, sizi hislerinizden ayıracaklar, duyularınızı değişime uğratacaklar’’ (Cançat, 2018, s. 170).

Ann Lee Japon anime yapım şirketi tarafından yaratılan bir karakterdir. Pierre Huyghe ve Philippe Parreno yaratılan karakteri yapım şirketinden satın alarak; bir seri şeklinde 3D animasyonlar yaratmaya başlarlar. Ann Lee in Anzen Zone isimli çalışma Gonzalez-Foerster’ın bu seriye katıldığı çalışmasıdır. Huyghe ve Parreno’ya ait diğer çalışmalar Ann Lee karakterinin kökenlerini kendine konu edinirken Anzen Zone’da Ann Lee çağdaş toplumun geleceği hakkında yorumlarda bulunurken, belirgin bir şekilde üretilen ritim eşliğinde vokal sesler yankılanmıştır. Seslerle birlikte karakterlerin garip hareketleri birleşerek belli belirsiz bir huzursuzluğun izleyicinin duyularına ulaşması amaçlanmıştır (http://jmapps.ne.jp/kanazawa21_2/det.html?data_id=77, Erişim: 12.12.2021 01.25).

1990’ların ağ sanatının (net art) öncüsü Olia Lialina ise yeni medya alanında akla gelen isimlerden bir diğeridir. 25 yılı aşkın süredir bu alanda birçok projeye imza atmıştır. Çalışmalarında; donanım-yazılım-insan üçgenindeki yakınlığı ortaya çıkartırken internetin sistematik altyapısını kendine konu edinmiştir. Tarayıcıları, köprüleri, HTML etiketlerini, GIF’leri ve diğer pek çok internet unsurlarını sanat alanı olarak konumlandırmıştır. İnternet protokolü (IP) aracılığı ile verilerini bir sunucudan diğer sunucuya aktaran çalışmalar yapmıştır. Sanatçı interneti kullanırken, sanal ortamların kültürünü ve üretimini oluşturan dili incelemiştir. Bu inceleme sürecini ve yapılaşmayı; ‘‘Ağda bir şey varsa net dilinde konuşmalıdır’’ düşüncesi ile sürdürmüştür. (https://www.arebyte.com/best-effort-network, Erişim: 12.12.2021).



Resim 29. Olia Lialina, 'Hosted', Arebyte Gallery-London, 2020 (https://www.artforum.com/video/olia-lialina-hosted-2020-82598, Erişim:19.12.2021)

Yeni medya sanatçısı Olia Lialina'nın Hosted isimli çalışması; kontrolü önce kaybetme ve sonra onu kazanma üzerine inşa edilmiştir. Animasyonundaki her kare web sitelerine ayrı ayrı yüklenmiştir. Açık olan her sekmenin diğerine geçmesiyle; sanatçı Lialina'nın ekranın solundan sağına doğru yüzdüğü görüntüler sergilenmiştir. İzleyiciye onlarca görüntünün yer aldığı sekmelerin sıralarını müdahale etme imkanı sunularak sanat yapıtını değiştirmesi istenmiştir. Değiştirilen sekmelerle birlikte tüm bu geçişler animasyon halinde otomatik olarak duvara yansıtılmıştır. Böylece izleyici, sanat eserine etki ederek onu yeniden şekillendiren olmuştur (https://www.arebyte.com/olia-lialinas-hosted-a-performan ce-one-stroke-at-a-time, Erişim:19.12.2021).

Yeni medya sanatında izleyicinin sanat yapıtı ile etkileşime girerek, yapıtın sürecine ve biçimine etki etmesi; geleneksel sanatlarda yaratıcı olarak tanımlanan sanatçının konumuna izleyicinin ortaklığını sağlamıştır. Sanat yapıtı artık hem sanatçının hem de katılımcının yaratıcılığında gerçekleşir duruma gelmiştir.

2.2.4. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik

Artırılmış gerçeklik, gerçek bir mekan ya da nesnenin üzerine sanal müdahalelerin eklenmesiyle oluşan yeni bir teknoloji yansımasıdır. Burada amaç insanın bilgi ve hayal dünyasını zenginleştirmektir. Teknolojik gelişmeler sonucunda artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi uygulamalara daha kolay ulaşılmaktadır. Sanal gerçeklikte mekan ve nesne sanal ortamda sıfırdan üretilmektedir; her şey sanaldır. Artırılmış gerçeklikte ise sanal ve gerçek bir aradadır. Bu yönüyle baktığımızda sanal gerçeklik artırılmış gerçekliğin öncüsüdür (COŞKUN, 2017, s. 63-64).



Resim 30. Cleveland Sanat Müzesi, 4K Dijital Ekranı Sanal Boyama Görüntüleri (https://www.youtube.com/watch?v=xh7KIRO4cHg, Erişim: 12.12.2021).

Artırılmış gerçeklik (AR) ve 3D Kinect özellikleri üzerinden izleyicilerin sanat yapıtlarıyla etkileşime girmelerine ve bu neticede büyüleyici bir sanat deneyimi yaşamalarına vesile isteyen Cleveland Sanat Müzesi, ziyaretçilerine ArtLens isimli uygulamayı yaratmış ve müze içerisindeki tüm eserleri kapsayacak şekilde bu uygulamayı kullanıma açmıştır. Uygulama, görüntü tanıma yazılımları sayesinde hareketi algılayarak, yapıt üzerinde değişimlere imkan tanımıştır. 3D Kinect özelliği sayesinde derinlik kameraları aracılığı ile etkileşim olgusuna boyut kazandırılmıştır. Ziyaretçiler sadece ellerini araç edinerek üç boyutlu ortamlarda kendi hareketleriyle şekillenen eserler üretebilirken, 4K dijital duvar üzerine sanal boyama eylemlerinde bulunabilmişlerdir (https://iscep.medium.com/artırılmış-gerçeklik-ile-farklı-bir-deneyim-68fbfe33c56b, Erişim:15.12.2021).



Resim 31. Cleveland Sanat Müzesi'nden Artırılmış Gerçeklik Uygulaması (https://iscep.medium.com/artırılmış-gerçeklik-ile-farklı-bir-deneyim-68fbfe33c56b, Erişim:12.12.2021)

Museum Of London: Street Museum uygulaması ise kültürel mirası korumayı amaçlayan artırılmış gerçeklik uzantılı bir uygulamadır. 2012 yılında yayınlanan ancak şu an kullanılamayan uygulamada; 1930'lardan başlayarak 40 yıl süren bir zaman dilimindeki tarihi atmosfer canlandırılmak istenmiştir. Londra sokaklarında gezinen izleyicinin yerini konumlandırıp, kullanıcının telefonundan çektiği anlık görüntü, o konuma ait uygulama arşivindeki fotoğraflar ile eşlemesi sağlanmıştır. Arşivdeki tarihi fotoğrafın, anlık fotoğraf üzerine yerleştirilmesi sonucunda uygulama ile tarihi bir gezinti mümkün kılınmıştır (Vargün & Nuhoğlu, 2019, s. 50).

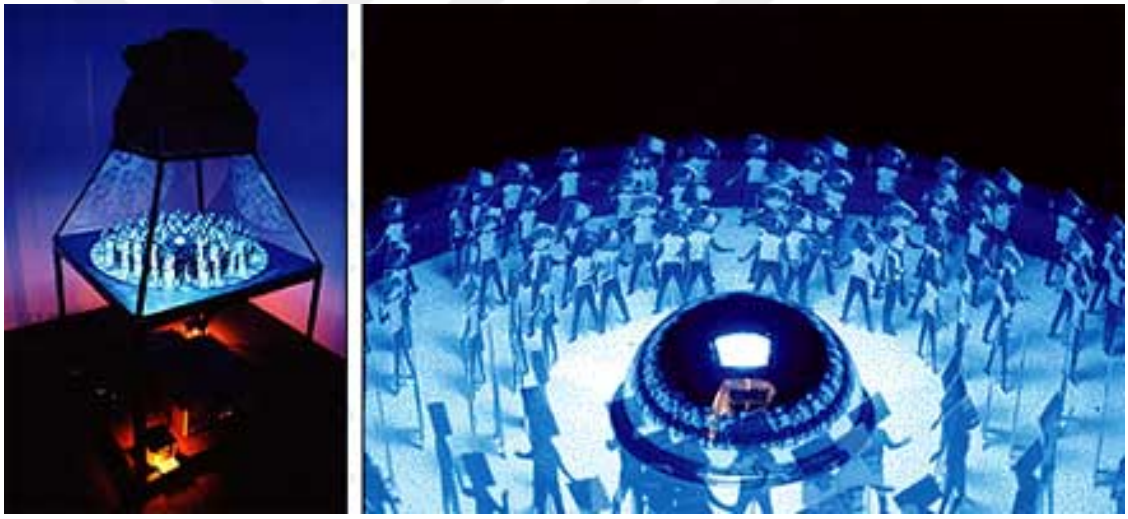


Resim 32. 'Museum Of London: Street Museum' Uygulamasından Bir Görüntü (Vargün & Nuhoğlu, 2019, s. 50).

2.3. Yeni Medya Sanatı Örnekleri

2.3.1. Toshio Iwai

Japon interaktif medya ve enstalasyon sanatçısı Toshio Iwai, dijital kültürün Peter Pan'ı olarak tanımlanır. 1986'dan beri bilgisayarı, görsel ses sistemleri oluşturmak için kullanmıştır. Örnek olarak; Music Insect (1990) ve Piano As Media Image (1995) eserlerini gösterebiliriz. Iwai'nin ilk projeleri, hareketli resim arkeolojisinin mantığını yeni teknolojilerle birleştirmiştir. (https://digicult-it.translate.goog/design/who-is-toshio-iwai/?_x_ tr_sch=http&_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr, Erişim:15.12.2021).



Resim 33. Toshio Iwai, 'Time Stratum' 1980
(https://we-make-money-not-art.com/i_dont_like_it/, Erişim:15.12.2021)

Sanatçı Iwai, 1980'lerin başında fotoğraf makinesi, video cihazı, bilgisayar gibi eski cihazlara çağdaş teknolojiler eklemiştir. Retrolarla yaptığı en güzel şey onun zoetrope heykeli, Time Stratum'dur. Zoetrop oyuncak kutusuna çizimler yerine kilden modeller oluşturmuştur. Time Stratum'un 1980'lerde yapılması iki kat şaşırtıcı bulunmuştur. Sanatçı 1980 sonrasında bu küçük deneyleri büyük kurulumlara dönüştürmüştür. Time Stratum'da 120 kağıt insan figürünü dönen bir disk üzerine yerleştirmiştir. En üste bir video monitörü kurduğu heykelinde, ışık kaynağını açıp

kapatmasıyla hareket illüzyonu yaratmıştır. Figürler sanki yaşıyor ve hareket ediyor gibi bir algı yaratmıştır (https://we-make-money-not-art.com/i_dont_like_it/, Erişim:16.12.2021).

2.3.2. Lynn Hershman Leeson

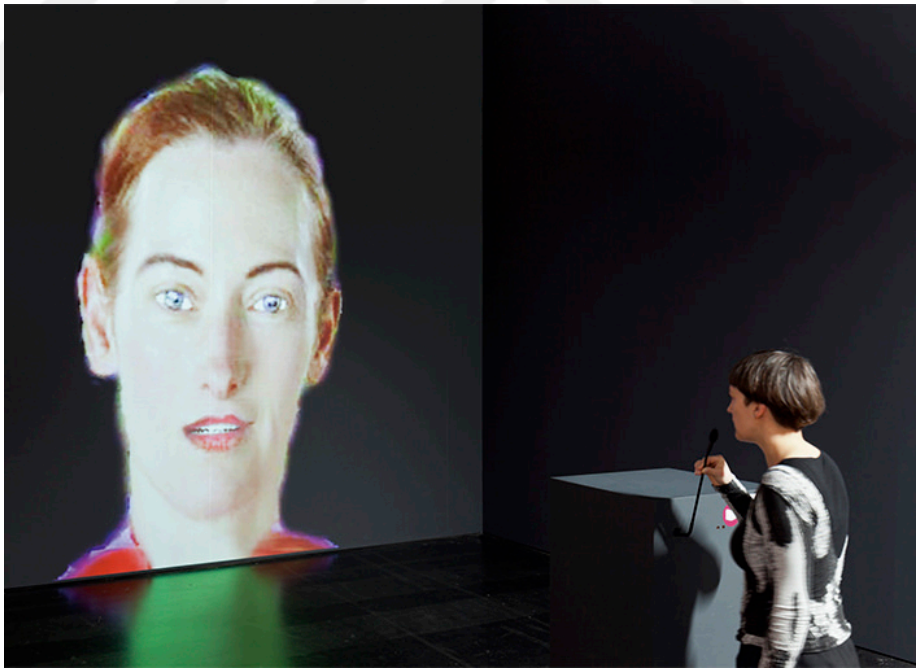


Resim 34. Lynn Hershman Leeson, 'The Agent Ruby Files', San Francisco Museum of Modern Art, 2013 (https://www.lynnhershman.com/project/artificial-intelligence/, Erişim:15.12.2021)

Sanatçı ve film yapımcısı Lynn Hershman Leeson, çalışmaları ile uluslararası boyutta beğeni toplayan en etkili medya sanatçılarından birisidir. Leeson, insan ve teknoloji arasındaki; ilişki, kimlik, gözetim gibi unsurlar üzerinde durarak toplumsal sorunlara dikkat çekmeyi planlamıştır. Sanatçı son elli yılında; fotoğraf, video, film, performans, yapay zeka, biyo sanat, interaktif enstalasyon ve net tabanlı medya sanatları alanlarında öncü projelere imza atmıştır. Strange Culture , Teknolust , Conceiving Ada , !Women Art Revolution: A Secret History , Tania Libre ve The Electronic Diaries isimlerindeki uzun metrajlı filmleri; Sundance Film Festivali, Toronto International Film

Festivali ve Berlin International Film Festival gibi ünlü festivallerde gösterilmiştir (https://www.lynn hershman.com/project/artificial-intelligence/, Erişim:15.12.2021).

The Agent Ruby Files isimli yapay zeka temelli eser ilhamını sanatçının Teknolust isimli uzun metrajlı filminden almıştır. Etkileşimli ve çok kullanıcılı Ruby adındaki kadın karakter, kullanıcılar ile sohbet etmiş, onların sorularına kendi perspektifinden cevaplar vermiştir. Ruby akıllı bir web ajanı olarak, web üzerinden de bilgi araştırabilmiştir. Ayrıca Ruby, mimik kullanma özelliğine de sahip kılınmıştır. Akıllı ajan Ruby'e agentruby.net web adresi üzerinden güncel olarak ulaşılabilmektedir. Agent Ruby'nin devam niteliğindeki Civik Radar isimli projede yer alan Dina karakteri ise; ses tanıma ve internet içeriğini işleyebilme gibi Agent Ruby'ye göre gelişmiş özelliklere sahip kılınmış, animatif yüz hareketleri olan Ruby'nin bir üst karakteri gibi tanımlanmıştır (https://www.lynnhershman .com/project/artificial-intelligence/, Erişim:15.12.2021).



Resim 35. Lynn Hershman Leeson, 'Civic Radar', ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, 2014/2015 (https://www.lynnhershman.com/project/artificial-intelligence/, Erişim:15.12.2021)

2.3.3. David Rokeby

Kanada merkezli enstalasyon sanatçısı David Rokeby, kariyerinin ilk zamanlarında; insan vücuduna doğrudan etki edecek etkileşimli veya yapay algı sistemleri ile işlerini üretmiştir. Son on yılda video, kinetik ve statik heykel projeleri üzerine çalışmıştır. Dark Matter isimli projesinde; kızılötesi video kameralar, karanlık galeriyi dört açıdan incelerken, alanı; binlerce üç boyutlu sanal noktaya bölmüştür. Her bir sanal nokta; buz ve cam kırılması, metal gıcırtısı, düşen kaya sesleri, alev patlamaları gibi geniş ses paleti ile eşleştirilerek; insanın hareketinin denk düştüğü noktalarda eşleştirilen ses çalınmıştır. Böylece etkileşimli ses heykelleri ile boşluk elle boyanmak istenmiştir (http://www.davidrokeby.com/home.html, Erişim:15.12.2021).



Resim 36. David Rokeby, 'Dark Matter', 2010 Revizyon 2015
(http://www.davidrokeby.com/Dark_Matter.html, Erişim:15.12.2021)

David Rokeby'ın Steamingmedia.org isimli etkileşimli enstalasyonunda ise; iki tane tam işlevli sauna internet üzerinden birbirine bağlanmış ve bu saunalar içerisine dev ekranlar kurulmuştur. Saunanın birinden alınan görüntü; hareket eden kişilerin net,

hareketsiz kalanlarında buğuyla kaplanmış halleri diğer saunanın ekranına aktırılarak iki sauna arasında karşılıklı sesli ve görüntülü iletişim kurulmuştur. Böylelikle kullanıcıların uzaktan röntgenciliğin pasif nesneleri olmaması için, video akışındaki görünürlük, her kullanıcı için aktif bir seçime dönüştürülmüştür (http://www.davidrokeby.com/home.html, Erişim:15.12.2021).

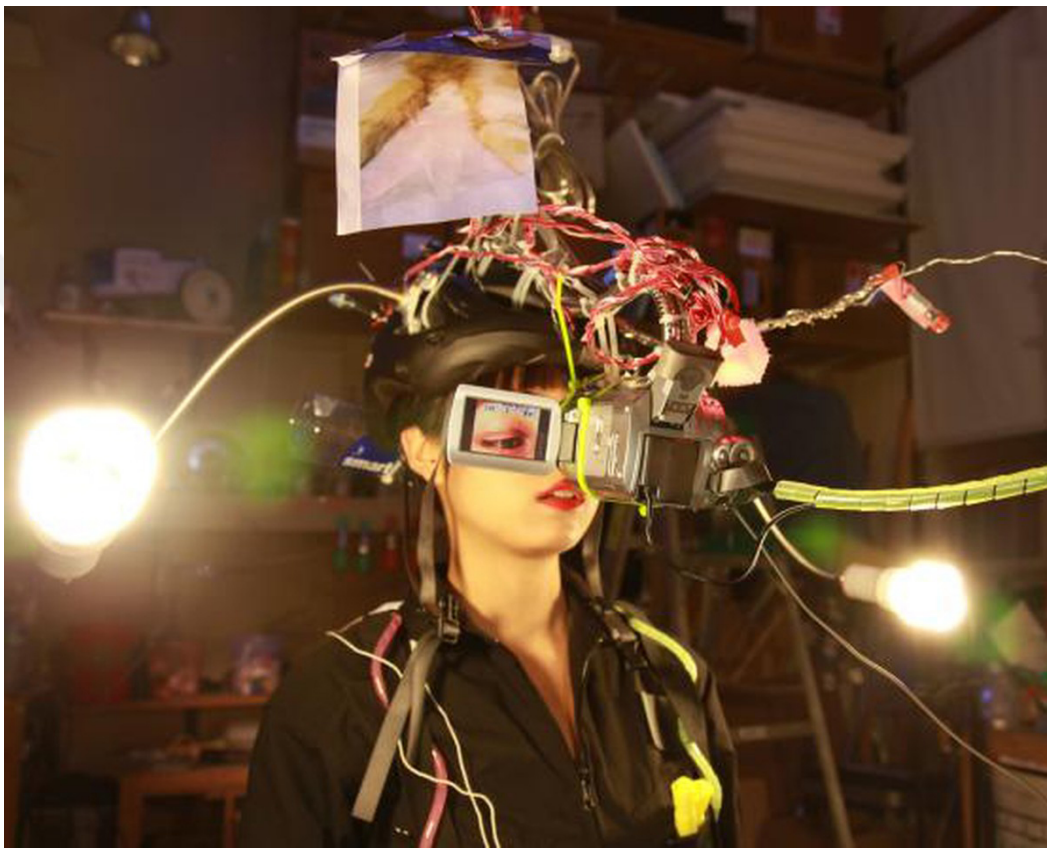


Resim 37. David Rokeby, 'steamingmedia.org', 2002
(http://www.davidrokeby.com/steaming.html, Erişim: 16.12.2021)

2.3.4. Shih Chieh Huang

Yeni medya sanatçısı Shih Chieh Huang, projelerinin esin kaynağı ve kendisi ile ilgili açıklamalarda bulunduğu Ted 2014 konferans kaydında; Tayvan'da çeşitli hırdavat dükkanları arasında büyüdüğünü, oralardaki gece pazarlarının enerjisinden, renklerinden, çeşitliliğinden çok etkilendiğini sözleri ile dile getirmiştir. Bazı objeleri yapıbozumuna uğratmayı, birleştirmeyi, yeni oyuncaklar keşfetmeyi çocukluğunun anıları olarak dile getiren Huang'ın çalışmalarında tüm bu süreçlerden etkilendiğini gözlemlemek

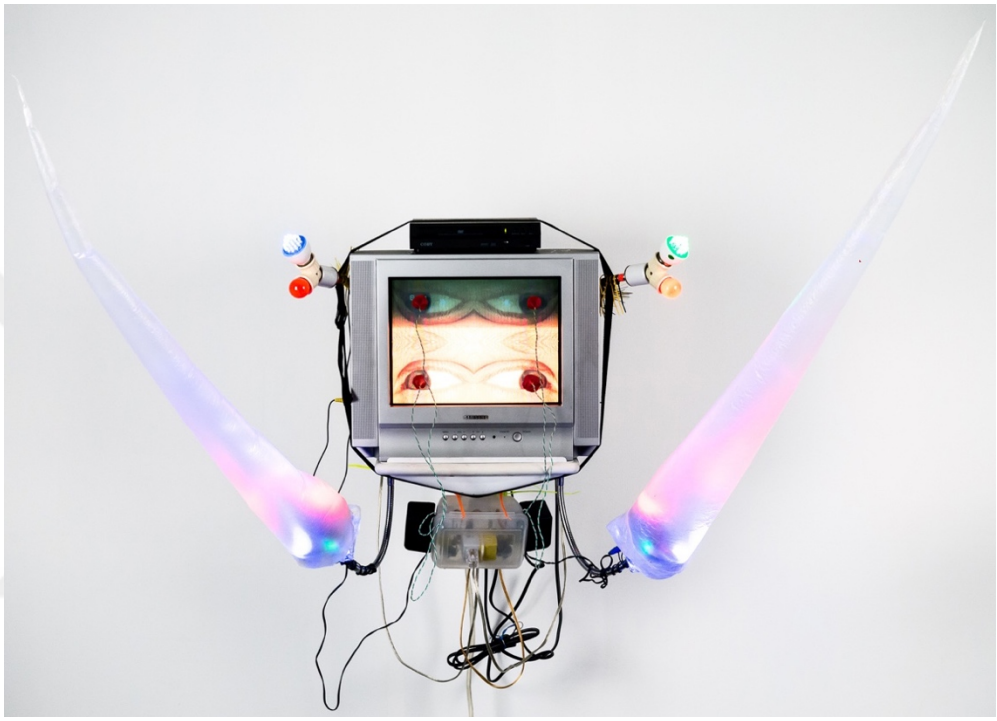
mümkündür. Sanatçı aynı zamanda ilgi alanları arasında; bilim, biyoloji, yeraltındaki bioparlak organizmaların olduğunu belirtmiştir. (https://www.ted.com/talks/shih_chieh_huang_sculptures_that_d_be_at_home_in_the_deep_sea/up-next?language=tr, Erişim: 16.12.2021).



Resim 38. Shih Chieh Huang, 'E-P 2 (Eye Progress 2)' (https://theculturetrip.com/asia/taiwan/articles/the-weird-and-wonderful-sculptures-of-shih-chieh-huang/, Erişim: 16.12.2021)

Sanatçının E-P 2 (Eye Progress 2) isimli eseri; bisiklet kaskı, birkaç lamba ve televizyondan oluşturmuştur. Heykelinin dört adet gözü mevcuttur ve her bir göz farklı bir işlemle görevlendirilmiştir. Bir göz televizyonda kendi etrafında döndürülmüş, diğeri plastik tüpü şişirmiş, bir diğer göz yapım videosunu izlemiş ve sonuncu gözde parlayan suyu aktif hale getirmeye çalışmıştır. Sanatçı, eserinin aynı zamanda diğer insanların gözlerini sembolik olarak görüntülemeye yaradığını belirtmiştir. Sanatçının birçok eseri

dünyanın dört bir yanındaki bienal ve trienal sergilerinde gösterime sunulmuştur (https://www.ted.com/talks/shih_chieh_huang_sculptures_that_d_be_at_home_in_the_deep_sea/up-next?language=tr, Erişim: 16.12.2021). Four Eyes Series (Rob's eyes) isimli eseri ise E-P 2 (Eye Progress 2) projesinin bağlantılı olduğu televizyon tarafıdır.



Resim39. Shih Chieh Huang, 'Four Eyes Series (Rob's eyes)', 2010
(https://feldmangallery.com/artist-home/shih-chieh-huang, Erişim: 16.12.2021)

2.3.5. Hito Steyerl

Alman film yapımcı Hito Steyerl, aynı zamanda deneme belgeselinin yaratıcısıdır. Sanat, siyaset ve felsefe alanlarında önemli bir konuma sahiptir ve birçok akademik, sanatsal yazına kaynaklık etmiştir. SoscialSim; simülasyon teknolojileri çağında dünyanın geleceği noktayı hayal eden bir eserdir. Sanatçının multimedya enstalasyonlarından biri olan eserde; sosyalizm yerine Sosyal Sim demek için kendini eğiten polis ve sağlık görevlileri üzerinden bir kulüp gecesi ve aynı zamanda mevcut siyasi iklim konu olarak işlenmek istenmiştir (https://www.estherschipper.com/artists/102-the-work-of-hito-steyerl/news/ Erişim: 16.12.2021). Tek kanallı HD

video ve canlı bilgisayar simülasyonu ile hazırlanmış projede tüm figürler bir dans kulübünde çılgınca oynar durumda sergilenmiştir. Figürlerin üzerindeki kıyafetler, resmi kurumda çalışan personel imajında yaratılmıştır.



Resim 40. Hito Steyerl, 'SoscialSim', Paris, 2020 (https://www-andrewkreps-com.translate.goog/artists/the-work-of-hito-steyerl?view=slider&_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr#4, Erişim: 16.12.2021)

2.3.6. Rafael Lozano-Hemmer

Mexico City doğumlu sanatçı Rafael Lozano-Hemmer, mimarlık ve performans sanatının birleştiği noktada işler üretmeiştir. Diğer ödüllerinin yanında Londra'da İnteraktif Sanat dalında iki BAFTA İngiliz Akademisi Ödülü'nü almıştır. Çalışmalarda sese duyarlı enstalasyonlar yapmıştır. Rafael Lozano-Hemmer, Call on Water isimli pratiği bu işlerinden birisidir. Ultrasonik atomizör, çelik lavabo, özel elektronik cihaz, bilgisayar ve su elementleri ile kurgulanmıştır. Türkçe ismi ile 'Suya Çağrı' eseri; su

havuzundan çıkan buharlar aracılığı ile suyun üstüne yazı yazılan bir çeşmedir. Meksikalı yazar Octavio Paz'ın şiirleri 'okunabilir buhar/hava' ile hayat bulmuştur. Birkaç şiir alıntısında geçen cümleler şu şekildedir: ''Dünyayı görmek onu hecelemektir. Kelimelerin aynası: neredeydim? Sözlerim, hafızamdaki su birikintisinden bana bakıyor. Parlayan, yansıma kümeleri arasında, karaya oturmuş bulutlar kabarcıklar görüyor, koyu sarıdan Brezilya'ya su hecelerinden oluşan bir arka plan üzerinde. Gölgelerin dalgalanması, imalar, yankılar……Su içilebilir olmasına rağmen içilmez: okunur. Yayla güneşinde su birikintilerinin buharlaştığını görür. Kuralları ve sevgiyi sevme ve geçersiz kılma. ¿Neredeydim?'' (https://www.lozano-hemmer.com/artworks/call_on_water.php, Erişim: 16.12.2021).



