

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV VE SİNEMA ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

DİJİTAL SANATLARDA ETKİLEŞİMSELLİK: TÜRKİYE’DE ETKİLEŞİMSSEL
DİJİTAL SANATLARIN KONUMU ÜZERİNE BİR İNCELEME

Doktora Tezi

CANAN AKIN

İstanbul, 2015

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADTO TV VE SİNEMA ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

DİJİTAL SANATLARDA ETKİLEŞİMSELLİK: TÜRKİYE’DE ETKİLEŞİMSSEL
DİJİTAL SANATLARIN KONUMU ÜZERİNE BİR İNCELEME

Doktora Tezi

CANAN AKIN

Danışman:

PROF. DR. FİLİZ AYDOĞAN BOSCHELE

İstanbul, 2015

MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

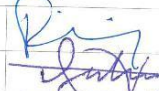
TEZ ONAY BELGESİ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA Anabilim Dalı İLETİŞİM BİLİMLERİ Bilim Dalı DOKTORA öğrencisi CANAN AKIN'ın DİJİTAL SANATLARDA ETKİLEŞİMSELLİK: TÜRKİYE'DE ETKİLEŞİMSSEL DİJİTAL SANATIN KONUMU ÜZERİNE BİR İNCELEME adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 15.06.2015 tarih ve 2015-21/22 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 19 / 06 / 2015

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1. Tez Danışmanı	Prof. Dr. FİLİZ AYDOĞAN BOSCHELE	
2. Jüri Üyesi	Prof. Dr. CEM SEFA SÜTÇÜ	
3. Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. BURCU SEYBEN	
4. Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. SEMA ÖZER	
5. Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. ERKAN SAKA	

ÖZET

Sanat ve teknolojinin yörüngelerinin kesişmesi insanlık tarihi kadar eskilere dayanır. Tarih öncesi çağların mağara duvarlarını süsleyen resimlerinden, içinde bulunduğumuz çağın dijital sanatına insanlar sanatı bir iletişim aracı olarak kullanmışlardır. Dijital Sanat ya da yeni medya sanatını geleneksel sanatlardan ayıran en önemli özelliği etkileşimsel oluşudur. Sanatın teknolojideki gelişmelerle birlikte kazandığı bu etkileşimsel özellik, sanatçı, sanat işi, izleyici kavramlarını dönüştürerek gerçeklik algısını da değiştirmiştir. Etkileşim olgusu, tüm bu değişimlere yol açarken kendisi de sürekli dönüşüme uğramaktadır.

Bu çalışma, dijital sanatlarda etkileşim kavramını kuramsal bir çerçevede inceleyerek etkileşimin sanatçı, sanat işi ve izleyici kavramlarını nasıl dönüştürdüğünü sorgulamayı amaçlamaktadır. Bu çalışmada ayrıca Türkiye’de etkileşimsel dijital sanat işleri üreten sanatçılar ve bu sanatçıların işlerinden örnekler ele alınarak, Türkiye’de etkileşimsel sanatın bulunduğu konuma açıklık getirilmesi hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Etkileşim, Sanatçı, Sanat işi, İzleyici

ABSTRACT

The trajectories of art and technology have been intersecting throughout the history of mankind. From the prehistoric cave paintings to the digital art of the present men have used art as a means of communication. The most outstanding characteristic of digital art, or new media art as it is called, that distinguishes it from traditional art is the interactive nature. This interactive characteristic of art which it has gained in accordance with the technological developments, has transformed not only the concepts of artist, art work and spectator but also the way we conceive reality. Giving way to all these changes, the concept of interactivity itself is under constant transformation as well.

This paper aims to present an in- depth- analysis of interactivity in digital arts from a theoretical perspective and to examine how interactivity has changed the notions of artist, art work and spectator. Moreover, it is the target of this study to present the current position of interactive digital arts in Turkey by analyzing the artworks of Turkish artists who produce interactive digital artworks currently.

Key words: Digital Art, Interactivity, Artist, Art work, Spectator

ÖNSÖZ

Doktoraya başladığım andan itibaren yanımda olan, bana her anlamda yol gösteren ve tez çalışmam süresince benden hiçbir desteği esirgemeyen değerli hocam ve danışmanım Prof. Dr. Filiz Aydoğan Boschele'ye çok teşekkür ederim.

Tezimin tüm aşamalarında bana destek veren, görüşleriyle çalışmama ışık tutan değerli hocalarım Prof. Dr. Cem S. Sütçü ve Yrd. Doc. Dr. Burcu Şeyben'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Çalışmamın gerçekleşmesinde büyük destekleri bulunan, sorularımı her zaman sabırla cevaplayan sanatçı ve akademisyen Seçuk Artut'a çok teşekkür ederim. Ayrıca bu çalışmanın ortaya çıkmasında büyük katkısı olan sanatçılar Osman Koç, Büşra Tunç, Ozan Türkkkan'a ve küratör Ekmel Ertan'a teşekkür ederim.

Sadece doktora süreci boyunca değil, ilkokul yıllarımdan bugüne beni her zaman destekleyen anneme, beni stresli günlerimde mazur gören ve benden anlayışını esirgemeyen eşim Caner Akın'a, teknik konularda her zaman desteğim olan ağabeyim Can Arslan'a, doğduğu günden beri hayatımıza güneş gibi enerji saçan, en zor anlarımda bile yüzümün gülmesine sebep olan oğlum Bora Akın'a, bugünleri göremese de her zaman yanımda olduğunu bildiğim babam Levent Arslan'a, arkadaşlarım Pelin Erdoğan ve Eser Levi'ye teşekkür ederim.

Canan Akın

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT.....	ii
ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	x
1. GİRİŞ	1
2. DİJİTAL DEVRİMDEN ÖNCE SANAT: KAVRAMSAL VE TARİHSEL ÇERÇEVE.....	6
2.1. Matbaa Öncesi Dönemde Sanat	7
2.2. Mekanik Çağda Sanat	12
2.2.1. Bir İletişim Teknolojisi Olarak Matbaa ve Sanata Etkisi	12
2.2.1.1. Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Geçiş	12
2.2.1.2. Bir İletişim Aracı Olarak Matbaa ve Sanata Etkisi	14
2.2.2. Fotoğraf ve Yeniden Üretimin Sanata Etkisi	21
2.2.2.1. Fotoğrafa Zemin Hazırlayan Teknolojik Gelişmeler ve Fotoğrafın İcadı	21
2.2.2.2. Bir mekanik yeniden üretim aracı olarak fotoğrafın sanata etkisi	23
2.2.2.3. Fotoğrafın sanata etkisi üzerine eleştirel yaklaşımlar	24
2.2.3. İmgelerin Hareketlenmesi ve Sinematografi	30
2.2.3.1. Hareketli İmgeler	30
2.2.3.2. Sinematografi.....	32
2.2.3.3. Hareketli İmgelerin ve Sinematografinin Sanata Etkisi	34
2.2.4. Video ve Sanata Etkisi	37
2.2.4.1. Mekanik Çağdan Elektronik Çağa Geçiş.....	37
2.2.4.2. Videonun Ortaya Çıkışı ve Bunu Hazırlayan Sosyo-Politik Etmenler ...	37

2.2.4.3. Videonun Bir Araç Olarak Güzel Sanatlarda Kullanılması ve Sanata Etkileri	39
2.3. Mekanik Çağdan Dijital Çağa Geçiş	45
2.3.1. Masaüstü Yayıncılığın Tanımı ve Tarihi	46
2.3.2. Masaüstü Yayıncılığın Yayıncılık Sürecine Etkileri	47
2.3.3. Yayıncı Olarak Sanatçı	49
3. YENİ MEDYA VE DİJİTALLİK OLGUSU	51
3.1. Yeni Medya Tanımı ve Özellikleri	51
3.1.1. Medyanın “Yeni”leşme Süreci	54
3.1.2. Web 1. 0’dan Web 3. 0’a Değişen Ağ Kavramı	55
3.1.3. Dijitallik Olgusu ve Dijital Devrim	58
3.1.4. Dijitalleşmenin Medyaya Etkisi: Yöndeşme	61
3.1.4.1. Kültürel Bağlamda Medya Yöndeşmesi	63
3.2. Medya- Teknoloji- Sanat İlişkisine Kuramsal Yaklaşımlar	66
3.2.1. Teknolojik Belirlenimcilik.....	67
3.2.1.1. Marshall McLuhan ve Teknolojik Belirlenimcilik	69
3.2.2. Heidegger ve Görünmezlik Kavramı	74
3.2.2.1. Heidegger’in Görünmez Alet Kavramı	75
3.2.2.2. Heidegger’in Görünmez Alet Kavramının Sanata Yansıması	80
3.2.3. Ihde: Şeffaflık Kavramı ve Şeffaf Aracın Özellikleri.....	83
3.3. Dijital Sanatın Tanımı ve Özellikleri.....	87
3.3.1. İyileştirme Kavramı	92
3.3.1.1. İyileştirme kavramı: tanımı ve tarihsel çizelgesi	92
3.3.1.2. İyileştirme Stratejileri: Aracısızlık (Immediacy) ve Hiperaracılık (Hypermediacy)	96
3.3.1.3. İyileştirme Çağında Sanat Eseri	98
3.3.1.4. Bir Dijital “İyileştirme” Örneği Olarak Magic Book	100

3.3.2. Birleştirme	101
3.3.2.1. Wagner ve “Bütün Sanat Eseri” Kavramı.....	101
3.3.2.2. Hibritleşme Kavramı.....	106
3.3.3. Nesneden Sürece: Sanatın Nesneden Kurtulması	109
3.3.3.1. Süreç Olarak Sanat	110
3.3.3.2. Sistem Olarak Sanat.....	111
3.3.3.3. Dijital sanat ve Maddesizlik	112
3.3.4. Zaman ve Mekan Kavramının Yeniden Tanımlanması	113
3.3.4.1. Zaman – Mekan Ayrılması ve Sıkıştırılması	114
3.3.4.2. Zaman-Mekan Sıkışmasının Dijital Sanata Yansımaları.....	116
3.3.5. İzleyiciyi Sanat Deneyimin İçine Alma (Immersion)	119
3.3.5.1. Sanat Tarihinde İçine Alma (Immersion)	119
3.3.5.2. Yeni Medya ve İçine Alma (Immersion).....	122
4. DİJİTAL SANATLARDA ETKİLEŞİMSELLİK.....	124
4.1. Etkileşimsellik Kavramının Tanımı ve Tarihsel Gelişimi	125
4.2. Etkileşimsel Dijital Sanatta Kontrol Kavramı	134
4.2.1. Kontrolün İzleyici Tarafından Algılanması: Pasif Etkileşim (Interpassivity)	136
4.3. Etkileşimsellik Çeşitlerinin Sınıflandırılması	137
4.3.1. Cornock ve Edmonds Modeli	137
4.3.2. S. Rafaeli’nin Etkileşim Modeli	142
4.3.3. L. Goertz’in Etkileşim Modeli.....	144
4.3.4. J. Jensen’in Etkileşim Modeli	146
4.4. Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik Kavramı Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar.....	149
4.4.1. Değişen Sanatçı Kavramı.....	150
4.4.2. Değişen Sanatçı- Sanat Eseri- İzleyici İlişkisi.....	153
4.4.2.1. Teknolojik Yaklaşım: Myron Krueger ve İnsan- Makine Etkileşimi	154

4.4.2.2. <i>Estetik Yaklaşım: Umberto Eco</i>	160
4.4.3. İletişimden Etkileşime	164
4.4.3.1. <i>İletişim Modelleri ve Etkileşim</i>	164
4.4.3.2. <i>Sibernetik Yaklaşım- Norbert Wiener</i>	167
4.4.4. <i>Sanatta Etkileşimsellik Olgusuna Eleştirel Yaklaşımlar</i>	173
4.4.5. <i>Etkileşimsel Sanatın İzlediği Stratejiler</i>	174
4.5. <i>Sibernetikten Sanal Gerçekliğe Etkileşimsel Sanat Çeşitleri</i>	182
4.5.1. <i>Yapay Zekâ ve Yapay Yaşam</i>	183
4.5.2. <i>Tele- İletişim Ortamında Etkileşimsel Sanat</i>	186
4.5.2.1. <i>Tele- Mevcudiyet</i>	187
4.5.2.2. <i>Tele-Operasyon</i>	188
4.5.2.3. <i>Çok Sayıda Kullanıcının Ortak Bir Sanal Ortamda Etkileşimi</i>	189
4.5.3. <i>Etkileşimsel Sanat Ortamı Olarak İnternet</i>	189
4.5.4. <i>Sanal Gerçeklik</i>	193
4.5.4.1. <i>Sanal Gerçeklik ve Etkileşim</i>	196
4.5.4.2. <i>Baudrillard ve Sanal Gerçeklik</i>	197
4.5.4.3. <i>Sanal Gerçeklik Üzerine Farklı Bir Perspektif: Paul Virilio</i>	199
4.5.4.4. <i>Etkileşimsel Bir Sanal Gerçeklik Ortamı Örneği: Osmose</i>	201
4.5.5. <i>Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality)</i>	203
5. ETKİLEŞİMSEL DİJİTAL SANAT OLGUSUNUN TÜRKİYE BAĞLAMINDA İNCELENMESİ	205
5.1. <i>Dijital Öncesi Dönemde Türkiye’de Modern Sanatın Oluşumunu Etkileyen Sosyal, Kültürel ve Politik Etmenler</i>	206
5.1.1. <i>Cumhuriyet Öncesi Dönemde Gözlemlenen Yenileşme Hareketlerinin Kültürel ve Sanatsal Sonuçları</i>	206
5.1.2. <i>Cumhuriyet Dönemi’nin Getirdiği Yeniliklerin Modern Türk Sanatı Üzerindeki Etkileri</i>	209
5.1.3. <i>Cumhuriyet Türkiye’sinde Sanatsal Yenilikler</i>	209

5.1.4. 1970’lerde Türkiye’de Sanatsal Ortam.....	213
5.2. Türkiye’de Dijital Dönem: 80’ler ve Sonrası	214
5.2.1. Türkiye’de Dijital Sanat.....	219
5.2.2. Türkiye’den İlk Dijital Örnekler.....	219
5.2.3. Türkiye’de Dijital Sanatın Oluşum ve Gelişim Sürecine Katkıda Bulunan Kuruluşlar, Festivaller, Sergiler.....	221
5.2.4. Türkiye’de Modern Sanatın Gelişimine Katkıda Bulunan Sanatçı İnsiyatifleri	223
5.2.5. Türkiye’de Dijital Sanatın Gelişimine Katkıda Bulunan Üniversiteler.....	224
5.3. Türkiye’de Etkileşimsel Sanat ve Örnek Olay İncelemeleri	226
5.3.1. A/B Sergisi- Selçuk Artut	227
5.3.1.1. <i>Dilsiz/ Languageless</i>	229
5.3.1.2. <i>Al Sana Metin Ver Bana Görüntü/ Swap Text For Image</i>	230
5.3.2. Verisel gerçeklik /Data Reality.....	233
5.3.2.1. <i>Sis/ Fog</i>	233
5.3.3. Dalgalar/ Waves.....	234
5.3.3.1. <i>Hipermevcudiyet</i>	237
5.3.3.2. <i>Kuyu/ Well</i>	242
5.3.3.3. <i>Re- Conn-Act</i>	246
5.3.3.4. <i>Sinusoid</i>	250
5.3.3.5. <i>Formaphone</i>	254
5.4. Araştırma Sonuçlarının Değerlendirilmesi	255
6. SONUÇ	259
KAYNAKLAR	269
EKLER	288

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1.	Nicolas Negroponte'nin Yöndeşen Teknoloji Endüstrileri Modeli (Negroponte, 1988)	62
Şekil 4.1.	Osman Koç'un tanımına göre etkileşim döngüsü	128
Şekil 4.2.	Statik Sistem.....	138
Şekil 4.3.	Dinamik pasif sistem.....	139
Şekil 4.4.	Dinamik etkileşimsel sistem	140
Şekil 4.5.	Değişken dinamik etkileşimsel sistem	140
Şekil 4.6.	Matris	141
Şekil 4.7.	Rafaeli'nin İki Yönlü İletişim Modeli, 1988.....	144
Şekil 4.8.	Rafaeli'nin Tepkisel İletişim Modeli, 1988	144
Şekil 4.9.	Rafaeli'nin Etkileşimsel İletişim Modeli, 1988	144
Şekil 4.10.	Metaplay, Krueger, 1970.....	157
Şekil 4.11.	Videoplace, Krueger, 1975	158
Şekil 4.12.	Videoplace, Krueger, 1975	159
Şekil 4.13.	Krueger'in Tele- İletişim Şeması, 1991	194
Şekil 4.14.	Krueger'in Telemecudiyet Şeması, 1991	195
Şekil 4.15.	Gerçeklik- Sanallık Sürekliliği, Milgram, 1994.....	203

KISALTMALAR

WYSIWYG	: What You See Is What You Get (Ne Görüyorsan Onu Alırsın)
WWW	: World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)
V.R	: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
A.R	: Artificial Reality (Artırılmış Gerçeklik)
3D	: 3 Dimensional (3 Boyutlu)
IDGSA	: İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi
IKSV	: İstanbul Kültür Sanat Vakfı
HAT	: Hybrid Arrested Translation
BIS	: Beden İşlemsel Sanatlar Derneği
YÖK	:Yükseköğretim Kurumu
ISEA	: International Symposium on Electronic Art(Uluslararası Elektronik Sanat Sempozyumu)
NSF Net	: National Science Foundation Network
HCI	: Human Computer Interface (İnsan- Makine Arayüzü)
HMD	:Head Mounted Display (Başa takılan kasklı ekran)
TCP/ IP	: Transmission Control Protocol / Internet Protocol (Aktarım Kontrol Protokolü/ İnternet Protokolü)
TÜVEKA	: Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı
ISCAM	:İstanbul Contemporary Art Museum (İstanbul Çağdaş Sanatlar Müzesi)
A.B.D	: Amerika Birleşik Devletleri
TV	:Televizyon
bk-	: Bakınız
vb-	:Ve benzeri
Çev	:Çeviren
Ed	: Editör

1. GİRİŞ

“Sanatın geleneksel işlevi gerçekliğin temsili olmuştur. Deneyim ve arzularımızın dokunulabilir aynalarını yaratmak için malzemeleri dönüştürmek, yeni dijital teknolojiler aracılığıyla, sanat işinin kendisi gerçekliğin bir simülasyonuna –tam anlamıyla içine girebileceğimiz sentetik uzamları kapsayan- maddesiz, dijital bir yapıya dönüşebilir”.

Jeffrey Shaw, 1992

İnsanoğlu, sanatı varoluşundan beri duygularını, düşüncelerini, korkularını, sevinçlerini yansıtan bir iletişim aracı olarak kullanmıştır. Tarih öncesi çağların mağara resimlerinden, ünlü Rönesans ressamlarının tablolarına, mekanik çağa damgasını vuran fotoğraftan, elektronik çağın başlangıcı olarak kabul edilen videoya, dijital devrimle hayatlarımıza giren dijital sanattan, dokunmatik çağın etkileşimsel sanatına birbirinden farklı özellikler gösteren sanat biçimlerinin ortak noktası, yaratıcısının yani sanatçının duygularını karşısındaki alıcıya iletmeleridir. Diğer bir deyişle, sanat içinde var olduğu dönemin gerçekliğini açığa çıkarır ve karşısındaki kitleye iletir.

Bir sanat işinin biçim ve içeriği, toplumun yapısının içinde ortaya çıkar. Sanat işinin amacını, kullanılacağı yeri, anlatması istenen konuyu, kullanacağı malzemeyi ve tekniği toplumun o andaki ekonomik, kültürel ve teknik düzeyi saptar. Yapıtın biçimi, tüm bu koşulların bileşkesi doğrultusunda meydana gelir. İçinde bulunduğumuz *Yeni Medya Çağı* ya da *Dijital Çağ*'da teknolojiye baş döndürücü gelişmeler, sanat, bilim ve teknolojinin iç içe geçmesine neden olur ve dijital teknolojilerin kullanımı yaşamın her alanını etkilediği gibi, sanatı da derinden etkiler. Bu bağlamda, içinde var olduğu dönemin teknolojisinden beslenen sanatın, günümüzde *dijital* ya da *yeni medya* teknolojilerinin özelliklerini taşıması ve hatta bu kavramlarla isimlendirilmesi kaçınılmazdır.

İçinde bulunduğumuz *Yeni Medya Çağı*'nda, (enformasyon) aktarma süreci olarak algılanan iletişim kavramı, etkileşim süreci olarak algılanan iletişim kavramıyla

yer deřiřtirmiřtir. Gndericinin iletinin anlamını reten tek g konumunda olmasının yerini, okuyucunun farklı algısal deneyimlerle anlam retmesi almıřtır. İletiřim modelinde meydana gelen bu deęiřimin sanata yansıması olarak ortaya ıkan etkileřimsel sanatta ise, izleyici sanat iřiyle ift ynl iletiřime girerek iřin dnřmne yol aar ve anlam, izleyici ve sistem arasındaki etkileřimin sonucunda ortaya ıkar.

Gnmzde, yeni medyanın kresel bir sloganına dnřmř olan etkileřim kavramı, gnlk deneyimlerimizden sanata, yařamın her alanına nfuz etmiř olduęu halde, birok belirsizlięi de iinde tařır. İletiřim ve bilgi teknolojilerindeki geliřmelere paralel olarak yaygınlařan etkileřim kavramına farklı kuramcılar farklı tanımlar getirmiř olsalar da, byk bir oęunluęunun birleřtięi ortak nokta, etkileřim kavramının yeni medyanın yapı tařlarından birisini oluřturduęudur. Bu baęlamda *Yeni Medya Sanatı*’nın temel zellikleri arasında yer alan iyileřtirme, birleřtirme, iine alma, nesnesizleřme, zaman ve uzam kavramlarında deęiřme gibi olgular, aynı zamanda etkileřimsel sanatın da temel zelliklerini oluřturur.

alıřmanın bařlıęında *yeni medya* terimi yerine, *dijital* teriminin kullanılmasının nedeni, bugnn yeni medyasını dijital teknolojilerin oluřturmasıdır. Bu nedenle, bu alıřmanın amacı, gnmzn gereksinimini ve kaınılmaz gereęini oluřturan dijital sanat ve etkileřimsellik kavramlarını kuramsal temelde ele alarak, bu kavramlara aıklık kazandırmak ve etkileřimsel dijital sanat olgusunu Trkiye baęlamında tartıřmaktır.

Bu amala, varoluřundan beri bir iletiřim aracı olarak hizmet eden, iinde var olduęu dnemin gereklięini yansıtan sanatın; bilim, teknoloji ile birleřtięi *Dijital aę*’da etkileřimsel bir yapıya brnerek, gereklik algısını nasıl deęiřtirdięi, sanati-sanat iři- izleyici kavramlarını ve bu kavramlar arasındaki iliřkiyi nasıl dnřtrdę sorgulanarak, kuramsal bir erevede ele alınacaktır. Bu baęlamda, 1900’l yılların ortalarında kullanılmaya bařlanan etkileřim kavramının o gnden bu gne nasıl bir deęiřime uęradıęı, etkileřimsel dijital sanatın ortaya ıktıęı dnemde temel aldıęı kuramların, XXI. yzyılda halen aynı řekilde geerli olup olmadıęı tartıřılacaktır. alıřmada, Walter Benjamin’in “*Teknięin Olanaklarıyla Yeniden retim aęında Sanat Eseri*” adlı makalesinde tartıřtıęı grřlerive Marshall McLuhan’ın teknolojinin sosyal ve kltrel deęiřimin itic gc olduęu yolundaki grřleri detaylı bir biimde incelenecektir. Ayrıca, etkileřim kavramına eleřtirel bakıř aısıyla yaklařan kuramcıların dřncelerine yer verilerek bu dřnceler, alıřmadan elde edilen bilgiler

çerçevesinde tartışılacaktır. Günümüzde Türkiye’de etkileşimsel dijital sanatların konumunun da detaylı olarak inceleneceği çalışmada, bu alanı geliştirmek için neler yapılabileceği sorgulanacaktır. Çalışmada sunulan bilgiler ve yapılan örnek olay incelemeleri ışığında bu soruların yanıtlanması olası kılınacaktır.

Çalışmada, literatür taraması ve yüz yüze görüşmelerden oluşan nitel araştırma yöntemleri kullanılacaktır. Çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmak amacıyla, çoğu yabancı kaynaklar olmak üzere geniş bir literatür taraması yapılacaktır. Bunun yanı sıra, Türkiye’de *Yeni Medya Sanatı* ve *Etkileşimsel Sanat*’ın durumunu serimlemek amacıyla, bu konuda Türk yazarların yazmış olduğu kitaplar, Türkiye içinde bu alanda hazırlanmış olan yüksek lisans ve doktora tezleri, sergi katalogları, çalışma süreci içerisinde katılınılacak olan konferanslar ve sergi konuşmaları, sanatçılarla yapılacak görüşmeler ve sanat kuruluşlarının internet sitelerindeki bilgiler derinlemesine incelenerek, bu bilgiler ışığında Türkiye’de Etkileşimsel Dijital Sanatın konumuna açıklık getirilecektir.

Araştırma süresince bu çalışmaya açıklık kazandırmaya yardımcı olacağı düşünülen sanatçıların, akademisyenlerin ve küratörlerin yapacağı konuşmalara katılarak bu alan hakkında farklı görüşlere tanıklık edilecektir. Sanatçı, küratör ve akademisyen Ekmel Ertan’ın, Aksanat’ta küratörlüğünü yapacağı *Dijital Sonrası Tarihçeler* isimli sergisi kapsamında gerçekleşecek olan *Türkiye’de Yeni Medya Sanatı* başlıklı konuşma, *Dalgalar Sergisi* kapsamında, sanatçı Selçuk Artut’un Blok Art Space’te gerçekleştireceği *Sanattaki Günceler Dalgalanmalar* isimli konuşması, *Dalgalar Sergisi*’nin küratörü ve akademisyen Ebru Yetişkin’in Kadir Has Üniversitesi’nde düzenlenecek olan *Yeni Medya Konferansı* kapsamındaki *Dalgalar: Yeni Medya Sanatları mı?* isimli konuşması ve yine Selçuk Artut ‘un küratör ve akademisyen Derya Yücel ile Pera Müzesi’nde gerçekleştireceği *Video Sanatı Üzerine Konuşmalar*’ına katılmak, özellikle Türkiye’de gelişmekte olan Yeni Medya Sanatları konusunu incelerken yol gösterici nitelikte olacaktır.

Çalışma kapsamında yapılacak olan kişisel görüşmelerde, özellikle Türkiye’de yaşayan Türkiye’nin sosyal, ekonomik, politik yaşamından beslenen, etkileşimsel sanat işleri üreten sanatçılara ulaşılmaya çalışılarak, *Selçuk Artut*, *Osman Koç*, *Ozan Türkkan*, *Büşra Tunç* ve *Ekmel Ertan* ile görüşme olanağı sağlanacaktır. Ayrıca, araştırma süreci içerisinde gerçekleşecek olan, etkileşimsel yeni medya sanatı işlerinin de yer alacağı

Dalgalar Sergisi'ne yapılacak ziyaretler sonucunda burada sergilenen işler yakından incelenecektir.