Resim 41. Rafael Lozano-Hemmer, 'Call on Water', Musée d'Art Comtemporain de Montréal- Canada, 2018 (https://www.lozano-hemmer.com/artworks/call_on_water.php, Erişim: 16.12.2021)

2.3.7. Maurice Benayoun & Aka Moben

Yeni medya sanatçıları Maurice Benayoun, ve Aka Moben'in birlikte ürettiği 'Power Chess' isimli proje, iki satranç oynayan robottan (daha doğrusu robotik koldan) oluşmuştur. Oyunun kendisi toplum için bir metafor olarak seçilmiştir. İki sanatçının ortak noktasında toplumsal olguları ve güç ilişkilerini gözler önüne serme düşüncesi mevcuttur. Dolayısı ile robotlar birer 'Güç Satrancı' içinde konumlandırılmıştır (https://benayoun .com/moben/2021/07/31/power-chess/, Erişim: 16.12.2021).



Resim 42. Maurice Benayoun & Aka Moben, 'Power Chess', 1921 (https://benayoun.com/moben/2021/07/31/power-chess/, Erişim: 16.12.2021)

Dünya genelinde çok disiplinli yaklaşımlarla sanat ve teknolojiyi kendine referans edinerek oluşum gösteren etkinliklerin varlığı, yeni medya sanatında her geçen gün artan üstel teknolojinin de destekleriyle dikkatleri çekmektedir. Bu gibi oluşumlara; The ISEA (International Symposium on Electronic Art), MUTEK, Addis Video Art Festival, Beijing 798 Art Festival, China International Gallery Exposition, Microwave International New Media Arts Festival, Print Screen Festival, Media Art Globale MAG, Japan Media Arts Festival, Ars Electronica, Wiener FestWochen, Kikk Festival, Computer Space Forum, Outsider Art Fair, Cynetart, Transmediale, Videoart at Midnight,

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Athens Digital Art Festival, Manifestaions, V2 Institute fort he Unstable Madia, Videomedeja, TATE, FILE-Electronic Language International Festival, Artfutura gibi festival, organizasyon ve kurumlar örnek olarak verilebilir (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_new_media_art_festivals, Erişim: 05.01.2022). Ayrıca Frankfurt Yeni Medya Ensitüsü (New Media Institute Frankfurt)-1990, Tokyo Uluslararası İletişim Merkezi (International Communication Center Tokyo)-1990 bu alanda üst düzey çalışmalar gerçekleştiren kurumlar arasındadır

3. BÖLÜM
TÜRKİYE'DE YENİ MEDYA VE SANATI

3. BÖLÜM
TÜRKİYE'DE YENİ MEDYA VE SANATI

3.1. Yeni Medya Üzerine

Medya, kitle iletişiminde enformatiğin depolanması ve iletilmesinde kullanılan araçların bütünü olarak tanımlanmıştır Basılı medya, yayıncılık, haber medyası, fotoğraf, sinema, dijital medya gibi kitle iletişim araçları endüstrisinin bileşenlerini ifade etmektedir (https://en.m.wikipedia.org/wiki/Media_%28communication%29, Erişim: 05.01.2022). Yeni kelimesi ile bir araya gelerek Yeni Medya kavramını oluşturur. TDK'ya göre yeni kelimesi; oluş ve çıkışından beri çok zaman geçmemiş olan, en son edinilen, daha öncekilerden farklı olan, eskisinin yerine gelen gibi niteleyici anlam taşımaktadır. Bu tanımlamada en yaygın görüşlerden biri; Yeni Medya kavramındaki yeni kelimesinin geleneksele göre kendini betimlemesiyle oluştuğu düşüncesidir. Geleneksel medya araçları alımlayıcı ile genellikle tek yönlü iletişim kurulmuştur. Gazete, dergi ve televizyon gibi tek taraflı enformasyon sağlayan geleneksel medya araçlarını baz aldığında, yeni medya olarak bahsedilen iletişim araçları; bizlere çift taraflı etkileşimin önünü açan araçları sergiler. Bu perspektiften bakıldığında yeni kelimesinin kalıcı bir söylem olmadığı düşünülebilir.

Yeni medya tanımlamasını gelişen tüm iletişim teknolojilerine verilmiş bir adlandırma gibi düşünmek kavramsal açıdan doğru bir ifade olmamaktadır. Çünkü yeni medya araçlarının bir yandan gelişmeye devam ettiği gerçeği yeni kelimelerinin belirsizliklerini daha da ortaya koymaktadır. Bugünün yenisi olarak tanımlanan araçlar; yarının eskisi olacaktır. Tıpkı bir zamanlar radyo ve televizyon gibi iletişim araçlarının yeni oluşu gibi. Üzerine düşündükçe aslında yeni kelimesi ile zamansal ve geçmişe göre kendini betimleme düşüncesi tam olarak oturmamaktadır. Kavramın açıklanmasında yaşanan kuramsal boşluk aynı zamanda esneklik sunmaktadır. Tüketim kültürünün hızına karşın sunulan esneklik, kalıcılığı sağlayacak bir özellik oluşturabilir.

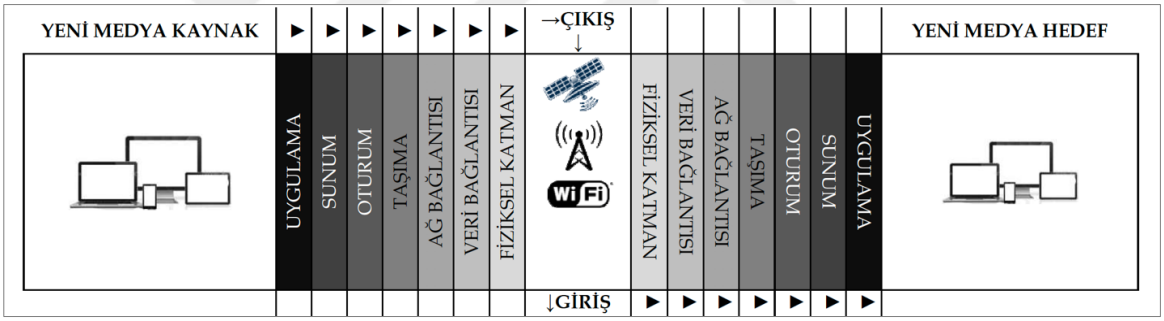
Yeni medya; etkileşim, dijital, simüle edilmiş, ağ bağlantılı, sanal, hipermetin gibi özellikleri taşıması yönü ile geleneksel medya araçlarından ayrışır. Ayrıca tümleşik olabilme durumu; birçok medya aracının birbiriyle eşleşme ve eş zamanlı çalışma prensibi bir başka ayırt edici özelliktir. Yeni medya araçları nitekim tartışmaya açık bulunsa da bunlardan birkaçını şu şekilde belirtebiliriz; bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik ortamları, multimedya, web siteleri, mobil medyumlar gibi araçlardır.

1920'lerin geleneksel medya avangardı, dünyayı görmenin ve gerçeği temsil etmenin yeni biçimlerini yaratırken, yeni medya avangardı ise bilgiye erişmenin ve bilgiyi değiştirmenin yeni yollarını yaratmıştır. Hipermetin ortamlar, veri tabanları, arama motorları, veri madenciliği, görüntü işleme, görselleştirme ve simülasyon yeni medyanın tekniğidir. Yeni avangard, medyaya yeni yollarla erişmekle ve onu kullanmakla ilgilenirken eski medyayı kendine birincil araç edindiğinden dolayı post-medya veya meta-medya olgusunu yaratır (Manovich, 2003a, s. 15). Ayrıca Lev Manovich, From Borges to Html isimli makalesinde yeni medya tanımlamasının sorunlarına değinmeden önce popüler olarak kullanılan yeni medya tanımlamasının aşağıdaki gibi olduğunu belirtmiştir;

> Yeni medya, dağıtım ve gösterim için dijital bilgisayar teknolojisini kullanan kültürel nesnelerdir. Dolayısıyla İnternet, Web siteleri, multimedya bilgisayarı, bilgisayar oyunları, CD-ROM'lar ve DVD, Sanal Gerçeklik ve bilgisayar tarafından oluşturulan özel efektlerin tümü yeni medya kapsamına girer. Bilgisayarı üretim ve depolama için kullanan ancak nihai dağıtım için kullanmayan diğer kültürel nesneler (televizyon programları, sinema filmleri, dergiler, kitaplar ve diğer kağıt tabanlı yayınlar vb.) yeni medya değildir (Manovich, 2003b, s. 10).

Bu tanımlamayı Lev Manovich üç yönüyle sorunlu bulmuştur. İlk sorun; metin içinde yer alan olguların bilgisayar teknolojileri ile ilişkili olmasından ve bilgisayar teknolojilerinin sürekli gelişmesinden dolayı tanımın birkaç yılda bir revize edilmesi gerekliliğidir. İkinci sorun bu alanın çoğu çıktısı bilgisayar teknolojisini kullanacağından ötürü 'yeni medya' teriminin özgünlüğünü kaybetmesinin muhtemelliğidir. Üçüncü sorun ise tanımlamanın içinde estetik değerlerle ilgili bir açıklama sunulmamasıdır (Manovich, 2003b, s. 10).

Yeni medya araçlarının en temel özelliklerini ise Lev Manovich şu şekilde sıralamıştır: sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod dünüştürme. Sayısal temsil, kodlar üzerinden matematiksel algoritmaya bağlı olarak bilgisayar tarafından sıfırdan üretilme olgusunu betimlemektedir. Modülerlik özelliği; yeni medya öğelerinin tekrarlanabilirliğinden kaynaklı yapısını ortaya koymaktadır. Otomasyon; çoğu fonksiyonun insansız gerçekleşmesine olanak tanıyan otomatik kullanılabilir yanını belirtmektedir. Ayrıca sayısal kodlama ve modülerlik özellikleri neticesinde her defasında farklı bir olgunun yaratılmasına olanak tanıyan yapısı onun değişken özelliğini söz konusu kılmaktadır. Akıcı ve değişebilir kelimeleri de bu özelliğin yerine sayılabilir görülmüştür. Kod dönüştürme ise bilgisayar yazılımlarının kullanıcının zihnine hitap etmesi için uyarlanma özelliğidir (Winegard, 2019, s. 57).



Resim 43. Yeni Medya Araçlarındaki İletişim Akışı
(Yanık, 2016, s. 907)

Yeni medya araçları akış şemasında görüleceği üzere; modülarite ve çok bölmeli yapısı sayesinde mesajın iletim aşamasında yaşanacak kaybın önüne geçilmiştir. Geleneksel medya araçlarında verinin kanalda eksilerek bozulması söz konudur. Bu durumda mesajın aktarımı tam ve doğru bir şekilde gerçekleştirilememektedir. Teknik açıdan bakıldığında sayısal verileşme ve kodlama ile bilginin bozulması engellenmiştir. Yeni medya araçlarının modüler ve algoritmik yapısı ile birlikte serbest dolaşım özelliğine sahip olma teknolojisi bu eksilme ve kayıpların önüne geçmiştir (Yanık, 2016, s. 907).

Everett M. Rogers'a göre ise yeni medya araçlarının özellikleri; etkileşim, kitlesizleştirme ve eşzamansızlıktır. İletişim teknolojilerine ait araçların mesajı ileten ve alıcı arasında kurdukları etkileşimli bağ; müdahalelere açık, değiştirilebilir mesaj özelliğini barındırmaktadır. Kaynak ve alıcı arasında bu müdahale iki yönlü olarak gerçekleştirilebilmektedir. Bir diğer özellik olarak kitlesizleştirme becerisi; içerik gönderim aşamasında mesajın süzgeçten geçirilerek gönderilmesinden kaynaklıdır. Çok türden özellikler barındıran toplumlara bağdaşık, türdeş içeriklerin iletilmesi yerine bireyin kişisel veya ortak benzeştiği özelliklerin yazılım sayesinde ayrıştırılarak alıcıya göre mesaj şekillendirilmesine olanak tanımaktadır. Bu perspektife göre mesajın iletilmesine imkan sağlamasından dolayı kitlesizleştirme özelliği mevcuttur. Roger'a göre üçüncü önemli özellik eşzamansızlık; kaynak ve alıcı etkileşimini farklı kanallar üzerinden zamanlayabilme yeteneğinden gelir. Yeni medya araçlarının bireye kazandırdığı mesaj alma zamanını belirleme becerisi sayesinde, ona kendi isteği ile ulaşma ve kullanabilme seçimine sahiptir (Yanık, 2016, s. 902).

3.1.1. Yeni Medya Sanatı

Yeni medya sanatının tanımı konusunda ilk sorulması gereken sorulardan birisi yeni medyanın anlamıdır. Yeni kavramı aynı zamanda medya hakkında neyin yeni olduğu sorusunu da beraberinde getirmektedir. Yeni medya kavramı, hızla değişen ve gelişen teknolojiler nedeniyle sürekli olarak yeniden tanımlanmaya ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle teknolojik sanat formların için terminoloji her zaman değişken olmuştur. Yeni medya sanatının bir tanımı, fiziksel ve sanal alandaki birçok tartışmanın odak noktası olmasına rağmen bu sanat formunun kapladığı teknolojik ve kavramsal alan sürekli olarak yeniden yapılandırıldığından anlaşılması zor bir hedeftir. Diğer bir yönden sanatsal bir pratiği kategorize etmek her zaman tehlikelidir çünkü böyle yapmak sınırlar getirmektedir. Yeni medya sanatı genellikle süreç odaklı, zamana dayalı, dinamik ve gerçek zamanlı; katılımcı, işbirlikçi ve performatif; modüler, değişken, üretken ve özelleştirilebilir özellikler sergilemektedir. Burada yapılan tanımlama ise sürekli değişen bir bölgenin haritasını çıkarmak için ön ve esnek bir yapı olarak kabul edilebilir (Paul, 2008).

> Yeni medya sanatı; dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robot bilimi ve bio teknolojik sanat, dijital sanat, sibernetik sanat, telematik sanat gibi yeni medya teknolojileri ile gerçekleştirilen dijtal tabanlılık, etkileşimlilik, hipermetinsellik, ağ bağlantılılık, sanallık özelliğine sahip sanatları kapsar (Güner, 2019, s. 103).

Mark Tribe ve Reena Jana ise 'New Media Art-Introduction' isimli kitabında yeni medya sanatının çerçevesini şu şekilde açıklar; yeni medya sanatı, dijital sanat, bilgisayar sanatı, multimedya sanatı ve etkileşimli sanat gibi eski kategorik isimler genellikle birbirinin yerine kullanılırdı ancak ortaya çıkan medya teknolojilerini kullanan, bu araçları kullanırken kültürel, politik ve estetik olanaklarıyla ilgilenen projeleri tanımlamak için yeni medya sanatı terimini kullanmak doğru bir seçenek olacaktır. Yeni medya sanatını iki geniş kategorinin bir alt kümesi olarak konumlandırabiliriz; Sanat ve Teknoloji / Medya Sanatı. Sanat ve Teknolojisi; Elektronik Sanat, Robotik Sanat ve Genomik Sanat gibi yeni ancak medya ile ilişiği olmayan teknolojileri içeren alanlardır. medya sanatı ise video sanatı, iletim sanatı ve medya teknolojileri ve deneysel film gibi sanat formlarını içerir. Yeni medya sanatı bu bağlamda iki alanın kesişimine denk gelir (Tribe & Jana, 2006, s. 6-7).

Karen A. Verschooren'in Situating Internet Art in the Traditional Ins- titution for Contemporary Art isimli yüksek lisans tezinde Tribe ve Jana'nın tanımlarına bir açıklama getirir; yeni medya sanatı tanımından dijital sanata hareket edildiğinde, yeni medya sanatı projeleri olarak anlaşılan tüm sanat eserlerinin dijital teknolojileri kullandığı ve dolayısıyla dijital sanat olarak adlandırılabileceği açıktır. Ancak yeni medya sanatının, dijital dilin 1 ve 0'larına dayanan hemen hemen her sanat biçimini kapsayan sanat kategorisini içinde barındırmadığını ifade eder (Verschooren, 2007, s. 16).

Karen A. Verschooren'in Resim 18'da belirttiği grafiği değerlendirilse; yeni medya sanatı, dijital sanat içerisinde konumlandırılırken, kendi bünyesinde de; internet sanatını ve ağ sanatını kapsamaktadır. Yazılım sanatı ve ağ bağlantılı sanat

kategorilerindeki bazı çalışmaların da yeni medya sanatı kapsamında değerlendirilebileceği söylenebilir.

Dijital bilgi teknolojilerinde süregelen gelişmeler, sanat kurum ve kuruluşlarının doğasını ve yapısını etkilemiş ve önümüzdeki on yıllarda da etkilemeye devam edecektir. Doğası gereği süreç odaklı ve katılımcı yapısı nedeniyle küratör, sanatçı, izleyici ve kurumun rolleri üzerinde de derin bir etkiye sahiptir. Yeni medya sanatında küratör ve sanatçıların geleneksel rolleri yeniden tanımlanmış; bu tanım işbirlikçi üretim ve sunum modellerine kaydırılmıştır (Paul, 2008)

Çağdaş sanatlar içerisinde yer alan ve yeni medya teknolojilerini kullanması ile tanımını yapabileceğimiz yeni medya sanatında; izleyici ve sanat eseri arasında etkileşim söz konusudur ancak bu yönüyle aslında yeni medya sanatı diğer sanatlardan ayrışan bir taraf sunmuş olmaz. Çünkü geleneksel medyanın kendine has bir takım geri bildirimleri de etkileşim sınıfında değerlendirilebilir. Örneğin televizyon programlarından sonra yayıncıya gönderilen mektup veya yazılar bir tür etkileşimi gözler önüne serer. Ayrışan kısımda karşımıza çıkan nokta alıcının/izleyicinin aktif bir role bürünmesidir. Halbuki televizyon, radyo, gazete gibi geleneksel medya araçlarında alıcı pasif konumdadır. Yeni medya araçları ile bu durumu ortadan kaldıran etken; alıcının iletişim kanalında doğrudan etkin olabilmesidir. Geleneksel araçlar üzerindeki tek yönlü iletişimde geri bildirim için farklı bir iletişim aracına daha gereksinim duyulurken, yeni medya araçlarında bu etkileşim doğrudan aynı kanalda mümkün kılınmıştır (Aktaş, 2007, s. 113).

3.1.2. Yeni Medya Teknolojileri ve Küreselleşme

1994'ten itibaren İnternet Sanatı alanında üretim yapan sanatçılar aracılığı ve 1997 yılında Almanya'nın Kassel şehrinde açılan Documenta X sergisine kadar geçen sürede medya sanatı sanat dünyasının geri kalanından göreceli olarak izole bir şekilde varlığını sürdürmüştür. E-posta ve web siteleri; yeni medya sanat çalışmalarının tartışılması, tanıtımı ve sergilenmesi açısından alternatif kanallar olarak hizmet etmenin yanı sıra sanatçıların çağdaş sanat ve dijital kültür dünyalarını birbirine bağlayan sanat ortamlarını oluşturmayı sağlamıştır. Marshall McLuhan'ın The Gutenberg Galaxy isimli

kitabında öngördüğü Küresel Köy'ün ortaya çıkışı, bu teknolojiler üzerinde eşi benzeri görülmemiş bir talep yaratmış ve gelişiminin -yayılmasının önünü açmıştır (Tribe & Jana, 2006, s. 6-7).

McLuhan'ın Küresel Köy'ü elektronik iletişimin yaygınlaşması ile birlikte dünyanın küçük bir topluluğa dönüşeceği fikrini betimlemektedir. Sanayi devriminden sonra ülkeler arasında çeşitli iş birlikleri, seyahat, etkinlik vb. etkileşimlerin artmasıyla birlikte coğrafi sınırların aşıldığı gerçeği, teknolojik gelişmeler neticesinde katbekat hızla artarak devam etmiştir. Yeni teknolojik araçlar ve yazılımlar sayesinde insanlığa sunulacak sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik gibi yapay ortamlar güncel teknolojik gelişmeler arasında yerini almış bulunmaktadır. Bu ortamlar; sanal ile gerçekliğin birleştiği ancak bunların ötesinde yaşanılacak bir boyutu ve/veya alanı işaret etmektedir. Böylesine bir boyut sadece sanatçıyı değil tüm dünyayı sosyo-ekonomik-politik açıdan etkileyeceği muhtemeldir.

Güncel durumda uluslararası bütünleşme süreci içine girdiğimizi ve McLuhan'ın bahsettiği Küresel Köy'e göçtüğümüzü belirtmek yanlış olmazdı. Örneğin Covid-19 virüsüne karşı evlere kapanılmasına karşın dünyanın birçok yerindeki oluşumları yeni medya teknolojileri ve sanal ortamlar aracılığı ile görme şansı yakalamış, çift taraflı etkileşimlerde bulunma fırsatı elde etmiş bulunmaktayız. Başka bir örnek olarak Metaverse gösterilebilir. Sanal sanatsal galerileri gezebildiğimiz, gerçek kişilerin sanal yansımaları ile toplantılar yapabildiğimiz, tüm dünyayı sanal gerçeklikte görebileceğimiz teknolojiler kullanılmaya başlanmış durumda. Tüm bu süreçlerin enformasyon ve sanat dallarını etkileyeceği kaçınılmaz bir durumdur.

3.2. Türkiye'de Sanayi, Teknoloji ve Medya Süreçleri

Amerikalı sosyolog Daniel Bell, sanayileşme ve toplum arasındaki bağı şu sözler ile açıklar; ''sanayileşmenin ardından yeni bir toplum modeli ortaya çıkmaktadır ki, bu toplum bilginin çerçevesinde örgütlenmiş, toplumsal kontrolü amaçlayan, yeniliklerin ya da değişimin yönetiminde ve yönlendirilmesinde etkin olan bir toplumdur''. Bell'e göre sanayi sonrası gelişen toplum modellerinde ekonomik kalkınma ancak ve ancak bilgi

süreçlerinin hakimiyetiyle olabilmiştir. Sanayi öncesi süreçte hammadde kilit rol oynarken, sanayi sonrasında ise bilgi önemli bir etken haline gelmiştir (Aktaş, 2007, s. 184).

Enformasyon toplumu olarak nitelendirilen kavram, sanayi sonrası bilgi süreçlerine hakim toplumu ifade etmektedir ve bilgi toplumu olarak tanımlanabilir. Bu toplumun genel özelliklerine bakıldığında; bilgiyi üreten, biriktiren, dünya ekonomisine açılan, katılımcı demokrasiye sahip, globalleşen bir yapı görülmektedir. Bilgi toplumunun çıktısı ürün/mal gibi maddesel bir yapı değil, zihin süreçlerinin ürünü olan bilgidir (Şanlısoy, 1999, s. 170).

Japonya'da gerçekleştirilen 5. Bilim ve Teknoloji Planı oturumu sırasında Japonya Başbakanı Shinzo Abe güncel toplumsal olguyu Toplum 5.0 isimli kavram ile açıklamıştır. Abe'ye göre toplumların gelişimleri sırası ile; avcı toplum, tarım toplumu, sanayi toplumu, bilgi toplumu (Toplum 4.0.) ve toplum 5.0 şeklinde sınıflandırılmıştır. Göçebe hayatı bırakan avcı toplumu, yerleşik hayata başlayarak tarım toplumu aşamasına geçmiştir. Sanayileşme süreci sonunda da bilgi toplumu'na geçiş görülmektedir. Bir diğer adlandırması Toplum 4.0 olan bilgi toplumunda insanlık, internet ve bilişim süreçlerinde yoğrularak teknolojik gelişmeler ışığında bir dönem deneyimlemiştir. Toplum 5.0; insanlık yararına geri bildirim ve faydanın üretildiği, daha önce çözülememiş insanlık sorunlarının çözülebildiği toplum ve insan odaklı bir yapıyı temsil etmektedir. Bu son toplum biçiminde; eşitsizlik, yoksulluk, çevre politikaları, temiz enerji, cinsiyet eşitliği gibi unsurlarda çözüm üretilerek 'teknoloji destekli toplumsal dönüşüm' süreci söz konusudur (Kpmg Türkiye, 2021, s. 8).

Sosyolojik açıdan toplumların gelişimi incelendiğinde ise sanayileşmeye ve teknoloji süreçlerine değer veren, yatırım yapan ve gelişimi için çaba gösteren ülkelerin, ekonomik kalkınma ve modernleşme süreçlerinin daha erken yaşandığı söylenebilir Teknolojik devrimleri ilk başlatan toplumlar, bu doğrultuda daha hızlı ilerleme fırsatını yakalamıştır. Devletlerin uzun vadeli kalkınma planlarını desteklemesi, sanayi ve teknolojiye yaptıkları yatırımlar, toplumsal entegrasyon eğitimleri; bilgi toplumu veya

Toplum 5.0 yolculuğunda öncelikli adımdır. Nitekim sanayileşme süreçlerinin iyi yürütülememesi, yatırımların bu yönde uzun vadeli programlar ile planlanmaması toplumun tüm katmanlarına sosyo-ekonomik yönden yansımaktadır. Her geçen gün artan toplum nüfusuyla birlikte üretimin yetersiz kalması, ithalata dönük ekonomi modellerinin doğmasına neden olmuştur. Az üretim ve çok tüketim dengesindeki ters orantı, bireylerinin önce ekonomik ve daha sonra sosyo-kültürel durumlarını negatif etkileyeceği açıktır.

Abraham Harold Maslow'un insan psikolojisi açısından kişilik gelişiminin nasıl sıralandığı yönünde sunduğu; İhtiyaçlar Hiyerarşisi Teorisi'ne göre birey, ilk olarak fizyolojik ihtiyaçlarını giderme eğilimindedir. Yeme, içme, uyku gibi birincil basamakta yer alan bu ihtiyaçları karşılandıktan sonra birey, kendini gerçekleştirme yolundaki diğer ihtiyaçları ile ilgilenebilmektedir. Daha sonraki basamaklarda birey sırasıyla; güvenlik ihtiyacı, sevgi-aidiyet ihtiyacı, saygı-takdir edilme ihtiyacı, estetik ihtiyacı ve son basamakta kendini gerçekleştirme ihtiyacını gidermeye çalışmaktadır. Maslow'a göre sıralamadaki her bir ihtiyaç; kendinden önceki ve/veya öncekilerin karşılanması ile ancak gün yüzüne çıkmaktadır (Maslow, 1943). Basamağın üst sıralarında yer alan estetik ihtiyaç, sanat alanındaki uğraşıyı betimlemektedir. Sanat ve insan ilişkisi Maslow'un teorisine göre değerlendirilirse eğer toplumsal yapının en küçük birimi olarak bireyin, sanat diyagramının içinde yer alması, onu anlamlandırması ve yaratması için önce fizyolojik ve güvenlik gibi birincil ihtiyaçlarının giderilmiş olması gereklidir. Bu ihtiyaçlar bireyin refah sevisiyle doğrudan ilişki içindedir. Buradan hareketle toplumsal ekonomik kalkınma politikalarının bireyin sanatla olan ilişkisini dolaylı yönden etkilediği belirtilebilir.