Bu çalışma beş bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın Giriş Bölümü'nü takip eden İkinci Bölümü'nde, tarih öncesi çağlardan dijital çağın başlangıcına kadar olan süreçte gerçekleşen teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelerin bir iletişim aracı olarak sanat üzerine etkileri tartışılacaktır. Bu bölümde görsel sanatları doğrudan etkilediği düşünülen matbaa, fotoğraf, sinematografi, video ve masaüstü yayıncılık tarihsel ve kuramsal bir çerçeve içinde incelenerek görsel sanatlara etkileri vurgulanacaktır. Matbaa, fotoğraf, sinematografi, video ve masaüstü yayıncılığı çalışmanın içeriği bakımından önemli kılan diğer bir etken de bu araçların özlerini koruyarak dijital ortamda da etkin olmaları ve tezin ana konusunu oluşturan *dijital sanatlarda etkileşim* olgusuna katkıda bulunmalarıdır.

Yeni Medya ve Dijitallik Olgusu başlıklı Üçüncü Bölüm'de, yeni medyanın tanımı ve belirleyici özellikleri üzerinde durularak, medya- teknoloji- sanat ilişkisi kuramsal bir çerçevede ele alınacaktır. 1830'larda Babbage'in *analitik motoru* ve Daguerre'nin *dagerreyotipi* ile başlayarak, web 3.0'a uzanan medyanın "yeni"leşme sürecinin yanı sıra, bu bölümde dijitalleşmenin yol açtığı yöndeşme kavramına açıklık getirilecektir. Ayrıca, *medya- teknoloji- sanat ilişkisine kuramsalyaklaşımlar* başlığı altında Marshall McLuhan'ın *teknolojik belirlenimcilik*, Martin Heidegger'in *görünmezlik*, Don Ihde'nin *şeffaflık* kavramlarının dijital sanata yansımaları tartışılacaktır. Farklı kuramcılar yeni medyaya farklı tanımlar getirmişler ve kendileri açısından önemli buldukları farklı özelliklerini gündeme getirmişlerdir. Çalışmanın bu bölümünde yeni medya sanatının *iyileştirme, birleştirme, hibritleşme, nesnesizleştirme, zaman- mekan kavramlarını değiştirme, içine alma* özellikleri ele alınarak etkileşim kavramının incelenmesi için gerekli olan zemin oluşturulacaktır.

Çalışmanın Dördüncü Bölümü'nde, aynı zamanda çalışmanın ana konusunu oluşturan "*Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik*" kavramı, kuramsal yaklaşımlar açısından ele alınarak, etkileşim olgusu derinlemesine incelenecektir. Etkileşim kavramının tanımları, sınıflandırmaları, kavramın oluşum sürecine zemin hazırlayan sanatsal uygulamalar, *kontrol* kavramı, etkileşimsel sanat çeşitleri ele alınacak ve kuramsal bir temele oturtularak Türkiye'de etkileşimsel sanatın durumunun tartışılması için gerekli teknik bilgiler sunulmaya çalışılacaktır.

Etkileşimsel dijital sanat, sanatçının işin tek hakimi olma durumuna son vererek sanatçı kavramını değişime uğratmaktadır. Bu durum Roland Barthes'ın *Yazarın Ölümü* adlı makalesinde yer verdiği görüşler paralelinde incelenecektir. Yine bu bölüm kapsamında, etkileşimsel sanatın ortam olarak kullanıldığı mecralar esas alınarak yapılan sınıflandırma doğrultusunda; *yapay yaşam, tele- iletişim ortamında etkileşimsel sanat, internet ortamında etkileşimsel sanat, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik ortamında dijital sanat* örnekler eşliğinde ele alınacaktır.

Çalışmanın Beşinci Bölümü'nde etkileşimsel dijital sanat olgusu, Türkiye bağlamında ele alınacaktır. Bu bölümde öncelikle dijital öncesi dönemde Türkiye'de modern sanatın oluşumunu etkileyen sosyal, kültürel ve politik etmenler ele alınarak, sanat alanında yer alan gelişmeler on yıllık dönemler halinde sunulacaktır. Türkiye'de dijital dönemin başlangıcı olarak, internetin Türkiye'ye girmesi yani 1980'ler kabul edilmiş ve bu bağlamda “*Dijital dönem*” başlığı altında 1980'lerden günümüze uzanan dönem ele alınacaktır. Çalışmanın ana konusunu, *dijital sanatlarda etkileşimsellik* kavramı oluşturduğundan *Örnek Olay İncelemeleri* başlığı altında, Türkiye'de etkileşimsel sanat işleri üreten sanatçıların eserleri kuramsal temellere dayandırılarak derinlemesine incelenecektir. Bu inceleme kapsamında ilk olarak, Türkiye'de etkileşimsel sanatın öncülerinden ve dijital sanat anlamında ilk kişisel sergisini açan sanatçılardan biri olan Selçuk Artut'un *A/B* ve *Verisel Gerçeklik* isimli sergilerinde yer alan etkileşimsel işleri incelenecektir. İkinci olarak, 2015 Ocak ayında gerçekleştirilen, farklı yeni medya sanatçılarının yer aldığı ve sergilenen işlerin çoğunun etkileşimsel olduğu *Dalgalar Sergisi* derinlemesine incelenecektir. Sergide yer alan sanatçılarla yapılan yüz yüze görüşmeler, sergiyle ilgili kişisel gözlemler ve bu konudaki yayınlardan elde edilen bilgiler, kuramsal temellere dayandırılarak tartışılacak ve bu bağlamda Türkiye'de etkileşimsel sanatın durumuna ışık tutulacaktır. Aynı bölümde, örnek olay incelemelerinden elde edilen bulgular doğrultusunda yapılan araştırma sonuçlarının genel bir değerlendirmesi yapılacaktır.

Çalışmanın son bölümü olan Sonuç Bölümü'nde ise, daha önceki bölümlerde sunulmuş olan bilgiler ve kuramsal alt yapı ışığında, ilk bölümde ortaya konan sorular değerlendirilip tartışılacaktır.

2. DİJİTAL DEVRİMDEN ÖNCE SANAT: KAVRAMSAL VE TARİHSEL ÇERÇEVE

“Bir resim binlerce söze bedeldir”

Napolyon

Tarih boyunca sanat insanların kullandıkları bir iletişim aracı olmuştur. İlk insanların mağara duvarlarına yaptığı resimlerinden, elektronik çağın başlangıcı olarak kabul edilen videoya birbirinden farklı özellikler gösteren sanat biçimlerinin ortak noktası yaratıcısının, sanatçının duygularını karşısındaki alıcıya iletmeleridir.

David Crowley ve Paul Heyer *İletişim Tarihi* adlı yapıtlarında iletişimi, “bilgi ve haberlerin karşılıklı değişimi” olarak tanımlarlar ve iletişimi bir edim olarak nitelerler. İletişimin gerçekleşmesi için ise öncelikle birileriyle iletişim kurmaya niyetli birinin, diğer bir deyişle göndericinin, bu kişinin hedefinde etkilemek niyetinde olduğu bir alıcının, gönderici ile alıcı arasında iletişimin sağlanması için anlam yüklü bir iletinin var olması gereklidir. Bunların yanı sıra, iletinin alıcıya gönderilmesi için bir kanala, iletinin işaretlere (kodlara) dönüştürülmesine ve alıcının da gönderilen iletideki anlamı algılamak için kod açıklama yapmaya gereksinimi vardır. (Güngör, 2011: 52)

Sanat eserlerinin süreçleri iletişimin gerçekleşmesi için gerekli tüm öğeleri içinde barındırır. Bir sanat eserinin ya da sürecinin oluşması için bir niyeti ya da duyguyu izleyici kitleye iletmek isteyen bir sanatçı (*gönderici*) ve bu esere yüklenen anlamın (*ileti*) kod açıklamasını yapmayı arzulayan bir izleyici (*alıcı*) ve iletinin ulaştırılması için bir mecraanın (*kanal*) var olması zorunludur. Bu bağlamda iletişim ve sanat edimlerinin örtüştüğü gözlemlenir.

Teknoloji, iletişim ve sanatın izledikleri yörüngeler, tarih öncesi çağlardan beri çakışmaktadır. İnsanlar içinde bulundukları çağın gerçekliğini ifade etmekte yetersiz kaldıklarında yeni teknolojilere, yeni iletişim araçlarına ve bunların zorunlu kıldığı yeni ifade biçimlerine ihtiyaç duymuşlardır. Tarih öncesi çağlarda sözlü iletişim sağlayan insanoğlu, yazının bulunmasıyla yazılı iletişime geçmiş, matbaanın mekanik çoğaltıma olanak sağlaması ise sanatın yaygın bir iletişim aracına dönüşmesine olanak sağlamıştır. Mekanik çağda ortaya çıkan teknolojik gelişmeler, yeni temsil biçimlerini yaratmak için

itici güç oluşturarak ve fotoğraf, sinematografi, video ve masaüstü yayıncılığın bir iletişim ve sanat ortamı yaratarak, sanatı farklı bir boyuta taşımasına neden olmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde tarih öncesi çağlardan dijital çağın başlangıcına kadar olan süreçte gerçekleşen teknolojik gelişmeler ve bunların bir iletişim aracı olarak sanat üzerine etkileri tartışılacaktır. Çalışmanın çerçevesi görsel sanatlarla sınırlı tutulduğundan mekanik çağda gerçekleşen demiryolu, telgraf, telsiz, gramofon gibi teknolojik gelişmeler çalışmanın konusu dışında tutulmuş, görsel sanatları doğrudan etkilediği düşünülen matbaa, fotoğraf, sinematografi, video ve masaüstü yayıncılık tarihsel ve kuramsal çerçeve içinde incelenerek görsel sanatlara etkileri vurgulanmıştır.

Matbaa, fotoğraf, sinematografi, video ve masaüstü yayıncılığı çalışmanın içeriği bakımından önemli kılan diğer bir etken de bu araçların özlerini koruyarak dijital ortamda da etkin olmaları ve tezin ana konusunu oluşturan “*dijital sanatlarda etkileşim*” olgusuna katkıda bulunmalarıdır.

2.1. Matbaa Öncesi Dönemde Sanat

Sanatın bir iletişim aracı olarak kullanılması, insanoğlunun varoluşu kadar eskilere dayanır. Yaklaşık M.Ö. 60000 yıllarında, Avrupa’da modern insanın ortaya çıkışından uzun zaman önce, Buz Çağı insanının da simgeler ve imgeler yapip kullanmakta oldukları, araştırmalar sonucu ortaya çıkmıştır. (Fisher, 2012: 44)

Yaklaşık M.Ö. 50000’den 10000’e, yazının bulunuşuna kadar süren tarih öncesi çağ, hem o dönem insanların yarattığı eserler, hem de iletişim araçları bakımından etkileyici kanıtlar sunmaktadır. Tarih öncesi dönemlerde yaşamış olan ilkel toplulukların insanları, korkularını, arzularını, gereksinimlerini ve umutlarını yansıtmak amacıyla imgeler ve sanat eserleri üretmişlerdir. Ancak o dönem insanının ürettiği eserler estetik kaygıyla, bir sanat eseri yaratmak amacıyla değil, belirli görevleri olan, ereksel nesneler yapmak amacıyla ortaya çıkmışlardır. İnsan, bu araçları yapmak için doğayı yanılsamaya başlamış ve herhangi bir yaratıcı düşünce kullanmadan doğadaki nesnelerin benzerlerini yapmıştır. Doğadaki şeylerin benzerini yapmak, insanın doğa üzerinde üstünlük kurmasını sağlamıştır. (Fisher, 2012: 45) İnsanın güçsüzlük duygusu ile birlikte güçlülük bilincini, doğa korkusu ile birlikte doğaya üstünlük sağlama yeteneğini yaratma çabası her türlü sanatın başlıca özüdür. İnsanların kullanabilmesi

için taşa bir biçim vererek ilk aracı yapan kişi ise, ilk sanatçı olarak nitelendirilir. (Fisher, 2012: 49) Fisher bu düşüncesini şu sözleriyle dile getirir:

“Sanatın başlıca görevi güç sağlamaktır- doğaya, düşmana, gerçeklere karşı güç, toplu yaşama gücü. İnsanlığın başlangıcında sanatın estetik kaygısı hiç yoktu: İnsan topluluğunun yaşama savaşında kullandığı büyüli bir araç, bir silahtı sanat.” (Fisher, 2012: 52)

Eski Taş Çağı’nın sanatını değerlendirmeye çalışan arkeolog Alexander Marshack, Batı Avrupa’da bulunmuş ve son buz çağının sonuna tarihlenen, kemikten yapılmış aletleri, heykelcikleri ve duvar resimlerini inceleyerek, bunların doğal ortam hakkındaki bilgileri kaydetmekte kullanılan, bir tür sistematik simgeleme girişiminin sonuçları, diğer bir deyişle iletişim araçları olabileceklerini iddia eder. (Marshack’tan aktaran Crowley, Heyer, 2011: 18)

Marshack, M.Ö. 45000 yılına ait mamut dişinden oyulmuş Neandertal plaka ile Almanya’daki Vogelhard bölgesinde bulunmuş M.Ö 30000 yıllarına ait mamut dişinden yapılmış at heykelciğinin kasıtlı olarak üretilmiş, bilinen en eski simgesel insan eserleri olduklarını öne sürer:

“Tata plakası ve Vogelhard atı, kullanılmak amacıyla yapılmış simgesel eserlerdir ve bunları olanaklı, anlamlı ve yararlı kılan kültürel kullanıma sahip olmalarıdır. Kültürel bir bağlam olmaksızın keyfi çiziktirmeler sanata yol açmaz”. (Marshack’tan aktaran Crowley, Heyer, 2011: 25)

Marshack’a göre, buz çağı insanı simge ve imgeleri ritüel ve törenlerin ayırt edilmesi, yaş, cinsiyet ve statü farklarının belirtilmesi, önemli süreçlere işaret edilmesi amacı ile kullanmış ve bu imge kullanımı biçimi ilk kez Buz Çağı sanatında gözlemlenmiştir. Tarih öncesi çağlarda yaşayan ilkel topluluklarda imge ile gerçeklik arasındaki ayırım belirsizlik taşımaktaydı. Mağara duvarlarına çizdikleri öldürülmüş hayvan imgeleri, avlanmada başarı sağlamak, doğaya karşı üstünlük sağlamak için yapılan bir çeşit büyüydü. Basit bir avlanma büyüünde önce bir hayvan imgesi yapılmakta, sonra da öldürülmekteydi. Böylece, ertesi gün gidilecek olan avlanmada daha başarılı olunacağına inanılıyordu. (Crowley, Heyer: 2011, 25-27) Aynı zamanda bu imgeler, tarih öncesi insanın doğaya üstünlük sağlama arzusunun, vahşi hayvanlara karşı olan korkusunun, güç kazanma arzusunun bir tür dışavurumuydu. İmge ile

gerçeklik arasındaki ayrımın ilkel toplumlarda ne derece bulanıklaştığını E.H. Gombrich, bir anekdotla şöyle dile getirir:

“Yerliler, bir keresinde sürülerinin resmini yapan Avrupalı bir ressamla korkuyla şu soruyu sormuşlardır: Bunları alıp götürürsen, neyle yaşarsınız biz?” (Gombrich, 2013: 40)

Antik Çağ Yunan Sanatı’nda estetik kaygıdan çok, toplumsal işlev önemliydi. Görsel sanatlar işlevsel bağlamlara oturtuluyordu. Örneğin mimarlık, sağlamlık, yararlılık ve güzelliğe dayanıyordu. Heykel ve resim alanında, bugün müzelerde sergilediğimiz şeylerin çoğu gündelik ve kült işlevleri olan şeylerdi: saklama kavanozları, içki kupaları, adak olarak yapılan heykeller, cenaze törenlerinde kullanılan işaretler, tapınak parçaları, ev dekorasyon parçaları. Eski Yunan’da herhangi bir yerin parçası olmadan tek başına yapılmış olan ve günümüzde estetik yaklaşımlarla değerlendirdiğimiz eserler de çeşitli dinsel, siyasal ya da toplumsal amaçlara hizmet etmek üzere üretiliyorlardı. (Shiner, 2013: 53) Her türlü sanat eserinin bir işlevi vardı. Geç Helenistik ve İmparatorluk Roması dönemlerinde bile görsel sanatların çoğu hala toplumsal ve siyasal amaçlı kült imgeler olarak üretiliyordu. IV. yüzyılda Hristiyanlığın resmi din olarak kabul edilmesi şiir, müzik ve görsel imgelerin işlevselliğini güçlendirdi. (Shiner, 2013: 55)

Antik dünyada, özellikle de Augustus dönemi Roması’nda, imgeler, özellikle heykeller bir başka iletişim aracına, propagandaya dönüştü. Hristiyanlar için imgeler, hem bilgi aktarma hem de ikna aracı olarak görev yapıyordu. Yunanlı tarih bilimci Basile Ors’un söylediği gibi, *“hatiplerin belagatlarıyla yaptıkları gibi ressamın da resimleriyle din için yapabilecekleri her şeyi yapmalıydılar”*. Kimi Hristiyanlar, kiliselerde bulunan resimleri, cemaate eğitimle verilenlerin anımsanmasında ve kutsal olayları akılda canlı tutmaya yardımcı oldukları için yararlı görüyordu. (Ors’dan aktaran Briggs, Burke, 2011: 16)

VI. yüzyılın sonlarında yaşamış olan Papa Gregorius Magnus, üyelerinden çoğunun okuması yazması olmayan kilisenin, bu üyelerini eğitmek için, resimlerin, resimlendirilmiş bir kitaptaki imgelerin çocuklara yardımcı olduğu gibi yararlı olabileceğini savunarak: *“Yazılar okuma, yazma bilenler için ne ise, resimler de okuma*

yazma bilmeyenler için aynı şeydir” diye belirtir. (Gombrich, 2013: 135) Papa Gregory, sanatı bir propaganda aracı olarak görür:

“Kiliselerde resimsel temsil şu amaçla yapılabilir; Harfleri bilmeyenler, kitaplarda okuyamadıkları şeyleri en azından duvarlara bakarak okuyabilirler. Harfleri bilmeyenler böylece bir tarih ilgisi edinebilirler ve insanlar bir resimsel temsile tapınma günahına hiçbir suretle girmeyebilirler... Yazının okurlara sunduğu şeyi bu resimler eğitimsizlere gösterecektir., çünkü en cahil kesim bile bunlarda izlenmesi gereken şeyin ne olduğunu görebilir. Eğitimsizler bunlar sayesinde okuyabilir.” (Gregory’den aktaran Crowley, Meyer, 2011: 119)

Ortaçağın ilerleyen zamanlarında sanat, papalığın dünyevi yöneticiler üzerindeki otoritesini tanıtmak amacıyla çeşitli biçimlerde kullanılmıştır. İmparatorlar ve Papalık karışıkları sık sık, çok büyük bir tahtta oturan muzaffer bir din adamının ayakları altında ezilirken gösterilmiştir. Çok sonraları papaların, izin verdikleri her sanat eserinin bir yerinde tasvir edilmesi geleneği yaygınlaşmıştır. (Crowley, Meyer, 2011: 119) Bu yönüyle sanat, kilisenin otoritesini halka ileten bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır.

Ortaçağ katedrallerinde de ağaca, taş, bronz, oyulan ve mozaik- cam pencerelere resmedilen imgeler etkili bir iletişim sistemi oluşturdu. Fransız sanat tarihçisi Emile Male’ye göre, Ortaçağ’da sanat didaktikti. İnsanlar bilmeleri gerekenleri imgelerden öğrenmek zorundaydı. *“Yaratılıştan itibaren dünya tarihi, dini dogmalar, azizlerin vaazları, erdemler hiyerarşisi, bilimler, güzel sanatlar ve el sanatları sıralaması: bütün bunları insanlara ya kilise pencereleri ya da heykeller öğretti.”* (Male’den aktaran Briggs, Burke, 2011: 17)

Çağımız düşünürlerinden Umberto Eco ise Orta Çağ’ı bir görsel imgeler uygarlığı olarak nitelendirerek, o dönemdeki katedrallerin tıpkı günümüz medyası gibi işlev gördüğünü iddia eder:

“Orta Çağ’da katedral her şeyi yeryüzü halklarını, sanat ve meslekleri, yılın günlerini, ekim ve hasat mevsimlerini, inancın gizlerini, dinsel ve din dışı tarihin önemli olaylarını ve azizlerin yaşamını – anlatmak ve açıklamak zorunda olan bir reklam panosu, bir televizyon ekranı, bir mistik çizgi romandır.” (Eco, 2012: 37)

Ortaçağ sanat anlayışı da, ilk çağlarda olduğu gibi, estetik kavramlarından uzaktı. Görünüm, içerik ve işlevden sistematik olarak ayrılmamıştı. Örneğin, şiirin öğretme ve zevk verme gibi ikili işlevi bulunmaktaydı. Müzik, metinlere eşlik etmek üzere kullanılıyor, dinsel olmayan müzik bile toplumsal bir işlev taşıyordu. Antik dönemde olduğu gibi Ortaçağ'da da “güzellik” terimi zevk veren görüntülerin yanında ahlaki değer ve faydayı da içine alıyordu. Bir şeyin güzel olması için parçaları arasındaki uyumluluk ya da orantılılık yeterli değildi; amacıyla doğru orantılı olması gerekiyordu. (Shiner, 2012: 64)

Tarih öncesi çağlardan Ortaçağ sonlarına kadar sanatın işlevsel ve didaktik olduğunu, bir başka deyişle iletişimsel olduğunu açıkladıktan sonra bu dönemde sanatçının konumuna da göz atmak gerekir. İngilizcedeki *art* (sanat) sözcüğü, at terbiyeciliği, şiir yazma, ayakkabıcılık, vazo ressamlığı ya da yöneticilik gibi her türlü insani beceriyi ifade etmek için kullanılan Latince *ars*, Yunanca, *techne* sözcüklerinden türetilmiştir. Bu bağlamda sanat, günümüzde anladığımız anlamıyla *zanaat* sözcüğüne daha yakındır. Eski dünyadaki *sanatçı* anlayışı da günümüzdeki *zanaatçı* kavramının karşılığı gibidir. Bu çağın *zanaatçı/sanatçı* anlayışında özgünlük ve özerklik duygusu eksiktir. Bu çağda hayal gücü ve yaratım, bir amaç için sipariş edilen bir şeyi imal etmenin bir parçası olarak değerlendirilmekteydi. M.Ö V ve VI. yüzyıllarda, Yunan ressam ve heykeltıraşlar hala el işçileri olarak görülmekteydi. (Shiner, 2012: 50)

Avrupa'nın “Karanlık Dönemi” olarak da adlandırılan Ortaçağ'da sanatçı, ne *sanatçı* ne de *zanaatçı* olarak nitelenebilirdi. O çağın sanatçısı *zanaatçı/sanatçı* idi. Ortaçağ ressamı bir dekorasyon ustası gibi, sipariş üzerine mobilyaları, kilise duvarlarını, kamu binalarını ve zenginlerin evlerini resimlerdi. Bu çağdaki ustaların çoğu, verdikleri siparişlerin içeriğini, genel tasarımını, kullanılacak malzemeyi kendileri belirleyen müşteriler için çalışıyordu. Ayrıca bu siparişler, herkesin ürününün kendi alanını ilgilendiren kısmını yaptığı bir atölyede gerçekleşiyordu. Usta, bir yaratıcı değil, imalatçıydı; doğanın gerçekleştirdikleri üzerinde oynama yapıyordu. Tanrı adına çalıştığından, eserin altına imza atmazdı. (Shiner, 2012: 59-60)

Tüm bunların sonucu olarak ortaçağ sanatçısı, kendi fikirlerini, görüşlerini, duygularını özgürce sanatıyla dışa vuran bir sanatçıdan ziyade kilisenin baskısı altında, kilisenin fikirlerini iletmek için üretimde bulunan bir *zanaatçı*ydı. Ancak, yarattığı imgelerle Hristiyan dininin inanışlarını kilise duvarlarına işleyerek izleyicisine

iletiyordu. Ortaçağın sonlarında, matbaanın bulunması iletişimde yeni bir çağın açılmasına yol açarak, tüm kültürel alanları etkilediği gibi sanatı da etkiledi.

2.2. Mekanik Çağda Sanat

2.2.1. Bir İletişim Teknolojisi Olarak Matbaa ve Sanata Etkisi

2.2.1.1.Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Geçiş

Eski çağlarda mağara duvarlarına, taşlar, kayalar, ağaç gövdeleri, çamur, toprak üzerine çizilen figürler, başka bir deyişle görsel iletişim zamanla yazının temelini oluşturmuştur. (Güngör, 2011: 41) Yazı, insanlık tarihinin en büyük icatları arasındadır çünkü tarihi olanaklı kılmıştır: tarih, yazı ile başlamıştır.

Walter Ong, yazının sözün teknolojiye bürünmüş hali olduğunu iddia eder ve şöyle der:

“Yazı bir teknolojidir; araç, gereç kullanımını zorunlu kılar: kalem, fırça, özenle işlenmiş kağıt, hayvan derisi ve tahta gibi yüzeyler, boya, mürekkep vb.” (Ong, 2012: 101)

Ong’a göre yazı, matbaa ve bilgisayar arasında en zorlayıcı olanıdır. Çünkü matbaa ve bilgisayar, kelimeyi yaşanan andan koparan yazının açtığı yolda ilerlemişlerdir. Konuşmanın doğal bir edim olmasının aksine, yazının, diğer tüm teknolojiler gibi yapay olduğunu savunan Ong, tam anlamıyla içselleştirilen teknolojinin yaşamı yücelttiğini ve yazının da derinlere sızmış, içselleştirilmiş bir teknoloji olduğunu savunur. Yazı, kelimeyi sözlü- işitsel duyudan çıkartıp görme duyusuna bağladığı için hem konuşmayı hem de düşünme biçimini dönüştürür. İnsanlar, binlerce yıldır resimler çizmiş, çubuklar, taş dizileri gibi çeşitli kayıt yolları ya da bellek yardımcıları kullanmışlardır. Ve bu imgeler insanların yazıya ulaşmalarına aracılık etmişlerdir; ancak hiçbirisi insan yaşantısının yapısını gerçek yazı gibi değiştirip yeniden kurmamıştır. Bu bağlamda yazının gücü ağızdan çıkan sözün gücünü fazlasıyla aşar ve bu anlamıyla yazı insanın teknolojik buluşlarının en büyüğü olarak kabul edilebilir. (Ong, 2012: 102- 104)

Jack Ellul’a göre söz konuşulur konuşulmaz geçmişe ait olur ve nesneye dönüşemez. Yazılı söz ise, gerçeklik düzenine kazınan bir nesnedir. (Ellul, 2004: 150) Yazılı söz, sürekli tekrarlanan ve hep aynı olan sözdür. Yazıyla birlikte zamansal

alandan uzaysal alana geçilmiştir ve bu geçişle söz değerini yitirmeye başlamıştır. (Ellul, 2004: 209)

Pek çok el yazısı, dolaylı ya da dolaysız, bir tür resim yazısına veya daha ilkel düzeyde işaret yerine geçen nesnelere dek uzanır. Bilinen ilk yazı olan ve Sümerlerin M.Ö 3500 yıllarında geliştirdiği çivi yazısı, ticari işlemleri kaydetmek üzere kullanılan bir işaret sisteminden türemiştir. Günümüzde halen kullanılmakta olan Çin harflerinin temeli ise resimdir. Günümüz alfabesinin özü de kelimeleri imgelerle temsil etmek olsa da, alfabe, nesneler dünyasıyla arasındaki bağı tümüyle kaybetmiştir:

“Alfabe, sesin uçucu dünyasını, mekanın değişmez dünyasına dönüştürerek sesin kendisini bir nesne olarak sunar.” (Ong, 2012: 111)

Alfabetik yazı, bilginin sınıflandırılmasını ve kodlanmasını teşvik ederek çözümleme, kodlama, kod çözme ve sınıflandırma becerilerini ilerletir. (Crowley, Meyer, 2011: 100)

Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi* adlı yapıtında fonetik alfabe teknolojisinin içselleştirilmesinin insanı kulağın büyülü dünyasından tarafsız görsel dünyaya taşıdığını yazar. (McLuhan, 2001: 29) McLuhan’a göre, fonetik alfabe ve okuryazarlığın beslediği görsel yaşam, insanları kabile insanı olmaktan çıkarma gücüne sahiptir. McLuhan yazıyı, görsel olmayan uzay ve duyuların görsel bir çerçeve içine alınması olarak tanımlar. (McLuhan, 2001: 65)

Yazı, yaklaşık olarak M.Ö 3500 yıllarında bulunmuş olsa da, yazılı sözcüğün üretiminde kullanılan malzemelerin ve yöntemlerin karakteri, okur-yazarlığın yaygınlaşmasına, bilginin standartlaştırılıp yayılmasına ve basılı malzemenin bir tür iletişim görevi görmesine bir takım kısıtlamalar getirmiştir. Kitapların el ile yazılıyor olması, kağıdın ancak M.S I. yüzyılda bulunmuş olması, el yazması kitapların kopyalarının yapılmasının çok zaman alması ve bu yüzden dağıtımlarının kısıtlanması XV. yüzyılda matbaanın icadına kadar yazılı ve görsel iletişimin yayılmasını engellemiştir. Crowley ve Heyer, el yazısının yazarın bireyselliği, tarzı, mizacı ve genel yaşama alışkanlıkları hakkında çok şey anlatan bir sanatsal biçim olduğunu öne sürerek matbaanın yazıyı tarafsız ve kişisellik dışı bir düzeye erdirdiğini savunurlar:

“El yazmasının gelişiminde teknik ve estetik güdünün yollarının ayrılması gerektiği bir noktaya gelindi. Kopyalamanın estetik ve kişisel kısmı, kitabın pratik bilgilerine engel oluyordu. Bu fikirlerin dolaşımının artması için sanatın bu iki yanının ayrılma vakti geldi ve yinelemeye dayalı kısmı gerçekleştirmek için devreye makine girdi.” (Crowley, Heyer, 2011: 145)

Basımcılık, başka gelişmelerin yanı sıra, ortaçağın sonuyla modern dönem arasındaki geçişe işaret eder. Matbaa, başka teknolojileri etkilemiş olan bir teknolojidir. Bilgiyi geniş çapta erişebilir kılarak ve yeni ifade biçimlerinin içinde gelişebileceği bir alan yaratarak düşünceler dünyasına doğrudan etki eden bir teknolojidir. (Crowley, Heyer, 2011: 128) McLuhan matbaayı, *“el yazmalarının ilk mekanikleşmesi ve takip eden tüm mekanizasyonların ilk örneği”* olarak nitelendirir. McLuhan’a göre tipografik gelişme, insanların zihinlerini ve dile getirişlerini genişleterek çağlar arası köprü kuran bir diyalog oluşturmuştur. (McLuhan, 1997: 170)

2.2.1.2. Bir İletişim Aracı Olarak Matbaa ve Sanata Etkisi

Değiştirilebilir metal harfler kullanan matbaa, Avrupa’da Johann Gutenberg tarafından 1450 yılında icat edilmiş bir iletişim aracı ve aynı zamanda bir sanattır. Eski uygarlıklarda matbaa sanatının mühür yüzüklerinden madeni paralara kadar birçok kökeni bulunuyordu. Bu sanat, son 2500 yıl içinde her an kitap basımına uygulanabilirdi ancak bunun için toplumun hazır olması gerekirdi:

“Köleliği terk etmiş ve kültürel eşitlik sağlamaya istekli bir toplum; diğer bir deyişle özgür şehirlerin, şehir demokrasisinin, kitap ucuzlaştırma yöntemini talep edecek, okuryazarlaşan yurttaşlar topluluğunun yükselişi gerekiyordu.” (Crowley, Heyer, 2011: 143)

Çin’de ve Japonya’da matbaacılık VII. yüzyıldan beri yapılmaktaydı ancak kullanılan yöntem Gutenberg matbaasından farklılık gösteriyordu. Bu ülkelerde geliştirilmiş olan matbaalar, değiştirilebilir metal harfler yerine, belirli bir metnin sayfasını basmak için oyma ağaçtan yapılmış *“kalıp baskı”* kullanıyordu (Briggs, Burke, 2011: 28) Ancak, dünya baskı tarihinde yeni bir çağ açan buluş, XV. yüzyılda Avrupa’da alfabe harflerinin basılmaya başlamasıydı. Alfabeli yazı, kelimeyi ses birimlerine ve eşit mekan parçacıklarına böler. Yazıda kullanılan harfler, metne girmeden önce mevcut değildir. Harflerin baskısında ise kelimeleri oluşturan birimler

(baskı harfleri) kullanılacak kelime ortaya çıkmadan önce birim niteliğinde mevcuttur. Bu nedenle basılı kelimeler yazıya göre daha fazla nesne niteliği taşır. (Ong, 2012: 141)

Ortaçağ'da, yerel dilde okur yazarlık, kağıt kullanımı ve Arapça sayıların uyarlanması, basımcılığın yolunu hazırladı. Yerel dilde okuryazarlık, XII. ve XIII. yüzyıllarda ortaya çıktı ve kilisenin yazılı iletişim üzerindeki tekeline meydan okudu (Crowley, Heyer, 2011: 128). İnsanlar artık yalnızca kilisede rahiplerden duyduklarıyla yetinmiyor, kitaplardan da bilgilerini geliştiriyorlardı. Bunun sonucunda kilisenin mutlak gücü giderek zayıfladı. Rahiplere göre, ana sorun, matbaanın toplumsal ve kültürel hiyerarşide alt konumda olan okurlara otoritelerin söylediklerine güvenmek yerine, dinsel metinleri kendilerinin incelemesine olanak vermesiydi. (Briggs, Burke, 2011: 28) Yerel dillerde yazılmış olan yazılar, dinleyicilere yüksek sesle okunuyordu. Böylece bir kültürel gelenek ve bölgesellik duygusu ortaya çıktı. Parşömenden daha az maliyetli olan kağıdın kullanımı bu süreci etkiledi. (Crowley, Heyer, 2011: 128)

Marshall McLuhan, matbaanın, insanın dolaysız teknolojik uzantısı olduğunu belirtir:

“Baskı, görsel olarak el yazmasından daha açık seçiktir. Baskı, binlerce yıldır “soğuk” el yazması aracının hizmet ettiği dünyaya gelen çok “sıcak” bir araçtı... Baskının sıcak aracı, insanlığın ilk kez kendi yerli dil özelliklerini görmelerine ve ulusal birlik ve iktidarı görselleştirmelerine olanak tanıdı.” (McLuhan, 2001: 196)

McLuhan, tipografinin kabileciliğe ve dar görüşlülüğe fiziksel ve sosyal olarak hem zamanda hem uzamda son verdiğini savunur. (McLuhan, 1997: 171) Matbaadan önce, kendi dar çerçevesi içinde adeta bir kabile yaşamı yaşayan insanoğlu, matbaanın icadıyla bireye dönüşmüş ve kabile yaşamından sıyrılmıştır:

“Alfabe ve onun tipografik uzantısı, bilginin gücünün yayılmasını olası kılarak kabile insanının bağlarını paramparça etti ve bir bireyler yığınınına dönüştürdü” (McLuhan, 2001: 196)

Eskiçağ ve ortaçağ dünyalarını birleştirerek modern dünyanın oluşmasını sağlayan matbaa, beraberinde birçok kültürel, sosyal, politik ve sanatsal dönüşümlere neden olarak insanlık tarihine damgasını vurmuştur. Amerikalı tarihçi Elizabeth Eisenstein, matbaa sayesinde İtalyan Rönesansı'nın yayılıp sürekli bir Avrupa

Rönesansı'na dönüştüğünü, Protestanların Reform hareketinin başladığını ve bu nedenle Katolik kilisenin kendine yeni bir yön verdiğini, modern kapitalizmin geliştiğini, aile yaşamı ve devlet politikasının değiştiğini, modern bilimlerin önünün açıldığını, toplumsal, zihinsel ve sanatsal yaşamda birçok değişiklikler gözlemlendiğini 1980 yılında yazmış olduğu *The Printing Press As An Agent Of Change* adlı kitabında ayrıntılı bir biçimde ele alır. Eisenstein'a göre, matbaanın en önemli iki sonucu, sözlü ve el yazması çağında daha değişken olan bilgiyi standartlaştırmak ve birbiriyle uyuşmayan görüşleri ulaşılabilir kılarak, otorite eleştirisini teşvik etmektir. (Eisenstein, 1980)

Crowley ve Heyer ise matbaanın icadının iki büyük sonucunun zaten standartlaştırılmış bir ürünün daha özenli bir tarzda standartlaştırması ve zanaatçının aşamalı olarak yok edilmesi olduğunu öne sürerler. Crowley ve Heyer'e göre matbaayla birlikte kaligrafi sanatı çürümeye terk edilmiş ve zanaatçılar yerlerini sanatçılara devretmişlerdir. (Crowley, Heyer, 2011: 146)

Matbaanın toplumsal, bilimsel, politik ve kültürel açıdan yol açtığı değişimler ne derece önemliyse, sanat üzerindeki etkileri de o derece önemlidir. Matbaanın kullanımı, ortaçağ düşüncesinin ve sanat anlayışının değerini yitirmesine ve zamanla yerini Rönesans sanatına ve kültürel biçimlerine bırakmasına yol açmıştır. Bir yandan 2000 yıllık alfabe ve el yazması kültürleri, öte yandan da yeni yinelenebilirlik ve niceleştirme mekanizmasının arasında duran Rönesans sanatı, matbaanın getirdiklerinden büyük ölçüde etkilenmiştir.

Basılı kitabın, görselliğin bir uzantısı olduğunu savunan McLuhan, bu olgunun perspektif duygusunu ve sabit bakış açısını güçlendirdiğini iddia eder. McLuhan, sabit bakış açısı ve perspektifle bağlantılı olarak uzamın görsel, tek düze ve sürekli olduğu yanılsaması yaratıldığını belirtir:

“Doğrusallığın kesinliği ve hareketli tiplerin düzenlenmesinin tek düzeliği Rönesans devrinin kültürel biçimlerinden ve yeniliklerinden ayrı düşünülmez. Baskının ilk yüzyıllarında, görselliği vurgulamadaki yoğunluk ve kişisel bakış açısı birleşerek kişinin kendini ifade etmesini mümkün kılmıştır.” (McLuhan, 1997: 172)

McLuhan'a göre tipografinin bir örneklik ve yinelenebilirlik özelliği, birleştirilmiş ya da resimsel uzay ve “perspektif” açısından zorunlu bir başlangıçtı. XV. yüzyıl başlarında, Kuzey'de Van Eyck, İtalya'da Massaccio gibi ressamlar resimsel ya

da perspektifsel uzay ile denemeler yapmaya başladılar. Tipografinin okuyucusu için doğal olan sabit bir konum ya da “bakış açısı” alışkanlığı, XV. yüzyıl avangard perspektifçiliğine yaygınlık kazandırmıştı. Türdeşlik ve çizgisellik, Rönesans’ın yeni sanatının formülleri idi. (McLuhan, 2001: 160- 203)

“Kutsal yazıların ve sanat eserlerinin hiçbirisi, Gutenberg’ten önceki yüzyıllarda bir örneklik ve türdeşlik özelliği taşımamıştır. Tipografi, XVI. yüzyıldan itibaren sanatları, bilimleri, sanayiye ve siyaseti istila eden türdeşlik kavramını besledi.” (McLuhan, 2001: 191)

Baskının tekdüzeliği ve yinelenebilirliği Rönesans’da zaman ve uzamın sürekli ölçülebilir değerler olarak algılanmasına neden oldu. Bunun sonucunda doğa ve güç kutsal olarak görülmemeye başlandı. Parçalara ayırma yoluyla fiziksel süreçleri kontrol etme tekniği, Tanrı ve doğa, insan ve doğa, insan ve insanı birbirinden ayırdı. (McLuhan, 1997: 176) Bu ayrımlar, sanatçıların sanat eserlerinde yansımalarını buldu. Rönesans sanat yapıtları, tıpkı Ortaçağ’da olduğu gibi iletişimsel olaylardı. Kiliselerdeki dini resimler ileti içeriyor ve üç boyutluluk onları dinsel iletişim bakımından Ortaçağ eserlerine göre daha etkili kılıyordu. Bu şekilde dini ileti içeren resimlere örnek olarak Floransalı Ressam Sandro Boticelli’nin Roma’daki Sistine Şapel’de bulunan *Corah’ın Cezalandırılışı* adlı duvar resmi örnek oluşturmaktadır. Bu resimde, Musa Peygamberin otoritesine başkaldırmaya cesaret eden bir adamı yutmak için açılan yeryüzü betimlenir. Bu resim, Papa IV. Sintus tarafından, kilise konseyinin Papa’nın iktidarını sınırlayacağı söylentisi üzerine sipariş edilmiştir ve Papa’nın yeni Musa Peygamber olduğu, ayaklanmanın yararı olmayacağı anlamına gelen sert bir ileti içerir. (Briggs, Burke, 2011: 45)

Ortaçağ’da işbirliği içinde üretilen ve altında sanatçının imzası olmayan, bir bakıma kolektif üretim sayılan resimler, 1500’lü yıllardan itibaren giderek tek tek ressamlarla özdeşleşti. Bu ressamların yaptığı dinsel olmayan resimler, daha küçük kitlelere daha çeşitli iletiler aktardı. Dinsel resimler, onları herkesin görebileceği kiliselerde sergilenirken, dinsel olmayan Rönesans resimleri şahıslar tarafından evlerine asılmak için satın alındı. Bu yüzden, o döneme ait dinsel olmayan resimler bir şahsın evinin duvarında asılı olduğundan ve henüz yeniden üretim yöntemleri kullanılmadığından çoğu insan için görünmezdi. (Briggs, Burke, 2011: 46)

Rönesans döneminde, hem dinsel hem de dinsel olmayan yapıtlar, genelde müşterilerin siparişi üzerine ve sözleşmelerle belirlenen şartlar doğrultusunda yapıldıklarından, sanatçılar bir anlamda önce resmin müşterisini buluyor ve sonra o müşterinin arzusu doğrultusunda üretiyorlardı. Matbaanın icadıyla birlikte, sanatçının rolünde ve eserlerinin yapısında değişim gözlemlendi. Baskı, hafızaya bağımlılığı azalttığından, imge yaratıcılarının sosyal fonksiyonlarını değiştirdi. Aynı zamanda sanatçıların kar amacıyla kendi tasarımlarını yayımlamalarına olanak sağladı. Artık herkesin ihtiyacına ya da siparişine göre mal tedarik eden biri değildi sanatçı. Daha geniş bir kamuyla yüz yüzeydi ve eserlerini ona göre yaratmak zorundaydı. (Eisenstein, 1980: 253)

Briggs ve Burke, *Medyanın Toplumsal Tarihi* adlı kitaplarında bir iletişim aracı olarak basılı imgenin önemini vurgularlar ve imgenin makine aracılığıyla yeniden üretimi ve “baskı resmin” ortaya çıkışının görsel iletişimdeki en büyük değişim olduğunu ileri sürerler:

“Ulaşımı ve taşınması daha ucuz olduğundan baskı resimler daha fazla insana daha hızlı ulaşabildi. Halk dini bayramlarda dağıtılan tahta baskı aziz resimleriyle dine teşvik edildi ve Reform hareketinin öncüsü Martin Luther’in imgeleri 1520’li yıllarda Kilise reformcularının düşüncelerinin yayılmasına yardımcı oldu. Leonardo, Raphael ve Michelangelo’nun resimleri tahta baskı ve oyma baskı olarak yeniden üretildi ve daha geniş bir kitleye erişimi sağlandı.” (Briggs, Burke, 2011: 47)

Briggs ve Burke, ayrıca baskı resimlerin, Batı Avrupa imgelerini başka kültürlerle tanıttığını ve bu resimlerin Hindistan, Çin, Meksika, Peru gibi uzak ülkelerdeki temsil biçimlerini etkilediğini savunurlar. Briggs ve Burke’ye göre, XVII. ve XVIII. yüzyıllarda İngiltere ve Fransa’da üretilen mizahi baskılar halkın siyasi bilincinin güçlenmesine neden oldu. Ayrıca bu dönemde tahta kalıp baskının gelişmesiyle önem kazanan çizgi anlatı ve resimli hikayeler XX. yüzyılın çizgi romanlarının ilk habercisiydi. 1472’de basılmaya başlayan haritalar, matbaanın sağladığı yinelenebilirliğin imgelerle enformasyon iletişimini nasıl kolaylaştırdığının bir başka örneğidir. (Briggs, Burke, 2011: 47- 49)

“Haritalar, dünyayı kağıt üzerinde sunar ve belgelerle donanmış grupların yeryüzü parçalarına hakim olmalarını kolaylaştırır.” (Briggs, Burke, 2011: 48)

Matbaanın olası kıldığı yinelenebilirlik, diğ er bir deyiřle yeniden  retim XX. y zyılda Marksist eleřtirel kuramcı Walter Benjamin ve Kanadalı medya d ř n r  Harold Innis tarafından ele alındı. *Teknik Ara larla Yeniden  retim  ağında Sanat Eseri* adlı yapıtında Walter Benjamin, sanat yapıtının mekanik  ağla birlikte karakterinin deėiřtiėini ve mekanik yeniden  retim sanat yapıtının “aura”sını yok ettiėini iddia eder. Benjamin’e g re makine,  ok sayıda kopyayı eřsiz bir varoluřun yerine koyar ve bunu yaparken de imgenin k lt deėerinden, sergi deėerine bir ge iř  retir. (Benjamin, 2011: 61) William Ivins ise XVI. y zyıl baskı resimlerinin tamamen tekrar edilebilir resimli ifadeler olarak  nemini vurguladı. Ivins, elle yapılan teknik  izimlerin el yazmalarında kopyalanırken bozulduėunu        en usta ressamaların bile kopya ettikleri resmin  z n  ka ırdıklarını  ne s rerek řu  rneėi verir:

“Hi  yonca g rmemiř bir dizi ressamın kopyaladıėı yonca deseni, birkaç kopyalama sonucunda yoncadan  ok kuřkonmaza benzeyebilir.” (Ivins’ten aktaran Ong, 2012:151)

R nesans d nemi, sanat/zanaat sisteminden, modern g zel sanatlar sistemine ge iř s recinin bařladıėı d nemdir. Baskının icadı, tekrar edilebilen kesinliėin imgesini temsil ediyordu ve yeni toplumsal enerjilerin ilham kaynaėı oldu. Baskının kullanımı, R nesans’da ruhsal ve sosyal enerjilerin b y k  l  de dıřa vurumunu saėladı. Sanat ı ve yazarlar bu sayede kendilerini ifade edebilme olanaėı buldular. Diğ er bir deyiřle baskı, eylem ve duygunun birbirinden ayrılmasına neden olarak, sanat ıların kendilerini ifade etmelerinde devrim yarattı. (McLuhan, 1997: 176-178)

Eisenstein’a g re, baskının kullanımı g zel sanatlar (beaux arts) ve g zel metinler (belle lettres) arasında bir baė oluřturdu. Kitap okuyan sanat ılar ve imge izleyen kitap okurları arasında s rekli bir etkileřim oluřtu. Baskının, bilgiyi saklanabilir kılması sanat ıları  l ms zl k mertebesine  ıkardı. Bundan dolaydır ki matbaa  ncesi d neme ait sanat ılar hakkında, sonradan ger ekleřtirilen incelemeler sonucunda, genel bilgilere sahip olduėumuz halde, R nesans’dan bařlayarak g n m ze kadarki d nemde bir ok sanat ı  l ms zleřmiřtir. (Eisenstein, 1980: 255)

Matbaanın etkisi, yalnızca g rsel sanatlarda deėil m zikte de g zlemlenmiřtir. Matbaadan  nce, m zik eserlerinin bestecileri ile icracıları aynı kiřilerdi. Notalar  oėaltılmadıėından, bir bestenin farklı kiřiler tarafından icra edilmesine olanak yoktu.

1501 yılında m z k eserlerinin notalarının basımına başlanması, besteci ve icracı ayrımını g ndeme getirdi. (Shiner, 2013: 71)

Baskının m zięe getirdięi dięer bir yenilik de, řiiri řarkıdan ayırt etmesiydi. Basılı sayfalardan  nce, řiir dięer t m metinler gibi, y ksek sesle okunuyor ve řiirin dizelerine m zik eşlik ediyordu. Sessiz okumanın yaygınlaşmasıyla, řiirin duymadan okunabileceęi gibi, m zik aletlerinin de herhangi bir dizeye eşlik etmeden  alınabileceęi d ř ncesi ortaya  ıktı. M zik, s zl  kelimedenden uzaklaşarak Bartok ve Schoenberg gibi sanat ıların eserlerinde hayat buldu. (McLuhan, 1997: 176)

Matbaa, sanatı bir iletiřim aracı olarak etkilemenin yanı sıra bir ok toplumsal deęiřimin bařlangıcına da imza atmıřtır. McLuhan’a g re, kitap ilk  ęretme makinesiydi ve aynı zamanda ilk kitlesel  retim yapılan maldı. (McLuhan, 1997: 174) Eski bir el sanatının ilk makineleřtirilmesi olan matbaa, kısa s rede daha fazla el sanatlarının makineleřtirilmesine yol a tı. Bu baęlamda baskı, bir  rnek ve yinelenebilir olarak  retilen ilk “meta”dır. (McLuhan, 2001: 178) Yayımcılıktaki bu geliřmeler, XVIII. y zyılda t ketim toplumunun doęuşuna neden oldu. Matbaayla birlikte okumanın kiřiselleřmesi, bireycilięin, empatinin, ruhsal devingenlięin ortaya  ıkmasına yol a tı. (Briggs, Burke, 2011: 68-72) Matbaa hem keřiflerin daha yaygın bilinmesini olanaklı kılarak, hem de enformasyonun kaybolmasını zorlařtırarak bilgi birikimini kolaylařtırdı. Kitapların ve haber ama lı s rekli yayınların dolařımı bilgi toplumunu oluřturdu. (Briggs, Burke, 2011: 76)

Basılı řeyler g ndelik hayatın giderek daha  nemli par ası haline geldi. Kitapların, kitap ıların ve dergilerin yayılması poster ve resmi belgelerin ortaya  ıkmasına yol a tı ve g nl k gazeteler sayesinde matbaa g ndelik yařamın par ası haline geldi. “S rekli yayınlar” a magazinler eklendi. XVII. y zyıl sonlarında kitap eleřtirisi ortaya  ıktı ve bu yolla bir yayın bi imi dięerinin reklamını yaptı ve destekledi. Gazeteler kamuoyunun doęuşuna ve bunun sonucunda da kamusal alanın oluřmasına katkıda bulundu. (Briggs, Burke, 2011: 77- 80)

Matbaa, edebiyat ılar denilen yeni bir entelekt el sınıfın doęmasına yol a tı. T m bunların sonucunda matbaa, yazılı s zc ę n tekeline ortadan kaldırmıř ve sıradan insanın basılı s zc kler aracılıęıyla b t n k lt rlere eriřmesini saęlayarak ge miř ve

geleceği, uzak ve yakını bir araya getirerek her insanın zaman ve mekandaki etki alanını arttırmıştır. (Crowley, Meyer, 2011: 146)

McLuhan'ın, daha önce de değinilen sözünü yinelemek gerekirse, “...*hareketli baskı, takip eden tüm mekanizasyonun ilk örneğidir.*” Dolayısıyla matbaa, bir iletişim aracı olarak fotoğraf sanatının ortaya çıkmasına da olanak sağlamış bir teknolojidir.

2.2.2. Fotoğraf ve Yeniden Üretimin Sanata Etkisi

2.2.2.1. Fotoğrafa Zemin Hazırlayan Teknolojik Gelişmeler ve Fotoğrafın İcadı

XV. yüzyıl ortalarında Gutenberg tarafından insanlığın hizmetine sunulan matbaa, bir el zanaatı olan el yazmalarının ilk mekanikleşmesi olduğu gibi, birçok zanaatın mekanikleşmesinin de öncülüydü.

Aynı zamanda baskı (print), bir örneklik ve yinelenebilirlik özellikleri taşıyan ilk “meta”ydı. Baskının bir örneklik, yinelenebilirlik ve süreklilik özellikleri görsel dünyanın temelini oluşturarak fotoğrafın icadı için gerekli ortamı hazırladı.