3.2.1. 1923-2000 Yılları Arasındaki Gelişmeler

Cumhuriyet sonrası dönemde Osmanlı Devleti'nin sanayileşme sürecine geç kalması, yaşanan savaşlardan kaynaklı insan gücünün azalması ve ekonomik yönden mevcut sıkıntılı süreçler Türkiye'nin sanayileşme sürecinde atılım yapma görüşünü gerekli kılmıştır. Sanayi gelişimini desteklemeye yönelik 1933-38 yılları arasında ilk defa

uygulanan 5 Yıllık Kalkınma Planı gibi birçok atılım baş göstermiştir. Batılı Devletlerdeki siyasi sorunlardan uzaklaşmak isteyen bilim insanlarına Türkiye'deki üniversitelerde iş fırsatı sunulmasıyla birlikte bilimsel düşünme yetisi üniversitelere aktarılmıştır. 1933 yılı bu açıdan önem arz eder; yabancı bilim insanlarının Türkiye'de istihdam edilmesinde en yüksek sayıya sahiptir. Ancak 1939-50 yılları arasında yapılmak istenen sermaye ve kalkınmaya yönelik yatırımlar; Türkiye her ne kadar dışında kalmayı başarabilmişse de ikinci dünya savaşının başlamasından kaynaklı olumsuz şekilde etkilenmiştir (Yücel, 1997, s. 45-47).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ülkeler gelişme gösterme ve kalkınma amacıyla sanayiye yönelmişlerdir. Türkiye ise daha Cumhuriyetin kurulduğu ilk yıllardan itibaren sanayi alanında planlı kalkınma projelerini hayata geçirerek sanayileşme yolunda önemli adımlar gerçekleştirmiştir (Arısoy, 2005, s. 46). Özellikle Cumhuriyetin ilk 20 yılı, tarihin en yüksek büyüme oranına sahip yıllardır. Temel gıda ürünlerine dönük üretim biçimleri ile Birinci Sanayi Planı; Türkiye'nin yoktan var ettiği en proaktif dönemi olmuştur. Özel kuruluşları, sermaye ve bilgisinin gelişmediği dönemde devletin bir başına sanayiyi var etmesi takdire şayandır. İkinci Dünya savaşının yarattığı sorunlar nedeni ile hızı kesilen Türkiye; İkinci Sanayi Planı'nı uygulayamayışı ve ABD'nin ''size destek verelim, siz tarım toplumu olun'' gibi söylemlerini empoze etmesi neticesinde 1950'lerden sonraki süreçte saniyeden uzaklaştırılarak tarım toplumu haline dönüşmüştür (Yücel F., 2015, s. 3).

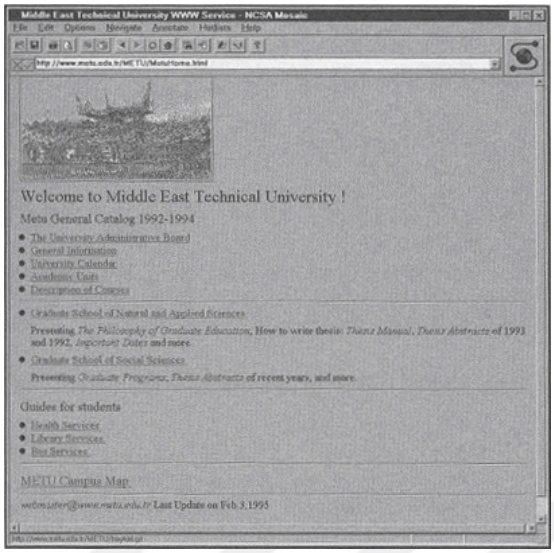
Kitle iletişim araçları yönünden bu dönemi incelediğimizde; erken dönem radyo yayınlarının yanı sıra resmi ilk radyo yayını 1927 yılında özel teşebbüs kanalıyla Türk Telsiz Telefon Anonim Şirketi (TTTAŞ) üzerinden gerçekleştirilmiştir. Radyo aracılığı ile; ilk yayınlardaki zorlu koşullara rağmen zaman içinde bulunulan dönemin hassasiyetlerine, gelişmelerine ve Cumhuriyet'e bağ kurma çabalarında ortak bir payda yaratılmıştır (Okur, 2019, s. 169-171). Avrupa'da başlangıç aşamasında kullanılan radyonun Türkiye'ye çok hızlı getirildiği ve bu gelişmede 1923'te kurulan Türkiye Cumhuriyeti'nin ve modernleşme adımlarının büyük ölçüde payı olduğunu söyleyebiliriz. Türkiye'de radyo yayıncılığının başladığı tarihler, sanayileşme ve

kalkınma yönündeki yapıcı adımların atıldığı zamana denk gelmesi bir tesadüf olarak görülmemelidir. Ayrıca devletin; o dönem ekonomik kalkınma açısından uyguladığı planlar doğrultusunda radyo yayıncılığını, zamanın şartlarındaki elverişsiz durumlara rağmen yabancı kurumlar yerine yerli özel kurum teşebbüsleriyle topluma kazandırdığı göz önünde bulundurulmalıdır.

Cumhuriyet kurulduktan sonraki ilk yıllarda, devlet politikaları arasında sosyo-kültürel ekonomik alanlarda gelişme ve kalkınmayı amaçlayan önemli inkılaplar yapılmıştır. Bu çerçevede kırsal kesimin kalkınması ve kültür sanat alanında gelişmesine yönelik birçok adım atılmıştır. Bunlara; 1932 yılında kent merkezlerinde açılan Halkevleri, 1940 yılında kurulmaya başlanan Köy Enstitüleri, 1938-1943 yılları arasında düzenlenen Yurt Gezileri örnek verilebilir. Kırsal kesimin kent merkezlerindeki Halkevlerine çekilme girişimi beklenen verimde gerçekleşmeyince kentten kırsala yönelim denenmek istenmiş; Yurt Gezileri buradan hareketle doğmuştur. Hem devlet desteğine ihtiyaç duyan sanatçıya sahip çıkılırken, hem de halka plastik sanatlar alanında farkındalık yaratılarak resim heykel gibi alanlarda sanat eğitimi verilmesi amaçlanmıştır. (Keskin, 2021).

20. yüzyıl Avrupa'sında sanatı yönlendirmede etki eden burjuva veya entelektüel kitleler Türkiye'de var olmadığı için sanata etki edecek organ devletin kendisi olmuştur. Atatürk'ün sanatı ve sanatçıyı yücelten söylemleri, Türk sanatının gelişiminde büyük önem arz etmiştir. Cumhuriyetin ilk yıllarındaki ekonomik sıkıntılara rağmen kültür sanat politikaları kapsamında birçok sergi açılmış, sanatçılar tarafından yapılan sanat eserlerini devlet satın alınarak sanatçıya destek olunmuştur (Büyükkol & Yasinci, 2019, s. 1174).

Devlet önderliğinde kurum ve kuruluşların sanatçıları ve sanatı desteklemesi ulusal ve uluslararası sanat hareketlerinin geleceği için önemlidir. Sanatçılara teknik olanaklar yaratmak, onların ihtiyaç duyduğu olguları sağlamak toplumun sanatla kuracağı ilişkiyi belirlemede önemli rol oynamaktadır. Bu iki olgu arasındaki ilişki kitle iletişim araçlarının varlığıyla da etkileşime girmiştir.



Resim 44. ODTÜ'nün 1993-1994 Yılları Arasında Kullandığı Web Arayüzü (https://www.metu.edu.tr/webarchive/www0/index.html Erişim:14.12.2021)

Türkiye ilk internet bağlantısı Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) ve ODTÜ (Orta Doğu Teknik Üniversite) iş birliğinde TÜBİTAK-DPT isimli projenin temelleri atılması sonucu; 1992 yılında Hollanda'da bulunan NIKHEF Araştırma Merkezi ile ODTÜ arasında kurulmuştur. 1993 yılı itibariyle de kamusal alandan çıkarak bireysel kullanıma sunulmuştur (ERKUL, 2009). Bu dönemde internetin yaygınlaşması ancak 1990'lı yılların sonlarına doğru olabilmiştir.

Tarihsel süreçte web teknolojilerinin gelişimi Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0, şeklinde süregelmiştir. Web 1.0 döneminde internet kullanıcısı sadece bilgiyi alıcı konumda yer almıştır. Bu dönemde sitelerin kullanımı yaygın değildir. Web 2.0 dönemin özelliği ise kullanıcının karşılıklı olarak veri alışverişinde bulunabilmesidir. Web 3.0 ise yapay zekanın ön aşaması olarak görülmektedir. Diğer adlandırılması Anlamsal Web olarak geçen Web 3.0, arama motoru tekniklerinin yapılandırılmış şekillerini içinde barındırmaktadır. Yani aranan bilgiyi sadece bulmakla kalmaz, bilgiyi analiz eder, onu diğerleri ile karşılaştırır. Makine ve bilgisayarlar tıpkı insan beyni gibi bilgiyi anlayıp yorumlayabildiği bir teknolojidedir (Kapan & Üncel, 2020, s. 278-284).

3.2.3. 2000 ve Sonrası Dönem

21. yüzyılda bilimsel ve teknolojik gelişmelerin önemi daha da fark edilir olmuştur. Türkiye'de bu alanda TÜBİTAK gibi kurumlar, araştırma ve geliştirme yatırımlarını önceki yıllara oranla daha da arttırmıştır. Nitekim Türkiye; ekonomik durum, plansızlık, devlet desteğinin yeterince sağlanamaması gibi nedenlerle gelişmiş ülkeler nezdinde bilim ve teknoloji gelişiminde geri kalmıştır (Yıldız Ö. , 2019, s. 43). Bazı sayılar karşılaştırmalı veriler bize bunu ispatlar niteliktedir;

> Türkiye, Enformasyon Toplumu'na ilişkin temel göstergeler açısından OECD ve EU ülkeleri ile karşılaştırmalı olarak değerlendirildiğinde gerek enformasyon üretimi gerekse bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı yönünden halen Enformasyon Toplumu'nu yaşayan ülkelerin çok gerisindedir (Aktaş, 2007, s. 191).

Uzun yıllar Türkiye Teknoloji Geliştirme Vakfı'nda Yönetim Kurulu Başkanlığı yapan, bilgi teknolojisi ve hizmetleri uzmanı Fikret YÜCEL, sanayileşme sürecinde Türkiye'nin niçin öncü ülkeleri yakalayamadığına açıklık getirmiş ve sebebinin orta-gelir tuzağı sorunsalı olduğunu belirtmiştir. Orta-gelir tuzağı, bugün birçok mecrada dikkat çekilmek istenen yaygın bir terimdir. Ekonomik yönden kalkınma verileri mercek altına alındığında, 'Kişi Başına Düşen Milli Gelir' verilerine bakılmaktadır. Dünya sıralamasında bu orta-gelir tuzağı olarak adlandırılan durumu aşabilen ülke sayısı çok çok azdır fakat Türkiye neredeyse 100 yıllık bir süreçte orta-alt gelir seviyesinden orta-gelir seviyesine ancak çıkabilmiş ve bu seviyede en uzun kalan toplumlardan biri olma özelliğini göstermiştir (Yücel F., 2015, s. 4)

Küresel konjonktürde Batılı toplumlar, enformasyon süreçlerini geliştirmiş buna bağlı olarak bilgi toplumu aşamasına geçmişlerdir. Bilgi toplumu, iletişim süreçleri ve aynı zamanda bilişim teknolojilerinin bir sonucu olarak gelinen aşamadır. Bu bağlamda baktığımızda Türkiye, sanayileşme sürecini tamamlayamadığı; yarı sanayileşmiş durumda olduğu belirtilebilir. Türkiye'nin bilgi toplumu olma yetisini kazanmasında önemli rol oynayan teknoloji, ithal edilerek karşılanmaktadır. Bilgi toplumuna girmiş

veya girecek olan ülkeler gözden geçirildiğinde ise hepsinin kendi teknolojisini ürettiklerini görmekteyiz (Kocacık, 2003, s. 1-8).

Yeni medya sanatında etkin rol oynayan teknolojik altyapının yerelde geliştirilmesi ve üretilmesi durumu; bu ürünlerle toplumun yakın ilişki kurabilmesinin hem nedeni hem de sonucu gibi değerlendirilebilir. Üstün teknolojik ürünleri üreten ülkelerin bireylerinin bu teknolojik ürünlere diğer ülke bireylerinden daha önce ulaşabildiği ve deneyimleyebildiği söylenebilir. Haliyle teknoloji-insan-sanat etkileşimi bu süreçlerden dolaylı olarak etkilenmektedir. Bir toplum ne kadar teknolojiyle iç içeyse teknolojinin yerel sanat hareketlerine yansıması da o oranda gerçekleşmektedir. Teknolojik altyapı ve bilişim sistemlerinin etkin rol oynadığı yeni medya sanatı da toplumların teknolojiyle kurdukları bağdan dolaylı olarak etkilenmektedir. Bu yönüyle Türkiye'de teknolojik ürünlerin ithal edilmesi durumu yeni medya sanatının doğma ve gelişme sürecine negatif etki ettiği belirtilebilir.

3.3. 1960'lardan Günümüze Yeni Medya Sanatı

Türkiye'de sanat alanında 1970'lerden sonra görmeye başlanan kavramsal sanat girişimleri, çeşitli enstalasyonlar ve performans sanatı günümüz Türk yeni medya sanatının kökleri olarak görülebilir. Çağdaş sanat alanında üretim gerçekleştiren dönemin sanatçıları kavramsal boyutta, izleyicinin baktığı çerçeveye yeni bir boyut getirerek; merak duygusunu ve düşünsel boyutu harekete geçirmeyi amaçlamıştır. Daha önceki süreçlere bakıldığında ise 1960'ların çağdaş ve kavramsal sanatçılarının: sanatın sorgulanması, ona yeni bir pencereden bakılmasını sağlayan bakış açıları ve sanat yapıtının nesnesi üzerine yeni açılımlar getirmesi gibi olgulardan dolayı yeni medya sanatının sürecinde etkili oldukları söylenebilir. Bu dönemlerde yapıtın nesne ile ilişkisi yapı bozumuna uğrayarak, yeni düşünme biçimleri yaratılmış; geleneksel sanat yapıtlarındaki kâğıt, fırça, boya ve tablo kendini değişime bırakmıştır. Sanat yapıtı, sanatçının bitirdiği değil izleyicinin başlattığı bir olguya dönüşerek, izleyicinin içinde aktif rol oynadığı bir noktaya evrilmiştir. Kimi zaman Duchamp'ın hazır nesne temsiliyeti

gibi günlük ve sıradan objeler sanat yapıtının kendisi olurken, kimi zamanda farklı disiplin ve yöntem arayışları ile izleyiciye yeni düşünme biçimleri kazandırılmıştır.

1970'lerde Türkiye'nin sanat ortamında gözlemlenen oluşumlar, dünyada görülen modern sanat ve sanat kuramlarının sorgulandığı dönemin yansıması şeklinde eşzamanlı olarak gerçekleşmiştir. Sanatta üstün gelen biçimcilik ve resimsel soyutlama hareketlerinin eleştirildiği bu dönemde, minimalizm, eylem sanatı, fluxus, oluşumlar, performans sanatı gibi akımlar görülmüştür. Bu perspektifin Türkiye yansımasında; 1960'lı yıllarda Altan Gürman, İlhan Koman gibi genç sanatçılar, 1970'li yıllarda ise Canan Beykal, Füsun Onur, Serhat Kiraz, Gülsün Karamustafa, Şükrü Aysan, Cengiz Çekil, Handan Börüteçene, Ayşe Erkmen, Osman Dinç gibi sanatçılar yer almıştır (Yılmaz, 2009, s. 211).

Dönemin politik ve siyasi yönetim durumlarını kendilerine konu edinerek sanat eserlerinde hazır nesne boyutunu irdeleyen sanatçılarda bulundukları çağın sanatına yön vermiştir. Füsun Onur'da Türkiye'de 1960'lardan itibaren çağdaş sanat alanında öncü sayılabilecek isimler arasındadır (Bulut, 2018, s. 74).

Füsun Onur, Türkiye'de mekana yönelik tasarım yapan ilk kadın yerleştirme sanatçısıdır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Füsun_Onur, Erişim; 05.01.2022). 1956 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Heykel bölümüne girerek Ali Hadi Bara Atölyesi'nde eğitim almıştır. 1960'ta ABD'ye giderek Maryland Collage of Art'ta heykel eğitimine devam etmiştir. Eğitiminin ardından Türkiye'ye geri dönen sanatçı 1970'teki ilk sergisini Taksim Sanat Galerisi'nde açmıştır. Onun bir diğer özelliği: halen çağdaş sanat alanında Türkiye'nin önde gelen isimlerinden bir olmasıdır. Elli yılı aşan sanat kariyerinde heykel ve resim arasındaki çizgiyi zorlamış, 1970'lerin avangard yöneliminde yer almıştır. Augarten Contemporary-Viyana (2010), İstanbul Modern (2011), ARTER İstanbul (2012) gibi müze ve mekanlarda kişisel ve karma sergilere katılmış ayrıca sanatçının eserleri, çeşitli yıllardaki İstanbul Bienalleri dışında, Kunsthale Baden (2001), ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (2004), Van Abbemuseum Eindhoven (2005), Moskova Bienali (2007), dOCUMENTA-13 Kassel (2012) gibi

oluşumlarda sergilenmiştir (https://www.iksv.org/web/24-17642-1-1/iksv-tr/venedik-bienali-turkiye-pavyonu/projeler/fusun-onur, Erişim; 05.01.2022).

Fisun Onur'un erken dönem eserlerinden itibaren müzik ile kurduğu ilişkisini ritim ve mekan üzerine odaklamıştır. Sanatçının, duyulamayan müziği görünür kılma çabasını 'müziğin fikri' üzerine temellendirdiği yerleştirmelerinde görmek mümkündür. Kullandığı nesne ve objeler kimi zaman gündelik yaşamdan alınarak sanat yapıtına dönüştürülmüş kimi zamanda mekana ait malzemeler sürece dahil edilmiştir. Mekanın kendisi de duyulabilir mekanların inşasında söz sahibi olmuştur. Görünür müziğinde mekanın fiziksel özellikleri, eserlerindeki ritmin ve matematiksel düzeninin bir parçası olarak yapıtın kendisine dahil olmuştur. Sanatçı müzik ve mekan arasında kurduğu bağı şu sözler ile açıklamıştır: ''Müziği duyduğumda neredeyse ona dokunabilirim. Yumuşak ya da serttir, ağır ya da hafif, aydınlık ya da karanlık. Müziğin yarattığı mekanı kavrarım''. Sanatçının müzik ile görme duyusu arasında kurduğu bağ, sanatta 'sinestesi' kavramıyla açıklanabilir: sinestezi kavramı ile bir duyunun başka duyuları çağrıştırması fikri Onur'un eserlerinde müziğin görülebilirliği ile eşleştirilebilir (Aydoğan, 2010).



Resim 45. Fisun Onur, 'Kadans', Maçka Sanat Galerisi, 1995
(Yılmaz, 2008, s. 215)

Fisun Onur'un Kadans isimli sergisi; mekan, ritim, boşluk kavramları üzerine kurduğu ve duyulamayan ama görülebilen müzik algısına örnek teşkil etmiştir. Mekana ait objelerin yanı sıra boncuk, pul ve tüllerden oluşan yapıtta tüm objeler (1/6/4) (1/4/4) (1)'lik ritmik düzenle yerleştirilmiştir. Bir müzik bitimindeki akor olarak adlandırılan kadans kelimesi ile yapıtın yerleştirildiği ve onunla iş birliğinde bulunan mekana vurgu yapılmak istenmiştir (Yılmaz, 2008, s. 215).

Fisun Onur gibi dönemin kavramsal sanatçıları Türkiye'de sanatın bugün ki konumuna etki etmişlerdir. Kavramsal sanatçılar müze, galeri ve sanat dünyasında uzun zamandır yapılandırılmış nesne konumunu değiştiren sanat pratikleri gerçekleştirmişlerdir. Çağdaş sanat pratiğinin giderek daha önemli bir parçası olan yeni medya sanatı da bu konum değişikliğini onlardan miras alarak etkileşimli, işbirlikli, değişken, dinamik süreçlere yöneltmiştir.

3.3.1. Erken Dönem Yeni Medya Süreci

1970'lerde yeni medya alanında ilk karşıtlaştığımız etkinlik, İstanbul Teknik Üniversitesi tarafından gerçekleştirilen bir sergi olmuştur. Türkiye'de ki bu ilk etkinliğin akademi çatısı altında ve neredeyse dünya konjonktüründeki oluşumlarla benzer zaman aralıklarında gerçekleştirilmesi yeni medya alanın doğması sürecinde ümit verici bir gelişmedir ancak bu gelişimi takip eden yıllarda başka bir akademik girişime rastlanılmamıştır.

Türkiye'de yeni medya alanında açılmış olan ilk sergi, 1975 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesinde 'Bilgisayar Sanatı: Ars Intermedia Group Çalışmalar 2' ismiyle gerçekleşmiştir. Ars Intermedia grubunun çalışmalarından oluşturulmuştur. Ars Intermedia, 1966 yılında Viyena'da Otto Beckman tarafından kurulmuş ve 1980'lere dek bu alanda etkili çalışmalar sürdürmüştür. Bu ilk serginin İTU Mimarlık Fakültesinde gerçekleşmesi yüksek lisans programı olarak Tasarımda Bilgisayar Teknolojileri programının açılmasına vesile olmuştur (Ertan, 2015, s. 151).



Resim 46. 'Bilgisayar Sanatı: Ars Intermedia Grubunun Çalışmaları' İsimli sergi katalog kapağı, 1975, İstanbul (Ertan, 2015, s. 150)

Akademik alanda yeni medyaya yönelik diğer eğitimler, görsel iletişim tasarımı adı altında açılan programlarla başlamıştır. Bölüm ilk kez: 1996 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi bünyesinde lisans programı seviyesinde açılmıştır. Aynı üniversite bu alanda yüksek lisans ve doktora derecelerini Türkiye'de ilk açan üniversite olma özelliğini de göstermiştir. 2012 yılı itibariyle 170 üniversitede görsel iletişim tasarımı veya buna eş bölüm mevcut olsa da yeni medya alanında tam anlamıyla akademik bir zemin oluşturulamamıştır (Aydoğdu & Ertan, 2012, s. 65).

Toplumun gelişim sürecinde: tüm bilimsel, sanatsal, kültürel olguların dünya literatüründen alınıp araştırılarak halka aktarılmasına aracı olan kurumların başında üniversiteler büyük önem taşımaktadır. Türkiye'de yeni medya eğitimi üzerine: akademik altyapının 1997 yılına kadar gerçekleşmediği ve teknoloji, sanat, mühendislik bağlamlarını bir arada besleyebilecek üstel bir eğitiminin oluşturulmadığı ve durgun bir sürecin yaşandığı belirtilebilir. Durgun geçen 20 yıllık bu süreç bizlere kayıp bir dönemin yaşandığını göstermektedir.

Bu durum Türkiye'de büyüyen bir çok sanatçı adayının 1990'lı yılların ikinci yarısına dek yeni medya alanında akademik eğitime ihtiyaç duymasına neden olmuştur. Aynı nedenle yeni medya sanatının oluşum ve gelişim sürecinin negatif etkilendiği belirtilebilir. Türkiye'de yeni medya sanatının tarihi incelendiğinde ne yazık ki çok köklü ve zengin bir tarih karşımıza çıkmamaktadır. 1980'lerin sonuna doğru bilgisayarın yaygınlaştığı görülmüştür ancak bu gelişimin sanatsal bir ifade biçiminde kullanılması ancak birkaç sanatçı tarafından 1990'lı yıllarda gerçekleşmiştir. Bu kişiler haricinde karşımıza çıkan dişe dokunur bir oluşum görülmemiştir. 1990'ların ikinci yarısından itibaren akademik alanda görsel iletişim tasarımı gibi bölümlerinin açılması ve 2000'lere doğru internetin yaygınlaşması sonucunda yeni medya sanatında farkındalık yeni yeni artmış, bu gibi gelişmeler alana ilgiyi bir nebze olsun çekmeyi başarmıştır.

Yeni medya üzerinde Türkiye'de üniversite eğitimi alan genç sanatçılar ancak 2000'lerden sonra ilk ürünlerini vermiştir. 1960'larda görülmeye başlanan avangard hareketler ve bilgisayar teknolojisinin devreye girmesiyle 1980'lerde dünya üzerinde yaygınlaşan medya sanatı, Türkiye'ye neredeyse çeyrek asır kadar bir gecikmeyle oluşum göstermiştir. Türkiye'de 1990'lı yıllarda bilgisayar kullanarak yaptığı deneysel çalışmaları ile tanınan Teoman Madra, Türkiye'nin bu döneminde değerlendirilecek ilk isimlerden biridir. Bir diğeri ise uluslararası boyutta üne sahip video sanatçısı Nil Yalter'dir (Ertan, 2015).

3.3.1.1.Teoman Madra

Fotoğraf ve multimedya sanatçısı Teoman Madra, deneysel çalışmalarına 1964'ten sonra başlamıştır. Fener aracılığı ile oluşturduğu soyut görüntülerini Amiga bilgisayarı kullanarak dijital ortam taşımıştır. Madra'nın yeni medya sanat alanına geçişi 1998'de yaptığı: web n video art çalışması ile gerçekleşmiştir. Teoman Madra Türkçe müzik eşliğinde video ve bilgisayarlı teknolojileri kullanarak multimedya ortamları ile enstalasyonları inşa eden ilk sanatçılardan birisidir. Teknolojik araçlar ile elde ettiği tesadüfü görüntüleri işlerinde yaratıcı bir şekilde kullanmıştır (Belgesay, 2013, s. 40).



Resim 47. Teoman Madra, 1998 (Belgesay, 2013, s. 40)

1965'lerden itibaren dünyada yaygınlaşan 1980'lerden itibaren Türkiye'de görülen video sistemleri de yeni medya sanatının yeşermesinde etkin rol oynayarak disiplinlerarası oluşan sanat yapıtlarının doğmasına olanak tanımıştır. Önceleri taşınması zor ve büyük ebattaki video araçları zamanla küçülerek pratikleştikçe video sanatının yaygınlaşmasını sağlamış ardından gelecek olan deneysel birçok işin üretilmesinde hem araç hem de nesne görevi görmüştür. Video sanatında uluslararası boyutta ün kazanan sanatçılarımızdan birisi de Nil Yalter'dir.

3.3.1.2. Nil Yalter

1938 doğumlu Türk sanatçı Nil Yalter, video sanatının 1970'lerdeki öncü temsilcilerinden birisidir ve video, enstalasyon, fotoğraf, resim, yazı gibi unsurları ayrı ayrı veya disiplinlerarası yöntemlerle kullanmıştır. 1965'te Paris'e yerleşen sanatçı, Fransa'da yaşanan karşıt kültür ve devrimci siyasal hareketlerden büyük ölçüde etkilenmiş, toplumsal cinsiyet ve feminizm perspektifinde sanatını icra etmiştir. 1972 yılında Paris'te açtığı ilk sergide bu etkileri görmek mümkündür. Sergide kurduğu 'Toprak Ev' ismindeki göçebe çadırı ile kadının kimliği ve onun yaşam alanındaki konumunu, değerini, gücünü sorgulatmıştır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Nil_Yalter, Erişim: 09.01.2022).



Resim 48. Nil Yalter, 'Başşız Kadın ya da Göbek Dansı', 1974, Paris (https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151, Erişim: 09.01.2022)

Yalter'in Toprak Ev'den sonra yaptığı ilk eser: Başsız Kadın ya da Göbek Dansı isimli ilk video performansı feminizm odaklı politik ve radikal duruşunun bir parçası olmuştur. Erotique et Civilisations isimli kitapta yer alan Afrika'daki kadınların sünnet edilmesini konu edinen ilgili metin sanatçının bedenine yazılırken video kaydına alınmıştır. Sert ve politik bir duruş sergilediği video performansında göbek deliği videonun odak noktasını oluşturmaktadır. Farklı kimlikleri kabullenerek kadının kültürel olgusunu sorgulatan bu eseri İstanbul Modern koleksiyonunda yer almıştır (https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151, Erişim: 09.01.2022).