Marshall McLuhan'a göre, “*Eğer baskı, tahta baskı kalıp ve oymacılık var olmasaydı fotoğraf asla var olmazdı, çünkü yüzyıllar boyunca tahta kalıp baskı ve oymacılık dünyayı özenle hazırlanmış bir dizimi (sentaks) olan nokta ve çizgilerin düzenlenmesi yoluyla betimlediler.*” (McLuhan, 1997: 189)

McLuhan, daha sonraları yarım ton tekniğinin kullanımıyla, sentaksın baskılarda, telgraf mesajlarında ve empresyonist resimlerde kaybolduğunu ve fotoğraf aracılığıyla insanların sentaks olmadan nasıl görsel raporlar yaratabileceklerini keşfettiklerini iddia eder. (McLuhan, 1997: 190)

1839'da William Henry Fox Talbot, fotoğraf aracılığıyla nesnelerin, ressamın kalemine ihtiyaç olmadan kendilerini betimleyebilecekleri tezini savundu. İnsanlığın Endüstri Devrimi'ni yaşadığı bu dönemde, fotoğrafın bulunmasıyla görsel dünya da endüstriyel sürece girmiş bulunuyordu çünkü fotoğraf birebir yinelenebilir görsel imge yaratarak dış dünyayı otomatik olarak yansıtıyordu. Gutenberg Matbaasının bir örneklik ve yinelenebilirliğinin Ortaçağ'dan Rönesans'a geçiş sağladığı gibi,

fotoğrafın icadı da “tipografik insan”dan, “grafik insan”a geçişi sağladı.(McLuhan, 1997: 191)

Bugünkü anlamıyla fotoğraf makinesi Talbod tarafından XIX. yüzyılda icat edilmiş olsa da, insanlar XVI. yüzyıldan beri *Camera Obscura* (Karanlık Oda ya da Karanlık Kutu) tekniğiyle küçük karanlık bir odada imgeler üretmekteydiler. *Camera Obscura*, karanlık bir odaya ya da kutuya yüzeyindeki bir iğne deliğinden giren güneş ışınlarının dış dünyadaki imgeleri karşı duvara yansıtması gibi basit bir tekniğe dayanıyordu. Bilimsel açıdan bakıldığında *Camera Obscura*’nın tekniği ışık dalgalarının doğrusal olarak ilerlemesi oluşturmuyordu. Nesneden gelen ışık dalgaları karanlık kutunun üzerindeki iğne deliğinde toplanarak birleşiyor ve kutunun karşı yüzeyine çarptığı noktada nesnenin alt-üst ve sağ-sol ters olarak görüntüsünü oluşturmuyordu. Nesneden yansıyan ışık ne kadar küçükse, görüntü o kadar net ve keskin oluyordu. (Kılıç, 2012: 53)

Camera Obscura’nın bulunmasından önce, bir nesne ya da konuyu resmeden kişi, gözüyle gördüğünü yüzey üzerine resmederken, *Camera Obscura*’yla birlikte optiğin verdiği görüntüden yola çıkarak resmetmek başladı. Bu yeni buluş, nesneleri ve olayları içinde bulundukları şimdiki zaman diliminde resmetmekteydi. Diğer bir deyişle, camera obscura, şimdiki zamanı sunan, ışığın büründüğü yeni bir teknolojiydi. (Kılıç, 2012: 61)

Çoğu sanatçı, *Camera Obscura*’yı doğayı gözlemlemek ve daha mükemmel bir şekilde resimlerine yansıtmak için kullanıyordu. *Camera Obscura*’nın yüzey üzerinde sağladığı görüntü kalıcı olmadığından, ışıkla ortaya çıkıp, ışık yok olunca ortadan kalktığından, kullanıcıları bu aygıtın verdiği görüntüyü kağıt üzerine çizerek kopyalıyorlardı. (Kılıç, 2012: 62)

1830’lara gelindiğinde, imajların kağıt üzerine sabitlenmesi için eksik olan tek şey fotoğrafın ışığa duyarlı kimyasıydı. *Camera Obscura*’nın optik kuralları ile fotoğrafın ışığa duyarlı kimyası arasındaki ilk bağlantıyı 1826 yılında Fransız Sanatçı Joseph Nicephore Niepce kurdu. Evinin penceresinden çektiği manzara resmini, kalay-kurşun alaşımı bir plaka üzerine basarak dünyanın ilk gizli görüntüsünü gerçekleştirdi. Niepce’nin yüzey üzerinde elde ettiği gizli görüntü kimyasal işlemler sonucunda gerçek görüntüye dönüştüğünde ilk kalıcı ve sabit görüntü gerçekleştirilmiş oldu. (Kılıç, 2012:

75) Daha sonra 1839'da Louis Daguerre tarafından geliştirilen dagerreyotipi fotoğrafsal görüntülerin oluşturulmasına olanak sağladı. Dagerreyotipi, ışığa duyarlı yüzey üzerine optik aracılığıyla görüntüleri kaydederek sabitleme yöntemi idi. Dagerreyotipiyle birlikte yüzey üzerine görüntüleme, insan elinden uzaklaşarak makinenin kontrolüne girmişti ancak bu teknik yalnızca tek bir imge üretilabiliyordu. Walter Benjamin, *Fotoğrafın Kısa Tarihi* adlı denemesinde, Daguerre'nin *Camera Obscura*'nın sağladığı görüntüleri kalıcı kılmasıyla birlikte, ressamların, teknisyenlerin gerisinde kaldıklarını iddia eder ve dagerreyotipin en çok portre ressamlığını olumsuz etkilediğini vurgular. (Benjamin, 2011: 16)

Camera Obscura'nın yansıttığı doğa güzelliklerinden etkilenen İngiliz William Henry Fox Talbot, bu doğal imgeleri kalıcı olarak kağıt üzerinde sabitlemek için yöntemler üzerinde çalıştı. Talbot'un asıl hedefi, *Camera Obscura*'yla elde edilen görüntüleri ışığa duyarlı kağıt üzerine kaydederek sabitlemektir. Daguerre ve Niepce'den farklı olarak Talbot ışığa duyarlı yüzeyde metal yerine kağıt kullanmış, negatif görüntüyü çoğaltılabilir bir malzeme sekline dönüştürerek kopyalayarak çoğaltmayı sağlamış ve negatif görüntülerden kimyasal yöntemlerle pozitif elde etmiştir. (Kılıç, 2012: 93) Bu yöntem aracılığıyla, çoğu bilimin eksikliğini duyduğu “kelime olmadan bilgi transferi” gerçekleşmiş oldu. Ayrıca Dagerreyotipi ile yalnızca tek bir imge üretmek olasıyken, Talbot'un yöntemi tek bir negatiftan, negatfin kendisine zarar vermeden sınırsız sayıda fotoğraf baskısı üretmeyi olası kıldığından günümüzde bile geçerliliğini sürdürmektedir. (Lovejoy, 1997: 23)

2.2.2.2. Bir mekanik yeniden üretim aracı olarak fotoğrafın sanata etkisi

Fotoğrafsal süreçle sabit imgelerin yaratılması sanat dünyasını birçok yönden etkiledi. Mekanik yeniden üretim için bir alet (tool) ve temsil için bir araç (medium) olan fotoğraf var olan sanat geleneğine meydan okudu. Fotoğraf ilk önceleri çoğunlukla portreler için kullanılıyordu. İlk makineler çok uzun poz zamanı gerektirirken, taşınabilir fotoğraf makinesinin ve şipşak fotoğrafın gelişmesiyle bu süre kısalarak rastlantısal görüntülerin güzelliği keşfedildi. Ayrıca fotoğrafın gelişimi, resim sanatının görüntüleri kaydetme görevini yüklenmeye başladı. Mekanik bir araçla daha iyi ve daha ucuza yapılabilecek işler için resim sanatını kullanmaya gerek yoktu artık. (Gombrich, 2013: 524)

Fotoğrafın yarattığı en büyük devrim geleneksel sanatlarda gözlemlendi. Fotoğrafın icadından sonra, ressamlar fotoğrafla yansıtılan dünyayı betimlemekte güçlük çektiler. Bunun yerine dışavurumculuk ve soyut sanat aracılığıyla yaratıcılığın içsel sürecini dışa vurmayı tercih ettiler. Aynı şekilde, yazarlar da fotoğraf aracılığıyla dünyada neler olduğunun farkındalığında olan okuyucuya olayları ya da nesneleri tasvir etmeyi bıraktılar. Yazarlar ve şairler insanlara içgörü sağlayan, kendilerini ve dünyalarını yaratma olanağı sunan zihnin içsel işaretlerine odaklandılar. Böylece sanat, dışsal tasvirden içsel oluşuma geçiş yaptı. Zaten bildiğimiz bir dünyayı betimlemek yerine sanatçılar, kamu katılımı sağlayacak yaratıcı süreçler sunmaya başladılar. (McLuhan, 1997: 194)

Devrimsel bir temsil aracı olmasının yanı sıra yeniden üretim, çoğaltım ve habercilik aracı olarak da büyük önem taşıyan fotoğrafın icadı sanat dünyasında farklı görüşlerin oluşmasına neden oldu. Bir kısım sanatçı fotoğrafı çalışmalarına ışık tutacak, ufuklarını genişletecek bir teknolojik yenilik olarak selamlarken, diğer bir kısım ise fotoğrafı sanata doğrudan bir tehdit olarak gördü. 1839'da dagerreyotipinin icadı ilan edildiğinde, eleştirmen Paul Dalaroche “*bu günden itibaren resim ölmüştür*” iddiasında bulundu. (Dalaroche'dan aktaran Lovejoy, 1997: 23) Endüstri Devrimi'nin gerçeklerine karşı olan sanatçılar, fotoğrafı makine çağına geçişle özdeşleştirerek insanlığa bir tehdit olarak gördüler.

2.2.2.3. Fotoğrafın sanata etkisi üzerine eleştirel yaklaşımlar

Walter Benjamin ve John Berger

XX. yüzyılda fotoğraf teknolojilerinin kültürün oluşumu üzerindeki etkileri, eleştirel kuram teorisyenlerinden Walter Benjamin tarafından incelendi. *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* adlı ünlü makalesinde Benjamin, sanat yapıtının teknik yoldan yeniden üretilebilirliğinin, yapıtı kutsal törenlerin eseri olmaktan kurtardığını iddia eder ancak yeniden üretim teknikleriyle üretilmiş bir eser geleneğinden koparılmış, biricikliği yerini kitlesel varlığa bırakmıştır. Benjamin'e göre, özgün yapıtın “şimdi ve buradalığı” yapıtı hakikilik kazandıran en önemli unsurdur. Hakiki yapıt, elle yapılan yeniden üretime karşı otoritesini korurken, teknik yolla yeniden üretim yapıtın otoritesinin yok olmasına neden olur. Bu duruma neden olarak Benjamin, teknik yolla yeniden üretimin hakiki yapıt karşısında, elle gerçekleştirilen yeniden üretime göre daha bağımsız konumda olmasını ve teknik yolla

yeniden üretimin yapıtın izleyiciye gelmesini sağlamasını ileri sürer. (Benjamin, 2012: 54) İmge, yeniden üretilerek farklı içeriklerde, örneğin posta pullarında ya da billboardlarda izleyiciye sunulduğunda farklı anlamlar kazanarak orijinallliğini, biricikliğini ya da Benjamin'in deyimiyle "aurası"nı yitirir. Benjamin şöyle ifade eder:

"Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden üretilebilirliği, dünya tarihinde ilk kez yapıtı kutsal törenlerin asalağı olmaktan özgür kılmaktadır. Yeniden üretilen sanat yapıtı, gittikçe artan ölçüde, yeniden üretilebilirliği hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden üretimi olmaktadır. Örneğin bir fotoğrafın negatifinden çok sayıda baskı yapılabilir; hangisinin özgün baskı olduğu olduğu sorusu bir anlam taşımamaktadır. Gelgelelim sanatsal üretimde hakikilik ölçütünün iflasıyla birlikte, sanatın toplumsal işlevi de bir bütün olarak köklü bir değişim geçirmiştir. Sanatın kutsal törenden temellenmesinin yerini bir başka uygulama, yani sanatın politika temeline oturtulması almıştır." (Benjamin, 2012: 58- 59)

Fotoğraf, yalnızca görsel bir araç değil, aynı zamanda bir alettir, tek bir orijinalden sonsuz sayıda kopya yapmak için kullanılan bir yeniden üretim aleti. Benjamin bunu, mekanik yeniden üretim çağında sanatı etkileyen en önemli özellik olarak nitelendirir. (Lovejoy, 1997: 26) Fotoğrafın mekanik çoğaltma teknolojisi olarak ortaya çıkmasını Fox Talbot sağlamıştır. Fotoğrafçılık dagerreyotipi olarak gelişeydi, sadece bir resmetme tekniği olarak gelişecek, yeniden üretim aleti niteliğini kazanamayacaktı. Böylece resmedilen her şey Walter Benjamin'in deyimiyle "biricik" olacaktı. Talbot'un kağıt negatif yöntemiyle fotoğraf çoğaltılabilen, yeniden üretilebilen hale geldi. (Kılıç, 2012: 119)

Fotoğrafın icadından önce gerçekleştirilen kopyalamalar, özgün olan bir şeyin kopyalanması ya da yeniden üretilmesidir. Teknoloji yardımıyla yüzey üzerine yazılmış ya da resmedilmiş bir şeyi mekanik olarak çoğaltmaya en iyi örnek matbaadır. Matbaa, tek bir örneğin mekanik olarak çoğaltılarak kitlelere yayılmasını sağlamıştır. Fotoğraf ise matbaadan farklı olarak kendi ürettiği görüntüyü çoğaltır. (Kılıç, 2012: 119) Fotoğrafın çoğaltma tekniğini Walter Benjamin şöyle vurgular:

"Fotoğrafla birlikte insan eli, resmin yeniden üretim süreci içersinde ilk kez en önemli sanatsal yükümlülüklerinden kurtuldu; bu yükümlülükler artık yalnızca objektife bakan göz tarafından üstlenildi. Gözün algılanması, elin çizmesinden çok daha az

zaman aldığından, resim aracılığıyla yeniden üretme süreci, konuşmayla at başı gidebilecek hıza erişti.” (Benjamin, 2012: 47)

Fotoğrafın mekanik olarak çoğaltılması, bireyin dünyayı algılamasını değiştirmiştir ve kendi dışındaki dünyaya açılmasını sağlamıştır. Fotoğrafın resmettiği şeylerin çoğaltılması ve kitlelere yayılması resmedilen şeyi metaya dönüştürmüştür. Benjamin’e göre fotoğraf, şeylerin kült değerini geri plana iterek dolaşım değerini öne çıkarır. Benjamin, insan portrelerinin kült değerini korumak için son bir çaba olduğunu iddia eder. Benjamin’e göre, fotoğrafın erken dönemlerinde, portrenin yaygın olmasının nedeni uzaktaki ya da ölmüş sevilenlerin anılarını canlı tutmaya çabalayarak kült değerini ya da “aura”yı canlı tutmaktır. (Benjamin, 2012: 60)

John Berger, *Görme Biçimleri* adlı çalışmasında Walter Benjamin’in görüşlerini daha anlaşılması kolay biçimde sunarak, fotoğraf makinesinin icadının sanata etkisini tartışır. Berger’e göre fotoğraf makinasının bulunması insanın görüşünü değiştirmiş, görünen nesneler farklı anlam taşımaya başlamış ve bunlar hemen resimlere yansıtılmıştır. (Berger, 2013: 18)

Rönesans döneminde Avrupa sanatına özgü olan perspektif geleneğinde herşey bakan kişinin görüş açısına göre düzenleniyordu. Perspektifle yapılmış her resim, izleyiciye dünyanın merkezinin kendisi olduğu hissini veriyordu. Fotoğraf makinesi aslında böyle bir merkezin olmadığını gösterdi. Diğer bir deyişle, insan gözünün yerini mekanik göz aldı. Yapısalcı film yapımcısı Vertov, kendisini makineyle özdeşleştirerek şöyle der:

“Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makine, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum... Zaman ve yer sınırlarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıklıyorum.” (Vertov’dan aktaran Berger, 2013: 17)

Berger’e göre, fotoğraf makinesinin bulunuşu çok daha önce yapılmış olan resimlere bakışı da değiştirdi. Başlangıçta resimler içinde bulundukları yapının bütünleyici parçalarıydı. Her resmin biricikliği, Benjamin’in de belirttiği gibi, bir zamanlar bulunduğu yerin biricik olmasından kaynaklanıyordu. Resim bir yerden bir yere taşınabilirdi ancak aynı anda iki yerde birden görülemezdi. Fotoğraf makinesi,

resmin fotoğrafını çekerek imgenin biricikliğini ortadan kaldırdı. Berger'in ifadesiyle, “resmin anlamı çoğaldı, birçok anlama bölündü”. (Berger, 2013: 19) Leonardo’nun ünlü *Mona Lisa* tablosunu kendi açısından değerlendiren John Berger şu örneği verir:

“Bir zamanlar içinde bulunduğu Medici Sarayı’ndaki zaman ve mekanından kopmuş, dünyanın en ünlü tablosu şimdi kurşun geçirmez camla çevrelenmiş, sıcaklık kontrollü bir ortamda Paris’teki Louvre Müzesi’nde sergilenmekte. Bu ünlü resim, yeniden üretim yoluyla küçük sanat kitaplarından billboard reklamlarına sayısız defa kullanılmış. Resim artık kitle kültürünün bir parçası haline dönüşerek yeni bir sosyal anlama, değere ve kullanıma sahip olmuş. Bu resmi büyüleyici kılan artık satış değerinin erişilmez olmasından kaynaklanıyor”. (Berger, 2013: 23)

Berger’e göre, fotoğraf makinesinin resimleri yeniden canlandırılabilir kılmasından sonra resimlerin yitirdiği kült değerini yerini, satış değeri almıştır.

Roland Barthes ve Susan Sontag

Roland Barthes, 1980’de kaleme aldığı *Camera Lucida* adlı eserinde fotoğrafın özünü tanımlama amacı güderek felsefe ve fiziksel dünya ile olan ilişkisi üzerinde yoğunlaşır. Barthes, Benjamin’e karşıt bir görüş savunarak fotoğrafı “yeni üretim” olarak nitelendirmez. Barthes’e göre fotoğraf orijinalin çoğaltılması değil, kodu olmayan bir imgedir. Gerçekliğin kopyası değil, geçmiş gerçekliğin ortaya çıkışıdır: sanat değil, sihirdir:

“...kodsuz bir görüntü olduğunu ileri sürdüğüm zamanlarda da dahil olduğum gerçekçiler, fotoğrafı gerçekliğin bir “kopyası” olarak değil, ancak geçmiş gerçekliğin bir yayılışı olarak alırlar: yani bir sanat değil, bir sihir.” (Barthes, 2011: 105)

Barthes, fotoğrafı teknik açıdan birbirinden farklı iki yöntemin kesişmesi olarak tanımlar. Işığın belli maddeler üzerindeki etkisinden kaynaklanan kimyasal yöntem ile optik bir düzenek yoluyla görüntünün oluşturulmasını sağlayan fiziksel yöntem. Bu yöntemlerin birleşmesiyle ortaya çıkan fotoğraf, özneyi nesneye dönüştürür ve tam bu anı temsil eder. (Barthes, 2011: 20-21)

Her fotoğrafın orada bulunmanın bir sertifikası olduğunu savunan Barthes, her fotoğrafın gerçek dünyadaki göndergesine bağlı olduğunu ve bize görünür kılınanın hep gönderge olduğundan, fotoğrafın fiziksel varlığının görünmezleştğini savunur.

Barthes'e göre, bir resim görmemiş olduđu bir gerçeđi sanki görmüş gibi kağıda yansıtabilir ancak gönderge var olmadan fotoğraf asla var olamaz.

“Fotoğrafik gönderge... O olmadan fotoğrafın da olamayacağı, merceđin önüne yerleştiren ve zorunlu olarak gerçek olan şeydir. Resim gerçeđe onu görmeden de öykünebilir... Fotoğrafta o nesnenin orada bulunmuş olduğunu asla yadsıyamam” (Barthes, 2011: 93)

Barthes'e göre, fotoğrafın özü ne sanat, ne iletişim, ne de basit bir temsildir. Fotoğrafın özü, gerçeđin var olmuşluđuna gönderme yapmasıdır. (Barthes, 2011: 93) İmgelenen nesneler metaforik deđil, totolojiktir. *“Şuradaki pipo, her zaman ve inatla bir pipodur. Her zaman göndergesini yanında taşır gibidir”*. (Barthes, 2011: 17)

Barthes, burada ressam Rene Magritte'in üzerinde *“bu bir pipo deđildir”* (Ceci n'est pas une pipe) yazan ünlü pipo resmine gönderme yapmaktadır. Magritte'in bu sözleri, tablodaki resmin gerçek bir pipo olmadığını, piponun resimsel temsili olduğunu vurgulamayı amaçlar. (Barthes, 2011: 17) Diđer bir deyişle, göndergenin var olmuşluđu gerçektir ancak fotoğraf yalnızca gerçeđin temsidir.

Susan Sontag, *Fotoğraf Üzerine* (On Photography) adlı denemesinde, *“fotoğrafların dolaysız biçimde erişmemizi sağladığı şey gerçekliđin kendisi deđil, görüntüleridir”* diye belirterek Roland Barthes'in görüşünü paylaşır. (Sontag, 2011: 195) Sontag, eserinde fotoğrafın bedenleri, uzamı ve zamanı sembolik olarak ele geçirdiđini vurgulayarak bir fetiş nesnesi olarak fotoğrafın ontolojisi üzerine yoğunlaşır. Sontag, fotoğrafların bize kanıt teşkil ettiklerini ve verili olayların gerçekleşmiş olduğunun kesin kanıtları sayılabileceklerini ileri sürerek Barthes'in görüşlerine paralellik gösterir. (Sontag, 2011: 5)

Sontag'a göre, resim sanatı ve fotoğraf yenilikçi oldukları ölçüde deđerli bulunurlar. Her iki sanat da, Walter Benjamin'in sanat eserinin tanımlayıcı karakteri olarak nitelendirdiđi “mevcudiyet” özelliđine sahiptir. Benjamin, bir fotoğrafın mekanik biçimde yeniden üretilen bir nesne olarak – gerçek bir mevcudiyetinin olamayacağını düşünmekteydi. Ancak Sontag, beğenilen fotoğrafların müzeler ve sergilerde sergilenmesinin onlara bir sahiçilik, gerçek bir “mevcudiyet” kazandırdığını savunur. (Sontag, 2011: 68)

Walter Benjamin, “yeniden üretim”in sanat eserinin halesini yok ettiğini savunmaktaydı. Susan Sontag ise bir fotoğraf ile bir resmin taşıdıkları hale arasındaki gerçek farkın, zamanla kurdukları farklı ilişkide yattığını öne sürer. Sontag’a göre zaman resmin aleyhine tahribat yaparken, fotoğraflar ise zaman içinde onları çeken kişilerin niyetlerinden sıyrılarak kendilerince bir hale kazanırlar. (Sontag, 2011: 169) Sontag’ın Benjamin’den farklı görüş taşıdığı diğer bir konu da sanat eserinin “biricikliği”dir. Sontag’a göre fotoğraf geleneksel güzel sanatlar ve beğeni normlarını kesin bir dönüşüme uğrattığından, sanat eserinin biricik bir nesne, tek bir sanatçının ürettiği tek bir asıl olma bağımlılığı azalmaktadır. Fotoğraflar öylesine başat görsel deneyim haline gelmişlerdir ki, günümüzde artık sanat eserlerinin neredeyse tümü fotoğraflanacak şekilde yapılmaktadır. (Sontag, 2011: 177)

Sanatların, çağımızda meta sanatlara ya da iletişim araçlarına dönüştüğünü ve bütün sanatların fotoğrafın konumuna ulaşmayı arzuladığını savunan Sontag, geleneksel güzel sanatlar ve iletişim araçları arasındaki farkları şöyle açıklar:

“Geleneksel güzel sanatlar, elitisttir... İletişim araçları (medya) demokratiktir; Geleneksel güzel sanatlar, gerçek ile sahte, asıl ile kopya arasındaki ayrımlarına dayanır; iletişim araçları ise bu ayrımları –tümüyle ortadan kaldırmaya bile-bulandırır. Güzel sanatlar, belirli deneyimler ya da konuların bir anlam taşıdığını varsayar, iletişim araçları özünde içeriksizdir”. (Sontag, 2011: 179)

Fotoğraf makinasının “gerçekliği” hem öznelleştirip, hem de nesnelleştirme kapasitesinin kapitalist toplumun ihtiyaçlarına cevap verdiğini savunan Sontag bu ihtiyaçları şöyle dile getirir:

“Kapitalist bir toplum, görüntülere dayalı bir kültüre gerek duyar; satın alma dürtülerini kışkırtıp sınıf, ırk, ve cinsiyet gibi etkenlerin yol açtığı hasarları bastırmak üzere bir eğlence patlaması yaşanmasını ister. Ayrıca kapitalizmin, sınırsız miktarda bilgi toplamasına, doğal kaynakların sömürülmesine, üretkenliğin arttırılmasına, düzenin muhafaza edilmesine, savaşlar çıkarılmasına ihtiyacı vardır”. (Sontag, 2011: 212)

Ayrıca, Sontag’a göre, tüketim mantığının kendisi, sürekli tüketip yerine yeniden üretmeyi gerektirir ve biz görüntüler üretip onları tükettikçe daha fazla görüntü

üretimine ihtiyaç duyarız. Bu da içinde yaşadığımız tüketim çağında, yeniden üretim kavramını meşrulaştırır.(Sontag, 2011: 212)

Sanatsal üretimin ve kavramsallaşmanın doğasını ve yapısını, kullanılan alet çeşitleri belirler. Her alet kendi olanaklarını, güçlü ve zayıf noktalarını, belirli bir dönemin özelliklerini sanat üzerine yansıtır. Aletlerin ve teknolojik koşulların etkisi, sanatın üretimini ve yayılmasını değiştirir. Fotoğrafın, mekanik bir çoğaltım aracı olarak imgeleri yaygınlaştırması mekanik çağın özelliklerini yansıtır. Ancak fotoğraf yalnızca bir mekanik kopyalama aracı değil, bir ifade biçimi, açığa çıkarma ya da göz önüne getirme şeklidir. Gözün algılayamadığı gerçeklikler çoğu zaman fotoğraf aracılığıyla açığa çıkarılır. Heidegger'in deyimiyle, sanatın ve teknolojinin özü "açığa çıkarma"dır. Bu bağlamda fotoğraf, sanat ve teknolojinin birlikteliği olarak algılanabilir. (Heidegger, 2007: 13)

Fotoğraf, kültürel ortamı her yönden kuşatarak yeni bir teknolojik imgelem türü için altyapı oluşturmuş ve yeni temsil biçimleri yaratmak için itici güç görevi görmüştür. Bunun sonucunda, görsel temsilin yepyeni bir görünüşü olarak hareketli imgeler ve sinemanın temelini oluşturan "*sinematograf*" insanlığın hizmetine sunuldu.

2.2.3. İmgelerin Hareketlenmesi ve Sinematografi

2.2.3.1. Hareketli İmgeler

İnsanoğlu yüzyıllar boyunca yaşamda hareket halinde olan şeyleri yüzey üzerine hareketsiz, durağan olarak resmetmiş, nesnelerin hareketlerini gözlemiş olduğu halde, bunu gördüğü şekilde resmetmekte uzun süre başarılı olamamıştır. Yağlı boya tablolar, matbaanın icadıyla çoğaltılan resimler ve fotoğraf, yaşamın gerçekliğini durağan olarak resmeden teknikler olmakla birlikte, her birinin hareketli imgelerin ve sinemanın icadına katkısı yadsınamaz.

Sinemanın doğuşundan yaklaşık 300 sene önce Rembrandt, Tintoretto, Caravaggio ve La Tour gibi ressam, konu edindikleri modelleri ve eşyaları uzayda özgürce yerleştirerek, onlara "*hareket*" ve "*yön*" vermeyi denemişlerdir. *Gece Devriyesi* adlı tablosunda Rembrandt, hareket halindeki otuz bir kişiyi resmeder. Kalabalığın baş karakteri, adamlarını geçit törenine hazırlayan Yüzbaşı Frans Banning Gocq'tur. Tabloda betimlenen kişilerin bakışları seyirciye – kameraya yöneliktir. Bu eserinde bir "sinemacı" hüneri gösteren ressam görsel dinamiği kullanarak, bir grup içerisinde

tasarladığı mizansen, yarattığı derinlik ve genişlik izlenimiyle ustaca işlemiştir. Bu ressamın çalışmaları, gelecekte sinemanın şekillenmesinin temelini oluşturur. (Mükerrem, 2012: 15)

Hareketli görüntüleri bir perde üzerine yansıtma düşüncesi yüzyıllar önce insanların hayallerini süsleyen bir düşünceydi. 1640 yılında, Athanasius Kircher'in tanıtımını yaptığı *Laterna Magica* (Büyülü Fener), şeffaf bir yüzey üzerine resmedilen şeyleri ışık ve optik aracılığıyla bir başka yüzey üzerine büyüterek yansıtıyordu. *Büyülü Fener*, durağan görüntüler üretmekle birlikte, iz düşüm yoluyla yüzey üzerinde görüntü üretmeye yönelik ilk çalışmadır. Bu aygıt aracılığıyla, resmeden kişinin yarattığı şey, yaratıcısından kurtularak bir aygıt aracılığıyla insanlara sunulmuştur. (Kılıç, 2012: 181)

XIX. yüzyıl başlarında, görmenin sürekliliği ilkesine dayanarak hareketli görüntü izlenimi oluşturan çeşitli aletler geliştirilmiştir. 1834'te Viyana'da Simon Ritter Von Stumpfer, “*Şeytan Teker*” olarak adlandırılan *Stroboskob*'u, iki yıl sonra da İngiliz William George Horner, Dedalum adlı cihazını tanıttı. Her iki düzeneğin çalışma sistemi aynıydı: Resim içeren çerçeveler bir disk üzerine yerleştirilmekte ve bu disk sürekli döndürülerek resimlerin akışı izlenmekteydi. Resimler içerik açısından bir önceki ve bir sonrakiyle ilintili olduklarından, diskin dönmesiyle birlikte, düzeneğin içinde ve perdede hareketli görüntü izlenimi oluşuyordu. Bu düzeneklerin temeli, görmenin sürekliliği ilkesine, diğer bir deyişle görsel bir nesneden gelen uyarıların, uyarı ortadan kalktıktan sonra da sürmesine dayanıyordu. Görsel algılama esnasında, görme alanından çıkan bir görüntünün izi bir saniye süreyle ağ tabaka üzerinde kalır ve bir sonrakiyle örtüşüp bütünleşir. Peşpeşe gelen iki durağan resim arasındaki süre saniyenin yirmide biri olduğunda, kesintisiz hareket görüntüsü elde edilebilir. (Mükerrem, 2012: 16)

1850'li yıllara kadar, bu aygıtlarda insan eliyle yapılmış durağan resimlerin kullanılmasına karşın, fotoğrafla birlikte el yapımı resimlerin yerini fotoğraf aldı. Kinemaskop ile birlikte, görmenin sürekliliği kuralına dayanarak ve fotoğraf makinesinin resmettiği görüntüler kullanılarak hareketli görüntüler elde edilmeye başlandı. (Kılıç, 2012: 192)

Hareket olgusunu aktarmak için bir kamerayı başarıyla kullanan ilk insan, hareketli görüntünün ustası olarak da nitelendirilen Edward Muybridge olmuştur.

Muybridge, 1872 yılında California'nın atları seven valisi için çektiği tırıs giden at fotoğraflarıyla, bir atın belirli bir anda dört ayağının birden yerden kesildiğini ispatlamıştır. (Briggs, Burke, 2011: 199) Muybridge, bu iddiasını kanıtlamak için saniyenin çok küçük dilimlerinde pozlamayı sağlayacak fotoğraf makinesini geliştirerek bu teknolojiyi geliştiren ilk kişi olmuştur. (Kılıç, 2012: 195) Atın koşusunu birbiri ardına çalıştırılan yirmi dört kamerayla kayıt ederek, çıplak gözün ayırt edemediğini kamera aracılığıyla saptamıştır. (Mükerrem, 2012: 16)

Aynı yıllarda, Fransız bilim adamı Etienne Jules Marey, Muybridge'in çalışmalarını temel alarak ve fotoğraf tekniğini kullanarak “fotoğraf tüfeği” adlı bir aygıt geliştirdi. Muybridge'in birden fazla fotoğraf makinesiyle yaptığı işi tek bir makineyle gerçekleştirirken, aynı zamanda yüzey üzerinde hareketi ortaya çıkartma çabalarıyla ilgili olarak kullanılacak kaydetme aygıtının temel teknolojisini hizmete sundu. (Kılıç, 2012: 197)

Muybridge'in çalışmalarını temel alarak geliştiren bir diğer isim de Thomas Edison'dur. Edison, daha önceden icat etmiş olduğu Gramofonun kulak için yaptığını, göz için yapabilecek bir aygıt tasarlayarak görüntü ve sesi aynı anda kaydetmek amacını güdüyordu. Edison'un yardımcısı Dickson ile birlikte çalışmalarını sürdürürken George Eastman ışığa duyarlı yüzey olarak filmi buldu. Edison ve Dickson, taban malzemesi olarak filmi kullanarak, hareketli görüntü kaydetmeyi sağlayan kinetograf ve kaydedilen görüntülerin gösterimini sağlayan kineteskop adını verdikleri aygıtları geliştirdiler. Kinetograf, hareketli görüntü sağlayan bir tür fotoğraf makinesidir ve film kamerasının atası olarak kabul edilir. (Kılıç, 2012: 197)

Dickson ve Edison kinetograflarıyla çekilen filmler, kinetokoplarda yalnızca tek bir kişi tarafından izlenebiliyordu. Deliğe bir peni veya bir nikel atıldığında, kısa, siyah-beyaz bir hareketli resim gösterisi izlenebiliyordu. 1900'lerden sonra ortadan kalkmış olmasına rağmen, kineteskop daha sonraki buluşlar ve yatırımlar için katalizör görevi gördü. (Crowley, Meyer, 2011: 262)

2.2.3.2. Sinematografi

Edison'un kineteskopunun izleyiciler tarafından büyük ilgi görmesine karşın, her izleyici için bir aygıt gerektiğinden izleyicinin talebini karşılamakta yeterli olmadı. Bunun sonucu olarak, tek kişi tarafından izlenen kineteskop yerine birden çok insanın

aynı anda izleyebileceği bir aygıtın geliştirilmesi gereksinimi oluştu. Edison'un kineteskopundan son derece etkilenen Lumiere kardeşler, görüntüyü kutunun dışına taşıyarak, aynı anda çok sayıda izleyiciye sunmayı sağlayan kamera ve gösterim aygıtını geliştirdiler ve geliştirdikleri aygıta sinematograf (cinematographe) adını verdiler. Sinematograf, hem film çekimi, hem gösterim, hem de negatif filmin pozitif basımını yapabilen bir aygıttı. (Kılıç, 2012: 204)

Sinematografi kelimesi Yunanca *Kinema*, hareket ve *graphein*, yazmak sözcüklerinin biraraya gelmesinden oluşur ve “hareketi yazan” anlamına gelir. Sinematografin temeli de yüzey üzerine hareketin resmedilmesi, diğer bir deyişle yazılmasıdır. Sinematograf, yeni bir buluş olmasının yanı sıra, insanoğluna yeni bir resmetme ve resmedilen şeyi yüzey üzerinde izleme olanağı sunmuştur. *Sinema* sözcüğü de Sinematografin kısaltması olarak, Lumiere’lerin buluşuyla birlikte kullanıma girmiştir. (Kılıç, 2012: 205)

Lumiere Kardeşler, 1896’da sinematografi Paris’teki Grand Café’de 35 izleyiciye tanıttı. Daha sonra Londra’da filmlerini kalabalık bir izleyici topluluğuna sundu. Gösterilen filmlerden biri *Paris Ekspresi’nin Gelişi* (*The Arrival of the Paris Express*) idi. Bu ilk gösterimde izleyiciler arasında bulunan George Melies izlenimlerini şöyle dile getirir:

“Yanımdaki arkadaşşıma tam ‘bizi buraya büyümlü fener gösterisi izletmek için mi topladılar, ben bunu yıllardır yapıyorum zaten’ diyordum ki birden bir kamyon çeken at üzerimize doğru gelmeye başladı –arkadan diğer vagonlar ve yayalar- tek kelimeyle sokağın tüm yaşamı üzerimize geliyordu. Bu manzara karşısında ağzımız açık kaldı. Şaşkınlığımızı kelimelerle ifade edemem. Gösterinin sonunda, herkes kendisine böyle bir etki yaratmanın nasıl mümkün olduğunu soruyordu”. (Melies’ten aktaran Lovejoy, 1997: 37)

Elli saniye süren bu film gösteriminde, karartılmış bir ortamda, yüzey üzerinde hareketli trenin üzerlerine doğru geldiğini gören izleyicilerin ürkerek sandalyelerin altına saklanmaya çalıştığı rivayet edilir. Lumierler’in bu gösterisi sinema olarak yaygınlaşacak ortamın (medium) belirleyici aşaması olarak bilinir. Bundan önceki tüm çalışmalar sinema öncesi olarak kabul edilir. (Kılıç, 2012: 206)

Sinematografla birlikte hareketli görüntü, yüzey üzerinde kaydedilerek mekanik olarak çoğaltılabilen bir resmetme tekniği halini aldı. Ayrıca sinematografin gösterime sunduğu filmlerle, sinema geniş kitlelere yayılmaya başladı. Lumiere Kardeşlerin buluşu, hareketli görüntüyü yüzey üzerine kaydederek çoğaltan bir teknoloji olmanın ötesinde, hareketli görüntüyü sanatın ortamına sokmaya yönelik çalışmaları da başlatmıştır. (Kılıç, 2012: 209)

2.2.3.3. Hareketli İmgelerin ve Sinematografinin Sanata Etkisi

XIX. yüzyılın sonlarında, fotografik imgenin sabit dünyası sinemanın dinamik ekranıyla paramparça edildi. *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri* adlı yapıtında Walter Benjamin, görüntünün kazandığı hareketle nasıl etkilendiğini şöyle dile getirir:

“Sinema... Bize daha önce hiç düşünülmemiş, dev bir devinim alanı da sağlar! Bir zamanlar içki evlerimizin ve büyük kentlerdeki caddelerin, bürolarımızın ve fabrikalarımızın arasına umutsuzca hapsolmuş gibiydik. Daha sonra sinema geldi ve zindandan oluşma bu dünyayı saniyenin onda biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti; şimdi bu dünyanın geniş bir alana dağılmış yıkıntıları arasında serüvenli yolculuklara çıkmaktayız”. (Benjamin, 2012: 72)

Lev Manovich ise *The Language of New Media* adlı yapıtında sinemanın insanı bu yolculuklara koltuklarından kalkmadan çıkardığını öne sürer. İzleyicinin bu adeta kurumsallaşmış hareketsizliğini hapishanedeki mahkûmlara benzeten Manovich şöyle devam eder:

“Dünyanın her yerinde yüzlerce mahkumu alabilecek büyük hapishaneler inşa edildi; sinema evleri. Mahkûmlar ne konuşabiliyor ne de yerleşimden kalkabiliyor. Sanal yolculuklara çıkarılırken, bedenleri toplu karanlık odanın (camera obscura) karanlığında hareketsiz duruyor”. (Manovich, 2001:107)

Benjamin’in de ifade ettiği gibi, sinemayla birlikte mekan ve olaylar, gidip görülmesi gereken bir coğrafi uzaklık olmaktan çıkmıştır. Bütün mekanlar, beyazperde yoluyla insanlara ulaştırılmıştır. Sinema, mekan kavramına getirdiği yeniliğin yanı sıra, zamanın algılanışını da değişime uğratar. Sinema, kurgu süreciyle geçmiş, şimdiki ve gelecek zamanı yönlendirebilir, hatta tersine bile çevirebilir. Bu yönlendirme süreci,

film kamerasının kaydettiği tek tek film karelerindeki şimdiki zamanlardan yola çıkarak yapılır. (Kılıç, 2012: 272)

Sinema, hareketli görüntü aygıtlarını kullanarak gerçeği çoğaltır, yeniden üretir. Sinema icat edildiği günden beri hem yüzey üzerine resmetme, hem de yüzey üzerine kaydederek mekanik çoğaltma teknolojisi olarak ortaya çıkmıştır. Diğer bir deyişle, sinema teknolojisinin özünde mekanik çoğaltım mevcuttur. Benjamin'e göre, sinemada da oyuncuyu saran ve canlandırılan karakteri saran atmosfer (aura) zorunlu olarak ortadan kalkar, çünkü stüdyoda film çekilirken aygıt izleyicinin yerini alır. Oyuncu, canlı kişiliğiyle tümüyle orada olsa da, bu kişiliğin kendine özgü atmosferinden (aura) vazgeçerek etkin olmak zorundadır. (Benjamin, 2012: 64)

Sinema filmi, bir tablonun ya da sahnede gerçekleştirilen bir gösterinin biricikliğini, özgünlüğünü taşımaz, çünkü aynı film aynı koşullarda birçok sinema salonunda gösterilebilir. Bu şekilde, sanat eserinin Ortaçağ ve Rönesans dönemlerindeki "kült" değeri değişmiştir. Mekanik çoğaltma teknolojilerinin yaygın bir sanat alanı olarak kitlelere ulaşması sinemayla olmuştur. (Kılıç, 2012: 264)

Sinema, görüntü, ses, hareket, zaman, mekan boyutlarında sanatı etkilemesinin yanı sıra, geleneksel anlatım biçimlerini de kökten değiştirmiştir. Benjamin, sinemanın gerçekliği betimlerken izleyiciyi aygıttan özgürleştirdiğini, ancak bunu başarmak için de aygıtla yoğun bir ilişki kurduğunu dile getirerek şöyle der:

"Böylece gerçekliğin film yoluyla betimlenmesi, bugünün insanı için başkalarıyla karşılaştırılamayacak önemdedir, çünkü bu betimleme türü, insanın sanat eserine yöneltmekte haklı olduğu bir istemi, gerçekliğin özgür görüntüsüne ilişkin istemi, özellikle aygıtla en yoğun kaynaşma içerisinde oluşundan ötürü, karşılayabilmektedir". (Benjamin, 2012: 69)

Fotoğraf ve Sinematografinin icadı, resim odaklı bir kültürden imge odaklı bir kültüre geçiş sağlamış ve temsile yepyeni bir açı kazandırmıştır. Sanatçılar yeni sanat biçimlerini deneyimlemenin yeni bir yolunu yaratmak ve orjinal eserin değerine karşı kopya sorunu ile ilgilenmek zorunda kalmışlardır. Bu sorunlarla yüzleşmek yerine, "sanat sanat içindir" doktrinini geliştirerek sanatı ruhani bir varlık seviyesine yükseltmişlerdir. Walter Benjamin, bu konudaki düşüncelerini şöyle dile getirir:

“Gerçek bir devrim niteliğindeki ilk yeniden üretim aracı olan fotoğrafın ve daha sonra da sinematografin ortaya çıkmasıyla birlikte sanat, aradan bir yüz yıl geçtikten sonra artık tartışmasız olarak bunalımın yaklaştığını duyumsadığında, sanata özgü bir tanrıbilim diye tanımlanabilecek “sanat sanat içindir” öğretisiyle tepki göstermiştir”. (Benjamin, 2012: 58)

Fotoğraf ve sinematografi, XIX. yüzyıl geleneksel temsil biçimlerini paramparça etmeye hizmet etti. Zamanın bilişselliğini ve koşullarını yansıtan yeni bir sanat paradigması gerekliydi. Hareketli imge, öznenin tümüyle yeni yönlerini yansıtmak yeteneğiyle, zaman içinde birlikte hareket eden kurgulanmış imgeleri yanyana dizerek ve tüm bakış açılarını koordine ederek, temsil alanına yeni bir bilişsellik kazandıran ortam ve araç sağladı. (Lovejoy: 1997: 37)

XX. yüzyıl başlarındaki teknolojik gelişmeler, sanatta bilişselliğin gelişmesine neden olan temel tartışmalara yol açtı. Bir tarafta bilişsellikleri makine çağının getirdiği teknolojik değişimlerle derinden etkilenen ve karşı estetik geliştiren sanatçılar, diğer tarafta hala geleneksel malzemeleri, uygulamaları biçimleri kucaklayan sanatçılar. Geleneksele bağlı kalan kubistler, postimpressiyonistler makinenin etkisini bastırarak soyutluğun yeni bölgesine adım attılar. Öte yandan, yapısalcılar ve futuristler kendilerini yeniçağın ruhuna kaptırarak makineyi alet olarak yüceltiler ve makine estetiğini bir biçim olarak kabul ettiler. Dadaistler ise makineyi sosyopolitik gerçeklikler üzerine yorum yapmak için bir ikon olarak kullandılar. Sonuçta tüm sanatçılar makineyle uzlaşmak zorunda kaldı ve eserlerinin üzerindeki büyük etkisini yadsıyamadılar. Kübistler, dinamik soyutlama için sinematografin önerdiği parçalanmış, seri halindeki imgeleri temel alıyordu. Kübizm, filmin sunduğu kurgulanmış, parçalanmış gerçeklik görünümünü yansıtıyor, ancak bunu filmin kendisini kullanmadan gerçekleştiriyordu. (Lovejoy, 1997: 39-40)

Ancak bütün sanatlar içinde halkın bilişselliğini en çok etkileyen hareketli imge idi. Yeni teknolojik çağda film, sanat ve yaşamın kaynaşmasını en iyi dışa vuran sanat biçemiydi. Aynı zamanda film, tiyatro, müzik, şiir ve edebiyat gibi tüm sanatların kaynaşmasına yol açarak, Richard Wagner’in deyişiyle, tiyatroda bütün sanat dallarını birleştirmek anlamında kullandığı bir *Gesamtkunstwerk* (bütün sanat yapıtı) oluşturdu. (Lovejoy, 1997: 42)

Hareketli imgelerin mekanik olarak çoğaltılabilirliği, yıldız (*star*) imgelerinin teknolojik dağıtım hızının artmasına neden oldu. Film aracılığıyla, ülke çapında bir yıldız görünüşte eş zamanlı olarak sunma olanağı oluştu. Birçok basılı malzemenin üretilmesi ve dağılması sayesinde yıldız, kısa bir zaman dilimi içinde çok sayıda izleyiciye ulaşıyordu. Ayrıca, sinema teknolojisi izleyicilerin, oyuncuların yüzlerine odaklanmasını ve yakın çekimler aracılığıyla izleyiciyle oyuncu arasındaki mesafenin ortadan kaldırılmasını sağladı. (Crowley, Meyer, 2011: 289)

2.2.4. Video ve Sanata Etkisi

2.2.4.1. Mekanik Çağdan Elektronik Çağa Geçiş

Çalışmanın önceki bölümlerinde ele alınan tahta baskı ve diğer baskı teknikleri, fotoğraf ve film birer mekanik yeniden üretim teknolojisi olarak ortaya çıkmış, daha sonra da sanat ortamına taşınmışlardır. Elektronik görüntü aracı olarak ortaya çıkan video, kendisini öncüleyen fotoğraf ve filmin birikimini içine alsada teknolojik olarak büyük farklılıklar gösterir.

Fotoğraf görüntüyü, film ise görüntüyü ve sesi önce kayıt edip ardından mekanik olarak çoğaltan bir teknolojidir. Fotoğraf ve filmde görüntü ışığı yansıtma yoluyla ortaya çıkar. Videoda ise görüntü elektronik olarak ekranda belirir. Ekran, ışıklı noktacıklardan meydana gelmiş bir yüzeydir. Diğer bir deyişle videonun sağladığı elektronik görüntünün kendisi ışıktır. (Kılıç, 2011: 7) Film ve fotoğraf, imgeleri kimyasal olarak kağıt üzerine ya da oksit kaplı plastik taşıyıcıya sabitleyerek çıplak gözle görünür kılarken, video kamera resimleri elektronik olarak çözümler ve anında ekranlara iletir. Laboratuarda herhangi bir işlem gerekmediğinden bu imgeler eş zamanlı olarak kayıt edilip izlenebilirler. (Berghaus, 2005: 178)

Video oluşturduğu elektronik görüntüyü bir çoğaltım teknolojisi olarak fotoğraf ve filmde çok daha geniş kitlelere ulaştırabildiğinden ortam olarak büyük önem taşır. Ayrıca imgeleri elektronik olarak ürettiğinden, mekanik üretimden, elektronik üretime geçiş olarak damgasını vurur.

2.2.4.2. Videonun Ortaya Çıkışı ve Bunu Hazırlayan Sosyo-Politik Etmenler

Hareketli imgeleri ve sesi elektro- manyetik bant üzerine kaydetme teknolojisi ilk olarak 1950'lerde televizyon yayımlarında kullanılmak amacıyla ortaya çıkmıştır. İlk video son derece ağır, görüntü kalitesi zayıf ve kurgulama teknolojisine sahip olmayan

bir aygıttı. Ancak sanatçının TV ortamı olarak videoyu kullanmasına olanak sağlayan ilk aletti. 1960'ların sonlarına kadar yüksek maliyetinden ve ağırlığından dolayı yalnızca TV şirketleri tarafından kullanılmakta olan video, ilk taşınabilir video olan Sony Portapak'ın piyasaya sürülmesiyle sanatçılar için önemli bir anlatım aracına dönüştü. (Andrews, 2014: 78)

Videonun bir iletişim aracı olarak gelişmesi ve video sanatçıların çalışmaları teknolojik gelişmelere paralel olarak gerçekleşmiş olsa da, bu süreçte dünyanın içinde bulunduğu sosyo-politik durumun etkisi yadsınamaz. 1960'larda dünyada yine savaş rüzgarları esmekteydi. Amerika Birleşik Devletleri (ABD) Vietnam'la çatışma içindeydi ve Batı Avrupa hükümetleri ve halkları da bu durumdan etkileniyordu. Vietnam savaşı dünyanın yeni bir politik belirsizlik döneminin eşiğinde olduğunun habercisiydi. 1960'larda süregelen endüstriyel ve askeri teknolojik araştırma ve geliştirmeler, daha ucuz, taşınabilir, yayın amacı gütmeyen video aygıtının sunulmasıyla doğrudan ilişkilidir. Vietnam Savaşı sırasında hava kontrol operasyonları için pahalı olmayan gereçlere duyulan talep, videonun geliştirilmesine itici bir güç oluşturmuştur. Stuart Marshall, *Video From Art To Independence* adlı çalışmasında şöyle belirtir:

“Çoğu insan, Sony'nin Portapak'ı sanatçılar için geliştirdiğini düşünür ancak bu gerçekten çok uzak bir düşünce! Gerçekte Amerikan Hava Kuvvetlerinin Vietnam Savaşı sırasında kullanmaları için geliştirildi. İlk Portapak'lar tümüyle askeri kuvvetlerin elindeydi ve temelde bombaların hedefe gidip gitmediğini kontrol amaçlı kullanılıyorlardı. Toplumdaki hemen her şey gibi, Portapak'ın itici gücü de zafer kazanmaktı. Neyse ki bu durumda amaçlarına ulaşamadılar!” (Marshall'dan aktaran Andrews, 2014: 78)

1960'lı yıllar aynı zamanda Batı Avrupa ve ABD'de sosyal, kültürel ve politik açıdan değişimin yoğun olarak gözlemlendiği yıllardı. Amerika'nın Vietnam saldırısını onaylamayan gençlik, demokratik süreçte daha fazla rol almak arzusunda ve kültürel üretimin gücünün farkındaydı. Politik kuramcılar, sanatçılar ve aktivistler, radikal bir sosyal değişimin mümkün olduğuna inandılar ve videoyu ticari TV'ye alternatif olarak gördüler. Bu dönemde yeni erişime sunulan, düşük maliyetli, taşınabilir video kayıt aleti sanatçıları, aktivistleri, sosyal ve politik reforma inanan bireyleri biraraya getirerek tek yönlü yayımcılık yapan sanat kurumlarının yapısını, sosyal ve politik eşitsizlik gibi konuları sorgulamalarına zemin hazırladı. Video'nun ustası olarak adlandırılan sanatçı

Nam June Paik, videonun elektronik çağın en etkili popüler medyumunu olarak zafer kazanan televizyona karşı aldığı konumu şöyle dile getirir: “*TV hayatımızın her boyutunda bize saldırıp duruyor. Şimdi biz ona karşı saldırıda bulunabiliriz*”. (Andrews, 2014: 118)

2.2.4.3. Videonun Bir Araç Olarak Güzel Sanatlarda Kullanılması ve Sanata Etkileri

Video, ilk olarak sanatçıların stüdyolarında, galerilerde ve müzelerde varlık gösteren bağımsız bir ortam olarak ortaya çıktı. İlk ortaya çıktığı modernist çerçeve içerisinde sanatçılar tarafından kullanılan video uygulamaları, kültür, tüketim ve ideoloji çakışmasıyla ilgili sosyal davranışlarla örtüşmüyordu. Ancak video teknolojisinin hızlı gelişimi, videoyu filmin kapasitesiyle örtüşecek bir konuma getirerek üretimleri yayımlanabilecek bir medya aleti olarak kullanılmasını olası kıldı. Bu gelişme beraberinde videonun güzel sanatlarda araç olarak kullanılmasına yol açan değişiklikleri de getirdi. (Lovejoy, 1997: 84)

Video sanatı 1950’lerin sonu, 1960’ların başında ortaya çıkmış olmakla birlikte, sanatçılar film kullanarak hareketli imgelerle XX. yüzyıl başlarından beri çalışmalar yapıyorlardı ve bu çalışmalar video sanatının gelişimini önemli ölçüde etkiledi. Videonun ilk günlerinde çoğu sanatçı, hem film hem video aracıyla çalışmalar yapıyor, aralarındaki benzerlik ve farklılıkları araştırıyorlardı. Kimi sanatçı film çekip sonuçları videoya naklediyor, kimi ise videoyla yaptığı çalışmaları filme aktarıyordu. (Andrews, 2014: 100)

Sanatçıların hareketli imgeye yönelmelerinin en önemli nedeni, ana akım kültürün içinde medya ve teknolojinin gücüne olan tepkilerini yansıtmaya olanak sağlamasıydı. Bunun yanı sıra hareketli imgelerle çalışmak, sanatın ve izlerkitlenin ayrıcalıklı yapısından sanatçının duyduğu rahatsızlığı dışa vuruyor, sanatı popüler kültüre yakınlaştırma ve sosyal ve politik meselelere daha çok dahil edebilme arzusunu gerçekleştirme olanağı sağlıyordu. Bu bağlamda 1960 ve 1970’ler kuşağından Nam June Paik, Vito Dara, Bimhaum Acconci, Bruce Nauman ve David Hall gibi video sanatçılarının yalnızca sanatın geleneklerine meydan okumakla kalmayıp aynı zamanda sanatı normal çerçevesinin dışına çıkararak halka yakınlaştırdıkları ve erişebilir kıldıkları söylenebilir. (Elwes, 2005: 1)

Video sanatının ilk olarak Koreli sanatçı Nam June Paik 'in Papa'nın New York'a ziyaretini görüntülemek için satın aldığı *Sony Portapak* ile ortaya çıktığı söylenir. Paik, bir taksinin arka koltuğundan Papa'nın ziyaretini görüntüler ve aynı akşam görüntüleri bir kafede toplanmış bulunan insanlara izletir. (4 Ekim 1965) Bu olay Paik'in "*videonun üstadı, kurucusu*" olarak isim yapmasına neden olur. (Andrews, 2014: 17)

Nam June Paik'in Papa'yı görüntülemesi bir "gerçek zaman" işidir çünkü olayın gerçek süresi ile kaydedilen videonun süresi aynıdır. Ayrıca, Paik'in kasedi hiç bir kurgu içermemekte ve teknolojik süreci gizlemek çabası göstermemektedir. İş, sadece sanatçının gözüyle ve uygun aygıtla doğru yerde, doğru zamanda bulunması sonucu gerçekleşmiştir. (Elwes, 2005: 5)

İlk video sanatçıları, taşınabilir video kamera ve kayıt aygıtları kullanarak medyumun teknik olasılıklarını ve sınırlarını araştıran, sistemin yapısal özelliklerinden kaynaklanan deneysel çalışmalarla işe başladılar. Elektronik görüntü üzerine 1960'lı yıllarda yapılan ilk denemeler, Nam June Paik'in ekrandaki elektronik görüntüyü bir miknatıs yardımıyla bozmasından, kayıt edilmiş bir video bandını oynatırken görüntünün zaman hızına elle yapılan müdahalelerden oluşuyordu. (Kılıç, 2011: 10-11) Nam June Paik, *Magnet Tv* adlı çalışmasında siyah beyaz bir monitorun üzerine yerleştirdiği miknatıs aracılığıyla imgeyi soyutlaştırarak konumunu değiştiriyordu. Paik, bu çalışmasında video imgesinin dış etmenlere olan hassaslığını ve video sinyalinin üretim noktasında erişilip değişime uğratılabileceğini kanıtlamak amacı güdüyordu.(Elwes, 2005: 17) Paik'in burada kanıtlamak istediği özellik, video medyumunun kendisini öncülleyen fotoğraf, film gibi ortamların sahip olmadığı, ana özelliklerinden birisidir: Video, kayıt sırasında ve üretim sonrası süreçte imgeyi dönüştürmek ve yönlendirmek için sonsuz olanak sağlamaktadır.