2017 yılında 'Nil Yalter: Kayıt Dışı' ismi ile gerçekleştirilen Arter'de ki sergi sanatçının Türkiye'de gerçekleştirilen en kapsamlı sergilerinden biri olmuştur. Ayrıca sanat dünyasında kadın sanatçıların geri planda kalmasından ötürü daha çok desteklenmesi amacıyla gerçekleştirilen AWARE Prix D'honneur-2018 isimli etkinlikte, AWARE onur ödülüne layık görülmüştür. Sanatçının birçok çalışması, çeşitli ülkelerdeki gösterimlerinin yanı sıra Arter, Santral İstanbul ve İstanbul Bienali gibi yeni medya sanatına zemin oluşturan kurumlarda yer almıştır.

3.3.1.3. Somut Öngörüler Sergisi

1987 yılından itibaren gerçekleştirilen İstanbul Bienalleri, nispeten yeni medya ve teknoloji alanlarında yüksek performans göstermese de yerel ve uluslararası bağlamlar arasında kurduğu diyalogdan ötürü sanatçılara ve yeni medya sanatına katkısı kabul görür niteliktedir (Ertan, 2015, s. 151). 1987 yılında ki 1. ve 1989 yılındaki 2. Uluslararası İstanbul Bienali'nin genel küratörlüğünü yapan sanat eleştirmeni ve yazar Beral Madra, Çağdaş sanat alanında birçok sergi küratörlüğü gerçekleştiren isimlerden birisidir. Ayrıca Madra: 1983 yılından itibaren BM Çağdaş Sanat Merkezi'nin (BM Contemporary Art Center) yöneticiliğini de sürdürmektedir ve yeni medya alanında önemli sergilerden biri olan Somut Öngörüler (Concrete Visions) sergisinin de küratörlüğünü yapmıştır.

1995 yılında gerçekleştirilen 4. Uluslararası İstanbul Bienali'nin bir uzantısı BM Çağdaş Sanat Merkezi'nde (BM Contemporary Art Center) yer alan Somut Öngörüler (Concrete Visions) sergisi Beral Madra tarafından düzenlenmiştir ve Türkiye'de yeni teknolojiler kullanılarak üretilen sanatsal eserlerin ilk örnekleri bu sergi ile gösterime sunulmuştur. Sergide; Arye Wachsmuth, Ergül Özkutan, Teoman Madra, Fatih Aydoğdu, Onur Eroğlu, Angela Melitopoulos gibi sanatçılar medyayı bir araç olarak kullanmıştır. (Erkayhan & Belgesay, 2014).

Beral Madra'nın daveti üzerine serginin alt bölümünün küratörlüğünü yeni medya sanatçısı ve küratör Fatih Aydoğdu gerçekleştirmiştir. Aydoğdu, Arye Wachsmuth'un 1993 yılında Ars Electronica'da sergilediği "A Brief Genealogy of Artificial Life" isimli eserini bu sergide gösterime sunmuştur. Çalışma bugünün üç boyutlu yazıcıların atası olan stereolitografi tekniği ve bilgisayar kullanılarak üretilmiş üç boyutlu modellerden ve animasyonlardan oluşmuştur (https://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/, Erişim:10.02.2022).



Resim 49. Somut Öngörüler Sergisinden Fotoğraflar, 1995**,** İstanbul (https://www.beralmadra.net/exhibitions/concrete-visions/, Erişim: 13.01.2022)

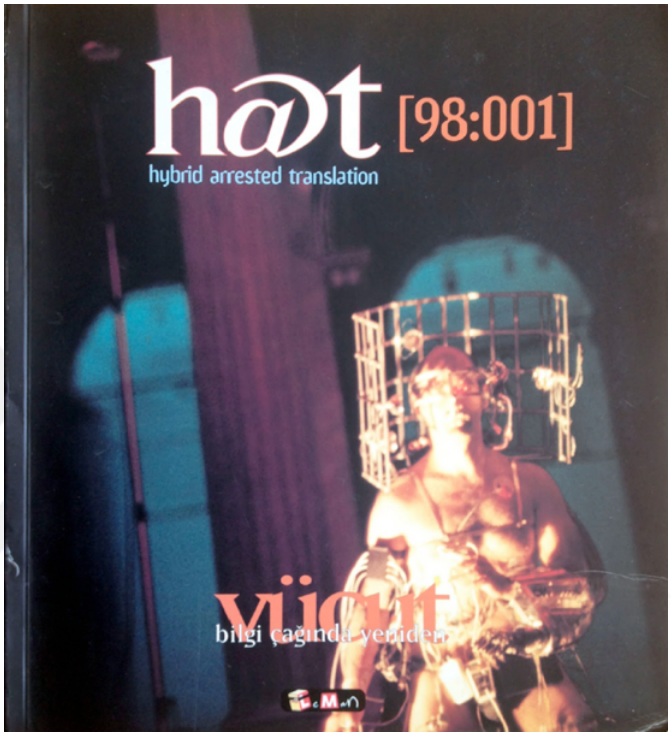
Somut Öngörüler sergi broşüründe, kuramsal ve nedensel amaçları şu şekilde açıklanmıştır:

> …uzun bir süredir sanat gösterildiği gibi değil, görüldüğü gibi değerlendirilebilme olanağını kazandı: elektronik medyalar, bir yandan sanatı emerken, bir yandan da ona yeni bir yaşam gücü veriyor: istemleri dışında sanata yardımcı oluyor. Bilgi, ya çıkar odakları tarafından denetlenemeden kolay ve çabuk yayılıyor ya da çok değişik kanallardan geldiği için farklı bakış açıları ve çoğulculuk içeriyor ve müdahaleyi zorlaştırıyor… Somut öngörüler sergisi, İstanbul gibi, topografik unutma (Virilio), tekno-kültür, medyatik derinuyutma (Marshal McLuhan), belitsiz kırılma (Deleuze) süreçlerinden geçen ve bu süreçlere karşı gelen inakçı ve bütüncül direnişlerle sarsılan bir heteropolde yaşayan bir grup insanın, olanaklarını, birikimlerini, düşüncelerini, düşlerini ve güçlerini kuşaklara kuramsal ve eylemsel bağlamda yardımcı olmak üzere kurdukları Gelecek Kültürü ve Sanatı Vakfı'nın kuruluş sergisidir (https://www.beralmadra.net/wp-content/uploads/1995/11/FLYER-AND-TEXT .pdf, Erişim: 09.01.2022).

Küratör Fatih Aydoğdu, İstanbul Mimar Sinan Güzel Sanatlar Akademisinde okuduktan sonra Viyana Güzel Sanatlar Akademisi'nden mezun olmuştur. Görsel sanatçı, ses sanatçısı, tasarımcı ve küratör unvanlarını taşımaktadır. Medya estetiği, göz ve kimlik siyaseti ve dilbilim konularına odaklanmıştır. Avrupa, Asya ve Amerika'da çok sayıda sergiye katılmıştır. Amber Platform'da İstanbul Küratöryel Kurulu üyesidir. 2011 yılından itibaren amberFestival ve amberKonferans'ın kürasyonu için çalışmıştır.1998 de Türkiye'de yeni medya sanatını ve teorilerini konu edinen ilk dergiyi yayınlamıştır.

Ayrıca birçok uluslararası kitap ve dergide yazıları yayınlanmış, Avrupa'da yer alan akademilerde teorik ve pratik dersler vermiştir.

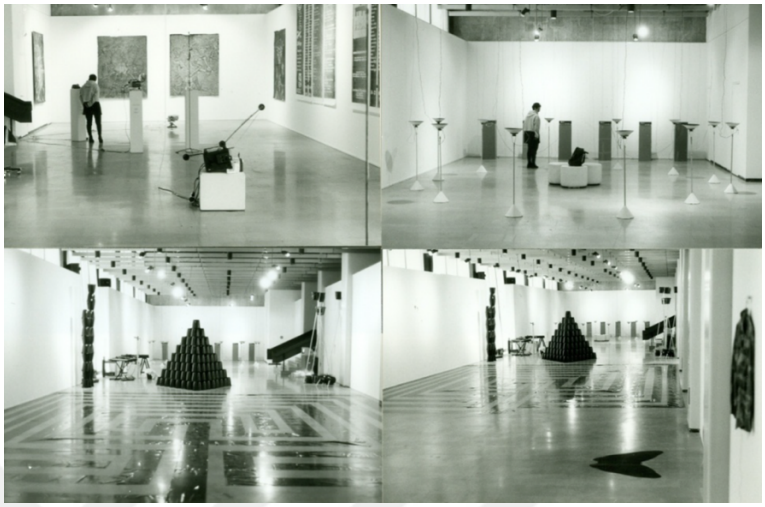
3.3.1.4. HAT (Hybrit Arrested Translation)



Resim 50. Fatih Aydoğdu, HAT İsimli Dergi Kapağı, 1998 (https://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/, Erişim: 09.01.2022)

Türkiye'de yeni medya için ilk basılı yayın girişimi: 1998 yılında ilk ve tek sayı yayımlanan HAT (Hybrit Arrested Translation) medya sanatı ve teorisi dergisinin yaratısıcı aynı zamanda yeni medya alanı sanatçısı Fatih Aydoğdu tarafından gerçekleştirilmiştir. Dergi Bilgi Çağında Beden'i konu edinen içeriği ile Paul Virilio, Vilem Flusser, Arthur Kroker, Hans Moravec gibi düşünürlerin haricinde sanatçı yazılarına da yer verilmiştir (https://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/, Erişim: 09.01.2022).

3.3.1.5. XAMPLE Sergisi



Resim 51. XAMPLE Sergisinden Kareler, 1996 AKM, İstanbul (Belgesay, 2013)

1996 yılında Beral Madra yönetiminde gerçekleşen XAMPLE sergisi yeni medya alanında dikkatleri çeken birkaç sergiden bir diğeridir. Türkiye'de ilk kez izleyicinin üretime dahil edildiği sergi, disiplinlerarası yöntemlerle üretilen işlerin varlığı ve etkileşimli olması yönünden çağdaşları arasında öncü sayılmıştır. Bu dönemden sonra sergi anlamında 2005 yılına kadar durgun bir süreç yaşanmıştır (Erkayhan & Belgesay, 2014).

Genel olarak değerlendirilse: yeni medya alanında 2000'lere kadar olan süreçte karşılaşılan etkinlik, sergi ve oluşumlar çok sınırlıdır. Yerel toplum ve kültür henüz yeni medya sanatına müdahil olmamıştır. Bu nedenle teknik ve finansal destek sunacak kurum ve kuruluşların bu alana uzak kaldığı söylenebilir. Hat dergisinin sadece tek sayı basılması, toplumun yeni medya sanatı bağlamında hazırbulunuşluğunun yetersiz oluşu ile ilişkilendirilebilir.

3.3.2. İlk İnternet Yansımaları

1990'lı yıllarda Türkiye'de yeni medya sanatının oluşum sürecinde karşımıza çıkan bu sergiler, ilkler yaşatmanın ötesinde izleyicinin-sanatçının konumunu ve sanat

nesnesi de sorgulatmıştır. 1990'ların ikinci yarısında yeni yeni başlayan internet olgusu bu süreçlerde sanatçı konumuna ve sanat tanımlamalarına etki etmeye başlamıştır. Ancak kapasite, hız düşüklüğü gibi teknik olarak yaşanan altyapı sorunları nedeniyle internet gelişiminin aksadığı bir gerçektir. 1990'ların sonuna doğru genişlemeye başlayan internet kullanımı 2000'lerde daha da yaygınlaşarak internet kültürünün artmasına etki etmiş: sanatçı da bu kültürün etkileneni ve etkileyeni konumunda yer almıştır. Türkiye'de Genco Gülan, Burak Arıkan, Ali Miharbi gibi isimler bu dönemde internet üzerine çalışan bir grup azınlık içerisinde en çok bilinenlerdir.

3.3.2.1. Ali Miharbi

Türkiye'de internet sanatı alanında karşımıza çıkan ilk isimlerden birisi Ali Miharbi'dir. Sanatçının 2000 yılında ki Brush 1.1 isimli çalışması onun interneti sanatsal açıdan keşfettiği ilk denemesi olmuştur (Saka, 2019, s. 329). Sanatçı, fotoğraftan grafiğe, heykelsi formlara, depolanmış verilerle üretilmiş dinamik sistemlere kadar pek çok formda işler üretmiştir. Amerika'da Elektrik ve Bilgisayar Mühendisliği lisans eğitiminin yanında Sanat Kuramı ve Pratiği (Resim Yoğunluklu) bölümlerinde çift diploma aldıktan sonra Virginia Commonwealth Üniversitesi Sanat Fakültesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Kinetik Görüntüleme alanında yüksek lisans eğitimi almıştır (Perissinotto, & Baretto, 2011).

Ali Mihari'nin erken dönem işlerinden bir diğeri, Firefox için tasarladığı RTÜK isimli plug-in olmuştur. Web sayfalarında sakıncalı bulunan içerikleri sansürleyen eklenti ile internet politikalarını eleştirmeyi hedeflemiştir. Yüz takibi yazılımı kullanarak yarattığı 'Delegation' (Vekalet) isimli çalışması da sanatçının önemli işleri arasında yer almıştır (Ertan, 2015, s. 169).



Resim 52. Ali Miharbi, 'Delegation I', 2007-2008, İstanbul (http://www.alimiharbi.com/work/delegations/, Erişim: 10.01.2022)

Delegation I (Heyetler) isimli çalışması, LCD ekran, bilgisayar ve web kamerası araçlarından oluşmuştur. Türkiye'nin haricinde Meksika ve Güney Kore'de sergilenmek üzere farklı edisyonları tasarlanmıştır. Sergilendiği ülkenin parlamentosunda ki üyelere ait yüz taramaları ile istatistiksel bir yüz (özyüzler) elde edilmiş, kamera ile anlık alınan izleyicinin yüzü bu özyüzler ile kombinlenerek LCD ekranda izleyiciye yansıtılmıştır. İzleyici ekrana bir ayna gibi bakarken: siyasal temsil, matematiksel temsil, sanatsal temsil yönünden ne kadar bulanıklaştığını görmektedir. Sanatçı heyet olgusu üzerinden demokratik temsil sorununa dikkat çekmeyi amaçlamıştır. Türkiye edisyonunda da, Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin tüm parlamento üyelerinden çıkartılan özyüzler, gerçek zamanlı olarak aynı süreçlerle izleyiciye aktarılmıştır. 2008 yılında Meksika'da sergilenen Delegation II ise, Delegation I'in farklı bir versiyonudur: bu sergide izleyiciye, ayna gibi baktığı ekranda iki ayrı yüz sunulmuştur. Bunlarda biri tüm dünya üyeleri üzerinden temsil edildiği versiyonu diğeri ise sadece Meksika Temsilciler Meclisi üyeleri üzerinden temsil edildiği yüzdür (http://www.alimiharbi.com/work/delegations/, Erişim: 10.01.2022).

Ali Miharbi ayrıca, 2005-2010 yılları arasında disiplinlerarası tekno-kültürel üretimleri konu edinerek, yeni nesil sanatsal ve kültürel ürünlerin eleştirisinin yer aldığı 'dugumkume' isimli bloğu kurmuştur. Türk yeni medya sanatçısı Burak Arıkan'da yazıları ile siteye destek veren sanatçılardan bir tanesidir (https://tr.wikipedia.org/wiki/Düğümküme, Erişim: 10.01.2022).

3.3.2.2. Webbiennial

Genco Gülan'ın girişimleri sonucu 2002 yılında kurulan Webbiennial, sanal ortamda bir yeni medya sanatı festivali olarak karşımıza çıkmaktadır. Webbiennial: anal ortamda gerçekleştirilen: deneysel ve temsili olmayan elektronik sanat için hizmet etmeyi amaçlamıştır. Portal dijital çağın ilk dijital sanat bienali olma yönünden önemli görülmüştür. 2003 yılında kurulan oluşum: medya sanatlarını görünür kılmayı kendine hedef edinmiştir. Şimdiye kadar 2003, 2005, 2007, 2010, 2012, 2014 ve en son 2020 yıllarında ki sanal ortam etkinlikleriyle varlığını sürdüren Webbienal, 2011 yılında ilk kez Plato Sanat Merkezi'nin ev sahipliğinde ilk fiziki sergisini gerçekleştirmiştir. 'Regeneration.011' ismi ile gerçekleşen sergi, Marcus Graf küratörlüğünde 23 sanatçıyı seyircisi ile buluşturmuştur (https://www.webbiennial.com/about, Erişim: 12.01.2022).



Resim 53. Webbiennial Web Sitesi Ekran Görüntüsü (https://www.webbiennial.com, Erişim: 12.01.2022)

Gülan, İstanbul'da bir çağdaş ya da modern sanat müzesinin olmayışını eleştirme fikrinden yola çıkarak: 1997'de sanat eserlerini bir torba içerisinde gezdirerek performatif bir gösteriye imza atmıştır. Buradan hareketle 2003'te yarattığı sanal portal/müze için şu açıklamaları yapmıştır:

> Online müze kurulunca durum dünyaya açıldı ve başta teorik olan iş, bir kavram: müzeden çıkıp deneysel bir müze projesine dönüştü. Dolayısıyla müzeye sergiler hazırlamam gerekiyordu. 2002'de tamamen online platform üzerinden internet sanatı (net.art) işlerine açık çağrı yapılan "Reload" sergisi, Webbiennial'in ilk sergisi olmuştur. (Saka, 2019, s. 331).



Resim 54. 'Regeneration.011', Sergisinden Bir Fotoğraf, 2011, İstanbul (http://platosanat.org.tr/en-US/exhibitions/26161, Erişim: 10.01.2022)

Webbiennial'in ilk fiziki sergisi Regeneration.011: ifade özgürlüğü, savaş karşıtlığı, aktivizm gibi konuları işleyen yerel ve uluslararası sanatçıların dijital seçkilerinden meydana gelmiştir. Çağdaş sanatın sosyo-politik angajmanını ve şiirselliğini gün yüzüne çıkartmayı amaçlarken, paneller aracılığı ile yeni medya sanatına dair birtakım sorgulamalar yapılmak istenmiştir (Plato Sanat, 2011).

2020'li yıllarda gerekliliği su götürmez bir ihtiyaç olan sanal oluşumların, 2000'lerin başında gerçekleştirilmeye başlandığını görmekteyiz. Bu dönemde sanal bir festivalin düzenlenmesi zamanın ötesinde atılan bir adım gibidir. Genco Gülen bu anlamda ileri vizyonlu bir ortam hazırlama girişiminde bulunduğu belirtilebilir.

New York'ta The New School'da Medya Çalışmaları alanında yüksek lisans eğitimi alan Gülan, fotoğraf, heykel, resim, video, performans, enstalasyon gibi farklı disiplinlerde ürettiği bir çok eseri İstanbul Modern, State Museum of Contemporary art

Thessaloniki, Museum Ostwall Dortmund koleksiyonları arasındadır (https://gencogulan.com/TR/, Erişim: 10.01.2022).

Yeni teknoloji sanatına odaklanan kavramsal sanatçı Genco Gülan, Boğaziçi Üniversitesi'nde gördüğü Siyaset Bilimi ve Sanat eğitiminin ardından yurtdışında yüksek lisans eğitimine devam etmiştir. Bir çok önemli müze ve online platformda eserleri sergilenmiştir Sanatçının Kavramsal Renkler isimli monografi kitabını, yeni medya alanında ünlü küratörlerden Marcus Graf kaleme almıştır.

3.3.3. Kurum ve Kolektif Etkiler

2000'li yıllara gelindiğinde yeni medya üzerine akademik kariyer yapan, veya bu alanla ilgilenen kişi ve kişiler tarafından bir takım girişimler görülmüştür. Çeşitli kuruluş ve platformların yanı sıra dernek, kolektif biçimindeki bağımsız oluşumlar Türk yeni medya sanatının oluşumuna katkı sağlamıştır. Sanatçılar yeni olanı birlikte keşfedip geliştirirken, disiplinlerarası bağlar kurarak bu oluşumlara derinlik katmıştır. Ekmel Ertan, Genco Gülan, Başak Şenova bu çerçevede inisiyatif ve kolektifleri oluşturan kişilerdendir. NOMAD, Ctrl_alt_del, Webbiennial, TECHNÊ Dijital Performans Platformu, Beden İşlemsel Sanatlar Derneği, Kurye Video Organizasyonu ve boDig gibi oluşumlar bu çerçevede karşımıza çıkmıştır.

3.3.3.1. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

1997 yılında kurulan İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Programı, sistematik yöntemler ışığında olgulara yaklaşabilen, pratik beceri ve teorik bilgilerle harmanlanmış yaratıcı çözümler üretebilme becerilerine sahip tasarımcıları geleceğe hazırlama amacıyla kurulmuştur. Yılsonlarında öğrenci işlerinden oluşturulan sergileri: yurtiçi ve yurtdışındaki ulusal ve uluslararası etkinliklerle yer almıştır (https://vcd.bilgi.edu.tr/about/, Erişim: 12.01.2022).

İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarım Bölümü öğrencileri 2005 yılında Avusturya'da gerçekleştirilen Ars Electronica'ya katılmıştır. İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümü öğretim görevlisi Muhittin Bilginer'in söylemine göre: bu yönüyle ilk defa bir Türk üniversitesi uluslararası bilinirliği yüksek ve çok ses getiren bir etkinlikte yer almıştır (http://sanatatak.blogspot.com/2007/05/ars-electronica-2005.html, Erişim: 12.01.2022).

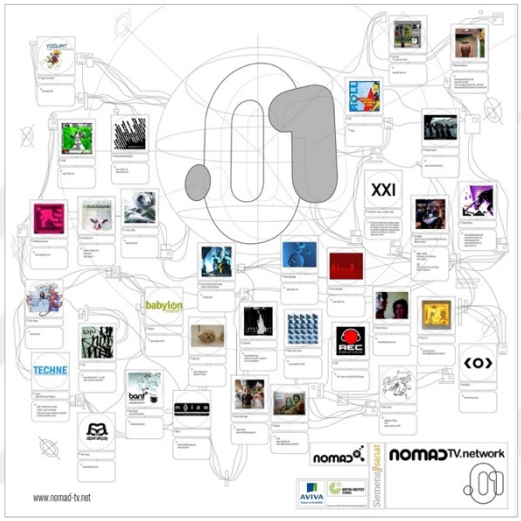
İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümü tarafından 2001 yılında başlayan ve 2011 yılına kadar her yıl gerçekleştirilen 'Track' sergileri de alanın önemli serilerindendir. Sergi kapsamında: ağ, derinlik, roket bilimi, sıkıştırma, yerleştirme, verilerin parçalara ayrılması gibi olgular tema olarak belirlenmiştir (Der:SAKA, 2019, s. 340) . Bölüm kurulduğu dönemde VCD (Visual Communication Design) ismiyle tanınan üniversite bölümü: kavramsal ve pratik rolleri, fiziksel etkileşim tasarımları ve ara yüz' kültürleri bağlamında bir ekol yaratmış, bu çerçevede Türkiye'de kült bir statüye sahip olmuştur (Akın, 2009, s. 5).

3.3.3.2. NOMAD

2002 yılında Başak Şenova (tasarımcı, küratör, yazar), Emre Erkal (mimar, tasarımcı, mühendis) ve Erhan Muratoğlu (tasarımcı, yeni medya sanatçısı) tarafından bağımsız bir oluşum biçiminde kurulan NOMAD açılışından tam dört yıl sonra dernek yapısına geçerek faaliyetlerine devam etmiştir. Kolektif içerisinde: disiplinlerarası biçimde, deneysel dijital sanat oluşumlarını incelemeyi ve yaratmayı amaçlayan oluşumun yapısında: tasarımcı, mimar, mühendis, sanatçı, küratör kimlikleri yer almıştır. Dernek kapsamında uluslararası boyutta birçok oluşumda sanatçılara teknik ve teorik destek sunulmuştur (http://www.nomad-tv.net/TR.html, Erişim: 10.01.2022).

Nomad'ın düzenlediği Ctrl_alt_del (Sanat Festivali), Türkiye'nin ilk işitsel sanat festivalidir ve 2003-2005-2007-2008 yılları arasında gerçekleştirilen edisyonlarında çeşitli etkinlikler: atölye, sergi, alan çalışmaları, radyo programları gerçekleşmiştir.

NOMAD bünyesinde desteklenen Nomad-tv.network: yerel dijital kültürü odak noktasına almayı hedefleyen ve yerel bilgi, uzmanlık ve üretme biçimlerini birleştiren bir oluşumu hayata geçirmeyi ve buradan hareketle uluslararası bağlamlar oluşturmayı amaçlamış bir online veri tabanı biçimli platformdur. Bu ağ ile birlikte afişler, objeler ve çeşitli yayınlar üretilmiştir (https://www.nomad-tv.net/nomad_tv.html, Erişim: 11.01.2022). .01 isimli proje platformun en ses getiren etkinliklerinden birisi olmuştur.



Resim 55. NOMAD '.01' Sergi ve Etkinlik Afişi, 2005
(http://www.nomad-tv.net/images/01poster_XL.jpg, Erişim: 15.01.2022)

Küratörlerden Marcus Graf sergi esnasında yapılan röportajda şu açıklamalarda bulunmuştur:

> .01 isimli proje dört platform üzerine temellendirilmiş geniş çaplı bir dijital sanat ve kültür etkinliğidir. Birinci platform posterde de görülen veri tabanı oluşumudur. İkinci platformda 23 sanatçıdan oluşan tele-Kent sergisidir. Genel olarak kent üzerine çalışan sanatçılar vardır. Üçüncü ve çok önemli: 6 hafta boyunca 25 adet: oturum, sunum, workshop, performanstan oluşan etkinlikleri kapsamaktadır. En sonuncusu ise arşiv oluşturmaktır (http://mekan34.net/?page_id=159&page=6, Erişim: 11.01.2022).

.01'in projesinin başlangıç sergisi Tele-Kent'te: şehir olgusu, günümüzün heterojen statükosuna yönelik karmaşık vizyonlar ve hikayeler yaratmak için katalizör görevinde kullanılmıştır. Kalabalık, aşırı görüntü kirlilikleri, işitsel saldırganlık, kafa

karışıklığı, yer değiştirme, hız, ihlal gibi sorunlar üzerinden şehir yaşamını konu almıştır (https://www.nomad-tv.net/nomad_tv.html, Erişim: 11.01.2022).



Resim 56. 'Tele-Kent', Sergisinden Bir Fotoğraf, 2005, İstanbul (http://mekan34.net/?page_id=159&page=6, Erişim: 11.01.2022)

Başak Şenova ve Marcus Graf küratörlüğünde gerçekleştirilen ve Simens Sanat'ta açılan 'tele-Kent' (tele-City) isimli serginin tanıtımında Başak Şenova süreç hakkında şu açıklamalarda bulunmuştur:

> Bu sergi, aynı zamanda, dijital kültür içinde faaliyet gösteren her alandan kişilerin gerek yerel, gerek uluslararası platformda bir şebeke kurabilmesini, dijital kültür içindeki durumları ve konumlanmaları incelemeyi, yansıtmayı ve tartışmayı amaçlayan NOMAD'ın 'Nomad-tv.network' projesinin ilk safhası olan '.01' in başlangıcını oluşturuyor. ".01"; dijital kültür içindeki durumları ve konumlanmaları, öncelikli olarak Türkiye'deki yeni medyanın yapılanması üzerinden incelemeyi, yansıtmayı ve tartışmayı hedefliyor. (ERTAN, 2015, s. 158).

2005 yılında NOMAD tarafından düzenlenen oluşumlardan biri ise, Upgrade!Istanbul olmuştur. Türkiye'de yeni medya sanatçılarını, akademisyenleri, küratörleri ve dijital kültürün diğer aktörlerini ayda bir buluşturmayı hedeflemiştir. Dünyada gerçekleştirilen diğer Upgrade! International oluşumları gibi Upgrade!istanbul: diyaloğu teşvik etme ve dijital kültür bünyesinde bağlantı fırsatlarını yaratmak için yeni

projelerin sunumunda forum görevi görmüştür (http://www.nomad-tv.net/upgrade/, Erişim: 12.01.2022).

3.3.3.3. TECHNÊ Dijital Performans Platformu

2003 yılında kurulan TECHNÊ Dijital Performans Platformu: dans, performans, tasarım ve dijital teknolojilerde uzmanlığa sahip disiplinlerarası bir grup sanatçı ve araştırmacının bir araya gelmesi ile dijital performansta yeni ifade ve üretim potansiyellerini keşfetmeyi amaçlamıştır. TECHNÊ kurucuları sanat ve teknoloji arasındaki bağı ayrılmaz iki varlık olarak görmüş ve bu çizgide çağdaş Türk sanat ortamında dijital kültürü tanıtmayı benimsemiştir. Bu perspektifte uluslararası sanatçı, mühendis, araştırmacı ve kurumlarla işbirliğinde bulunarak Avrupa'da sağlam bir yer edinmiş çağdaş sanat ortamını Türkiye'de canlandırmıştır. Kuruluşundan bu yana Türkiye'de performatif dijital sanatların tanıtımında öncü bir konumda olmuştur. Yurtiçinde ve yurt dışında performans sergileyerek, interaktif enstalasyonlar, seminerler düzenleyerek alana teorik ve pratik katkı sağlamıştır. TECHNÊ 06: Dijital Performans Platformu'nın ilk etkinliğinde: 6 atölye, 2 atölye sunumu, 12 interaktif yerleştirme sergisi, 2 canlı performans, 3 çalışma grubu, 3 seminer, 6 sanatçı sunumu 6 farklı mekanda gerçekleşmiştir. Platforma 11 farklı ülkeden 30 sanatçı katılmıştır (http://aylinkalem.blogspot.com/2007/04/techne-06.html, Erişim: 11.01.2022)

2006 yılında gerçekleştirilen 'TECHNÊ 06, Dijital Performans Platformu: Algıyı Tasarlamak' isimli etkinlik, İstanbul Bilgi Üniversitesi'nden Ekmel Ertan ve Aylin Kalem tarafından festival biçiminde düzenlenen çok düzlemli bir oluşum şeklindedir. Türkiye'de yeni medya alanında türünün ilk örneğidir (Aydoğdu & Ertan, 2012, s. 67).

Kurumsal web sitelerinde güncel tanımları şu şekilde yer almaktadır:

> Hayatın akış hızına kapılıp giderken arada durup yaşadığımız deneyimi sindirmek gerekiyor. Uzun süredir dijitalleşiyor, dijital dönüşüyoruz; her konuda, her alanda ve tabii ki sanatta da. 2017'de yolculuğuna başlayan Techne kendi dönüşümünü yaşıyor. Yeni eserler, sanatçılar, gelişen teknoloji ve hatta performans bu süregelen maceraya hayat katıyor.

Techne tam da bu noktada resim sanatı hafızanızla oynuyor. Kolektif bir çalışma olan Techne, gücünü kolektif deneyimi paylaşmaktan alıyor (https://www.technetheexhibition.com, Erişim:11.01.2022).



Resim 57. TECHNÊ Sergi Afişi, 2021, İzmir
(https://www.technetheexhibition.com, Erişim:11.01.2022)

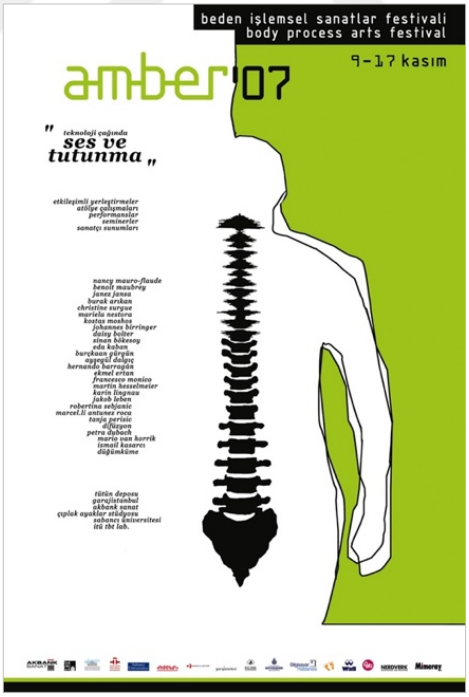
Dijital ile dönüşen resim sanatı sloganı ile bilinen TECHNÊ sergileri devam etmekte olup: 2021 yılındaki son edisyonu İzmir'de gerçekleşmiştir. Tuval resimlerinin teknoloji ile harmanlandığı, dijitalleştiği, hareketlenip müzikle birleştiği sergiler, izleyiciyle etkileşime girerek onlara farklı deneyimler kazandırmıştır. Sanatçı Gizem Renklidağ'ın kendine özgü sanat eserleri, dijital sanatta usta isimler aracılığı dijitalleştirilerek izleyiciye sunulmuştur.

TECHNÊ platformundan birkaç isim 2007 yılında yeni bir kolektifin doğmasına vesile olmuştur. Beden İşlemsel Sanatlar Derneği (BİS) ismi altında akademisyen, sanatçı, dansçı, mühendis ve araştırmacı 11 kişinin bir araya geldiği oluşum, Türkiye'de yeni medya alanında ilk ve tek bağımsız sivil toplum kuruluşu olmuştur (Ertan, 2015, s. 159).

3.3.3.4. Beden İşlemsel Sanatlar Derneği

2007 yılında Ekmel Ertan inisiyatifinde kurulan (Beden İşlemsel Sanatlar Derneği) BİS: yeni medya alanında araştırma ve üretim süreçlerine katkı sağlamak, uluslararası bağlantılar kurarak bilgi ve deneyim paylaşımları gerçekleştirmek, bu alanda çeşitli iş birlikleri yaratmak, yeni medya sanatçılarına ve sanat-teknoloji bağlamında çalışanlara düşünsel ve uygulama pratiklerinin üretilmesi sürecinde destek sunmayı hedeflemiş bağımsız bir kuruluştur (https://forumist.com/ artunlimited-roportaji-2012/, Erişim: 11.01.2022).

Kuruluşundan itibaren BİS tarafından çeşitli yılarda: amberPlatform, amberFestival, amberKonferans, amberNetwork gibi çeşitli biçimler altında: işbirlikleri sağlanarak, yeni medya alanında kayda değer birçok etkinlik yapılmıştır. Türkiye bünyesinde alanının önemli bağımsız sivil toplum kuruluşlarından birisidir.



Resim 58. 'amber'07 Sanat ve Teknoloji Festivali' Afişi, 2007, İstanbul (https://amberplatform.org/?cat=256&language=tr, Erişim: 11.01.2022)

BİS'in bünyesinde ilk etkinlik: 2007 yılında İstanbul'da 'amber07' Sanat ve Teknoloji Festivali ismiyle gerçekleşmiştir. 25 sanatçının katılımı ile çeşitli mekanlarda: atölye, seminer, sunum, gösteri, parti, etkileşimli yerleştirmeler içeren festival 10 gün sürmüştür. 08.amberplatform basın bülteninde: amberFestival'in yeni medyanın yaygınlaştırılmasında demokratikleşme aracı olarak işlev gördüğünü, bu doğrultuda sanat ve teknolojiyi ortak paydada buluşturan açık ve katılımcı bir zemin yaratırken, sanatçılardan sanat öğrencilerine, akademisyenlere, genç ve çocuklara kısacası yeni teknolojileri günlük yaşamda kullanabilen ve kullanamayan herkesi kapsayan geniş katılımcı kitlesini hedeflediklerini açıklamıştır. amberFestival 2015 yılına kadar etkinliklerine devam etmiştir ve 2008 yılından itibaren amberNetwork, 2009 yılından itibaren festivalin teorik içeriğini oluşturan amberKonferans oluşumları söz konusu olmuştur (https://amberplatform.org, Erişim: 11.01.2022).

Amber Sanat ve Teknoloji Platformu tarafından Viyana'da 2011 yılında düzenlenen PlayFace InterCult ve 2012 yılından Den Haag'da açılan Müşterekler Zamanı (Commons Tense) sergisi, uluslararası çapta Türkiye'nin yeni medya sanatını duyurmaya vesile olan yurtdışı etkinlikleridir. Türkiye'de gerçekleştirilen Kurye Uluslararası Video ve Dijital Sanatlar Festivali ise video, grafik ve animasyonu üzerine dünyadan birçok sanatçının katılım gösterdiği önemli festivallerden biridir (Erkayhan & Belgesay, 2014, s. 9-10).

2014 yılında amber bünyesinde düzenlenen festival: AMBER'14'te gerçekleştirilen Beden ve Mekanlar İçin Arayüzler (Interfaces for Body and Space) isimli sergide teknolojinin beden üzerinden işlenmesi konu edilmiştir. Sergide, jest/hareket tabanlı teknolojilere odaklanan uygulamalar sunulmuştur. Yeni teknolojilerin beden çeşitliliğini arttırması, bedenin sınırlarını ve algısını bulanıklaştırması üzerinden varsayımlar çıkarmıştır. Yerli ve yabancı konuşmacılar tarafından sunumların gerçekleştirildiği sergide Ekmel Ertan, Beden ve Mekanlar İçin Arayüzler konusunda bir konuşma gerçekleştirmiştir (https://forumist.com/portfolio/interfaces-for-body-and-space/, Erişim: 14.01.2022).

3.3.3.5. Kurye Video Organizasyonu



Resim 59. Kurye Uluslararası Video ve Dijital Sanatlar Festivali, Afişi, 2009, İstanbul (http://puntoelineamagazine.it/comunicati181-182/, Erişim: 12.01.2022)

2006 yılından itibaren sadece video üzerine faaliyete bulunan Kurye Video Organizasyonu, bağımsız ve uluslararası bir organizasyon özelliği göstermiştir. Kargart ile başlayan süreçte videodan yola çıkan ve dijital sanatlara doğru dönüşen oluşum 2007 yılında gerçekleştirilen Kurye Video Organizasyonu etkinliğinden sonra 2009 yılı itibariyle Kurye Uluslararası Video ve Dijital Sanatlar Festivali'ne dönüşmüştür.

Kuruculardan Ceren ve Irmak Akman: Kurye Uluslararası Video ve Dijital Sanatlar Festivali dışında video oyunlarına yönelik uluslararası gezisi sergi konseptinde 'Space Invaders', dijital tasarıma yönelik 'OFFF Istanbul', yine dijital tasarımı konu alan 'GRID' ve Türkiye dışında gerçekleştirilen ilk Türk Çağdaş Sanat Fuarı olan 'Contra' isimlerinde farklı oluşumlar geliştirmiştir. 2013 yılında Türkiye'nin ilk uluslararası dijital sanatlar ve hareketli görüntü festivali olan GRID, dünyaca ünlü reklamcı, tasarımcı ve görüntü yönetmenlerini Türkiye'ye getirmiştir. Barselona da ilki gerçekleştirilmiş dünyaca ünlü yabancı festivallerden biri olan OFFF Festivali, Paris, New York, Lizbon,

Madrid gibi şehirlerden sonra İstanbul'a ilk kez 2012 yılında Kurye Video Organizasyonu aracılığıyla getirilmiştir. Contra Sanat Fuarı ise, ilk edisyonunda Londralılara İstanbul'un hareketli sanat ortamını tanıtmak üzere gerçekleştirilmiştir. Türkiye'den 20'den fazla genç sanatçı, fotoğraftan videoya, illüstrasyondan sokak sanatına, yerleştirmeden yeni medyaya oluşturdukları eserlerini Londra Sanat Haftası boyunca Frieze Sanat Fuarı ile eş zamanlı sunma imkanını yakalamıştır. GRID İstanbul Organizasyon şirketi, kültür sanat alanında eğitimler organize ederek yeni medya alanında profesyonel bireylerin gelişmesini amaçlamıştır. Türkiye çıkışlı ilk uluslararası dijital sanatlar ve hareketli görüntü festivali GRID ise Kurye Video organizasyonu aracılığı ile 2013'de İstanbul'da gerçekleştirilmiştir (http://www.gridistanbul.com/about, Erişim: 12.01.2022).

3.3.3.6. boDig

2007'den beri varlığını sürdüren, dijital kültür ve çağdaş sahne sanatları odaklı kolektiflerden biridir boDig (Beden Odaklı İfadeler Girişimi). Dans, performans, görsel sanatlar, tasarım, mimari, yeni medya, mühendislik ve tıp gibi bir çok alanı multidisipliner biçimde kapsamaktadır. Beden olgusunu kavramsal ve sanatsal bağlamda çağdaş teknolojilerle ele alır. boDig: beş kolda faaliyet göstermektedir. Bunlar: sanatsal üretim-yapım, düşünsel üretim-yayın, uluslararası işbirlikleri, eğitim ve festival-sergi organizasyonlarıdır. ABD, Almanya, Avusturya, Belçika, Çek Cumhuriyeti, Fransa, Hırvatistan, Hollanda, İspanya, İsveç, İtalya, Norveç ve Portekiz'den birçok sanatçıyı ağırlayan kolektif, kendi bünyesindeki sanatçılara da: İstanbul dışında New York, Pisa,Vancouver, Lizbon, Paris gibi şehirlerdeki organizasyonlarda yer alma fırsatı yaratmıştır. Ayrıca boDig 'Bedenimde Işık Dolaşıyo' ismini taşıyan etkileşimli bir atölye kurarak çocukları da kendi sürecine dahil etmiştir (https://www.istanbulmodern .org/dosya/873/bodig_873_4921091.pdf, Erişim:12.01.2022). boDig girişimi ile 2010 yılında gerçekleştirilen eBODyIng etkinliğinde beden olgusu görüntü ve ses ile etkileşime girdiği süreçler yaratılmıştır. Bu yönüyle yeni medya sanatları dahilindeki sergiler arasında değerlendirilmektedir.

Türkiye'de yeni medya alanında etkili bir biçimde katılım sağlayan ve işbirlikleri yaratan kurum ve müzeler arasında: BM Çağdaş Sanat Merkezi, İstanbul Modern, Contemporary Istanbul, Borusan Contemporary, Sabancı Üniversitesi Kasa Galeri, Plato Sanat Merkezi, Akbank Sanat, Pera Müzesi gösterilebilir. Tüketim kültürüyle birlikte izleyiciye daha renklisini, daha çarpıcı olanını, daha büyüğünü sunan sergi, müze ve sanat salonları yeni medyaya uygun bir form kazanmak zorunda kalmıştır. Kurumlar gelenekselleşen sergilerine medya sanatlarını dahil ederken kimi zamanda kurumsal bir eklenti biçiminde bir formla yeniden biçim almıştır. Contemporary Istanbul bu duruma örnek teşkil eden kurumlardandır.

3.3.3.7. Contemporary Istanbul Plugin

Contemporary Istanbul bünyesinde gerçekleştirilen, dijital sanatlar ve yeni medya alana odaklanan sanatsal üretimleri bir araya getiren Plugin, çağdaş sanatın bugün geldiği noktayı, yerli ve yabancı sanatçılarla yaratıcı biçimde değiştirip dönüştürmeyi amaçlamıştır. Uluslararası sanat fuarı Contemporary Istanbul'a bir eklenti platform olarak önceleri 'plug'n ISTANBUL' başlığı altında yürütülen oluşum daha sonra, CI'19 Plugin, CI'20 Plugin gibi başlıklar altında etkileşimler yaratmaya devam etmiştir (https://www.contemporaryistanbul.com/tr/katilimcilar/ci19-plugin/, Erişim:12.01.2022).



Resim 60. CI'18 Plugin Etkinlik Videosundan Bir Görüntü, 2018, İstanbul (http://www.gridistanbul.com/plugin-istanbul, Erişim:12.01.2022)

Plugin sergilerinde videonun dışında ses ve ışık enstalasyonlarından etkileşimli ve üretken tasarımlara, iç mekan haritalama projelerinden robotik tasarımlara oldukça geniş bir zeminde en iyi işlere odaklanmıştır. Eser bağlamında bir seçilim yapmanın yanı sıra katılımcı çeşitliliklerine de önem vererek kurum bu amaçla ışık, ses, kurulumlar bağlamında uzman tasarım, mimari, ve hareketli grafik stüdyolarınıda kapsamıştır (http://www.gridistanbul.com/plugin-istanbul, Erişim: 12.01.2022).

15. Contemporary Istanbul 2021 yılı kataloğunda Plugin'in yönelimi hakkında şu metin yer almaktadır:

> İçinde yaşadığımız hayatın değişim hızı ve her gün maruz kaldığımız sınırsız imge göz önüne alındığında, sanatın zamanı yakalaması ve insanların hayal gücünü tetikleyecek işler yapması her zamankinden daha zor hale gelmiş durumda. Yeni medya tam da bunu yapabilme iddiasıyla ortaya çıkıyor. Ve bunu yaparken kendisiyle birlikte sanat izleyicisini ve sanat kurumlarını da dönüştürüyor. Yeni medya sanat yapmanın yeni şekilleriyle ilgili deneyler yapmaya devam ettikçe, Plugin de yeni medyayı en iyi şekilde sergilemenin yollarıyla deneyler yapıyor. (CI Contemporary Istanbul 15th Year Catalogue, 2021).

3.3.3.8. Borusan Contemporary

2011 yılından bu güne çeşitli sergi, etkinlikler ve eğitim programlarının yer aldığı Borusan Contemporary, sanat üretimi ve sanat yazılımları teşvikli çok programlı bir yapıda varlık gösteren bir kurum olmuştur. Fotoğraf, video, ses, ışık, yazılım, veri gibi olguları teknoloji ile yorumlayan yeni medya sanatçılarını ve en geniş tanımlamayla yeni medya sanatını merkezine alan bir formda çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Bu noktada kurum geleceğin sanatçı adayları çocukları da unutmamıştır. Borusan Contemporary bünyesinde Çocuk Atölyeleri kapsamında çağdaş sanat eğitimi alan çocuklar, üretim süreçlerine dahil edilmiştir. Robot Sanatçımı Yapıyorum etkinliği buna örnek teşkil etmektedir: çocuklarla sanat ve teknoloji ilişkisini irdeleyen üretim gerçekleştiren sanal ortam atölyesidir (https://www.borusancontemporary.com/tr/, Erişim: 13.01.2022).

Borusan Contemporary iki farklı kurumsal kimliğin, bir arada, eş zamanlı olarak yorumlanarak "yaratıcı gücünün" içselleştirilmesini hedeflemiştir. Birinci kurumsal

kimlik “koleksiyon”, ikincisiyse “geçici sergi organizasyonlarıdır (https://borusancon temporary.com/client/pdf/borusan_contem porary_brs_A.pdf, Erişim: 13.01.2022).



Resim 61. Segment#1A Sergi Katalog Kapağı, 2012 (https://borusancontemporary.com/client/pdf/borusan_contemporary_brs_A.pdf, Erişim: 13.01.2022)

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu’ndan bir seçki şeklinde oluşturulan Segment #1 sergisinin tekrar yorumlanmış ve yeni eserler eklenerek devamı niteliğinde sunulmuş Segment#1A sergisi koleksiyonun iki önemli sanatçısına odaklanmıştır. Bu sanatçılar: Helsinki Okulu fotoğraf akımının önemli temsilcilerinden Ola Kolehmainen ve bilgisayar temelli sanat eserleriyle tanınan Manfred Mohr’dur (https://www.borusan contemporary.com/tr/borusan-cagdas-sanat-koleksiyonundan-bir-secki-segment-1a_722, 13.01.2022).

Borusan Contemporary bünyesinde medya sanatlarına odaklanan ve dikkatleri çeken diğer iki sergi: 2013 yılında gerçekleştirilen Datascape ve 2014 yılında gerçekleştirilen West Coast Vision’dur. Datascape sergisinde Teknolojik Manzalar teması altında fotoğraf üzerinden artırılmış gerçeklik sunmuştur. Sergide birçok yabancı sanatçı işinin haricinde Burak Arıkan’ın Collector-Artist Network: Phase III isimli eseri de yer almıştır. West Coast Vision’da: San Francisco Modern Sanatlar Müzesi’si küratörü

Rudolf Frieling himayesinde gerçekleştirilmiştir ve Amerikalı önemli sanatçıların yeni medya eserleri yer almıştır. Bu sayede Amerika- Türk yeni medya sanatı etkileşimleri söz konusu olmuştur.

BM Çağdaş Sanat Merkezi, İstanbul Modern, Contemporary Istanbul, Borusan Contemporary, Sabancı Üniversitesi Kasa Galeri, Plato Sanat Merkezi, Akbank Sanat, Pera Müzesi gibi kurumlar yayınladıkları broşür ve kataloglar ile de yeni medya sanatının tarihsel sürecini kayıt altına almış bulunmaktadır. Türkiye'de akademik kaynakların dışında çok az kitap Türk yeni medya sanatını kayıt altına almıştır. Yeni medya kültürünün oluşumunda tarihsel süreci belgelere dökmek, gelecek kuşakların bu birikimden faydalanmasını sağlamak yeni medyanın gelişimini açısından önemlidir. Akbank Sanat tarafından 2015 yılında gerçekleştirilen Post Digital Histories: 1960s and 1970s Media Art Snopshots isimli sergi bünyesinde oluşturulan katalog bu açıdan çok değerlidir. Sergi aynı zamanda: 1966 yılında New York'ta gerçekleştirilen 9 Akşam: Tiyatro ve Mühendislik (9 Evenings: Theatre and Engineers) oluşumu gibi 1960 ve 1970'lerin medya sanatında orijinal erken dönem sanat eserlerine genel bir bakış sunmuştur.

3.3.3.9. Nohlab

2011 yılında kurulan Nohlab, yeni medya sanatçıları Candaş Şişman ve Deniz Kader tarafından kurulmuştur. Stüdyo, sanat, tasarım ve teknoloji etkileşiminde disiplinler arası biçimlere odaklanarak; katılımcılara farklı deneyimler sunmayı amaçlamıştır. Bu amaçla insan, yer ve zaman arasındaki sınırları kaldırmaya yönelik bir yaklaşım geliştirmiştir. ISEA, Sonar, OFFF, World Government Summit gibi birçok uluslararası festival ve etkinlikte çalışmaları sergilenen stüdyo; Ars Electronica, Japan Media Arts Festival ve Culturespaces'ten ödüller almış ve Chanel, Audi, Nike gibi bir çok ünlü marka ve kuruluşla çalışmıştır.



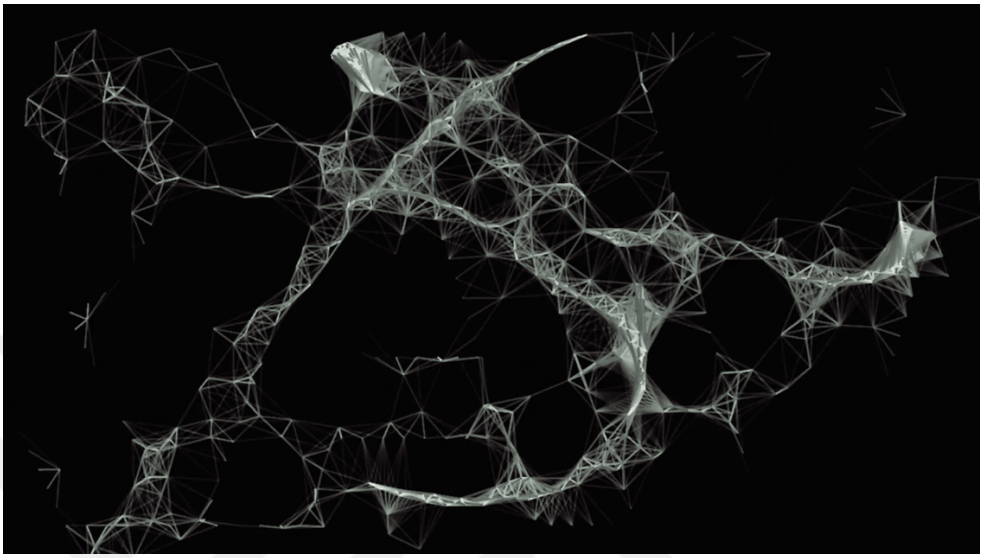
Resim 62. Avrasya Tüneli Müzesi'nin Bir Görüntüsü, 2016 (https://nohlab.com/work/eurasia-tunnel-museum, Erişim: 04.02.2022)

2016 yılında Avrasya Tüneli Müzesi'nin multimedya konsept geliştirme görevini üstenen Nohlab, sergi tasarımında yer alan tüm dijital çalışmaları ve dokunmatik yüzeyleri Nerdworking ile işbirliği yaparak hazırlamıştır. Müze etkileşimli dokunmatik masalar, sanal gerçeklik gözlükleri, etkileşimli dokunmatik yüzeyler, devasa duvar projeksiyonları, dijital haritalama teknolojileri ile tünelin hikayesini izleyicilere sunarak Türkiye için öncü bir tasarım yaklaşımına sahip olmuştur (https://nohlab.com/work/eurasia-tunnel-museum, Erişim: 04.02.2022).

3.3.3.10. RAW

2016 yılında Selçuk Artut ve Alp Tuğan tarafından kurulan RAW, canlı kodlama yöntemi ile işitsel-görsel performanslar tasarlayan deneysel bir kolektiftir. Performansları oluştururken algoritmik yapıları içeren bilgisayar kodları ile doğaçlamaya dayalı deneyimler yaratmayı amaçlamışlardır. Seyirci de bu deneysel süreçlere birer aktif katılımcı olarak davet edilmiştir. Kolektif; Berlin, Tokyo, Londra, Helsinki, Viyana, Belgrad ve İstanbul gibi birçok şehirde elektronik müzik ve medya etkinliklerinde yer almıştır. Üretilen işitsel ve görsel performanslar, bu etkinliklerde dev ekranlarda

yansıtılan kod görünümleri ile gözler önüne sunulmuştur (https://www.gate-27.com/en/raw, Erişim: 04.02.2022).



Resim 63 Selçuk Artut ve Alp Tuğan, 'Ephemeral', 2020
(https://www.gate-27.com/tr/raw-koleksiyon, Erişim: 04.02.2022)

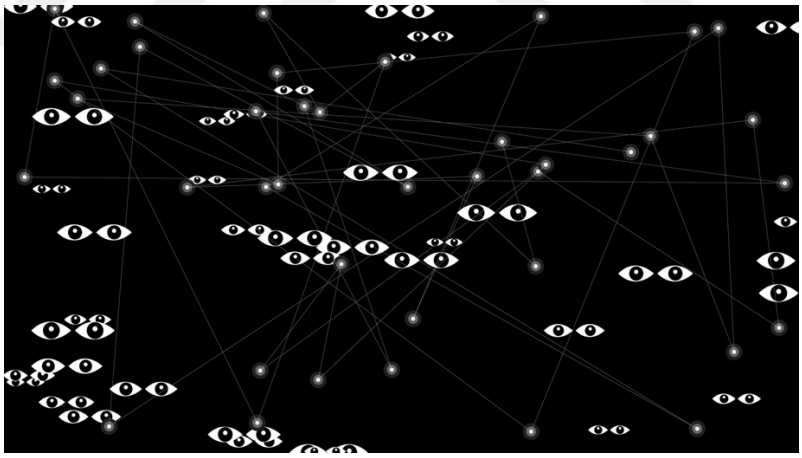
Disiplinlerarası etkileşimlere zemin hazırlamayı amaçlayan oluşumlardan biri olan Gate 27 Konuk Sanatçı Programı'na katılan ikili, bu platform için hazırladıkları Ephemeral isimli videoları ile ürettikleri performansların fani ve uçucu halini anlatmak istemişlerdir. Kısa ömürlü, gelip geçici, süreksiz anlamlarına karşılık gelen Ephemeral, bir başka doğaçlamanın görüntüleri ile oluşturulmuştur. İkili, çağdaş sanat ve yaratıcı teknolojileri üzerine yarattıkları deneysel çalışmalarının yanı sıra ayrı ayrı da sanatçı kimlikleriyle kendi kariyerlerine devam etmektedir (https://www.gate-27.com/tr/raw-koleksiyon, Erişim: 04.02.2022).