Videonun elektronik kayıt yapabilme kapasitesi, kamera tarafından doğrudan monitor ekranına kayıt edilen hareketli imgelerin *canlı* geri yansımaları sağlıyordu. Filmin tersine, arada bir zaman gecikmesi yoktu. Diğer bir deyişle kayıt ve geri yansıma eş zamanlıydı. İmgeler silinip yeniden kullanılabilen ve görece düşük maliyetli video kasetlerde saklanabiliyordu. Video yalnızca imgeleri kayıt etmekle kalmıyor, aynı zamanda kapalı devre sistemlerde çoklu monitorlerde anında yayınlanabiliyordu. (Lovejoy, 1997: 85)

Video sanatının öncülerinden Frank Gilette ve Ira Schneider'in birlikte gerçekleştirdikleri bir çoklu ekran enstalasyonu olan “wipe cycle” adlı çalışmalarının amacı, televizyonun geleneksel tek ekran perspektifini kırmaktı. Bunu da canlı imgeleri ve çoklu görüş açılarını gerçek zamanda karıştırarak gerçekleştirdiler. (Andrews, 2014: 80) McLuhan'ın fikirlerinden son derece etkilenmiş olan Frank Gilette, bir ortam olarak video ve videonun insan iletişimiyle ilişkisi ile ilgili olarak şunları söyler:

“Video ağı, bu bağlamda nörofizyolojik kanalın uzantısıdır; dünya ve ön neokortekste sonlanan görsel- algısal sistem arasındaki bağlantıdır. Video böylece göz-kulak- ön neokorteks kanalı ile doğal sürecin zaman içindeki titreşiminin bir kaydı olabilir”. (Gilette'den aktaran Andrews, 2014: 82)

Frank Gilette, bu ifadesiyle McLuhan'ın “*Tüm medya insanın uzantısıdır*” düşüncesine paralel bir düşünce sunar. Gilette'e göre “*video, insan bedeninde var olan nörofizyolojik kanalın uzantısıdır*”.

İlk video 1960'larda piyasaya sunulmuş olmakla birlikte video sanatı kendi tarihini yazmaya 1970'lerde başladı. Bu tarihlerde sanatçılar farklı nedenlerle film yerine videoyla çalışmayı seçtiler. Çünkü video, filmle karşılaştırıldığında daha esnek, daha düşük maliyetli ve daha dolaysız bir medyumdu. Politik aktivistler, performans sanatçıları, kavramsal sanatçılar ve soyut imleme deneycileri çalışmalarında video sanatına yer verdiler. 1970'lerin başlarına gelindiğinde, ses ve imgeyi anında geri yansıtması ve kayıt yapabilmesi ve yeniden kayıt ve silmeye olanak sağlaması, sanatçıları Portapak'ın olanaklarını keşfetmeye teşvik etti. Görece ucuz ve kullanımı kolay olan bu aletin taşınabilir olması da sanatçıların kendi stüdyolarında bireysel olarak çalışabilmelerine olanak sağladı. Portapak'ın yapısı siyah-beyaz monitöre doğrudan bağlanarak imgeyi canlı görüntüleme ve kaydın anında geri yansıtılmasına olanak sağlıyordu. (Andrews, 2014: 171)

Sanatçı Steve Partridge, *Monitor* adlı çalışmasında Portapak'ın playback ve canlı izleme olanaklarını kullanarak video imgesi ile bir nesne olarak monitör arasındaki ilişkiyi araştırdı. Sanatçı bu çalışması sonucunda Portapak'ın güçlü yönlerini şöyle dile getirmektedir:

“Portapak videonun doğası her yönüyle yaratıcılık ve bireyselliğe uygun. Sanatçılar tek başlarına ya da küçük gruplar halinde kullanabiliyorlar. Aygıtı

çalıştırmak için profesyonel beceri gerekmiyor ve kaset filminden çok daha ucuz. Tüm bunlar videoyu gerçekten insanların tercih edeceği bir ortam yapıyor". (Partridge'den aktaran Andrews, 2014: 172)

İlk taşınabilir videoların formatı kurguya olanak sağlamadığından ve kullanılan kasetler yayın sinyalleriyle uygun olmadığından, ilk video sanatçıların çoğu gerçek zamanlı canlı performanslar, beden sanatı ya da kapalı devre kavramsal projelere odaklandılar. Kapalı devre kavramsal galeri ortamlarına monte edilen video kameralar, geri yansıtma döngüleriyle izleyici ile yeni bir diyaloga girerek etkileşimde bulunuyor, izleyiciyi üretim sürecinin bir parçasına dönüştürüyordu. (Lovejoy, 1997: 99) Bu bağlamda video, bu çalışmanın ana konusunu oluşturan etkileşimsel sanata olanak sağlayan ilk teknolojik araç olarak kabul edilebilir. Kamu alanlarına ya da müzelere kurulumu yapılarak, geri yansıma döngüsüyle video- kamera, sanatçı- sanat eseri- izleyici üçgenine yeni bir boyut getirdi. Kamera karşısındaki izleyici, sanatçının niyeti doğrultusunda etkileşimsel bir diyalogun parçasına dönüştü. Pasif kültürel tüketici oluşturmayı hedef alan televizyonun anlatı geleneklerine karşıt olarak anlam yaratımında izleyici katılımına izin veren video sanatı, elektronik etkileşimselliğin öncülüğünü yaptı. (Elwes, 2005: 8)

Kültür kuramcısı Roland Barthes 1977'de yazdığı *Image, Music, Text* adlı eserinde bir metnin ya da imgenin anlamının, yaratıcısı, yaratım süreci ve savunucularına bağlı olduğu kadar izleyiciye de bağlı olduğunu savundu. Barthes'in bu incelemesi, video sanatçıların biricik sanat nesnesinden vazgeçerek, izleyiciyi pasif alıcı konumundan çıkarıp, estetik anlam yaratımına katılımcı konumuna taşımalarına neden oldu. 1960'larda ve 1970'lerde video gibi zaman- temelli sanatlar üzerinde çalışan sanatçılar, sanat işinin anlamını sanatçı, teknoloji ve izler kitlenin bulunduğu yaratıcı uzama taşıdılar. Hiçbir birey ya da öge "metin" in anlamını tek başına oluşturmuyor ya da tanımlayıcı bir bakış açısı işgal etmiyordu. Canlı video performanslarında, ne kadar izleyici ya da katılımcı varsa, o kadar çok anlam üretmek mümkündü. Umberto Eco'nun deyimiyle, video işleri bir tür "açık yapıt" örneğiydiler. Barthes'e göre aktif izleyici ancak "yazarın ölümü"yle var olabilirdi. Video sanatçıları güçlerini tümüyle izleyicinin ellerine geçirme korkusuyla kendi işlerinin öznesi olma uygulamalarına sıklıkla başvurdular. (Elwes, 2005: 8)

Walter Benjamin, yukarıda da bahsedildiği gibi, bir sanat eserinin en iyi kopyasının bile, varoluş zamanından ve mekanından yoksun olduğunu ve yeniden üretimle birlikte eserin biricikliğini ve aurasını yitirdiğini iddia eder. Video, mekanik yeniden üretilen medyanın en çok kopyalanabileni olduğu halde, Benjamin'in biricik sanat eserinin "aura"sı olarak nitelendirdiği kült değeri korumaya çalışır. Videoda sanatçının elinin otantikleştirici izi belirlidir ve öznenin teknolojiyle etkileşimde bulunduğu o özel anı işaret eder. Bir zamanlar orada var olanın yalnızca bir kopyası olmakla birlikte, gerçekliğin etrafında kurulmasıyla video, sanatçı ve izleyicinin öznenin biricik ve büyümlü özelliğiyle ilişkisini yeniden kazanma ihtiyacını açığa vurur. Hiç bir araçta video kadar yaratım anına tanık olamayız. (Elwes, 2005: 12)

Video sanatçıların çalışmaları kendi işlerinin öznesi olma arzusu Narsizm tartışmalarını gündeme getirdi. Erken dönem video yapımcıları ne kamerayı objektif bir gözlemci olarak kullandılar, ne de sanatçıyla özneyi açıkça ayırdılar. Onların işlerinde yapımcı ya da sanatçı ve özne birleşmişti. Sanatçı kamerayı ayna gibi kullanarak onun önünde gösterisini sunuyordu. Bu tür gösteriler, sanat tarihçisi Rosalind Krauss'un deyimiyle "narsistik" gösterilerdi. Rosalind Krauss video sanatı üzerine yazdığı *Video: The Aesthetics of Narcissism* adlı makalesinde videonun fiziksel bir medyum olduğunu iddia eder. Çoğu video işinde sanatçının bedeni ya da ruhu bir çeşit ayna görevi üstlenen monitör tarafından eş zamanlı olarak alımlanır ve yansıtılır:

"Video sanatının kısa geçmişi içinde üretilen işlerin çoğunun merkezinde insan bedeni vardır. Video bant üzerindeki çalışmalar söz konusu olduğunda, bu beden genellikle sanatçının bedenidir... Diğer görsel sanatlardan farklı olarak video eş zamanlı kayıt ve yayım yapabilme özelliğine sahiptir, anında geri yansıma üretir. Bu yüzden beden bir parantezin açımı ve kapanması olan iki makinanın arasında yerleşmiş gibidir. Bu makinalardan ilki kamera, ikincisi ise bedenin görüntüsünü, bir aynanın dolaysızlığıyla yansıtan monitördür." (Krauss, 1976)

Krauss'un narsizm üzerine görüşlerini biraz daha genişleten Lev Manovich ise, Krauss'un analizinin aslında çoğu etkileşimsel dijital sanat çalışmasına uygulanabileceğini savunur. (Manovich, 2001: 234)

Videonun insan bedeninin görüntüsünü anında geri yansıtması, insanların kendi benliklerini eleştirel olarak değerlendirmelerine olanak sağlar. Bir video

performansında, sahnedeki hareket, aynı hareketin elektronik aracılanmış imgesiyle yüz yüze gelir ve her ikisi de izleyen kitleye eş zamanlı olarak sergilenir. İki ayrı, ama birbiriyle bağlı söylem, video kamerasının anında yayın özelliği ile aynı anda yer alır. Bedenin söylemi elektronik medyumun söylemiyle birleşir. Bu iki farklı söylemin yan yana yer alması, izler kitlenin organik beden ve onun yapay imgesinin eş zamanlı temsilini karşılaştırmasına ve eleştirel olarak değerlendirmesine olanak sağlar. (Berghaus, 2005:184) Ayrıca videonun sağladığı canlı geri yansıma, sanatçının kendisini diğerlerinin nasıl gördüğünü anlamasına ve kendi benliği ile yansıyan benliğini karşılaştırmasına, kısacası kendini daha iyi algılamasına ortam oluşturur. (Elwes, 2005: 17)

Fotoğraf gibi, ancak ses ve hareketin sağladığı daha yüksek gerçeklik duygusuyla, video geçmişini günümüze getiren, günümüzü de yakın ya da daha uzak geçmişe götüren bir zaman makinesi görevi görür. Sanatçının imgesi açısından ise video, sanatçıya ölümsüzlük sunar. Video bandın kalitesine ve saklama koşullarına bağlı olarak ilk videolar yirmiyıl kadar saklanabilme özelliğine sahiptiler. İlk video sanatçıları kameranin önünde video bant bitene kadar gösterilerini sunarlardı. Bandın uzunluğu gösterinin uzunluğunu belirliyordu. Bu tür, “gerçek zaman” performansları için video mükemmel bir araçtı. Kendisini öncüleyen filmin sıkıştırılmış zaman kavramının tersine video, sanatçılara kişisel gerçek zaman uygulamaları için olanak sağladı. (Lovejoy, 1997: 106)

Video, sanatçılara ve izleyicilere zaman ve mekanda yolculuk etme ve zaman ve mekanı birleştirme olanağı sundu. Amerikalı video sanatçısı Ira Schneider’ın *Time Zone* adlı çalışması videonun bu özelliğini açık bir şekilde sergiler. Schneider 1980’de gerçekleştirdiği çalışmasında daire şeklinde konumlandırılmış yirmi dört adet monitörle, dünyanın zaman çerçevesini oluşturan yirmi dört zaman diliminde bulunan farklı yerlerde çekilmiş yirmi dört video kaset sergiledi. Televizyon tek bir imgeyi tüm dünyaya gönderme kapasitesine sahipken, Schneider’ın *Time Zone* adlı çalışması coğrafi olarak farklı mekanlarda ve farklı zaman dilimlerinde eş zamanlı deneyimlenen yaşamları biraraya getirdi. Bu çalışma bir bakıma internetin farklı zaman ve mekanları biraraya getirme özelliğinin ön habercisiydi. Videonun zamanla ilgili en önemli özelliği ise “geri oynatım” (playback) özelliğidir. Video bu özelliği ile hiçbir çaba göstermeden geçmişini şimdiye getirir. (Elwes, 2005: 15)

1960'ların ortalarında resim ve heykel, dönemlerini tamamlamış görünüyordu. Bu dönemdeki sanat akımları, “*fikir olarak sanat*” ve “*eylem olarak sanat*” üzerine yoğunlaştı. Sanat maddesizleşti, enerji ve zaman- hareket kavramlarıyla ifade edildi. Sanatçılar, modası geçmiş sanat nesnesinin aracılama rolüne karşı çıktılar. Sanatçıdan, yaratıcısından uzaklaşmış olan geleneksel sanat işi sanatçının, yeni bir algıya sahip izlerkitleye düşüncelerini aktarmasında yetersiz kalıyordu. Sanatçılar izleyiciyle doğrudan, müze dışında, yüz yüze gelmek istiyorlardı (Lovejoy, 1997: 101).

Sanat nesnesinin maddesizleşmesi başlamıştı ve sanatçılar devrimci fikirlerini yansıtmak ve izleyiciyle doğrudan ilişki kurabilmek için yeni anlatım biçimleri aramaya başladılar. Sonuçta kendisi nesnelliği meydan okuyan bir ortam olan videoyu kendilerine uygun araç olarak gördüler. Video sanatı, yayım yoluyla dağıtılıyor, yeniden üretilebiliyor, disiplinlerarası ve etkileşimsel katılıma olanak sağlıyordu. Ayrıca video, yalnızca elektrik akımı var olduğu sürece var olan, kopyalanabilen, yeniden kopyalanabilen ve yayılabilen bir ortamdı. Videoyla başlayan sanat nesnesinin ölümü, daha sonraki bölümlerde de geniş olarak ele alınacağı gibi, takip eden dijital sanat biçimlerinin temel özelliğini oluşturdu (Lovejoy, 1997: 101).

Sonuç olarak, video sanatı, yeni söylem biçimlerinin gelişmesine önemli katkıda bulundu. Galeri ziyaretçilerinin sanata bakışlarını, sanatı deneyimleme beklentilerini ve algılarını dönüşüme uğrattı. Bunu da algılama ve katılım, gerçek ve sanal, hareketli ve durağan, teknoloji ve sanat arasındaki zengin ve karmaşık sınırı aşarak gerçekleştirdi. Videonun öncülüğünü yaptığı etkileşimsel sanat, dijital teknolojilerin gelişimine paralel olarak gelişti ve çağımıza damgasını vurdu.

2.3. Mekanik Çağdan Dijital Çağa Geçiş

Bir önceki bölümde ele alınan mekanik iletişim biçimlerinde üretici ve tüketici kitleleri oranlarında tutarsızlık gözlemlenmektedir. Matbaanın icadı, küçük bir yazar kitlesi tarafından yazılan kitapların büyük bir okuyucu kitlesine ulaşmasını olası kılarak okuryazarlık oranına önemli katkıda bulunmuştur. Aynı şekilde, izleyici kitlesiyle karşılaştırıldığında küçük sayılabilecek bir sanatçı kitlesinin eserleri, mekanik yeniden üretim yoluyla geniş izleyici kitlelerine ulaştırılabilmıştır. Fotoğraf bağlamında aynı şekilde, az sayıda üreticinin çektiği fotoğrafları, yine mekanik yeniden üretimin sağladığı imkanlarla, gazete, dergi, kitap ve sergilerde görebilme olanağı bulan çok sayıda izleyici gözlemlenir. Film ve videoyu ele aldığımızda ise, her ne kadar video

taşınabilir kameralar aracılığıyla üretici kitleyi yaygınlaştırmış olsa da, sanatçı- izleyici dengesini yakalamak açısından yeterli değildir. Bu araçların sağladığı iletişim az sayıda vericiden çok sayıda alıcıya tek yönlü iletişimdir.

1980’lerde ortaya çıkan “masaüstü yayıncılık” , yazarı ve sanatçıyı yayımcıya dönüştürerek verici ve alıcı kitleleri arasındaki dengenin sağlanmasına öncülük eder. Masaüstü bilgisayarların yazılım programları aracılığıyla, bilgisayar ortamında oluşturulan metinler ya da sanatsal tasarımlar ağ bağlantıları aracılığıyla anında geniş izleyici kitlelerine ulaştırılabilir. Masaüstü yayıncılık, baskının getirdiği birçok kısıtlamayı ortadan kaldırdığından, yazarları ve sanatçıları özerkleştirdiğinden ve etkileşimsel özellik taşımasından dolayı bu çalışmanın içeriğinde önem kazanır.

2.3.1. Masaüstü Yayıncılığın Tanımı ve Tarihi

Masaüstü yayıncılık, kağıt veya bez gibi benzeri maddeler üzerine baskı yapılmak amacıyla bilgisayar ortamında yapılan tasarım, düzenleme ve hazırlık çalışmalarını kapsar (Sütçü,2005: 11). Masaüstü yayıncılık terimi ilk olarak *Aldus* şirketinin kurucusu Paul Brainerd tarafından kullanılır. Yayıncılık tarihi, insanlık tarihi kadar eski olsa da masaüstü yayıncılık sürecinin ortaya çıkması 1980’li yılların başından itibaren kişisel bilgisayarların kullanılmaya başlamasıyla gerçekleşir. (Sütçü, 2005: 12) Masaüstü yayıncılık kavramının ortaya çıkışına zemin hazırlayan üç önemli gelişme; grafik kullanıcı arayüzüne sahip Apple Macintosh bilgisayarın piyasaya sunulması, Apple firmasının *Laser Writer* (Lazer Yazıcı) adıyla ilk lazer yazıcıyı piyasaya sunması ve Aldus firmasının ilk masaüstü yayıncılık yazılımı olan *Page Maker* yazılımını üretmesidir. (Sütçü, 2005: 15)

İlk masaüstü yayıncılık sistemleri donanım, yazılım ve tasarımcının yaratıcılığını birleştirerek çok daha düşük maliyete kitap, broşür, dergi, reklam, vb. basma olanağı elde ettiler. 1985’de Aldus tarafından piyasaya sürülen sayfa tasarım yazılımı WYSIWYG (What you see is what you get, ne görüyorsanız onu alırsınız), Apple tarafından geliştirilen Grafik Kullanıcı Arayüzü’ne (GUI) dayanıyordu. Pagemaker’ın WYSIWYG yazılımıyla sayfa düzenlemeleri yapabilmesi ve masaüstünde düzenlenen bu sayfaları *Laser Writer* aracılığıyla yüksek çözünürlükte basabilmesi, dizgi (typesetting) ve kişisel bilgisayar endüstrileri açısından bir devrim niteliğindeydi. Sayfa tasarımcıları görsel olarak imgeleri ve metni basılabilir dokümanlar olarak bir araya getiriyor, oluşturulan sayfalar kelime işlemcilerden diske nakledilerek yeniden yazma

ihtiyacı ortadan kalkıyordu. 1990’larda *Quark Xpress*’in piyasaya sunumu masaüstü yayıncılığın dönüm noktasını oluşturdu. *Quark Xpress*, 2000’li yıllarda *Adobe- indesign* piyasaya sürülene kadar yayıncılık dünyasında üstünlüğünü korudu. 1990’ların sonlarına doğru neredeyse tüm yayıncılık masaüstü yayıncılığa dönüşmüştü. Masaüstü yayıncılık sistemlerinin esnekliği ve hızı, tüm yayıncılık biçemlerinde gerekli süreyi azalttı ve özenle hazırlanmış tasarım ve düzenlemelere olanak sağladı.

Lev Manovich, *Software Takes Command* adlı çalışmasında, 1980’leri bilgisayarın ilk önemli kültürel etkilerinin görüldüğü yıllar olarak nitelendirir ve bunun nedeni olarak da masaüstü yayıncılığın yaygınlaşması ve hipermetin fikrinin tartışılmaya başlanmasını ileri sürer (Manovich, 2013: 10). Manovich, 1980- 1990 yılları arasında geçen on yıl gibi kısa bir sürede bilgisayarın kültürel olarak görünmez bir teknoloji olmaktan çıkıp kültürün yeni itici gücü haline dönüştüğünü iddia eder. Manovich’e göre, bu hızlı değişimde donanım önemli bir rol oynamakla birlikte, asıl önemli nokta teknik olmayan kullanıcıları hedefleyen yazılımlardır. Manovich bu yazılımları kültürel yazılımlar olarak adlandırır. *Office, Photoshop, illustrator*, vb. masaüstünde kullanılmak üzere geliştirilmiş olan bu yazılımlar imgeleri yaratma, yayımlama, erişim, paylaşma ve yeniden birleştirme olanakları sağlar (Manovich, 2013: 12). Manovich’e göre 1991 yılına gelindiğinde, bilgisayarın kişisel medya editör kimliği oluşturulmuştu ve böylece bilgisayar farklı medya içeriklerini sergileme, yazarlık ve metin düzenlemesi yapmak için kişisel bir makineye dönüştü (Manovich, 2013: 13).

İlk ortaya çıktığı dönemlerde tümüyle kağıt ortamına bağlı olan masaüstü yayıncılık, teknolojinin gelişmesine paralel olarak geliştikçe, zamanla daha az oranda kağıt ortamına bağlı kalmaya başlamış ve *Elektronik Yayıncılık veya Multimedya Yayıncılık* adı verilen CD, CD-I, DVD gibi ortamlara kaydedilen, etkileşimli olarak da kullanılabilen ses, yazı ve görüntü verilerinden oluşan bir yayıncılık türü ortaya çıkmıştır.

2.3.2. Masaüstü Yayıncılığın Yayıncılık Sürecine Etkileri

McLuhan “*Xerox yazarı yayıncıya dönüştürdü*” derken bir bakıma fotokopinin ya da mekanik yeniden üretimin yayıncılık sürecine yapmış olduğu etkiyi vurguluyordu. *Soft Edge* adlı yapıtında Paul Levinson, McLuhan’ın bu görüşüne tümüyle katılmadığını belirterek, Xerox’un yazarı yayıncıya dönüştürmekten ziyade bu dönüşüm için gerekli ortamı hazırladığını iddia eder. Levinson, el yazması metinlerin fotokopi baskılarının

yalnızca kısıtlı bir kitleye dağıtıldığını, yazarların fotokopi, masa-üstü yayıncılık ve ciltleme işlemlerini birleştirerek gerçek kitaba benzer kitaplar üretseler de bu kitapların okuyucuya ulaştırılmasının ayrı bir sorun olduğunu dile getirir. Levinson’a göre, kağıt ortamında yayıncı olabilmeleri için yazarların birçok özelliğe birden sahip olmaları gerektiğini ifade eder. Masaüstü yayıncılık yazarlara bilgisayarda sayfa düzenlemesi ve tasarım yapabilme olanağını sunsa da, metin kağıt ortamına döküldüğünde yine kağıdın sorunlarına ve kısıtlamalarına maruz kalır (McLuhan’dan aktaran Levinson, 1997:128).

McLuhan, yeni teknolojilere dikiz aynasından bakmak eğiliminde olduğumuzu ve bu teknolojilerin ne olduklarını, ne olabileceklerini, yerini aldıkları medyanın merceğinden bakarak yorumladığımızı öne sürer (McLuhan’dan aktaran Levinson, 1997: 128). Ancak yeni medya tümüyle yeni biçimde işlem görür. Kelime- işleme ilk ortaya çıktığında insanlar dikiz aynasından bakarak, metinleri kağıt üzerinde üretmenin kolay yolu olarak gördüler. Masaüstü yayıncılık da, dijital teknolojiler kullandığı halde kağıda bağımlı kaldı. Ancak teknolojiye paralel olarak gelişen masaüstü yayıncılık zamanla kağıt ortamından ayrılarak dijital ortamda yayınlama olanağına erişti (Sütçü, 2005: 12).

Metnin bilgisayar aracılığıyla tele iletişimi yazıda ve yazarlıkta bir devrim yarattı. Bilgisayarlar arası bilgi alışverişinin sağlanması, yazarların geniş bir okuyucu kitleye ulaşabilmelerini olası kıldı (Levinson, 1997:131). Ayrıca, masaüstü yayıncılık yaratıcı (yazar- sanatçı) sayısında artışa neden olarak yaratıcı (yazar)- alıcı (okuyucu) sayısı arasında denge sağlanmasını olası kıldı. Diğer bir deyişle matbaa, fotoğraf, film gibi iletişim araçlarının sunduğu “bire-çoklu iletişim”, masaüstü yayıncılıkla birlikte “çoklu” iletişime geçti ve etkileşimin temeli oluşturuldu (Sütçü, 2005: 7).

Yazarların amacı, her zaman yazdıklarının bir topluluk tarafından okunması olmuştur. Diğer bir deyişle, yazarlık belli bir kitleye iletişim kurmak, yayımlamak anlamına gelir. Basılı medya, radyo, T.V, hareketli imgeler gibi çok sayıda alıcıya mesaj gönderen medyanın en önemli özelliklerinden birisi de sonsuz bir bilgi havuzundan gönderilmek üzere yalnızca az sayıda ileti seçmek anlamına gelen “eşik bekçiliği”dir (gate keeping). Masaüstü yayıncılıkta olduğu gibi metinlerin geleneksel bir yayıncı olmadan bilgisayar ortamında alıcılara iletilmesi “eşik bekçiliği”nin neredeyse yok denecek kadar aza indirgenmesine neden oldu. Böylece iletilmek istenen mesajların

alıcıya ulaşmadan engellenmesi önleildi ve alıcıya çoklu mesajlar arasından seçim yapma özgürlüğü sunuldu (Levinson, 1997: 137).