Sanatçı ve akademisyen Selçuk Artut'un çalışmaları da insan-teknoloji bağlamını teorik ve pratik yönlerden incelemeye odaklıdır. İstanbul Sanabcı Üniversitesi, Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı programında doçent olan Artut, ses ve etkileşim üzerine dersler vermektedir. Sanatçının eserleri; Dystopie Sound Art Festival (Berlin, 2018), Moving Image NY (New York, 2015), Art13 London (Londra, 2013), ICA London (Londra, 2012), Art Hong Kong (Hong Kong, 2011), İstanbul Bienali (İstanbul, 2007) ve

Artsy, Creative Applications, CoDesign, Visual Complexity, CNN GO'da yer almıştır (https://selcukartut-com.translate.goog/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc, Erişim: 04.02.2022).

3.3.3.11 Bilsart

Bilsart, İstanbul'da herhangi bir kar amacı gütmeyen video sanatları üzerine odaklanmış önemli bir sanat galerisidir. Bilsart, 2018 yılından itibaren 15 günde bir gerçekleştirilen programlarla video sanatının güncel örneklerini sergilemeyi amaçlamıştır Dinamik sergi programları kapsamında, koleksiyoner seçkilerine, küratöryel projelere, sanat inisiyatiflerine ve diğer çağdaş sanat disiplinleriyle paralel gösterimlere ev sahipliği yapılmıştır. Bünyesinde yer alan her sergide de, güncel bir sanat söyleşisiyle açılma durumu gelenek haline getirilmiştir (https://www.bilsart.com/en/about/, Erişim: 05.02.2022).



Resim 64. Selçuk Artut, Gözüm Üstünde, 2021 (https://www.bilsart.com/sergiler/kurator-murat-catik-sanatci-selcuk-artut/, Erişim: 05.02.2022)

Video sanatına dair pek çok genç ve deneyimli video sanatçılarını ağırlayan Bilsart yakın geçmişte Selçuk Artut'un Gözüm Üstünde isimli videosunun sergilenmesine ev sahipliği yapmıştır. Murat Catık küratörlüğünde sergilenen eserde; iktidarlar tarafından teknoloji, sosyal medya ve güvenlik kameraları gibi araçlar

üzerinden gerçekleştirilen gözetim ve kontrol mekanizmalarının çokluğu eleştirilerek, bu durumun insan üzerinde yarattığı dayatmacı, baskıcı, kısıtlayıcı edimlere dikkat çekilmek istenmiştir. Videoda yer alan gözler dünyada bir milyar civarı bulunan güvenlik kameralarının ve gözetim aracı olarak gördüğü kişisel elektronik cihazların birer yansıması gibidir (https://www.bilsart.com/sergiler/kurator-murat-catik-sanatci-selcuk-artut/, Erişim: 05.02.2022).

3.3.3.12. X Media Art Museum

Türkiye'nin ilk yeni medya ve dijital sanat müzesi olarak 2022 yılının başlarında açılan X Media Art Museum, değişen sergileme ve üretme biçimlerini kullanan, yeni anlatım tekniklerinde üretilen sanat pratiklerini sergilemeyi hedeflemiştir. Kültür sanat alanında öncü projelerle bilinen Dadas'ın işbirliği ile açılan müzede; teknoloji ve bilim etkileşiminde interaktif, disiplinler arası sanat üretimleriyle seyirciyi katılımcıya dönüştüren yapıtlara ev sahipliği yapmanın yanı sıra müzede eğitim, atölye ve üretim çalışmaları da kapsam içine alınmıştır. Bu amaçla çocuklar için de XMAM isimli eğitim programları tasarlanmıştır. Açılışı ilk olarak Leonardo Da Vinci: Yapay Zeka Işığın Bilgeliği Cern'den Nasaya'ya İnsanlık ve Metaverse isimli sergi ile gerçekleştirmiştir.



Resim 65. Leonardo Da Vinci: Yapay Zeka Işığın Bilgeliği Cern'den Nasaya'ya İnsanlık ve Metaverse İsimli Sergiden Bir Görüntü, 2022, İstanbul (https://xmediaartmuseum.com, Erişim: 05.02.2022)

Serginin ilk bölümünde Michelangelo, Raphael ve Botticelli tarafından yapılan ünlü başyapıtların verileri ve çıktıları yer almış ayrıca bu ilk bölüme ünlü İtalyan bestesi Ludovico Einaudi ve Türk besteci Mercan Dede'nin eserleri eşlik etmiştir. Sergide Ouchh stüdyo tarafından beş farklı veri katmanından alınarak yapay zeka ile işlenen sinematik veri boyama deneyimi katılımcıya sunulmuştur (https://xmediaartmuseum.com, Erişim: 05.02.2022).

Ouchhh stüdyo; etkileşimli yeni medya platformları, yapay zeka, verilere dayalı heykeller, veri resimleri, sürükleyici deneyimler, mimari cephe performansları üzerine fütürist yaklaşımlar sunan ve bakış açılarını şekillendirmeyi amaçlayan sanat bilim ve teknoloji etkileşiminden doğan yaratıcı ürünleri üreten bir yeni medya stüdyosudur. Bu anlamda stüdyo veri resimlerinin ve heykellerinin öncülerinden birisidir. Mühendisler, akademisyenler, yaratıcı kodlayıcılar, tasarımcılar, medya sanatçıları, hareketli grafik tasarımcıları bünyesinde bulunduran stüdyonun, İstanbulda ki ana ofisin yanı sıra Barselona, Berlin, Viyana, Paris gibi şehirlerde ortaklıkları mevcuttur. 2010'lardan itibaren yaptıkları bir çok işle sayısız ödül almışlardır (https://ouchhh.tv/INFO, Erişim: 05.02.2022).

3.3.4. Dikkat Çeken Diğer Girişimler

21. Yüzyılın ilk on yılında Türk yeni medya sanatına etki eden birkaç sergi dikkatleri çekmektedir. 2004 Blinkeye Sergisi, Kurye Video Organizasyon tarafından Webxibition adındaki sergi serileri, 2009 yılında ZKM Karlsruhe Sanat ve Medya Merkezi (ZKM Center for Art and Media Karlsruhe) ve ECAL/Lozan Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nin (ECAL/University of Art and Design Lausanne) katkılarıyla Santral İstanbul'da düzenlenen: Uncharted: User Framer in Media Art sergisi, 2010 yılındaki Flux sergisi, aynı yıl Akbank Sanat'ta düzenlenen The rhythm of Istanbul, 2011 yılında İstanbul Modern'de düzenlenen, çoğunlukla video üzerine odaklanmış Lost Paradise, 2011 yılında Kasa Galeri'de gerçekleştirilen iki sergi: ISEA 2011 ve Zagreb Çağdaş Sanat Müzesi birlikteliği ile açılan Geometries of the Sublime ve Dislocations gibi sergiler alanın en önemli sergilerinden olma özelliğini göstermiştir.

Yeni medya alanında gerçekleşen sergi ve etkinlikler sadece İstanbul'da değil aynı zamanda İzmir ve Ankara'da da görülmüştür. Bu anlamda Ankara'da dikkatleri çeken 'Blinkeye' sergisi teknoloji-sanat-film üçgeninde etkileşimsel bir özellik sunmuştur. 2000'lerin başında gerçekleştirilen sergi: beden algılama, onunla iletişime girme süreçlerinde dikkatleri çekmeyi başarmıştır.

3.3.4.1. Blinkeye Sergisi



Resim 66. Andreas Treske - Murat Karamüftüoğlu, 'Blinkeye', 2004, Ankara (https://vimeo.com/52648799, Erişim: 10.01.2022)

Bilkent Üniversitesi'nden iki akademisyen ve medya sanatçısı: Andreas Treske ile Murat Karamüftüoğlu'nun birlikte gerçekleştirdiği Blinkeye sergisinin temel amacı: görme ve beden olgusu üzerinden, sinema tarihinin klasik filmlerini yeni yollarla, her bir izleyiciye özel kesilmiş-düzenlenmiş haliyle deneyimlenmesi olmuştur. İzleyici/kullanıcı filmlerle etkileşime girmiş, adeta onlara göz kırpmıştır. Sinema tarihinde önemli dönüm noktalarını temsilen seçilmiş üç film: 'Nanook of the North' Flaherty (1915), 'Nosferatu' Murnau (1927), 'Psycho' Hitchcock (1960) enstalasyona eşlik etmiştir. Nefes alma ve göz kırpma gibi eylemler, filmin bir sonraki kesme-düzenleme noktasına atlamasına neden olmuştur. Serginin kendisi, ünlü film editörlerinden Walter Murch'un, In the Blink Of Eye (Bir Göz Kırpmasında) isimli kitabına atıf yapmak üzerine gerçekleşmiş: ideal bir filmdeki kesme ve düzenleme noktalarının izleyicinin göz kırpmasına denk gelmesi

fikrini eleştirmiştir. Sergi: filmlerle etkileşime girmenin alternatif bir yolu olarak onlarla oyun oynamayı mümkün kılmıştır (https://vimeo.com/52648799, Erişim: 10.01.2022).

3.3.4.2. Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri Sergisi

2009 yılında, Avrupa'nın öncü ve seçkin kurumlardan ZKM Karlsruhe Sanat ve Medya Teknolojileri Merkezi ile ECAL/Lozan Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nin dahil olduğu sergi İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarım Bölümü ve Santral İstanbul işbirliğiyle oluşturulmuştur. Refik Anadol, Can Büyükberber gibi pek çok sanatçıya ilham kaynağı olan 'Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri' isimli sergi; Nam June Paik, Marcel Duchamp gibi 1960'lardan itibaren medya sanatı alanında işler üreten önemli isimlerin yanı sıra birçok güncel sanatçı ve sanatçı kolektiflerinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Eser sayısı, nitelik ve kapsamı ile Türkiye'de medya sanatları alanında en önemli sergiler arasındadır.



Resim 67. 'Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri' Sergisinde Yer Alan Camera Lucida İsimli Eserin Görüntüsü, 2009 (Akın, 2009)

Sergi; kişisel bilgisayarlar, internet, telefonlar gibi 20. yüzyılın mobilizasyon ve kişiselleştirme teknolojiyle birlikte değişen sanatın, 21. yüzyılda etki ettiği sanatçı ve seyircinin konumunu, bu yeni sanatın sınırlarını, değişen sanat yapıtları aracılığıyla göstermiştir. Ağ tabanlı yaratıcılığı sanat ve toplum bağlamlarından ele alarak;

yaratıcılığın tekelini sanatçıdan alıp katılımcıyla paylaştığı eserler aracılığı ile serginin katılımcılarına; sanatçı, küratör ve üretici rollerini biçmiştir. Kullanıcı merkezli sergi ayrıca ‘‘Bağımsızlaşan tüketici bir özne olarak yirmi birinci yüzyılın uygarlık tarihinin ve kültürünün kararını verebilecek midir?’’ sorusuna da cevap aramıştır (Akın, 2009).

Evelina Domnitch ve Dmitry Gelfand’a ait Camera Lucida isimli eser serginin dikkat çeken eserleri arasındadır. Sanatçılar; gazla karışık sıvıyla dolu saydam bir alanda, ses dalgalarını ışık emisyonuna dönüştürerek görsel bir şölen yaratmıştır. Aniden suya çıkan gaz baloncuklarının iç kısmıyla, balonu çevreleyen sıvı arasında oluşan yüksek basınç gazın içe doğru patlamasına neden olarak patlamayla birlikte ışık yaymaktadır. Ars Electronica Onursal Ödülü (2007), Japonya Medya Sanatları Mükemmellik Ödülü (2007) gibi ödüller alan ikilinin çalışmaları; güncel ve özellikle dalga olgusu üzerine bulgularla, algı ve sonsuzluk sorularına cevap aramıştır (Akın, 2009).

3.3.4.3. Japonya Medya Sanatları Festivali-İstanbul

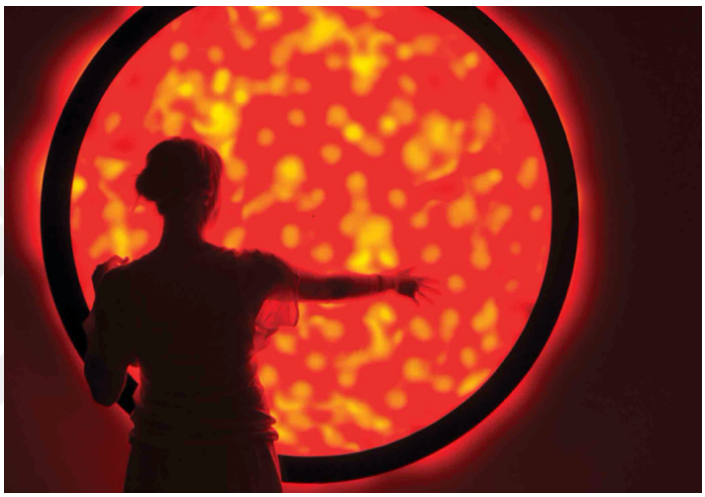


Resim 68. Japonya Medya Sanatları Festivali’nden Bir Fotoğraf, 2010, İstanbul (https://www.peramuseum.org/exhibition/japan-media-arts-festival-in-istanbul-/97, Erişim: 13.01.2022)

1997 yılında kurulan Japonya Medya Sanatları Festivali, sanat, animasyon, manga gibi farklı kategori ve ilgili içeriklerle İstanbul'da ilk kez 2010 yılında Pera Müzesi’nde yer almıştır. Sergi, medya sanatlarının iki özel yönüne: yaratıcı akıl ve anlatısal akıla

odaklanmıştır. Geçmiş yıllarda gerçekleşen Japonya Medya Sanatları Festivali sergilerinden ödüllü eserlerin yanı sıra güncel eserlerde sergilenmiştir. Seri, Japon sanatçıların teknoloji ve ifadeyi kaynaştırma yönlerini yansıtmayı amaçlamıştır (https://www.peramuseum.org/exhibition/japan-media-arts-festival-in-istanbul-/97, Erişim: 13.01.2022).

3.3.4.4. Vicious Circular Breathing Sergisi

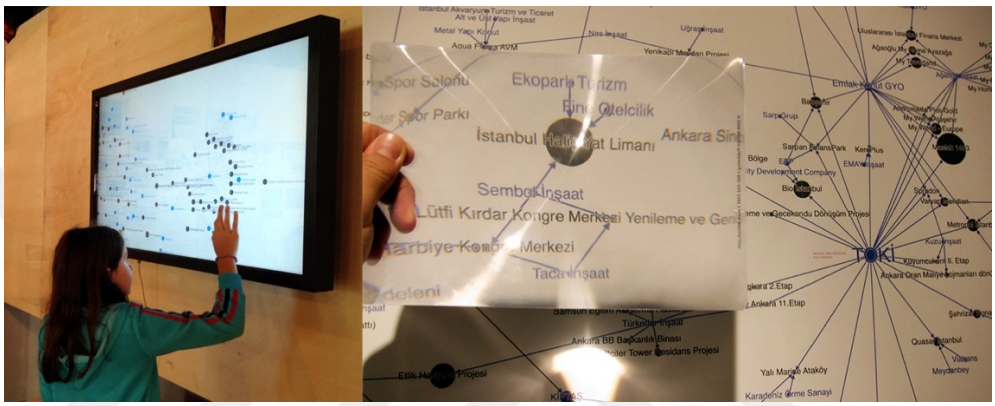


Resim 69. Rafael Lozano-Hemmer, Flatsun, 2011 (https://www.borusancontemporary.com/client/pdf/ViciousCircularBreathing.pdf, Erişim:04.02.2022)

2013 yılında Borusan Contemporary'de açılan Rafael Lozano-Hemmer'in son dönem güncel işlerinin yer aldığı bu sergide, sanatçının bireysel ve duyusal çağrışım oluşturan sanatının, yaşamsal belirtilerini keşfedip harekete geçirdiği yerleştirmeleri mevcuttur. Eserlerin çoğu beden bağlamı üzerinden ana fiziksel edimlere odaklanmıştır. Sahip olunan nefes, ses, nabız, parmak izi gibi unsurlar üzerinden benliğin önemi ve yaşamdaki konumu sorgulanmak istenmiştir. Sergide yer alan eserlerden birisi olan Flatsun, güneş yüzeyinde oluşan türbülansın sayısal diyagramlar tarafından taklit edilmesiyle oluşturulmuş çember biçimli bir yerleştirmedir. Diğer yerleştirmelerde ki gibi Flatsun'da katılımcının varlığı ile harekete geçmektedir. Taklit edilen güneş yüzeyindeki türbülansların hızı ve türü katılımcıya bağlı olarak şekillenmektedir. Kamera katılımcının

varlığını algıladığında yapay güneşte daha çok güneş patlaması yaşanmakta; faliyetler ve hareketlenme artmaktadır. Eserin karşısında kimse olmadığında ise tüm hareketlenme yavaşlamaktadır (https://www.borusancontemporary.com/client/pdf/ViciousCircularBreathing.pdf, Erişim:04.02.2022).

3.3.4.5. Mülksüzleştirme Ağları



Resim 70. Mülksüzleştirme Ağları Sergisinden Görüntüler, 2013, İstanbul Bienali (https://burak-arikan.com/tr/networks-of-dispossession/, Erişim: 04.02.2022)

Sermaye ve iktidar ilişkilerini ele alan Mülksüzleştirme Ağları isimli çalışma; katılımcıların sağladıkları içeriklerle kolektif veri derleme ve haritalama biçiminde oluşturulmuştur. 2013 yılında ki ilk versiyonun ardından; Yaşar Adanalı, Burak Arıkan, Özgül Şen, Zeyno Üstün, Özlem Zıngıl ve birtakım anonim gönüllü katılımcıların katkılarıyla ve ara ara toplanan verilerle güncellenmiş edisyonları sergilenmiştir. Graph Commons isimli online platform üzerinden de Türkiye Medya Sahipleri Ağı, Enerji Özelleştirmeleri Ağı, Cengiz Holding Enerji Ortakları, Toki İhaleleri gibi başlıklar altında oluşturulan veri haritaları internet kullanıcılarına sunulmuştur. Web sitesinde yer alan arama seçeneği ile de kullanıcının beklentisi doğrultusunda harita oluşturmasına imkan sağlanmıştır. Harita yazılımı aracılığıyla oluşturulan tüm arayüzlerde, veriler arasında ki bağların kuvvetlenme derecelerine göre görsel hiyerarşi sağlanmıştır (https://mulksuzlestirme.org, Erişim: 04.02.2022).

Kolektif içerisinde yer alan Burak Arıkan, yeni medya sanatı alanında politik işler üreten sanatçılardan birisidir. Müksüzleştirme Ağları'nın dışında Ceza Sistemleri Ağı, Neoliberalism(s), İslam-Cumhuriyet- Neoliberalizm gibi işlerinde de bu politik duruşu görmek mümkündür. Ağ haritaları ve tahmin sistemleri üzerine odaklanan sanatçı toplumsal konu ve sorunlar bağlamlarında soyut mekanizmalar geliştirmiştir. Graph Commons kolektif ağ haritalama, analiz ve yayınlama platformunun da kurucu üyesidir. Burak Arıkan'ın yazılımları, baskıları, yerleştirmeleri ve performansları Venedik Mimarlık Bienali, Nueberger Sanat Müzesi, Ars Electronica gibi yerel ve uluslararası birçok önemli kurumda sergilenmiştir (https://burak-arikan.com/tr/bio/, Erişim: 04.02.2022).

3.3.4.6. Dalgalar Sergisi

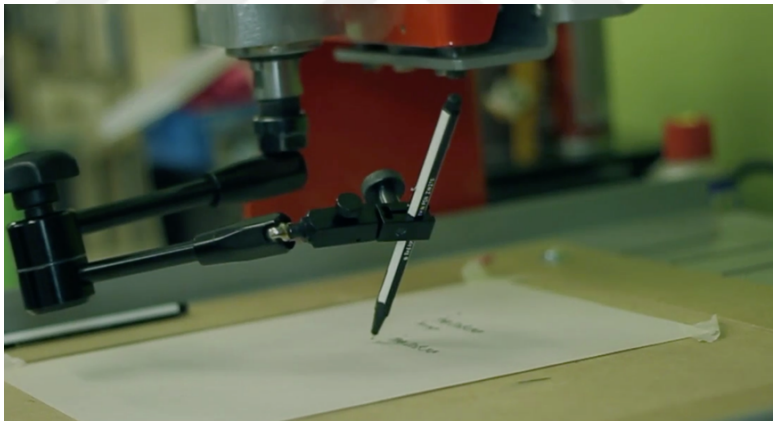
Ebru Yetişkin küratörlüğünde 2015 yılında gerçekleştirilen Dalgalar, yeni medya kültürü ve sanatıyla ilgilenen izleyiciyi, Türkiye'nin en önemli yeni medya sanatçılarıyla bir araya getirmiş bir sergidir. Sergide yer alan yeni medya sanatçıları: Alp Çoksoyluer, Alper Derinboğaz, Refik Anadol, Buşra Tunç, Ayşe Gül Süter, Candaş Şişman, Deniz Kader, Erdal İnci, Korhan Erel, Osman Koç ve Ozan Türkkan deneysel ve deneyimsel yönde farklı dalga türlerinin işlendiği sergi interaktif ışık, ses ve mekan yerleştirmelerinden, performans ve video çalışmalarından oluşturulmuştur (http://blokartspace.com/tr/2014/11/05/dalgalar-15-ocak-25-subat-2015/, Erişim: 14.01.2022).



Resim 71. Erdal İnci, Tökezleyenler, 2015, İstanbul (http://blokartspace.com/tr/2014/11/05/dalgalar-15-ocak-25-subat-2015/, Erişim: 14.01.2022)

Erdal İnci, klonlanan ikonlardan oluşan aksiyon döngülü videoları ile tanınmıştır. 2005 yılında Hacette Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümü mezunu olan sanatçı, Taksim Meydanı, Yüzde 99, Kırkayaklar, Berlin Duvarı gibi animasyonlarla ünlenmiştir. İnci'nin, zemininde bir fotoğraf veya videonun yer aldığı eserlerinde klonladığı figürler onun sokak sanatçılarından olmuş ordusu gibidir ve tek bir figürün klonlanarak bir kitleye dönüşmesi ile 21. yüzyılın müdahaleci görsel yanını ifade etmeyi amaçlamıştır (https://en.m.wikipedia.org/wiki/Erdal_İnci, Erişim: 14.01.2022). Erdal İnci'nin yarattığı animasyonlardan biri olan Kırkayaklar ise, 2018 yılında New York Times Meyda'nında yer alan dev ekranlarda gösterilmiştir. Bir çok eseri güncel olaylardan yola çıkılarak yaratılmıştır.

3.3.4.7. Yurdum Şairi: Deniz Yılmaz



Resim 72. Bager Akbay, Robot Şair Deniz Yılmaz, 2015
(https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/, Erişim: 04.02.2022)

2008 yılından itibaren dijital sanatla ilgilenmeye başlayan Bager Akbay, programlama ve tasarım ilişkisi üzerinden etkileşimli içerikler üretmiş, bu konularda Koç, Sabancı Müzesi gibi birçok firmaya danışmanlık hizmetleri sunmuş ve İskele47 isimli yapıda alanı üzerine eğitimler vermiştir. Yapay zeka alanında Türkiye'nin en önemli isimleri arasında yer alan Akbay'ın bu kapsamda 2015 yılında yarattığı ürünlerden biri de Deniz Yılmaz adını verdiği robot şairdir. 'Yurdumun Şairleri' isimli şiirlerin

yayınlandığı gazete köşesinde, robot bir şairin şiirinin yayınlanması fikri üzerine yaratılmıştır. Ayrı bir kulvarda robot haklarına odaklanan sanatçı, bu eserinde de robot şairin toplum içerisinde yer alabilmesinin yaratacağı eleştirileri sorgulamak istemiştir (https://bager akbay.com/deniz-yilmaz/, Erişim: 04.02.2022).

3.3.4.8. Dijital Revolution Sergisi



Resim 73. Dijital Revolution Sergisinden Bir Fotoğraf, 2016, İstanbul (https://www.zorlupsm.com/tr/blog/sanat-teknoloji-ve-insanin-guc-birligi-digital-revolution, Erişim: 14.01.2022)

2016 yılında sanat, tasarım, müzik, video oyunların biraraya geldiği Digital Revolution" sergisi, sanat ve teknoloji birlikteliğinde Türkiye'de gerçekleştirilen sergilerden en kapsamlısı olmuştur. Dijital kültürün geçmişi bugünü ve yarınını bir pencereden yansıtmayı hedeflemiştir Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nde gerçekleştirilen sergi daha önce Londra, Stockholm ve Atina'da gösterimler gerçekleştirmiş ve oyun, enstalasyon, görsel-işitsel kurgular, etkileşimli süreçlerle hafızalara kazınmıştır. Digilogue Paneli ile dijital dünyayı farklı disiplinlerle kullanan konuşmacılara yer verilmiştir. Digilogue Paneli yeni medya sanatları alanında son dönemlerde ismini çokça medya sanatları alanında duyduğumuz Refik Anadolu'da konuşmacıları arasına almıştır (https://www.digilogue.com/sergi/digital-revolution/, Erişim: 14.01.2022).

3.3.4.9. Verum Corpus Sergisi



Resim 74. Verum Corpus Sergisinden Bir Fotoğraf, 2018, İstanbul (https://www.ozanturkkan.com/works/verum-corpus/, Erişim: 15.01.2022)

Verum Corpus video enstalasyonu, doğanın algoritmasında çevrelenen ve fraktal geometri görüntülerinin 3D ile birleşimiyle oluşturulmuş bir VR kurulumlu bir eserdir. Tüm algı fraktal kavramı üzerinden oluşturulmuştur. Şekle yaklaştıkça aynı döngünün tekrarlanışı ile birlikte dışarıdaki evrenin içimizde tekrar ettiğini, içimizdeki tekrarında VR teknolojisiyle kavramsal olarak benzer bir buluşma yarattığı düşünülmüştür. Kişisel bir deneyim imkan tanıyan bu teknoloji, içimizdeki tekrarların keşfedilmesinde söz sahibi olmuştur. Kendi başımıza deneyimleyebileceğim bu etkileşimli sergi evrendeki yerimizi ve onunla olan bağlarımızı sorgulatmak istemiştir (https://www.ozanturkkan.com/works/verum-corpus/, Erişim: 15.01.2022).

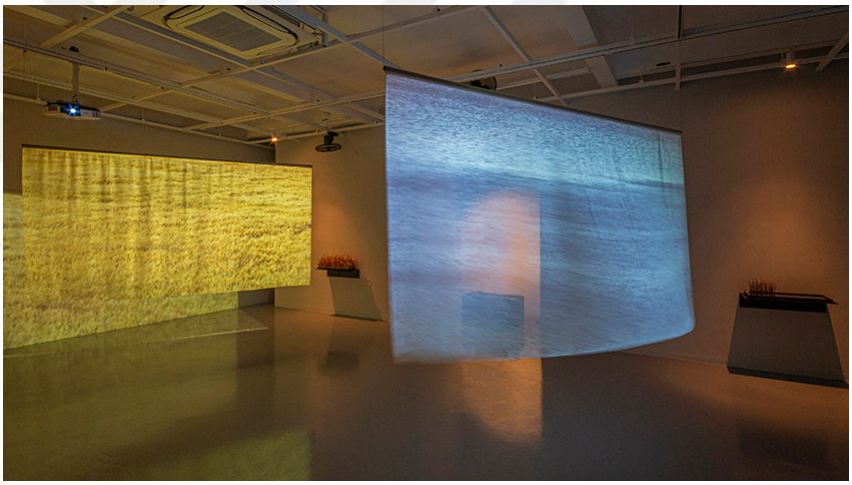
Sanatçı Ozan Türkkan'ın çalışmaları genel olarak fraktal geometri, üretime dayalı algoritmik bilgisayar sanatı, veri soyutlamaları, gerçeklik deneyimleri, harekete odaklı etkileşimli dijital medyaya yönelik olmuştur. Salamanca Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra Barselona'da BAU-Sanat ve Tasarım Merkezi'nde multimedya alanında yüksek lisans yapmıştır. Barselona'da uzun yıllar yeni medya sanatçısı olarak çalışmıştır. Eserleri, Barselona, Floransa, Los Angelas, Londra, Brüksel, Viyana'da sergilenmiştir. Hayatı boyunca çeşitli şehirlerde yaşamasından dolayı eserlerinde kozmopolit etkiler, karmaşık yapılar, çatışan ama bir araya gelen renkler ve çeşitlilikler sanatçıyı sanat-

teknoloji-doğa üçgeninde birleştiren parametrelerden olmuştur (https://www.ozan turkkan.com/about/, Erişim: 15.01.2022).

3.3.4.10. Rüzgarların Dinlendiği Yer Sergisi

Doğayı tartardı sanki
Öyleydi. Anısı mühürlenmiş
Sıradan bir ikindinin düzlükleri eğdiği
Rüzgarların dinlendiği bir yer miydi neydi
Rüzgarların dinlendiği, mola verdiği.
Peki o çocuk gönüllü yabancı kimdi

Edip Cansever / Şairin Seyir Defteri



Resim 75. Hale Tenger, Rüzgârların Dinlendiği Yer İsimli Sergi Görüntüsü, 2019 (https://birartibir.org/cikarmadik-su-altindaki-oluyu/, Erişim: 15.01.2022)

Video ve enstalasyon sanatçısı Hale Tenger'in Rüzgarların Dinlendiği Yer sergisi ilk gösterimini 2007 yılında PORT İZMİR 07 Uluslararası Güncel Sanat Festivali'nde gerçekleştirmiştir. Bu ilk edisyonunda sanatçı: Edip Cansever'in aynı isimli şiirden birkaç cümlesini alıntılayarak: İzmir'in Rum, Ermeni, Musevilerden oluşan karma yapısına, 1922 yılında gerçekleşen İzmir yangınına atıfta bulunarak Türkiye'deki siyasi ortamı eleştirmek istemiştir. İstanbul Galeri Nev'de gerçekleşen ikinci edisyonda bu sefer aynı isimli şiirin tüm dizelerini izleyiciyle buluşturmuştur. Sanatçı varlık-yokluk, hatırlamak-unutmak gibi kavramlar üzerinden vide enstalasyonuna yön vermiştir

(https://medium.com/@ecebasar/hale-tenger-rüzgarların-dinlendiği-yer-1ac776430e2b, Erişim: 15.01.2022).

Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi mezunu Tenger, İngiltere'de yüksek lisans eğitimi görmüştür. 2017 yılında Venedik Bienali'ne davet edilmiş ve yurt içi, yur dışı bir çok grup sergilerinde, festivallerde katılımcı olmuştur. Eserleri Centre Pompidou, İstanbul Modern, Eczacıbaşı Vakfı'na ait koleksiyonlarda yer almıştır (https://www.galerinevistanbul.com/tr/artists/39-hale-tenger/biography/, Erişim: 15.01.2022). Centre Pompidou koleksiyonunda yer alan 2005-2007 yıllarında İstanbul Modern'de sergilen Beyrut çalışması ses-video birleşimi adına önemli sanat örneklerinden birisi olarak karşımıza çıkmıştır.

3.3.4.11. Parallel Universe Sergisi

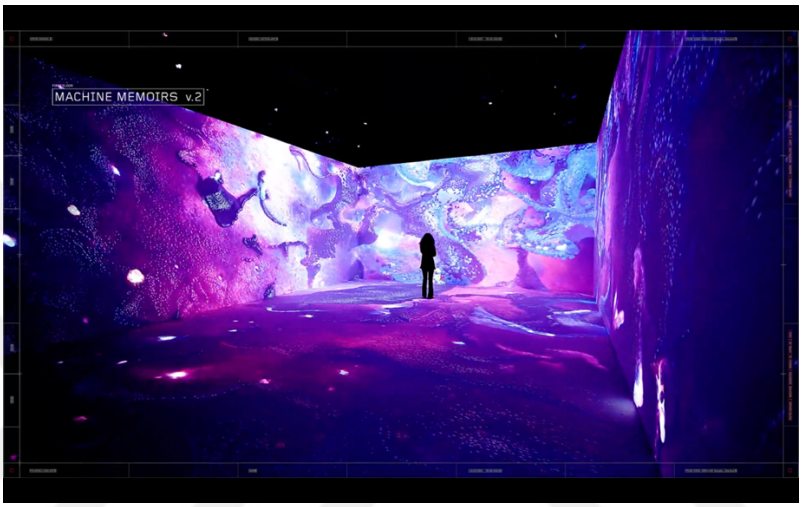


Resim 76. Parallel Universe Sergisinden Bir Görüntü, 2021, İstanbul (https://www.artfulliving.com.tr/sanat/yapay-zek-ve-sanat-bir-arada-parallel-universe-i-23685, Erişim: 15.01.2022)

Dasdas ve Ouchhh Sanat Stüdyosu'nun işbirliğinden doğan yapay zekanın Van Gogh'la buluştuğu sergi olarak karşımıza çıkan Parallel Universe Exhibition of Ouchhh, 52 ülkedeki gösterimin ardından İstanbul'da 2021 yılında sergilenmiştir. Bilim-sanat-teknoloji altyapısıyla oluşturulan 30'ar dakikalık gösterimleri ile dört farklı eserden

meydana gelmiştir. Göbeklitepe veri sergisi, şiirsel yapay zeka sergisi, yapay zeka Van Gogh veri boyama deneyimleri ile adete sanat eserlerinin içinde gezinmek mümkün olmuştur (https://www.dasdas.com.tr/parallel-universe/, Erişim: 15.01.2022).

3.3.4.12. Makine Hatıraları: Uzay Sergisi

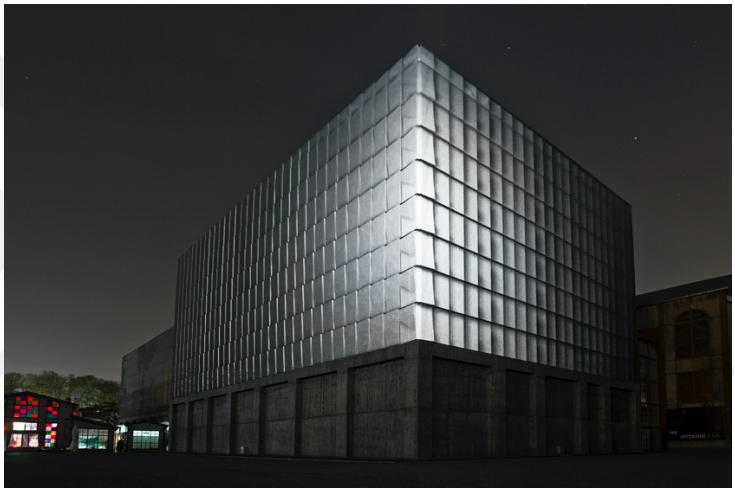


Resim 77. Refik Anadol Makine Hatıraları: Uzay Sergisi, Machine Memoirs v2 Bölümü, 2021, İstanbul
(https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/?i=d, Erişim: 13.01.2022)

İstanbul Plevneli Galeri'de 2021 yılında gerçekleştirilen Makine Hatıraları: Uzay Sergisi, dünyaca ünlü yeni medya sanatçımız Refik Anadol'un bugüne kadar İstanbul'da ki en kapsamlı sergisi olmuştur. Veri, bellek, bilgi ve tarih kavramları, kozmik boyut ve görüntülerle aracılığı ile veri heykellerine dönüştürülmek istenmiştir. Serginin bütününde soyut formlardan alternatif bir veri evreni yaratılmak istenirken, Machine Memoirs v2 bölümü üç boyut algısından dolayı dikkatleri toplamıştır. Bu çalışmada 2018 yılından itibaren NASA JPL işbirliği ile elde edilen kaynak görüntüler Anadol'a ilham kaynağı olmuştur. Uzaya ve diğer gök cisimlerine gönderilen en kapsamlı teleskoplar tarafından alınan görüntülerin deneyimlenmek istenmesiyle birlikte görsel seyahat günlüğü şekline dönüşmüştür. Ekrana yansıyan görüntüler, uzaya gönderilen Hubble ve MRO isimli teleskoplar tarafından alınmış iki milyondan fazla ham görselin işlenmesiyle yaratılmıştır. Hafızalarına bu kadar çok görüntü toplayan teleskopların yapay rüya

görebilme olasılığı canlandırılmıştır (https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/?i=d, Erişim: 13.01.2022).

Medya sanatçısı, yönetmen ve yapay zeka sanatında öncü sanatçı, 'Refik Anadol Studio' ve RAS LAB'IN sahibidir ve Los Angeles'ta ikamet etmektedir. İstanbul Bilgi Üniversitesi'nden Görsel İletişim Tasarımı bölümüyle birlikte çift ana dal yaparak mezun olmuştur. Mezuniyet projesi Türkiye'nin ilk 3D video projeksiyonu olarak kayıt altına alınmıştır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Refik_Anadol, Erişim: 13.01.2022).



Resim 78. Refik Anadol, Quadrature İsimli Mimari Giydirmesi, 2009, İstanbul (https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/?i=d, Erişim: 13.01.2022)

Işık, zaman , mekan gibi olgular üzerine yoğunlaşan sanatçının Santal Istanbul'un cephesini yapay zeka ile giydirdiği Quadrature çalışması, onun mimari unsuru bir tuvale dönüştürme fikri üzerine temellendirdiği eserlerinden birisi olmuştur. Quadrature eseri sesli ve görsel etkileşimli performans göstermiştir. Ayrıca Refik Anadol'un Makine Hatıraları: Uzay koleksiyonunda yer alan NFT uzantılı dijital eseri 5.1 milyon dolara alıcı bulmuştur. Bu günlerde DATALAND adını verdiği projesi ile Metaverse dünyasının bir parçası olmaya hazırlandığını açıklamıştır.

2010 yılını takip eden yıllarda birçok kurum ve kuruluş: yeni medyayı odağına alan ve bu anlamda farklı amaçlara yönelen çokça etkinlik düzenlemiştir. Çeşitli kurum

ve kuruluşlar, bünyesinde yeni medya sanatçılarına daha fazla yer ayırmaya başlamıştır. Bu dönemde gerçekleşen tüm bu etkinliklerin sayıları 2010 öncesine nazaran bir hayli fazla sayıda gerçekleşmiş ve niteliği yoğunlaştırılmıştır. Bu perspektifle: Türkiye yeni medya sanatı tarihinin en dikkat çeken yıllarını 2010 sonrasında yaşamıştır diyebiliriz.

Yeni medya sanatının geldiği 2020'li yıllarda: sanat ve teknoloji birlikteliği de ileri derecede iç içe geçmiştir. Geleneksel medya araçları ile üretilen işlerden bugüne kadarki süreçte yeni medya araçlarının teknoloji birlikteliği güçlenirken, sanat alanına farklı disiplinlerin katılımı ile çeşitlilik arttırılmıştır. Çok yönlü bu değişim için tek bir tanımlama yeterli gelmemiş olmalı ki bazı kaynaklarda erken yeni medya gibi isimlendirmelerin kullanılmaya başlandığı görülmüştür.

Yeni medya sanatı çerçevesinde bilgisayar ve video ile çıktığımız bu yolda bugün: etkileşimli süreçler, büyüleyici görüntü illüzyonları, dijital ekranlar, robotik kodlamalar, haritalandırma-algılama gibi teknolojileri ile çok disiplinli ve etkili eserler yaratılmıştır. Sanat nesnesi küçük tablolardan çıkarak dev ekranlara dönüşmüş, izleyiciyi kendisine hapsetmiştir.

SONUÇ

Yapılan bu çalışma ile beraber sanatın yeni medya araçları ile ilişkisi ele alınmıştır. Teknoloji ve medya araçları tarafından sanatın değişimi incelenmiş: gelişim süreci sosyo, politik, kültürel, iktisadi ve toplumsal olaylar ekseninde nitel yöntemler ışığında toplanan verilerle edinilen bulgular açıklanmıştır.

Sanat, ilk toplumlardan bugüne dek insanoğlunun hayal gücünü, yaratıcılığını ve duygularını yansıttığı bir alan olmuştur. Sanatçılar tüm bu duygusal yaklaşımların dışında, bulundukları dönemde yaşanan toplumsal sorunları ele almıştır. Yüzyıllar boyunca devam eden ve değişen anlatım biçimleriyle bu döngü hep sürmüştür. Tüm dünya düzeni 18. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, sanayi devrimleri ile yeni düzene geçiş yapmaya başladığında: toplumda görülen kapitalist yansımalar ve yaşanan Birinci Dünya Savaşı'nın sonuçları, sanatçıları bir takım kolektif oluşumlara sürüklemiştir.

Yeni medya sanatının kavramsal ve estetik köklerini dada akımı oluşturmuştur. Dada akımı, Birinci Dünya Savaşı yıllarında oluşan sosyal çöküntüye, endüstrileşmeye, burjuvaziye ve var olan gelenekselleşmiş sanata tepki olarak doğmuştur. Dadaist sanatçıların sanatı değiştirme arzusu, sanat kavramlarının sorgulanmasına sebep olmuştur. Bu amaçla önemli sanat eserlerini karalayarak onların sanatsal değerlerini alt üst etmeye çalışmış, günlük yaşamdan seçilen objelerden oluşturdukları eserleriyle sanat nesnesinin biricikliğine etki etmişlerdir.

Dada akımıyla birlikte sanat nesnesinin statüsü değişmiştir. Hazır nesne temsiliyeti ile başlayan kavramsal sorgulamalar: şairlerin, edebiyatçıların, müzisyenlerin, ressam ve heykeltraşların, tiyatrocuların, mühendislerin bir araya gelmesiyle sanatta disiplinlerarası gerçekleşen pratikler: fluxus, happening, stüasyonis internation gibi birtakım oluşumlara sebebiyet vermiştir. Bu pratiklerle hazır nesne, hazır eyleme çevrilmiştir. Sanat yapıtı, geleneksel sanatlarda duvarlara asılan tabloların dışında bir boyuta evrilmiştir.

Gerçekleştirilen çeşitli oluşum pratikleri: sanatı, müze ve galerilerin fiziki ve idealojik kısıtlamalarıından kurtarmıştır. Radikal duruş sergileyen muhalif sanatçıların dijital teknolojileri daha sık kullanmaya başlamasıyla yeni medya sanatı doğmuştur.

Sanatçıların sanat tarihi boyunca kendilerini ifade etmek için kullandığı, kağıt, fırça, boya gibi araçlar: 20. yüzyılda medya araçlarının ve teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte dijitalleşerek biçim değiştirmiştir. 21. Yüzyılda yeni medya sanatçılarının fırçası ve tablosu, dijital teknolojiler olmuştur.

1950'li ve 60'lı yıllarda gelişen bilgisayar, kodlama sistemleri ve ağ yapısı: ağ sanatı ve yazılım sanatını, 1993 yılında world wide web'in yaratılması internet sanatını başlatmıştır. Yeni medya sanatının en önemli kollarından olan video sanatı ise 1960'lı yıllarda Num June Paik'in Portapack isimli videoyu sanatsal amaçla kullanmasıyla başlamıştır. Bilgisayar aracılığı ile gerçekleşen bu sanat dalları yeni medya sanatı içeriğinde tanımlanmıştır.

Dijital teknolojilerin gelişimiyle kültürün farklılaşması ve hibritleşmesinde medya araçları büyük rol oynamıştır. Yeni iletişim teknolojileri, bilgi toplumu olma sürecini yaratmıştır. Sanayi toplumları gelişmiş teknolojiyle birlikte bilgi toplumuna dönüşmüştür. Bilgi toplumu kavramı: bilgiyi üreten, işleyen, biriktiren yani bilgi çerçevesinde örgütlenmiş, enformasyon süreçlerine hakim olan toplum modelini ifade etmiştir. Bu nedenle bilgi toplumlarında zihinsel yaratılar önem kazanmıştır.

Enformasyon süreçlerini geliştiren ülkelerin: bilişim teknolojileri alanında ilerlediği buna bağlı olarak bilgi toplumuna geçiş yapan veya yapacak olan ülkelerin kendi teknolojilerini ürettikleri görülmüştür. Türkiye'de teknolojinin toplum hayatına geç entegre olmasından dolayı yeni medya sanatı alanında kültürel gecikme yaşanmıştır. Bu nedenle Türkiye'de yeni medya sanatının dünyayla eş zamanlı olarak gelişim göstermediği sonucu elde edilmiştir.

Yeni medya sanatı alanında yapılan literatür taramasında: Türkiye'de ki kaynakların kurum ve kuruluşların yayınladığı kataloglar, sergi tanıtım broşürleri ve internet içerikleri ile sınırlı olduğu görülmüştür. Bu durumda veri oluşturabilecek kaynakların zamanla kaybolması da muhtemeldir. Kalıcı kaynakların üretilmesi bir ihtiyaçtır.

Akademik açıdan bakıldığında Türkiye'de yeni medya alanında ilk lisans programının 1997 yılında açılmasına rağmen bugün yeni medya sanatı alanında karşımıza

çıkan çoğu Türk sanatçının, yurt dışında lisans üstü seviyelerde eğitim aldığı görülmüştür. Buradan hareketle Türkiye'de yeni medya alanında ki lisans üstü programların eğitim içeriğinin geliştirilmesi önerilebilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

ANTMEN, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

ARTUN, A. (2010). *Sanat Manifestoları Avangard Sanat ve Direniş.* İstanbul: İletişim.

AYDOĞDU, F., & ERTAN, E. (2012). *Müşterekler Zamanı.* İstanbul: BİS / AmberPlatform.

BAŞGELEN, N. (2005). *Bilim Eşiği 2. Sanat Tarihinde Gençler 2004 Semineri Bildiriler.* İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

CONTEMPORARY ISTANBUL. *CI Contemporary Istanbul 15th Year Catalogue.* (2021). İstanbul.

CODRESCU, A. (2009). *The Posthuman Dada Guide: tzara and lenin play chess.* New Jersey: Princeton University Press.

DEBORD, G. (2006). *Gösteri Toplumu ve Yorumlar.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

DEBORD, G. (2008). *Sitüasyonist Enternasyonel.* İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

DEMİRKOL, C. V. (2008). *Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm.* İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

ERTAN, E. (2015). *Dijital Sonrası Tarihçeler: 1960'lar ve 1970'lerin Medya Sanatından Kesitler.* İstanbul: Akbank Sanat.

ETERNA, L. R. (1994-1999). *Mail Art.* Barcelona: L.U.P.I.

GERE, C. (2018). *Dijital Kültür.* Konya: Salon Yayınları.

HIGGINS, H. (2002). *Fluxus Eksperience.* London: University of California Press.

KAFEL, A. B., CASHEN, T., & GARDINER, H. (2005). *Digital Art History* . Oregon, USA: Art &Design Intellect .

KAMHI, M. M. (2014). *Who Says That's Art?* New York: Pro Arte Books.

KIRIK, A. M. (2017). *Medya Çağında İletişim "Sokaktan Ekrana, Sanaldan Gerçeğe".* Çizgi Kitapevi.

LECLERCQ, C., & Girard, P. (2011). CONFERANS------The Experiments in Art and Technology Datascape. *REWIRE.* Liverpool.

MANOVICH, L. (2001). *The Language Of New Media.* Cambrridge: MA: MIT Press.

MASLOW, A. H. (1943). *A Theory Of Human Motivation*

MCLUHAN, M., & POWERS, B. R. (2020). *Global Köy.* İstanbul: Scala Yayıncılık.

PERISSINOTTO, P., & BARRETO, R. (2011). *FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.* Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

PLATO SANAT. (2011). *KİTAP: Rejenerasyon.011 Web Bienali Seçkisi: İnternette Şiirsellik ve Politika.* İstanbul: Plato Meslek Yüksek Okulu.

ROSENBLUM, N. (1997). *A World History Of Photography.* New York, London, Paris*:*Abbebille Press

SAKA, E. (2019). *Yeni Medya Çalışmalar 5: Türkiye İnternet Tarihi.* İstanbul: Alternatif Bilişim.

TRIBE, M., & JANA, R. (2006). *New Media Art- Introduction.* Taschen.

WIENER, N. (1982). *Sibernetik.* Say.

YILMAZ, A. N. (2009). Türk Heykelinde Bir Öncü Sanatçı: Füsun Onur.

YÜCEL, D. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müzecilik:Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi. D. YENGİN içinde, *Yeni Medya Ve* (s. 134-141). İstanbul: Anahtar Kitaplar.

YÜCEL, F. (2015). *Cumhuriyet Türkiye'sinin Sanayileşme Öyküsü.* Ankara: TTGV.

YÜCEL, İ. H. (1997). *Bilim-Teknoloji Politikaları ve 21. Yüzyılın Toplumu.* T.C. Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı.

Sempozyum & Konferans Bildirisi

AYDOĞAN, B. E. (2010). Füsun Onur ve Sarkis'in Yerleştirmelerindeki Müzikal Evren. *Müzikte Temsik ve Müziksel Temsil Sempozyum Bildirisi*.

ATALAY, M. C., & GÜRSES, B. (2016). Yükseköğretim Sanat Eğitiminde Posta Sanatı Uygulamaları. *Cumhuriyet Işığında Yükseköğretimde Sanat Eğitimi Uluslararası Sempozyumu*.

KUTUP, N. (2010). İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art. *Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*.

Makale ve Dergiler

AKTAŞ, C. (2007). Yeni Medyanın Geleneksel Medya İle Karşılaştırılması. *Medya Üzerine Çalışmalar*, 107-120.

AKTEN, Z. E. (2008, Ekim). TEZ- Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları. İstanbul.

ALBAYRAK, A. (2008). *TEZ - Çağdaş Sanatta Detournement Pratiğiyle Formların ve İmgelerin Yeniden Dolaşıma Sokulması.* İstanbul.

ARISOY, İ. (2005). Türkiye'de Sanayileşme Ve Temel Göstergeler Açısından Sanayinin Gelişimi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 45-68.

AVŞAR KARABAŞ, P., & İŞLEYEN, F. (2016). Performans Sanatının Doğuşu ve Günümüze Yansımaları. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*.

ELGESAY, M. Ç. (2013).*New Media Art in Turkey a Research on Current Sitiation and a Development Proposal.* İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Tezi.

BERKMAN, İ., ÇARIKÇI WONG, D., & BOZKURT, M. (2017). Web'e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak Internet Art. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*.

BEYOĞLU, A. (2019). Sanatta Mekân Kurgusu Bağlamında Joseph Beuys Yapıtları. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 35-36.

BİLGİNER, O. (2018). Sanat Eseri ‘Üretmeye’ Son Vermek: Son Avangard Sitüasyonist Enternasyonel. *Sanat Dergisi*, 11-12.

BÜYÜKKOL, S., & YASİNCİ, S. (2019). Çağdaş Türk Resim Sanatında Toplumsal Statü Yansımaları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 1174.

BULUT, Ş. (2018). Güncel Sanatı (Kavramsal) Anlamaya Çalışmak. *Ünönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 69-76.

CANÇAT, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine... *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 170.

COŞKUN, C. (2017). Bir Sergileme Yöntemi Olarak Artırılmış Gerçeklik. *Gazi Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 61-75.

DOĞAN, E., & DOĞAN, E. (2018). Kent ve Anti Gösteri: İstanbul'ın Sine-Masal İmgeleri. *Sinecine*, 119.

ERKAYHAN, Ş., & BELGESAY, M. Ç. (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı, Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 45-62.

ERKUL, E. R. (2009). Sosyal Medya Araçlarının (Web 2.0) Kamu Hizmetleri ve Uygulamalarında Kullanılabilirliği. *Türkiye Bilişim Derneği*, 96-101.

GÖRENEK BEYAZ, G. (2016, Ocak). Nam June Paik ve Onun Tabula Rosa'sı: Video. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi Cilt 8, Sayı 29*, s. 1-16.

GÜNER, A. (2019). Sanatta Yeni Medya ile Değişen İfade Olanakları: Banksy; "Girl With Balloon" Örneği . *Akdeniz Sanat Dergisi*, 103.

GÜNEY, E. (2020). Kültürel Değişimler İlişkisinde Post-Dijital Sanat: Sınır İhlalleri. *Journal Of Art*.

GÜR, M. (2018/3). At Fotoğraflarından Sinemanın Doğuşu. *Z Dergisi*, 479.

KAPAN, K., & ÜNCEL, R. (2020). Gelişen Web Teknolojilerinin (Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0) Türkiye Turizmine Etkisi . *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*.

KESKİN, C. (2021). Yurdu Gezen Ressamlar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 141-151.

KOCACIK, F. (2003). Bilgi Toplumu Ve Türkiye. *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 1-10.

MANOVICH, L. (2003a). Avant-garde As Software. 15.

MANOVICH, L. (2003b). New Media from Borges to HTML.

MARTINEZ, E. V., & DEMİRAL, A. (2014). 20. ve 21. yy. da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 187.

OKUR, A. (2019). *1927-1950 Yılları Arasında Türkiye'de Radyo Yayıncılığı.* Ankara: Hacettepe ÜniversitesiAtatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi Enstitüsü Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

SAĞLAMTİMUR, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 214-215.

SÜRMELİ, K. (2012 Cilt 2). Dada Hareketinden Kavramsal Sanata. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*.

ŞANGÜDER, M. K. (2018). Yeni Medya Sanatında İşbirlikli Yaklaşımlar. *İdil Dergisi*.

ŞANLISOY, S. (1999). Bilgi Toplumunda Ortaya Çıkabilecek Sorunlar. *Dokuz Eylül Üniversitesi İzmir İktisat Dergisi*.

TORUN, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı . *International Multilingual Academic Journal*.

VARGÜN, Ö., & NUHOĞLU, M. (2019). Kültürel Miras Eğitiminde Bilgi İletişim Teknolojilerinin Rolü ve Mobil Uygulamalar. *International University Museums Association Platform*.

VERSCHOOREN, K. A. (2007). Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art. Master of Cience in Comparative Media Studies at The Massachusetts Institutr of Technology.

WINEGARD, E. (2019). Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi. İstanbul, Yüksek Lisans Tezi

YANIK, A. (2016). Yeni Medya Nedir Ne Değildir? *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 903.

YILDIZ, Ö. (2019). *Türkiye'de Bilgi Ve İletişim Teknolojileri Sektörünün 2000 Yılı Sonrası Makroekonomik Etkileri.* Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

YILDIZ, B. (2016). Marcel Duchamp Eserlerinin Yıkıcı Düzlemi ve Ready-Made'lerindeki Anti Topografi. *Art Sanat*, 144- 145.