Masaüstü yayıncılığın bir yazılımı olan kelime- işleme'den önce, yazma işlemi hataları düzeltmek için bir dizi araca ihtiyaç duyardı. Metnin kalıcılığı arttıkça düzenleme işlemi güçleşti: kurşun kalem düzeltmesi en kolayken, dolma kalem daha kalıcı ancak düzeltmesi imkansızdı. Metinler bir yapımcı tarafından kitap ya da gazete makalesi olarak basıldıklarında ise ancak bir sonraki baskıda değişiklik ya da düzeltme mümkündü. “Kelime işleme” metni kurşun kaleminden daha kolay düzeltilebilir kılar, daktilo edilmiş bir metin kadar kalıcıdır ve bilgisayarlar aracılığıyla basılı kitaptan çok daha çabuk ve evrensel olarak dağıtılır ve saklanır (Manovich, 2013: 117-118). Masaüstü yayıncılıkta WYSIWYG arayüzü, metni tüm aşamalarında ekranda görünür kılarak gerekli tüm düzenlemelerin basım işleminden önce yapılmasına olanak sağlar.

2.3.3. Yayıncı Olarak Sanatçı

Masaüstü yayıncılığın ortaya çıkması sanatçıların da yayıncıya dönüşmesine olanak sağlamıştır. Masaüstü yayıncılıktan önce, tıpkı yazarlar gibi, sanatçılar da eserlerini kitap haline getirmek için fotokopi makinesi kullanmışlardır. Günümüz sanatçıları ise, bilgisayar aracılığıyla metin ve imgeleri kendileri yayımlamaktadırlar. İşin oluşturulması sürecinde yapılan planlama ve karar verme mekanizmaları, sanat işini 1960'ların kavramsalılık ve fluxus akımlarından gücünü alan, “fikir sanatı” kategorisine sokmaktadır (Lovejoy, 1997: 185).

Sanatçı kitapları, bağımsız olarak üretilen sanatsal ifadelerin kitap biçimine konulmuş halidir ve imge, metin ve kavramın estetik olarak araştırılması için önemli bir mecra oluşturmaktadır. Resim, heykel, müzik ve dansın içeriğinden ortaya çıkan sanatçı kitapları, sanatın kavramsal içeriği ile ilgili yeni biçimler araştırmaktadır. Eserlerini kitap biçiminde düzenlemek, sanatçılara fikirleri ve kavramları ardışık imgeler olarak keşfetme olanağı sunmanın yanı sıra “bir fikirler galerisi”; sergiden daha uzun soluklu bir kayıt ve daha geniş bir izleyici kitlesine erişme imkanı sunar. Bilgisayar, kitap üretiminde fotoğrafın karanlık odasının yerini alır, çünkü ofset baskının gereksinim duyduğu yarım ton tekniği film çıktısını üretip aynı uzamda sınırsız ön üretim için imge ve metin yönlendirmesine olanak sağlamaktadır. Bir zamanlar dizgici, grafik sanatçısı, baskıcı, tasarımcı ve yazara gereksinim duyan endüstriyel süreci, yazarın ya da sanatçının üreticiye dönüştüğü özel bir sürece dönüştürür (Lovejoy, 1997: 186).

The Author as Producer adlı makalesinde Benjamin, “Edebiyat derinlikte kaybettiğini genişlikle kazandığından, burjuva basınının yapay yoldan elde etmeye çalıştığı yazar ve halk arasındaki ayırım yok olmaya başlıyor” diye ifade eder. (Benjamin, 1970) Benjamin’in bu sözleri ışığında, bilgisayar çağında tüm yazarlar okuyucuya tüm okuyucular da yazara dönüştüğünü söylenebilir. Aynı şekilde masaüstü yayıncılığın olanak sağladığı yazılımlarla sanatçı- izleyici arasındaki ayırım da yok olmaya başlamış ve günümüzde bu ayırım neredeyse tümüyle ortadan kalkmıştır. Richard Wagner’in öngörüsünün de bir bakıma gerçekleştiğini söylemek mümkün olur:

“Geleceğin sanatçıları kim olacak? Halk!”(Wagner’den aktaran Most, 2011: 5)

Günümüzde CD- Rom çalarlar masa üstü bilgisayarların içinde yer aldığından metin, ses, sabit ve hareketli imgeler aynı formatta işlenebiliyor. CD-Rom aracılığıyla, disk “galeriye”, ona eşlik eden metin/ broşür/ kitap da kataloğa dönüşüyor (Lovejoy, 1997: 187).

Mekanik Çağdan Dijital Çağa geçişe damgasını vuran masaüstü yayıncılık, etkileşimsel olması ve tasarımda WYSIWYG özelliğiyle multimedya yayıncılık ve internet yayıncılığının öncülü olmuş, sanatçıları da yayıncıya dönüştürerek etkileşimsel sanatın kapılarını aralamıştır.

3. YENİ MEDYA VE DİJİTALLİK OLGUSU

Dijital sistemlerin baş döndürücü bir hızla geliştiği ve kendimizi ifade etme biçiminin günlük hayatımızı saran medya sistemleriyle güçlü bir şekilde etkilendiği “Yeni Medya” ya da “Dijital Çağ”ın içindeyiz. Teknolojideki bu hızlı değişimler, yaşamımızın birçok yönünü etkilediği gibi, sanat deneyimlerimizi de etkilemekte. dijital teknolojilerdeki gelişmeler, toplumsal yaşamımızı ve kültürümüzü yönlendirmektedir. Daha önceleri birbirlerinden ayrı disiplinler olarak ele alınan medya, teknoloji ve sanat her geçen gün birbirleriyle daha fazla yöndeşmekte, birleşmekte ve hatta hibrit oluşumlar meydana getirmektedir.

Yeni medya sanatı ya da dijital sanat, kendisini oluşturan dijital teknolojilerin bir sonucu olarak geleneksel sanattan farklı özelliklere sahiptir. Çalışmanın bu bölümünde ilk önce yeni medyanın tanımı ve belirleyici özellikleri üzerinde durularak, medya- teknoloji- sanat ilişkisi kuramsal bir çerçeveden ele alınacaktır. Daha sonra ise, dijital sanatın ayırt edici özellikleri geniş kapsamda ele alınarak, çalışmanın ana konusunu oluşturan “ *dijital sanatlarda etkileşim*” kavramı için gerekli kuramsal alt yapı oluşturulmaya çalışılacaktır.

3.1. Yeni Medya Tanımı ve Özellikleri

Yeni medya teknolojilerinin ontolojisinde neyin “yeni” olduğu geçmişten günümüze süregelen bir tartışmadır. Her medya, içinde bulunduğu dönemde “yeni” kabul edilir ve o dönemin sosyal, kültürel ve sanatsal gereksinimlerine yanıt olarak ortaya çıkar. Rönesans döneminin yağlı boya tabloları, XIX. yüzyılın fotoğrafı, XX. yüzyılın hareketli imgeleri, elektronik çağa geçişi simgeleyen video, hepsi kendi dönemlerinin yeni medyası idiler. Bu bağlamda “yeni medya” terimi beraberinde bir takım tartışmalar getirir ve çoğu zaman “dijital medya” ile eş anlamlı olarak kullanılır.

Kendisi de bir yeni medya ürünü olan, internet temelli ansiklopedi Wikipedia, yeni medyayı, “*dijital bilgisayarlarla aracılı iletişim teknolojilerinin bir araya gelmesinin ürünü*” olarak tanımlar. Günümüz medya kuramcılarından Lev Manovich’e göre ise yeni medya “*analog medyanın dijital temsile dönüşmüş halidir*”. (Manovich, 2001: 49) Manovich, *The Language of New Media* adlı çalışmasında yeni medya ile ilişkilendirilen teknoloji aralığının son derece geniş olduğunu ve neyin yeni medya

sayılıp neyin sayılmayacağı arasındaki sınırların belirsizleştiğini iddia eder. Manovich, internet, web siteleri, cd-romlar, dvdler, sanal gerçeklik gibi teknolojilerin yeni medya olduğu konusunda görüş birliği olduğunu, ancak dijital ortamda üretilip cd-roma kaydedilen ve bilgisayarda görüntülenen fotoğrafların yeni medya olarak kabul edildiği halde, aynı fotoğrafların kağıt üzerine basılmış halinin yeni medya kabul edilmediğini savunur (Manovich, 2001: 19).

Manovich'in açıklamalarından da anlaşılacağı gibi “yeni medya” yı tanımlamaya çalışmak, ona sınırlar koymaktan öteye gidemez, çünkü tanımlar nesnelerin özelliklerini kısıtlar. Ayrıca yeni medya ile ilgili bugün yaptığımız tanımların yerini yarın başka tanımların alması kaçınılmaz olur, çünkü yeni medyayı çekici kılan özelliklerinden biri akışkan ve çeşitlilik gösteren karakteri, geçirgen duvarları ve sürekli yeni uygulamalara açık olmasıdır.

Yeni medya sanatları alanında çalışan, küratör, sanatçı ve akademisyen Ekmel Ertan ise yeni medyayı şöyle tanımlar:

“Yeni medya her zaman var bu doğru. Ama bugün yeni medya diyorken, söylediğimiz şeyin temel özelliği ilk defa teknolojinin o yeni medya dediğimiz şeyin, hayatımıza bu kadar hızlı girmiş olması. Bütün bu döneminin yeni medyaları, hiçbir zaman böyle bir yoğunlukla, hızla ve bu kadar derinlemesine hayatımıza girmedi o yüzden de onların yeniliği çok yavaş... Uzun bir zaman içerisinde yaşandı, hayatı da bir anda değiştirmede hiçbirisi... Hepsi bir zaman aldı ve coğrafya aldı... Dolayısıyla şuanda yeni medya dediğimizde sadece bir medyumdan söz ediyor değiliz aslında tüm bu değişimden söz ediyoruz... Bu teknolojilerin hayatımızı, sanata bakışımızı, kendimizi ifade etme biçimlerimizi nasıl değiştirdiğinden söz ediyoruz.” (Ertan, kişisel görüşme, 2015)

Yeni medya ve analog medya (geleneksel medya) üzerine birçok çalışma yer almaktadır ve bu çalışmaların her biri yeni medyanın farklı özelliklerini vurgular. Glen Creeber ve Royston Martin, *Digital Culture: Understanding New Media* adlı çalışmalarında dijital medyanın analog medyaya karşı üstünlüğünü şöyle dile getirir:

“Dijital medya, birbirinden farklı medya platformlarında kolayca naklediliyor, kolayca yönlendiriliyor, ağ kurabiliyor, saklanabiliyor, uzaktan erişilebiliyor ve dağıtılıyor, saklama ve nakil süreçlerinde bozulmaya karşı daha dayanıklı, kalitesinden

bir şey kaybetmeden sonsuz sayıda çoğaltılabiliyor. Kısacası dijital sistemlerin analoglara göre hız, kalite ve performans bakımından üstünlüğü var.” (Creeber, Martin, 2009: 2)

Lev Manovich ise, herkes tarafından kabul gören rastgele erişim, kaliteden ödün vermeden sonsuz sayıda çoğaltılabilme, dijital kodlama ve etkileşimselliğin yanı sıra, yeni medyanın en önemli özelliğinin “sayısal temsil” olduğunu savunur. Manovich’e göre, tüm yeni medya nesneleri dijital kodlardan oluşur ve bunun sonucunda medya “programlanabilir” hale dönüşür. Manovich yeni medyanın ikinci önemli özelliğinin “modülerlik” olduğunu öne sürer ve bu özelliği medyanın fraktal yapısı olarak da tanımlar. Manovich’e göre bir yeni medya nesnesinin modüler yapısı değişmez. Medya ögeleri bir araya gelerek daha büyük ölçekli nesneler oluştursalar da kendi kimliklerini korumayı sürdürürler. Modülerliğe örnek olarak Manovich, Microsoft Office programını gösterir. Bir Word dokümanına bir medya klibi eklendiğinde, klip kendi kimliğini ve bağımsızlığını korur ve yaratıldığı program aracılığıyla istendiği zaman düzeltilebilir. Manovich, yeni medyanın diğer özelliklerini ise otomasyon, değişkenlik ve kod çevrimi olarak sıralar (Manovich, 2001: 30).

Randall Packer ve Ken Jordan, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* adlı çalışmalarında yeni medyayı diğerlerinden ayıran beş özellik tanımlayarak bu özelliklerin yeni medyanın tüm gücünü ortaya koyduğunu iddia ederler. Packer ve Jordan’a göre yeni medyanın en önemli özellikleri:

Entegrasyon: Sanatsal biçemlerle teknolojinin hibrit bir dışa vurum biçimi oluşturacak şekilde birleşmesi. Farklı medyaların tek bir işte birleşmesi.

Etkileşimsellik (Interactivity): Kullanıcının kendi medya deneyimini doğrudan etkileme ve manipüle etmesi ve medya aracılığıyla diğer kişilerle iletişim kurabilmesi.

Hipermedya: Farklı medya elemanlarının birbirine bağlanması.

İçine alma (Immersion): Simulasyona ya da üç boyutlu ortama girme deneyimi.

Anlatıcılık (Narrativity): Yukarıdaki kavramlardan elde edilen estetik ya da biçimsel stratejiler sonucunda doğrusal olmayan hikaye biçimleri ve medya sunumlarının ortaya çıkması. (Packer ve Jordan, 2001: xxxv)

Packer ve Jordan, bu beş kavramın dijital medyanın estetik ve teknik sınırlarını genişleten bir tanımını oluşturduğunu belirtirler ve bu özelliklerin büyük ölçüde birbirlerini tamamladığını savunurlar.

Yeni medya profesörü, Richard Rogers ise yeni medyanın üç ana özelliğini *etkileşim (interaction)*, *kitlesizleştirme (demassification)* ve *eşzamansızlık (asynchrony)* olarak sıralar. Rogers, etkileşim sayesinde alıcı ve vericinin karşılıklı olarak birbirlerinden etkilendiklerini, kitlesizleştirme sayesinde de büyük bir kullanıcı grubu içinde her bireyle özel mesaj değişimi yapılmasının olası kılındığını vurgular. Rogers, yeni medyanın aynı andalık gerekliliğini ortadan kaldırarak bireye istediği zamanda mesaj gönderme veya alma imkanı sağladığından *eş zamansızlık (asen kron)* özelliği taşıdığını ortaya koyar. (Rogers'tan Aktaran Aydoğan, 2013: 217)

Farklı düşünürler, yeni medyanın farklı özelliklerini vurgulasalar da, hepsinin ortak görüşü yeni medyayı diğer medya biçimlerinden ayıran en önemli özelliğinin etkileşim olduğudur. Etkileşim, bireyin pasif bir konumdan aktif bir duruma geçmesini sağlamış, kaynaktan alıcıya gönderilen bilgi akışı, çift yönlü boyut kazanmış ve alıcı da kaynak durumuna dönüşmüştür. Bu çalışmada yeni medyanın etkileşimsellik özelliğinin bir iletişim aracı olarak sanatı nasıl etkilediği tartışılacağından ilerleyen bölümlerde etkileşim konusu detaylı bir şekilde incelenecektir.

3.1.1. Medyanın “Yeni”leşme Süreci

Medya'nın “yeni”leşme sürecini incelerken bu süreci belirleyen teknolojik gelişmelere paralel olarak toplumun geçirdiği değişimleri de dikkate almak gerekir. Teknolojik açıdan ele alındığında yeni medya, bilgisayar ve medya teknolojilerinin paralel olarak gelişmeleri ve sonunda bu iki farklı yörüngenin bir noktada kesişimini temsil eder.

1830'larda, bilgisayar teknolojileri Babbage'in analitik motoru, medya teknolojileri ise Daguerre'nin dagerreyotipi (daguerreotype) ile yola çıkar. XX. yüzyıl ortalarında modern dijital bilgisayar, sayısal bilgi hesaplamalarını daha verimli bir şekilde gerçekleştirebilmek amacıyla geliştirilir ve yüzyılın başından beri şirketler ve hükümetler tarafından kullanılmakta olan çeşitli mekanik hesap makinelerinden görevi devralır. Buna paralel olarak, çeşitli materyal biçimlerini kullanarak, imgelerin, imge dizilerinin, seslerin ve metinlerin saklanması olanak sağlayan fotoğraf, baskı

kalıpları, film, gramofon plakları gibi medya teknolojilerinin gelişmesine de tanık olunur. Bu iki tarihin birleşimi ile var olan tüm medya, bilgisayar erişimine olanak sağlayan sayısal veriye dönüştürülür ve sonucunda yeni medya dediğimiz kavram ortaya çıkar. (Manovich, 2001: 20)

Yeni medya ile özdeşleştirilen, yeni medyayı biçimlendiren bir teknoloji olan internetin kendisinin aslında çok da yeni olmadığı söylenebilir. “Yeni” olan, uydular, fiber optik kablolar ve kablosuz olarak birbirlerine bağlı bilgisayar ağlarıdır. Geleneksel kitle iletişimi bu teknolojiler aracılığıyla radikal bir değişime uğramıştır. Yahoo, Google, Lycos, Ask Jeeves, Alta Vista gibi internet arama motorları sayesinde dünyanın her köşesinden milyonlarca insan, farklı miktarda bilgiye anında ve kolayca erişebilir. World Wide Web (www) ise bilginin hızlı bir biçimde merkezleşmesine neden olmaktadır. (Creeber, Martin, 2009: 2)

3.1.2. Web 1. 0’dan Web 3. 0’a Değişen Ağ Kavramı

Tüm ağların ağı olarak da tanımlanan internet, her ne kadar yeni medya ile özdeşleştirilse de, internet teknolojisi de değişime uğramaktadır. WWW, kullanıcıların ağına bağlı bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar aracılığıyla okuyup yazabilecekleri küresel bir bilgi ortamıdır ve ilk olarak 1989’da Tim Berners Lee tarafından yaratılmıştır. WWW’nin ilk kuşağı olan web 1.0, 2000’li yılların başında yerini Web 2.0’ye bırakmış, ancak 2010 yılından itibaren yeni bir döneme, web 3.0 dönemine girilmiştir. Ortaya çıktığı dönemden günümüze gelişen teknoloji ve çağın gereksinimleri doğrultusunda değişen ağ kavramı, farklı dönemlerde farklı özellikler gösterir ve durağan bir yapıdan, etkileşimsel, dinamik bir yapıya doğru evrilir. Web 1.0 (statik ağ), www’nin ilk kuşağıdır ve Tim Bernes Lee tarafından “*yalnızca okunabilir ağ*” olarak nitelendirilir. (Prasad, Manjula, Bapuji, 2013: 349)

Web 1.0’da, az sayıda yazar çok sayıda okuyucu için web sayfaları yaratmış ve insanların doğrudan kaynağa erişerek bilgiye ulaşmalarına olanak sağlamıştır. Diğer bir deyişle, web 1.0, birbirine bağlı hipermetinsel dokümanların internet aracılığıyla erişimini sağlayan sistemdir ve etkileşim ve insanların doğrudan kaynağa erişerek bilgiye ulaşmalarına olanak sağlamıştır (U. Naik, D. Shivalingaliah, 2008). 2004 yılında işbirliğine ve etkileşime açık ikinci kuşak ağ temelli servislere değinmek için web 2.0 kavramı oluşturulmuştur. Berners Lee’ye göre web 2.0 okunabilir, yazılabilir ağıdır ve sosyal etkileşime olanak sağlar (Berners Lee’den aktaran, Prasad, Manjula, Bapuji,

2013: 350). Kullanıcıya yalnızca bilgiye ulaşmaktan öte olanaklar sunar. Kullanıcıların içerik oluşturduğu ve dağıttığı, bir içeriği özgürce paylaşıp yeniden kullandığı sosyal bir öge içerir. Web 2.0' a örnek olarak, Youtube, My space, Facebook gibi sosyal paylaşım sitelerini, Wikipedia, Flickr gibi kullanıcılarına içeriği açılama ve sınıflandırma olanağı sunan siteleri sıralayabiliriz. (Creeber, Martin,2009: 3)

Convergence Culture adlı çalışmasında Jenkins, ağın son durumunda iletişim ve içeriğin yöndeşmesinin, teknolojiye ziyade kültürle, özellikle katılımcı kültürle, ilgili olduğunu vurgular. Jenkins'e göre, web 2.0'ın belirleyici özellikleri etkileşimsel- çift yönlü iletişime açıklık ve bu iletişimin sohbet, iş birliği ve birlikte yaratım yoluyla ifade edilmesi olarak sıralanabilir. Web 2.0'ın olası kıldığı içeriğe katkıda bulunma ve diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunabilme, web'in çehresini önemli ölçüde değiştirmiş, kullanıcıları web içeriğinin pasif tüketicisi olmalarının ötesine taşıyarak, içeriğin yansıtılmasına katkıda bulunmaları mümkün olmuştur. (Jenkins, 2006: 243)

2010 yılından itibaren www'nin yeni bir safhasına tanık olunmaktadır: web 3.0 ya da anlamsal (semantik) ağ. Web 3.0 terimi, ağın veritabanına dönüşümünü içeren etkileşimi tanımlar ve makinelerin anlamı okumalarına olanak sağlayan teknolojileri içerir. Web 3.0'da web sitesi ya da web sayfası kavramları yok olur, veri sahiplenilmek üzere paylaşılır ve aynı verinin farklı görüntüleri sunulur. Buna verilebilecek bir örnek, akıllı telefonlardaki programlardır. (U. Naik, D. Shivalingaliah, 2008)

Aşkın ağ, (transcendent web) olarak da isimlendirilen web 3.0 dört ana unsur içermektedir:

Sosyal Ağ: Daha güçlü arama, lokasyon, öneriler ve benzeri hizmetler sunarak sosyal ağ bağlantılığın olanaklarını zenginleştirmektedir.

Semantik (anlamsal) Ağ: Ağ'ın tüm veri ve bilgisini çok daha yakından bağlayarak içeriksel temelli aramayı olası kılmaktadır.

Şeylerin İnterneti (Internet of things): Ağ bağlantılı makineleri birbirleriyle ve insanlarla iletişim kurarak lokasyonları ve durumları hakkında zengin bir veri akışı sağlamaktadır.

Yapay Zeka: Yapay zeka aracılığıyla tüm bilgiler bir araya getirilip analiz edilerek daha ileri seviyede araştırma yapılmasına ve bilgi filtrelenmesine olanak sağlanmaktadır. (Acker, Sabbagh, Rahbani, Karam, 2011)

Tüm bu özellikleriyle web 3.0, aramaların çok daha hızlanmasına, kullanıcılarla ilgili büyük miktarda bilgi toplanıp paylaşılmasına, kullanıcıların kişisel ağ deneyimi yaşayabilmelerine ve halen kullanımda olan birçok hizmetin otomatikleşmesine olanak sağlar. Ayrıca *C jenerasyonu* (generation c) olarak bilinen her zaman bağlı, her zaman iletişimde bulunan dijital ırkların yükselmesine de katkıda bulunur.

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerin etkisiyle toplumsal yaşam da değişime uğramıştır. İletişim, yaşamın her alanını biçimlendirir ve teknolojik gelişmeler kitleleri yönlendirir (Aydoğan, 2013: 219). Toplumsal açıdan ele alındığında *analog ya da eski medya*, *modernizm* ile bağdaştırılırken, *yeni medya* postmodern toplumun ürünü olarak kabul edilir. Endüstri Devrimi sürecinde meydana gelen değişimlere toplumun verdiği tepki olarak tanımlanan modernizm, gelişimin ancak bilimsel yoldan olabileceğine inanarak, modernliğin insan yaşamını olumlu etkileyeceğine inanmaktaydı. Ancak XX. yüzyıl başlarında bilim ve endüstrileşmenin insan hayatı üzerindeki olumsuz etkilerine tanık olan modernizm, teknolojiyi bir yandan kutsarken bir yandan da lanetledi. Aynı zamanda başta Frankfurt Okulu teorisyenleri olmak üzere tüm modernistler yalnızca yüksek sanatın sosyal ve estetik eleştireliliğe sahip olabileceğini savunarak popüler kültüre karşı düşmanca bir tavır takındılar. Kitle kültürü ve yüksek sanat arasındaki bu gerilim, XX. yüzyıl boyunca medyanın gelişmelerine tepki olarak varlığını sürdürmüştür (Creeber, Martin, 2009: 14).

Modernizm, endüstri devriminin erken safhaları ile ilişkilendirilirken postmodernizm, daha çok endüstri devrimi ve sonrası gelişmeler ile bağdaşır. Post-endüstriyel ekonomide üretim temelli ekonomiden, hizmet temelli ekonomiye geçiş gözlemlenir. Bu toplumun belirgin özellikleri arasında yeni bilgi teknolojilerinin yükselişi, finansal pazarların küreselleşmesi, hizmet çalışanlarının ve beyaz yakalı iş gücünün artması, ağır sanayinin inişe geçmesi sayılabilir. (Bell, 1976) Sonuç olarak, post endüstriyel toplum, modernizmin endüstriyel içeriğinin belirlediği kültür ve politiklardan farklı kültür ve politikalar üretmiştir. Bu kültürel değişimler, iş ve üretimin tüketim ve boş zaman kavramlarıyla yer değiştirdiği, herşeyin meta odaklı olduğu, teknolojinin deneyimle birlikte anlam kazandığı, kültürel küreye “tüketici

kültürü”nün egemen olduğu, pazarın günlük yaşamımızın yapısını belirlediği tüketim toplumunun kaçınılmaz sonuçlarıdır. (Creeber, Martin, 2009: 15)

Post endüstriyel toplumdaki değişimler, Frankfurt Okulu’nun medyaya karşı beslediği kültürel karamsarlıktan sapma yaratmıştır ve bu sapmanın ilk işaretleri McLuhan’ın çalışmalarında gözlemlenmiştir. McLuhan medyanın izlerkitle üzerindeki olumsuz etkileri açısından modernist endişelerin çoğunu paylaşırsa da, çalışmalarında modernist görüşte rastlanmayan, medyaya karşı bir coşku ve heyecan gözlemlenir. Yazım biçimi bile medyanın parçalara ayrılmış mesajlarını çağırıştırır. Buna örnek olarak McLuhan’ın ünlü *araç mesajdır* aforizmasını vermek yerinde olacaktır. Hatta www ve çok kanallı televizyonlardan 30 yıl önce McLuhan “sörf yapmak” terimini dokümanlar üzerinde çok yönlü ve hızlı araştırma anlamında kullanmıştır (Creeber, Martin, 2009: 15). Levinson’un *Digital McLuhan* adlı eserinde belirttiği gibi McLuhan’ın çalışmalarının çoğu yeni medyanın izleyici etkileşimini zenginleştirme gücünü ön görmüştür. (Levinson, 1999: 65-79)

Medyanın ve izlerkitlenin algılamasındaki değişimler daha sonraları post-yapısalcılar tarafından incelenmiştir. Yapısalcılar genellikle bir medya metnindeki örtülü ideolojik anlamı açığa çıkarmaya çalışırken, post yapısalcılar metinlerin “polisemik” yani çoklu anlamını taşıyabileceğini öne sürmüşlerdir (Fiske, 1998: 62-83). Post yapısalcı kuramın medya araştırmalarına katkısı, metnin üreticisi tarafından nasıl kodlandığından ziyade, alıcılar tarafından nasıl kod açımı yapıldığını vurgulamasıdır (Hall, 1973). Bunun sonucunda izlerkitle pasif bir izleyici olmaktan çıkıp anlam üretiminde aktif katılımcıya dönüşmüş ve “etkileşim” yeni medyanın belirleyici özelliği olarak önem kazanmıştır.