YILMAZ, A. N. (2008). Türk Heykelinde Bir Öncü Sanatçı: Füsun Onur. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*.

Kitap İçi Bölüm

AKTAŞ, C. (2007). Enformasyon Toplumu Bağlamında Türkiye, *Selçuk*

AKIN, A. A. (2009). Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri / Uncharted: User Frames in Media Arts. A. A. AKIN, S. ALVES, B. SEREXHE, G. TÜRKKAN, & N. K. YAVUZ içinde, *Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri / Uncharted: User Frames in Media Arts* (s. 5). İstanbul: Santralistanbul.

PAUL, C. (2008). Immateriality and Itss Discontents. *New Media in the White Cube and Beyond.* içinde Los Angeles, California: University of California Press.

İnternet Kaynakları

https://www.e-skop.com/skopbulten/kaleydoskop-kendini-yok-eden-sanat/4762, (Erişim: 02.04.2019).

https://walkerart.org/collections/artworks/tv-cello, (Erişim: 13.12.2021).

https://magazine-artland-com.translate.goog/agents-of-change-how-the-sony-portapak-hascreated-a-new-artistic-medium/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=nui, (Erişim:14.11.2021).

http://www.art.net/Studios/Visual/Shadow/off.html, (Erişim: 13.12.2021).

http://art.net/studios/visual/rubinoff/SHOW2/index.html, (Erişim: 11.12.2021).

http://art.net/studios/visual/rubinoff/Artist/index.html, (Erişim: 11.12.2021 18.00).

http://www.art.net/Studios/Visual/Shadow/off.html, (Erişim: 11.12.2021).

https:// en.wikipedia.org/wiki/Dominique_Gonzalez-Foerster, (Erişim:11.12.2021).

https://www.tate.org.uk/art /artworks/ gonzalez-foerster-seance-de-shadow-ii-bleu-t12752).

http://jmapps.ne.jp/kanazawa21_2/det.html?data_id=77, (Erişim: 12.12.2021 01.25).

https://www.arebyte.com/best-effort-network, (Erişim: 12.12.2021).

https://www.arebyte.com/olia-lialinas-hosted-a-performan ce-one-stroke-at-a-time, (Erişim:19.12.2021).

https://iscep.medium.com/artırılmış-gerçeklik-ile-farklı-bir-deneyim-68fbfe33c56b, (Erişim:15.12.2021).

https://digicult-it.translate.goog/design/who-is-toshio-iwai/?_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr, (Erişim:15.12.2021).

https://we-make-money-not-art.com/i_dont_like_it/, (Erişim:16.12.2021).

https://www.lynn hershman.com/project/artificial-intelligence/, (Erişim:15.12.2021).

http://www.davidrokeby .com/home.html, (Erişim:15.12.2021).

https://www.ted.com/talks/shih_chieh_huang_sculptures_that_d_be_at_home_in_the_deep_sea/up-next?language=tr, (Erişim: 16.12.2021).

https://www.ted.com/talks/shih_chieh_huang_sculptures_that_d_be_at_home_in_the_deep_sea/up-next?language=tr, (Erişim: 16.12.2021).

https://www-estherschipper-com.translate.goog/artists/102-the-work-of-hito-steyerl/news/?_x_tr_sl= en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=op, (Erişim: 16.12.2021).

https://www.lozano-hemmer.com/artworks/call_on_water.php, (Erişim: 16.12.2021).

https://benayoun .com/moben/2021/07/31/power-chess/, (Erişim: 16.12.2021).

https://en.wikipedia.org /wiki/List_of_new_media_art_festivals, (Erişim: 05.01.2022).

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Media_%28communication%29 (Erişim: 05.01.2022).

https://tr.wikipedia.org/wiki/Füsun_Onur, (Erişim; 05.01.2022).

https://www.iksv.org/web/24-17642-1-1/iksv-tr/venedik-bienali-turkiye pavyonu/projeler/fusun-onur, (Erişim; 05.01.2022).

https://tr.wikipedia.org/wiki/Nil_Yalter, (Erişim: 09.01.2022).

https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151, (Erişim: 09.01.2022).

https://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/, (Erişim:10.02.2022).

https://www.beralmadra.net/wp-content/uploads/1995/11/FLYER-AND-TEXT.pdf, (Erişim: 09.01.2022).

https://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/, (Erişim: 09.01.2022).

http://www.alimiharbi.com/work/delegations/, (Erişim: 10.01.2022).

https://tr.wikipedia. org/wiki/Düğümküme, (Erişim: 10.01.2022).

https://www.webbiennial.com/about, (Erişim: 12.01.2022).

https://gencogulan.com/TR/, (Erişim: 10.01.2022).

https://vcd.bilgi.edu.tr/about/, (Erişim: 12.01.2022).

http://sanatatak.blogspot.com/2007/05/ars-electronica-2005.html, (Erişim: 12.01.2022).

http://www.nomad-tv.net/TR.html, (Erişim: 10.01.2022).

https://www.nomad-tv.net/nomad_tv.html, (Erişim: 11.01.2022).

http://mekan34.net/?page_id=159&page=6, (Erişim: 11.01.2022).

https://www.nomad-tv.net/nomad_tv.html, (Erişim: 11.01.2022).

http://www.nomad-tv.net/upgrade/,(Erişim: 12.01.2022).

http://aylinkalem.blogspot.com/2007/04/techne-06.html, (Erişim: 11.01.2022)

https://www.technetheexhibition.com, (Erişim:11.01.2022).

https://forumist.com/ artunlimited-roportaji-2012/, (Erişim: 11.01.2022).

https://amberplatform.org, (Erişim: 11.01.2022).

https://forumist.com/portfolio/interfaces-for-body-and-space/, (Erişim: 14.01.2022).

http://www.gridistanbul.com/about, (Erişim: 12.01.2022).

(https://www.istanbulmodern .org/dosya/873/bodig_873_4921091.pdf, Erişim:12.01.2022).

https://www.contemporaryistanbul.com/tr/katilimcilar/ci19-plugin/, (Erişim: 12.01.2022).

http://www.gridistanbul.com/plugin-istanbul, (Erişim: 12.01.2022).

https://www.borusancontemporary.com/tr/, (Erişim: 13.01.2022).

https://borusancon temporary.com/client/pdf/borusan_contem porary_brs_A.pdf, (Erişim: 13.01.2022).

https://www.borusan contemporary.com/tr/borusan-cagdas-sanat-koleksiyonundan-birsecki-segment-1a_722, (Erişim: 13.01.2022).
https://nohlab.com/work/ eurasia-tunnel-museum, (Erişim: 04.02.2022).

https://www.gate-27.com/en/raw, (Erişim: 04.02.2022).

https://www.gate-27.com/tr/raw-koleksiyon, (Erişim: 04.02.2022).

https://selcukartut-com.translate.goog/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc, (Erişim: 04.02.2022).

https://www.bilsart.com/en/about/, (Erişim: 05.02.2022).

https://www.bilsart.com/sergiler/kurator-murat-catik-sanatci-selcuk-artut/, (Erişim: 05.02.2022).

https://xmediaartmuseum.com, (Erişim: 05.02.2022).

https://ouchhh.tv/INFO, (Erişim: 05.02.2022).

https://vimeo.com/52648799, (Erişim: 10.01.2022).

https://www.peramuseum.org/exhibition/japan-media-arts-festival-in-istanbul-/97, (Erişim: 13.01.2022).

https://www.borusancontemporary.com/client/pdf/ViciousCircularB reathing.pdf, (Erişim:04.02.2022).

https://mulksuzlestirme.org, (Erişim: 04.02.2022).

https://burak-arikan.com/tr/bio/, (Erişim: 04.02.2022).

http://blokartspace.com/tr/2014/11/05/dalgalar-15-ocak-25-subat-2015/, (Erişim: 14.01.2022).

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Erdal_İnci, (Erişim: 14.01.2022).

https://bager akbay.com/deniz-yilmaz/, (Erişim: 04.02.2022).

https://www.digilogue.com/sergi/digital-revolution/, (Erişim: 14.01.2022).

https://www.ozanturkkan.com/works/verum-corpus/,(Erişim: 15.01.2022).

https://www.ozan turkkan.com/about/, (Erişim: 15.01.2022).

https://medium.com/@ecebasar/hale-tenger-rüzgarların-dinlendiği-yer-1ac776430e2b, (Erişim: 15.01.2022).

https://www.galerinevistanbul.com/tr/artists/39-hale-tenger/biography/, (Erişim: 15.01.2022).

https://www.dasdas.com.tr/parallel-universe/, (Erişim: 15.01.2022).

https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/?i=d, (Erişim: 13.01.2022).

https://tr.wikipedia.org/wiki/Refik_Anadol, (Erişim: 13.01.2022).

RESİM LİSTESİ

Resim 1. Eadweard Muybridge, ‘The Horse in Motion’, Hareketli Fotoğraf Serisi, 1878
GÜR, M. (2018/3). At Fotoğraflarından Sinemanın Doğuşu. Z Dergisi, 479.

Resim 2. Marcel Slodki, ‘Cabaret Voltaire’, Açılış Afişi, 1916
https://en.wikipedia.org/wiki/File:1916_Marcel_Słodki_Cabaret-Voltaire.jpg

Resim 3. Marcel Duchamp, ‘LHOOQ’ Mona Lisa’nın Reprodüksiyonu, 1920
GÜR, M. (2018/3). At Fotoğraflarından Sinemanın Doğuşu. *Z Dergisi*, 339.

Resim 4. Marcel Duchamp, ‘Büyük Cam: 9 Bekar Tarafından Soyulan Gelin’, 1915-23
DEMİRKOL, Vedat, 2008, Batı Sanatında Modernizm ve Post Modernizim s. 69

Resim 5. Marcel Duchamp, ‘Bicycle Wheel’, Desteklenmiş Hazır-Yapım: İskemle Üzerine Ters Olarak Monte Edilmiş Bisiklet Tekerleği, 1913
MINK janis, (2013), Duchamp, Taschen, s.49

Resim 6. Joseph Beuys, ‘Ölü Bir Tavşana Yapıtlar Nasıl Anlatılır’ Performansı, 1965
MARTINEZ, E. V., & DEMİRAL, A. (2014). 20. ve 21. yy. da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 187.

Resim 7. Jean Tinguely, ‘Homage to New York’ (New York’a Saygı), Heykel, 1960
https://www.e-skop.com/skopbulten/kaleydoskop-kendini-yok-eden-sanat/4762

Resim 8. Guy Debord, ‘Çıplak Şehir’ (The Naked City), Psikocoğrafi Harita, 1957
DOĞAN, E., & DOĞAN, E. (2018). MAKALE Kent ve Anti Gösteri: İstanbul'ın Sine-Masal İmgeleri. Sinecine, 119.

Resim 9. John Cage’in 4’33’’ İsimli Pratiği, 1952
www.youtube.com/watch?v=JTEFKFiXSx4, E21.00rişim: 14.11.2021)

Resim 10. Yoko Ono, ‘Kesme Biçme İşi’, 1964, Kyoto
MARTINEZ, E. V., & DEMİRAL, A. (2014). 20. ve 21. yy. da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 188

Resim 11. Nam June Paik, ‘Düz Bir Çizgi Çek ve Onu Takip Et’, Performansı, 1962, Wiesbaden MARTINEZ, E. V., & DEMİRAL, A. (2014). 20. ve 21. yy. da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 189

Resim 12. ‘Univac’, Ticari Olarak Elde Edilebilir Dijital Bilgisayar, 1951
AKTEN, Z. E. (2008, Ekim). Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları. İstanbul. S.10

Resim 13. Ray Johnson'ın Mail Çağrısının Afişi
http://www.rayjohnsonestate.com/art/from-ray-johnson/works/ (Erişim: 27.04.2020)

Resim 14. Ressam Philip Guston'un Ray Johnson'a Gönderdiği Çalışması
http://www.rayjohnsonestate.com/art/from-ray-johnson/works/ (Erişim: 27.04.2020)

Resim 15. Vuc Cosic, Web site Görüntüsü
http://www.ljudmila.org/~vuk/_(Erişim: 28.04.2020)

Resim 16. Vuk Cosic, 'Unreal'
http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/ (Erişim: 28.04.2020)

Resim 17. Vuk Cosic'e Gelen Mesaj Görüntüsü
KUTUP, N. (2010). İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art. Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. 15

Resim 18. Karen A. Verschooren, 'Yeni Medya Sanatı Sınıflandırması'
BERKMAN, İ., ÇARIKÇI WONG, D., & BOZKURT, M. (2017).
Web'e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak Internet Art. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. http://tojdac.org/tojdac/VOLUME7-ISSUE2_files/tojdac_v07i2117.pdf (Erişim: 28.04.2020)

Resim I9. ICA, Londra'daki Cybernetic Serendipity Sergisi İçin Studio International'ın Yaptığı Özel Basım Kapak, 1968
GERE, C. (2018). Dijital Kültür. Konya: Salon Yayınları. S.114

Resim 20. The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age isimli sergiden görüntüler, 1968 www.moma.org (Erişim 05.05.2020)

Resim 21. Sony Portapak Camera
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/Sony_AV-3400_Porta_Pak_Camera.jpg (Erişim: 12.11.2021

Resim 22. Nam June Paik'in TV CELLO Pratiği, Art Gallery Of New South Wales, 1976 http://fmlxprmnt.blogspot.com/2014/12/charlotte-moorman.html, 21.00Erişim: 12.12.2021)

Resim 23. Nam June Paik, Robot Ailesi
GÖRENEK BEYAZ, G. (2016, Ocak). Nam June Paik ve Onun Tabula Rosa'sı: Video. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi Cilt 8, Sayı 29, s 9

Resim 24. Yoshiyuki Abe, 'Vibrant Drive', 1991
(http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/1483, (Erişim:17.12.2021)

Resim 25. Andrew Walllerstein'nı Sanal Sttüdyosuna Eklediği Çalışma
http://www.art.net/Studios/Visual/Shadow/off.html, (Erişim: 11.12.2021 15.00)

Resim 26. Philip Rubinoff'a ait Anguish İsimli Çalışması
http://art.net/studios/visual/rubinoff/SHOW2/index.html (Erişim: 11.12.2021 18.51)

Resim 27. Dominique Gonzalez-Foerster 'Séance De Shadow II (bleu)' İsimli Sanat Pratiği, 1998 https://www.tate.org.uk/art/artworks/gonzalez-foerster-seance-de-shadow-ii-bleu-t12752, (Erişim:11.12.2021)

Resim 28. Dominique Gonzalez-Foerster 'Ann Lee in Anzen Zone', 2000
https://www.estherschipper.com/exhibitions/560-ann-lee-in-anzen-zone-dominique-gonzalez-foerster/ (Erişim:12.12.2021)

Resim 29. Olia Lialina, 'Hosted ', Arebyte Gallery-London, 2020
https://www.artforum.com/video/olia-lialina-hosted-2020-82598, (Erişim:19.12.2021)

Resim 30. Cleveland Sanat Müzesi, 4K Dijital Ekranı Sanal Boyama Görüntüleri
https://www.youtube.com/watch?v=xh7KIRO4cHg, (Erişim: 12.12.2021 11.30)

Resim 31 Cleveland Sanat Müzesinden Artırılmış Gerçeklik Üzerine Bir Uygulama Görüntüsü https://iscep.medium.com/artırılmış-gerçeklik-ile-farklı-bir-deneyim-68fbfe33c56b, (Erişim:12.12.2021)

Resim 32. Museum Of London: StreetMuseum Uygulaması Üzerine Bir Görüntü VARGÜN, Ö., & NUHOĞLU, M. (2019). Kültürel Miras Eğitiminde Bilgi İletişim Teknolojilerinin Rolü ve Mobil Uygulamalar. *International University Museums Association Platform*. 50

Resim 33. Toshio Iwai, 'Time Stratum' 1980
https://we-make-money-not-art.com/i_dont_like_it/ , (Erişim:15.12.2021).

Resim 34. Lynn Hershman Leeson: The Agent Ruby Files, San Francisco Museum of Modern Art, 2013
https://www.lynnhershman.com/project/artificial-intelligence/, (Erişim:15.12.2021)

Resim 35. Lynn Hershman Leeson. Civic Radar, ZKM | Museum of Contemporary Art, Karlsruhe, 2014/2015
https://www.lynnhershman.com/project/artificial-intelligence/, (Erişim:15.12.2021)

Resim 36. David Rokeby, Dark Matter, 2010-Revizyon 2015
http://www.davidrokeby.com/Dark_Matter.html, (Erişim:15.12.2021)

Resim 37. David Rokeby, steamingmedia.org, 2002
http://www.davidrokeby.com/steaming.html

Resim 38. Shih Chieh Huang, 'E-P 2 (Eye Progress 2)'
https://theculturetrip.com/asia/taiwan/articles/the-weird-and-wonderful-sculptures-of-shih-chieh-huang/, (Erişim: 16.12.2021)

Resim 39. Shih Chieh Huang, ‘Four Eyes Series (Rob’s eyes)’, 2010
https://feldmangallery.com/artist-home/shih-chieh-huang, (Erişim: 16.12.2021)

Resim 40. Hito Steyerl, ‘SoscialSim’, Paris, 2020
https://www-andrewkreps-com.translate.goog/artists/the-work-of-hito-steyerl?view=slider&_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr#4, (Erişim: 16.12.2021)

Resim 41. Rafael Lozano-Hemmer, ‘Call on Water’, Musée d'Art Comtemporain de Montréal- Canada, 2018
https://www.lozano-hemmer.com/artworks/call_on_water.php, (Erişim: 16.12.2021)

Resim 42. Maurice Benayoun & Aka Moben, ‘Power Chess’, 1921
https://benayoun.com/moben/2021/07/31/power-chess/, (Erişim: 16.12.2021)

Resim 43. Yeni Medya Araçlarındaki İletişim Akışı
YANIK, A. (2016). Yeni Medya Nedir Ne Değildir? Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 907.

Resim 44. ODTÜ’nün 1993-1994 Yılları Arasında Kullandığı Web Arayüzü
https://www.metu.edu.tr/webarchive/www0/index.html (Erişim:14.12.2021)

Resim 45. Fisun Onur, ‘Kadans’, Maçka Sanat Galerisi, 1995
YILMAZ, A. N. (2008). Türk Heykelinde Bir Öncü Sanatçı: Füsun Onur. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 215

Resim 46. ‘Bilgisayar Sanatı: Ars Intermedia Grubunun Çalışmaları’ İsimli Sergi Katalog Kapağı, 1975, İstanbul
ERTAN, E. (2015). *Dijital Sonrası Tarihçeler: 1960'lar ve 1970'lerin Medya Sanatından Kesitler.* İstanbul: Akbank Sanat.

Resim 47. Teoman Madra, 1998
BELGESAY, M. Ç. (2013). *Yüksek Lisans Tezi: New Media Art in Turkey a Research on Current Sitiation and a Development Proposal.* İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Yüksek Lisans Tezi. 40

Resim 48. Nil Yalter, ‘Başşız Kadın ya da Göbek Dansı’, 1974, Paris
https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151, (Erişim: 09.01.2022)

Resim 49. Somut Öngörüler Sergisinden Fotoğraflar, 1995**,** İstanbul
https://www.beralmadra.net/exhibitions/concrete-visions/, (Erişim: 13.01.2022)

Resim 50. Fatih Aydoğdu, HAT İsimli Dergi Kapağı, 1998
https://forumist.com/post-digital-histories-new-media-art-in-turkey/, (Erişim: 09.01.2022)

Resim 51. XAMPLE Sergisinden Kareler, 1996 AKM, İstanbul
BELGESAY, M. Ç. (2013). *New Media Art in Turkey a Research on Current Sitiation and a Development Proposal.* İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Yüksek Lisans Tezi.

Resim 52. Ali Miharbi, 'Delegation I', 2007-2008, İstanbul
http://www.alimiharbi.com/work/delegations/, (Erişim: 10.01.2022)

Resim 53. Webbiennial Web Sitesi Ekran Görüntüsü
https://www.webbiennial.com, (Erişim: 12.01.2022)

Resim 54. 'Regeneration.01', Sergisinden Bir Fotoğraf, 2011, İstanbul
http://platosanat.org.tr/en-US/exhibitions/26161, (Erişim: 10.01.2022)

Resim 55. NOMAD '01' Sergi ve Etkinlik Afişi, 2005
http://www.nomad-tv.net/images/01poster_XL.jpg, (Erişim: 15.01.2022)

Resim 56. 'Tele-Kent', Sergisinden Bir Fotoğraf, 2005, İstanbul
http://mekan34.net/?page_id=159&page=6, (Erişim: 11.01.2022)

Resim 57. TECHNÊ Sergi Afişi, 2021, İzmir
https://www.technetheexhibition.com, (Erişim:11.01.2022)

Resim 58. 'amber'07 Sanat ve Teknoloji Festivali' Afişi, 2007, İstanbul
https://amberplatform.org/?cat=256&language=tr, (Erişim: 11.01.2022)

Resim 59. Kurye Uluslararası Video ve Dijital Sanatlar Festivali, Afişi, 2009, İstanbul
http://puntoelineamagazine.it/comunicati181-182/, (Erişim: 12.01.2022)

Resim 60. CI'18 Plugin Etkinlik Videosundan Bir Görüntü, 2018, İstanbul
http://www.gridistanbul.com/plugin-istanbul, (Erişim:12.01.2022)

Resim 61. Segment#1A Sergi Katalog Kapağı, 2012
https://borusancontemporary.com/client/pdf/borusan_contemporary_brs_A.pdf, (Erişim: 13.01.2022)

Resim 62. Avrasya Tüneli Müzesi'nin Bir Görüntüsü, 2016
https://nohlab.com/work/eurasia-tunnel-museum, (Erişim: 04.02.2022)

Resim 63. Selçuk Artut ve Alp Tuğan, 'Ephemeral', 2020
https://www.gate-27.com/tr/raw-koleksiyon, (Erişim: 04.02.2022)

Resim 64. Selçuk Artut, Gözüm Üstünde, 2021
https://www.bilsart.com/sergiler/kurator-murat-catik-sanatci-selcuk-artut/, (Erişim: 05.02.2022)

Resim 65. Leonardo Da Vinci: Yapay Zeka Işığın Bilgeliği Cern'den Nasaya'ya İnsanlık ve Metaverse İsimli Sergiden Bir Görüntü, 2022, İstanbul
https://xmediaartmuseum.com, (Erişim: 05.02.2022)

Resim 66. Andreas Treske - Murat Karamüftüoğlu, 'Blinkeye', 2004, Ankara
https://vimeo.com/52648799, (Erişim: 10.01.2022)

Resim 67. 'Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri' Sergisinde Yer Alan Camera Lucida İsimli Eserin Görüntüsü, 2009
AKIN, A. A. (2009). Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri / Uncharted: User Frames in Media Arts. A. A. AKIN, S. ALVES, B. SEREXHE, G. TÜRKKAN, & N. K. YAVUZ içinde, *Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçeveleri / Uncharted: User Frames in Media Arts* (s. 5). İstanbul: Santralistanbul.

Resim 68. Japonya Medya Sanatları Festivali'nden Bir Fotoğraf, 2010, İstanbul
https://www.peramuseum.org/exhibition/japan-media-arts-festival-in-istanbul-/97, (Erişim: 13.01.2022)

Resim 69. Rafael Lozano-Hemmer, Flatsun, 2011
https://www.borusancontemporary.com/client/pdf/ViciousCircularBreathing.pdf, (Erişim:04.02.2022)

Resim 70. Mülksüzleştirme Ağları Sergisinden Görüntüler, 2013, İstanbul Bienali
https://burak-arikan.com/tr/networks-of-dispossession/, (Erişim: 04.02.2022)

Resim 71. Erdal İnci, Tökezleyenler, 2015, İstanbul
http://blokartspace.com/tr/2014/11/05/dalgalar-15-ocak-25-subat-2015/, (Erişim: 14.01.2022)

Resim 72. Bager Akbay, Robot Şair Deniz Yılmaz, 2015
https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/, Erişim: 04.02.2022)

Resim 73. Dijital Revolution Sergisinden Bir Fotoğraf, 2016, İstanbul
https://www.zorlupsm.com/tr/blog/sanat-teknoloji-ve-insanin-guc-birligi-digital-revolution, (Erişim: 14.01.2022)

Resim 74. Verum Corpus Sergisinden Bir Fotoğraf, 2018, İstanbul
https://www.ozanturkkan.com/works/verum-corpus/, (Erişim: 15.01.2022)

Resim 75. Hale Tenger, Rüzgârların Dinlendiği Yer İsimli Sergi Görüntüsü, 2019
https://birartibir.org/cikarmadik-su-altindaki-oluyu/, (Erişim: 15.01.2022)

Resim 76. Parallel Universe Sergisinden Bir Görüntü, 2021, İstanbul https://www.artfulliving.com.tr/sanat/yapay-zek-ve-sanat-bir-arada-parallel-universe-i-23685, (Erişim: 15.01.2022)

Resim 77. Refik Anadol Makine Hatıraları: Uzay Sergisi, Machine Memoirs v2 Bölümü, 2021, İstanbul https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/?i=d, (Erişim: 13.01.2022)

Resim 78. Refik Anadol, Quadrature İsimli Mimari Giydirmesi, 2009, İstanbul https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/?i=d, (Erişim: 13.01.2022)

CANSU POLAT

Eğitim Durumu

2006 / 2013 : Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü
2001 / 2004 : İzmir İnönü Lisesi, Fen Bilimleri

Stajlar

2009 : The Paper Agency
2009 : San Ajans
2008 : Tanıdık Ajans
2008 : Üçüncü Göz Reklam Ajansı
2007 : DEÜ GSF Grafik Bölümü Masaüstü Yayıncılık Programları Eğitimi

Workshoplar

8. Genç Beyin Fırtınası Görsel İletişim Tasarımı Günleri
(Güler Sarıgöl, Elizabetta Gonzo ve Murat Dorkip ile Workshop)

Etkinlikler

8. Genç Beyin Fırtınası İletişim Tasarımı Yarışmasında Grup Üyeliği / 2008
8. Genç Beyin Fırtınası Görsel İletişim Tasarımı Yarışmasında 2.'lik Ödülü / 2008
9. Genç Beyin Fırtınası İletişim Tasarımı Yarışmasında Grup Üyeliği / 2009
9. Genç Beyin Fırtınası Kapsamında DEÜ GSF Sergi Salonunda Düzenlenen "Fukuda'ya Selam" Adlı Sergi / 2009
9. Genç Beyin Fırtınası Görsel İletişim Tasarımı Yarışmasında 2.'lik ödülü / 2009

Kullandığı Programlar

Adobe Illustrator CC
Adobe Photoshop CC
Adobe In Design CC
Adobe Bridge CC
Microsoft Office
Power Point

İşletim Sistemleri

Mac OS, Windows

Mesleki İlgi Alanları

İnteraktif Web Tasarımı, Kurumsal Kimlik Çalışmaları, Tipografi, Ambalaj Tasarımı, Basın Yayın Tasarımı, Hareketli Grafik Tasarım

Deneyimler

09 / 2020 -
İzmir Olgunlaşma Enstitüsü
Müdür Yardımcısı

10 / 2019 - 09/ 2020
İzmir Olgunlaşma Enstitüsü
Grafik Tasarım Öğretmeni

09 / 2014 - 10 / 2019
Siyavuşpaşa Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi-İstanbul
Grafik Tasarım Öğretmeni

01 / 2011 - 07 / 2014
Serbest Çalışma

01 / 2011 - 07 / 2012
Egesinerji Bilişim Teknolojileri
Görsel İletişim Tasarım Uzmanı

07 / 2010 - 09 /2010
Olivos - İzmir
Görsel İletişim Tasarımcısı