3.1.3. Dijitallik Olgusu ve Dijital Devrim

Çalışmada daha önce de yer verildiği gibi Manovich yeni medyayı “analog medya”nın dijital temsile dönüşmüş hali olarak tanımlar. Dijitallik ise “*kesintisiz verinin, sayısal temsile dönüştürülmesidir*”. Manovich’e göre dijitalleştirme iki safhadan oluşur: ilk olarak veri örneklenir ve bu örnekleme sonucunda kesintisiz, sürekli veri, belirli birimlere bölünmüş kesintili veriye dönüşür. İkinci safhada ise her örnek tanımlanmış bir aralıktaki sayısal değerlerle eşleştirilerek nicelleştirilir (Manovich, 2001: 28). Charlie Gere ise *Digital Culture* adlı çalışmasında dijitalliği, “*kesintili öğeler biçimindeki veriler*” olarak tanımlar ve dijitallik kelimesinin elektronik

dijital ikincil (binary) bilgisayarlarla eş anlamlı hale dönüştüğünü iddia eder. Bir bakıma, “dijital teknoloji” ve “bilgisayar teknolojisi” birbirinin yerine kullanılmaktadır. Bilgisayarlar veriyi sıfır ve birlerden oluşan ikincil sistemde işleyip sakladıklarından dijital sıfatı taşırlar (Gere, 2006: 15). Bu bağlamda dijital kavramı, yalnızca kesintili veriyi ve bu verileri kullanan makineleri tanımlamanın çok ötesinde anlamlar kazanır. Dijitallik olgusu, tüm sanal simulakralar, eş zamanlı iletişim, çevremizi saran medya ve küresel bağlanabilirlik gibi çağdaş deneyimlerimizin tümünü kapsar. Sanal gerçeklik, dijital efektler, dijital sinema, dijital televizyon, elektronik müzik, bilgisayar oyunları, multimedya, internet, world wide web, dijital telefonlar, kablosuz uygulamalar (wap) gibi dijital teknolojinin tüm yaşamımızı sarmasına karşı kültürel ve sanatsal tepki olarak ortaya çıkan cyberpunk romanlar ve filmler, techno ve post-pop müzik, net art gibi biçimleri de içine alır. Diğer bir deyişle, tüm yeni medya deneyimleri ve uygulamaları dijitaldir ve tüm dijitallik içeren uygulamalar “yeni medya”yı oluşturur. (Gere, 2006: 16)

Dijital Devrim, bilgisayar ve telekomünikasyon cihazları gibi dijital aletlerin maliyetlerindeki hızlı düşüş ve hızlarındaki önemli artışın etkilerini tanımlamak için kullanılan yeni bir terimdir (Creeber, Martin, 2009). Lev Manovich, *The Language of New Media* adlı çalışmasında “dijital devrim”i “yeni medya devrimi” olarak adlandırır ve şöyle belirtir:

“XIV. yüzyılda matbaa, XIX. yüzyılda fotoğrafın modern toplum ve kültürün gelişmesinde devrimsel etkisi olduğu gibi, bugün de yeni medya devriminin ortasındayız; bütün kültürün bilgisayar aracılı üretim, dağıtım ve iletişim biçimlerine dönüşmesi. Aslında matbaanın icadı kültürel iletişimin tek bir safhasını etkiledi, medyanın dağıtımı. Benzer şekilde fotoğraf tek tip kültürel iletişimi etkiledi, hareketsiz imgeler. Yeni medya ya da dijital medya devrimi ise iletişimin tüm safhalarını etkiler; kazanım, işleme, saklama ve dağıtım. Aynı zamanda tüm medya biçimleri de bu devrimden etkilenir; metinler, hareketli imgeler, hareketsiz imgeler, ses ve uzamsal yapılanmalar.” (Manovich, 2001: 19)

Dijital Devrim diye adlandırılan hareketin ilk kıvılcımları II. Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda savunma ve silah sistemlerinde gözlemlendi ve daha sonraları fen, mühendislik, klinik uygulamalar, elektronik nano teknoloji ve robotik alanlarına yayıldı. 1990'lara gelindiğinde yeni teknolojiler, endüstrileşmiş dünyada bilgi ve iletişim

süreçlerinin, iş uygulamalarının, üretimin, ticaretin ve günlük hayatın ana unsurunu oluşturdu. Sanat, estetik yaratıcılık ve kültür üzerindeki etkileri de en az diğer alanlarda olduğu kadar devrimseldi. (Dixon, 2007: 157)

Farklı kuramcılar “dijital devrim”i farklı isimlerle adlandırdılar. John Brockman 1995’de yazdığı *Third Culture (Üçüncü Kültür)* adlı eserinde sanat ve bilimin evliliğinden ortaya çıkan büyümlü sonuçları, teknolojik küreselleşmenin olumsuz etkilerini 3. *Kültürün doğuşu* olarak adlandırdı. Yeni Medya kuramcısı Mark Poster bu yeni çağı 2. *Medya Çağı* olarak adlandırırken, Sven Birketts yeni teknolojilerin “ikincil bir dünya” yarattığını iddia etti. Sandy Stone ise içinde bulunduğumuz dijital çağı *Sanal Çağ* olarak nitelendirdi. (Dixon, 2007: 158)

Yeni Medya Çağı, Dijital Çağ, 2. Medya Çağı ya da Sanal Çağ, nasıl adlandırılırsa adlandırılsın, dijital teknolojiler algılama biçimlerini değiştirmiştir ve kısa bir süre içinde gerçekleşen teknolojik ve toplumsal değişimler dijital kültürün oluşmasına neden olmuştur. Charlie Gere’in sözleriyle:

“Dijital teknolojilerin sunduğu yöndeşme ve birleşme, medya ve iletişimde önemli teknik gelişmelere neden oldu. Bilgisayarlar, tekno-bilimsel projelerin gereksinim duyduğu büyük miktarda verileri yöneten ve yönlendiren araçlar. Dijital teknoloji sayesinde bilim, medya ve sermayede gözlemlenen eş zamanlı gelişmeler herşeyin ivmeli bir hızla meydana geldiği bir ortam oluşturuyor”. (Gere, 2006: 14)

Uydu teknolojileri, dijital TV, dijital telefon bağlantıları ve internet aracılığıyla tüm yerküre üzerinde iletişimin gelişmesi daha önce hayal edilemeyen bir sıklık, hız ve kaliteyle insanlar ve olaylarla uluslararası boyutta bağlantı kurabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu da küreselleşmenin artışına, diğer bir deyişle ekonomik, politik, teknolojik ve sosyo kültürel güçlerin birleşerek dünya üzerindeki insanların bağlantıda olmalarına yol açmaktadır. Küreselleşme kavramı yeni olmasa da, sermayenin ve şirketlerin sınırları aşmaları, yeni medya ile birlikte daha önce görülmemiş bir hıza ulaşmıştır. Creeber ve Martin’e göre bu durum, beraberinde yaşadığımız dünyanın farklı bir algısını getirmiş; zaman, uzam ve kimlik kavramlarını değişime uğratarak Marshall McLuhan’ın *Küresel Köy* kavramının neredeyse gerçek olmasını sağlamıştır. (Creeber, Martin, 2009: 5)

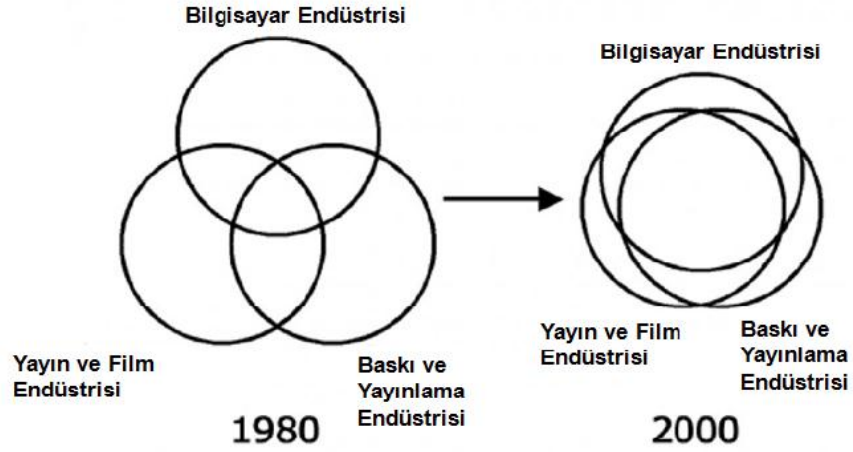
Bu görüşe paralel olarak bazı medya eleştirmenleri, küreselleşme eğilimi kültürel farklılıkların çoğaldığı bir dünya oluştururken, günümüz toplumlarında daha çok “katılımcı kültür”e tanık olunduğunu, izlerkitlelerin anlam yaratımına ve yayılmasına dahil edildiklerini, tekilden çoğula iletişim modelinden, çoğuldan çoğula iletişim modeline geçildiğini, bunun sonucunda da geleneksel iletişim modellerinin köklü değişime uğradığını iddia ederler. Örneğin, Mark Poster, *Second Media Age* adlı kitabında, dijital teknolojilerin olanaklı kıldığı “iletişim otoyolları” aracılığıyla bilginin çift yönlü akışının sağlandığı ve bunun iletişim ağlarının merkezsizleşmesine (ademimerkezleşmesine) yol açtığını iddia eder. Poster’a göre, iletişimin ademimerkezleşmesi, göndericileri alıcıya, üreticileri tüketiciye, yönetenleri yönetilene dönüştürerek, birinci medya çağının tüm anlayışını yerinden eder. (Poster,1996: 33) Gerçekleşen bu çift yönlü iletişimi Poster, “etkileşim” olarak isimlendirir.

Dijital devrimin küresel bir devrim olduğu varsayılsa da, araştırmalar gerçekte öyle olmadığını gösterir. Dijital sinyaller dünyanın her köşesini anında dolaşabilecek özelliğe sahip olsalar da, bu sinyallerin erişilmesi için büyük yatırımlar ve alt yapılar gerekir. Bu durum özellikle 3. Dünya ülkelerinin finansal gücünü aşar. Ayrıca internet kullanımı okuryazarlık oranıyla da doğru orantılıdır. İstatistikler en düşük okur- yazarlık oranına sahip olan Afrika’da internet kullanım oranının da en düşük olduğunu gösterir. Ayrıca, gerekli malzemeyi satın alabilme kapasitesinde de eşitsizlik gözlemlenir. Dünya nüfusunun yarısı geçimini günde iki dolardan az parayla sağlamak durumundadır ve %70’i hayatında hiç telefon kullanmamıştır. İstatistiklere göre, bilgisayar hala gelişmiş ülkelerde küçük bir yüzdeye hitap eden lüks bir cihaz durumundadır. Sonuç olarak “dijital devrim”i küresel bir devrim olarak nitelemek yanıltıcı bir yaklaşımdır. (Dixon, 2007: 158-159)

3.1.4. Dijitalleşmenin Medyaya Etkisi: Yöndeşme

Dijitallik olgusu basılı metin, konuşma, görsel- işitsel materyaller, ham veri gibi farklı iletişim biçimlerinin elektronik ikili (binary) sistem olarak ortak bir biçime dönüştürülmesini içerir ve bu dönüşüm, içinde bulunduğumuz yeni medya çağında sosyal ve kültürel alanda gözlemlediğimiz hızlı değişimlerin kökenini oluşturur. Yeni medya bir yandan haberleşmeden eğlenceye, boş zaman tüketiminden üretim biçimlerine farklı alanları birbirine yaklaştırırken, bir yandan da farklı iletişim imkanlarını tek bir medya üzerinden erişilir kılacak şekilde yöndeşmektedir.

Yöndeşme kelimesinin kökeni Latince’de iki varlığın bir araya gelmesi anlamına gelen *convere* kelimesine dayanır. Yöndeşme kavramını ilk tanımlayan medya araştırmacısı Ithiel de Sola Pool, terimi çeşitli medyanın birbirine olan bağıını açıklamak için kullanmıştır. Medya yöndeşmesinin, medya araştırmalarına ilk girişi 1979 yılında Nicolas Negroponte’nin geliştirdiği yöndeşme modeli ile olmuştur.



Şekil 3.1. Nicolas Negroponte’nin Yöndeşen Teknoloji Endüstrileri Modeli
(Negroponte, 1988)

Yöndeşme kavramının ilk tanımları, farklı linguistik kodların birleşimi aracılığıyla iletişimsel iletiler yaratılmasını vurgulamışlardır. Ancak bu tanımlar, yalnızca farklı teknolojilerin birleşmesi üzerinde durarak, yöndeşmenin farklı alanlar için taşıdığı olası anlamları göz ardı etmişlerdir. Diğer bir deyişle, bu tanımlar bir bakıma teknolojik belirlenimciliği yansıtmaktaydı. Bu görüşe göre *yöndeşme* ve *bütün sanat eseri* yani *gesamtkunstwerk* ya da *multimedya* kavramları büyük bir ölçüde eş anlamlılık taşımaktaydı. Bu görüşün ilk kuramcılarında De Sola Pool yöndeşmeyi medyalar arası sınırları bulanıklaştıran bir süreç olarak görmekteydi. Diğer bir deyişle, eskiden farklı yollarla sağlanan hizmetlerin tek bir araç tarafından taşınması anlamını ifade etmekteydi. Bu bağlamda Graham Golding ve Peter Murdock yöndeşmeyi şöyle tanımlar:

“Tüm iletişim biçimleri- metin, istatistiksel veri, sabit ve hareketli imgeler, müzik ve konuşma- sıfır ve birlerden oluşan aynı temel dijital vektörle kodlanıp, saklanıp, gönderilebiliyor. Sonuç, bugüne kadar farklı iletişim alanları olarak işlev gösteren

alanlar arasında sınırlar yok oluyor. Artık yöndeşme çağına giriyoruz". (Siapera, Veglis, 2012: 21)

Bu bakış açısından ele alındığında, yöndeşme sektörler arası geleneksel sınırların yok olmasına ve yeni uygulamaların ortaya çıkacağı medya platformlarının birleşmesine işaret eder. Önceleri fotoğraf, sinema, telefon, radyo ve TV gibi teknolojiler, analog sistemin kodlama ve iletim biçimlerine göre işlemektedirler. Bu durum, her iletişim aracının kendine özgü bir teknolojik alt yapı ve kurumsallaşmaya sahip olmasını gerektirmekteydi. Dijital yayıncılık ise, söz, müzik, yazılı metin, grafik, sabit ve hareketli resim gibi bütün bilgi biçimlerini bilgisayarın evrensel diline çevirmekte ve bu dilden tüm iletişim alt yapıları yararlanabilmektedir. Bu özellik, farklı medya biçimlerinin her tür bilgiyi taşımasını olası kılar. (Özen, Çelenk, 2006: 71)

Yöndeşme kavramının, teknolojilerin birleşmesi sonucu olarak tanımlanmasının ardından, bazı araştırmacılar bir adım daha ileri giderek, bu fenomenin tüm sistemi nasıl etkilediği üzerinde yoğunlaştılar. Bu araştırmalara göre, yöndeşme kavramını derinlemesine algılamak için yalnızca teknolojik açıdan değil, aynı zamanda medya üretimi ve tüketimi açısından da ele almak gerekir. Bu görüşe göre yöndeşme, farklı alanların birbirlerine bağlanarak birbirlerini etkilemesi sonucunda ortaya çıkar. Bu görüşü savunan ve yöndeşme olgusunu sosyoloji ve kültürel çalışmaları da içeren geniş bir açıdan ele alan kuramcılarının en önemlisi Henry Jenkins'dir.

3.1.4.1.Kültürel Bağlamda Medya Yöndeşmesi

Medya ve iletişim kuramlarına getirdiği farklı bakış açılarıyla önem kazanan Henry Jenkins, birçok kuramcı ve akademisyen tarafından, *XXI. yüzyılın McLuhan'ı* olarak nitelendirilir. Henry Jenkins'in özellikle *medya yöndeşmeleri* üzerine düşünceleri ve geliştirdiği kuramlar, çoklu kanallar ve taşınabilir bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde medyanın her yerde olduğu günümüzde büyük önem taşır.

Jenkins'e göre, medya yöndeşmesi kültürümüzü Rönesans kadar derinden etkilemek üzeredir. Bu konudaki düşüncesini Jenkins şöyle dile getirir:

"Tarihte Rönesans- Avrupa'nın hareketli harflerin icadına ve yayılmasına verdiği bir tepki olarak ortaya çıktı- Günümüzde çoklu medya yöndeşmeleri bizi dijital rönesansın eşiğine götürüyor; yaşamımızın tüm yönlerini etkileyecek değişiklikler dönemi. Rönesans, politik ve sosyal istikrarsızlık dönemi. Günümüzde, medya

yöndeşmesi üreticilerin, tüketicilerin ve eşik bekçilerinin amaçlarından dolayı sosyal, politik, ekonomik ve hukuki anlaşmazlıkları körükliyor. Bu çakışan güçler, bir yandan kültürel farklılıklara yol açarken, diğer yandan homojenleşme sağlıyor". (Jenkins, 2001: 93)

Jenkins'e göre yöndeşme, yalnızca çoklu medya fonksiyonlarını bir araya getiren teknolojik bir süreç değildir. Yöndeşme, tüketicilerin yeni bilgi aramak ve medya içerikleri arasında bağlantı kurmak için teşvik edildiklerinde ortaya çıkan kültürel değişimi temsil eder. Jenkins oluşan bu kültürü, "yöndeşme kültürü" olarak nitelendirir ve şöyle tanımlar:

"Yöndeşme kültürü, yeni ve eski medyanın çarpıştığı, alt kültürel hareketlerin medya şirketleriyle kesiştiği, medya üreticisi ile medya tüketicisinin güçlerinin beklenmedik bir şekilde etkileşime girdiği kültürdür". (Jenkins, 2006: 2)

Jenkins, medya yöndeşmesinin varılmak istenen bir son değil, bir süreç olduğunun üzerinde önemle durur ve günümüzde yöndeşme kültürünün içinde bulunduğumuzu iddia eder. Yeni medyanın eski medyanın yerini alacağı görüşüne karşı çıkan Jenkins, yöndeşme kültüründe eski ve yeni medyanın daha karmaşık bir biçimde etkileşeceğini öne sürer. Jenkins'e göre bir araç, bir kere ortaya çıktığında medya ekosisteminin bir parçası olmayı sürdürür. Diğer bir deyişle, medya hiçbir zaman ölmez. Ölen ya da yok olan, medya içeriğine erişmek için kullandığımız araçlardır. Jenkins'in sözleriyle:

"Medya, janrlar ve dağıtım teknolojileri arasındaki ayrıma açıklık getirmek gerekir. Kayıt edilmiş ses, araçtır; radyo tiyatrosu janrdır; Cd'ler, mp3 dosyaları ve kasetler dağıtım teknolojileridir. Janrlar ve dağıtım teknolojileri gelirler ve giderler, ancak medya daha karmaşık bilgi ve eğlence sisteminde varlığını sürdürür. Bir aracın içeriği değişebilir, izler kitlesi değişebilir, sosyal statüsü değişebilir ancak asla yok olmaz". (Jenkins, 2001: 93)

Kendisini öncülleyen kuramcıların yöndeşmeyi yalnızca teknolojik bir birleşme süreci olarak görmelerine karşın, Jenkins yöndeşmenin beş farklı süreç olarak algılanması gerektiğini savunur:

Teknolojik Yöndeşme: Teknolojik yöndeşme, medya içeriğinin dijitalleşmesinin sonucudur. Kelimeler, bilgiler, imgeler ve sesler dijital bilgiye dönüştüğünde aralarındaki ilişki genişler ve platformlar arası akışları mümkün olur (Jenkins, 2001: 93). Dijitalleşme, her biçimin kolayca herhangi birine dönüşümünü sağlarken tüm biçemlerin birleşen bilgi işleme ve tele iletişim araçları aracılığıyla kolayca saklanmasına, yönlendirilmesine ve dağıtılmasına olanak sağlar (Murdock ve Golding, 2002: 113).

Ekonomik Yöndeşme: Eğlence endüstrisinin yatay birleşmesi sonucu ortaya çıkar. Bu yöndeşmeyi tetikleyen medya sahipliği modellerinde de gözlemlenen değişimdir. Yeni medya holdingleri tüm eğlence endüstrisini kontrol etmeyi hedefler. Örnek olarak Warner Bros'un, film üretmenin yanı sıra bilgisayar oyunu, oyuncak, eğlence parkları, kitaplar, mecmualar ve çizgi romanlar üretmesi vermek mümkündür. (Jenkins, 2006: 16)

Sosyal ya da Organik Yöndeşme: Tüketicilerin yeni enformasyon ortamında dolaşım stratejilerinin sonucu oluşan yöndeşmedir. Örneğin, bir lise öğrencisi televizyonda basketbol maçı izlerken, müzik sisteminde müzik dinleyip, arkadaşına mail yazabilir. Öğrenci bu işlevleri yerine getirirken, farklı medyumlar kullanıyor olsa da, yöndeşme kafasının içinde gerçekleşmektedir. Jenkins'a göre yöndeşme, medya cihazları aracılığıyla meydana gelmez, tüketicilerin beyinlerinde diğerleri ile kurdukları sosyal etkileşim sonucunda oluşur. (Jenkins, 2006: 16)

Kültürel Yöndeşme: Çeşitli medya teknolojilerinin, endüstrilerin ve tüketicilerin kesiştiği noktada ortaya çıkan yeni yaratıcılık biçimleridir. Medya yöndeşmesi, insanlara içeriği arşivlemek, açıklamak, özelleştirmek ve yeniden dolaşıma koymak için araçlar sağlayarak yeni bir katılımcı halk kültürünü teşvik eder. Katılımcı kültürde, medya üreticileri ve tüketicileri birbirleriyle yeni kurallara göre etkileşen katılımcılara dönüşürler. Bu kültürde medya tüketicileri aktif, göçebe ve sosyal olarak birbirleriyle bağlantılı bir profil sergiler (Jenkins, 2006: 17). Dijital teknolojiler yalnızca medyanın üretim ve tüketim biçimlerini değiştirmekle kalmaz, aynı zamanda medya pazarına girebilmenin engellerini de ortadan kaldırır. Özellikle ağ, medya içeriğini kamusallaştırarak alt kültürel üretimler için önemli bir sergi alanı oluşturur. Ağ kullanımından önce de amatörler hikaye yazmakta, filmler yapmakta, müzik bestelemekte ancak bunları sergilemek için hiçbir mekan bulamamaktaydılar. Ağ,

alternatif medya üretimlerine daha fazla görünürlük sağladıkça web dolaşımına daha fazla amatör iş girdikçe, sonuç daha fazla halk kültürü tarzı yaratıcılığa dönüş olarak gözlemlenmiştir (Jenkins, 2012: 287).

Küresel Yöndeşme: Medya içeriğinin uluslararası dolaşımı sonucu ortaya çıkan kültürelleşmedir. Yöndeşme sonucu ortaya çıkan bu yeni biçimler, “küresel köy”ün vatandaşı olma deneyimini yansıtır. Jenkins küresel yöndeşmeye örnek olarak dünya müziği hareketi, asya popüler sinemasının küresel dolaşımının Hollywood eğlencesini şekillendirmesini gösterir. (Jenkins, 2001: 93)

Kısaca özetlemek gerekirse, medya yöndeşmesi yalnızca teknolojik bir değişim değildir ve belirli bir dağıtım mekanizmasına bağlı bir özellik değildir. Yöndeşme, araca özgü içerikten çoklu medya kanallarında akan içeriğe, iletişim sistemlerinin karşılıklı dayanışmasına, medya içeriğine erişmenin çoklu yollarına, ve yukarıdan aşağı işleyen medya şirketleri ile aşağıdan yukarı işleyen katılımcı kültürün karmaşıklaşan ilişkilerine olanak sağlayan değişimlere yol açan bir olgudur. İçinde bulunduğumuz yöndeşme kültüründe medya üreticileri ve tüketicileri etkileşim içindedir ve bunun sonucu olarak tüketiciler de medya içeriğinin oluşumuna katılarak kültürü yönlendirme sürecinin bir parçasına dönüşürler.

3.2. Medya- Teknoloji- Sanat İlişkisine Kuramsal Yaklaşımlar

İçinde bulunduğumuz “Yeni Medya” ya da “Dijital Çağ”da teknolojik alanda yaşanan hızlı gelişmeler, yaşamın tüm yönlerini etkilediği gibi bir iletişim aracı olarak sanatı da etkilemiştir. İnsanoğlu teknolojiyi tarih boyunca işlerini kolaylaştıran bir alet olarak kullanmıştır ve günümüzde de bu kullanım süregelmektedir. Ancak iletişim teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak teknoloji bir “araç” olarak da kullanıma girmiştir. Bir “araç” olarak teknoloji, anlam yüklüdür. Yalnızca günlük yaşamımızı etkilemekle kalmaz, aynı zamanda bilişselliğimizi de etkiler.

Bazı düşünürler teknolojik gelişmelerin içinde doğdukları çağın sosyal ve kültürel yaşamını tümüyle belirlediğini iddia ederken, diğerleri içinde bulunan çağın gereksinimlerinden doğan taleplerin yeni teknolojilerin doğmasına neden olduğunu iddia ederler. Sanat ise farklı dönemlerde yaşanan sosyal, kültürel ve politik ortamlara tepki olarak ortaya çıkar. Sanatçı tıpkı teknoloji gibi dönemin gerçekliğini açığa çıkarır.

Her yanımızın medya teknolojileri ile sarıldığı Yeni Medya Çağı’nda, özellikle sanatta, teknoloji bir yandan görünmez kılınmaya çalışılırken bir yandan da hiper-aracılı ortamlar yaratılarak varlığı kutsanmaktadır. Yeni Medya sanatında bilgisayar hem alet hem de araç olarak kullanılır. Varılmak istenen amaç, alet olarak kullanıldığında bilgisayarın görünmez kılınması, araç olarak kullanıldığında ise şeffaflık sağlanmasıdır. Diğer bir deyişle şeffaf medyum aracılığıyla anlamın alıcıya açık bir şekilde iletilmesi hedeflenilir.

Bu bölümde medya- teknoloji- sanat ilişkisine kuramsal açıdan yaklaşarak teknolojik belirlenimcilik, görünmez alet ve şeffaf medyum kavramları detaylı bir şekilde incelenecektir. Bu kavramların, tezin ana konusunu oluşturan “sanatta etkileşimsellik” ile yakından ilgili olduğu düşünüldüğünden burada yer almaları uygun görülmüştür.

3.2.1. Teknolojik Belirlenimcilik

Teknolojik Belirlenimcilik kavramı her ne kadar Marshall McLuhan ile özdeşleşmiş bir kavram olsa da, teknolojinin toplumları yönlendiren en büyük güç olduğu inancı, Endüstri Devrimi’nin başlangıcına kadar uzanır. XX. yüzyıl düşünürleri tarafından *Teknolojik Belirlenimcilik* olarak nitelendirilen bu inanç, teknolojik değişimlerin toplumların tarihsel süreçleri üzerinde diğer bütün etmenlerden daha etkili olduğunu savunur.

Teknolojik belirlenimcilik teorisi, bir toplumun teknolojisinin o toplumun sosyal yapısını ve kültürel değerlerini oluşturduğunu var sayar. Teknolojik belirlenimciliği savunanlar, bir toplumun ya da kültürün teknolojilerini biçimlendirdiği görüşüne karşı olarak, teknolojinin kullanımlarının teknolojinin kendi yapısıyla belirlendiğini, diğer bir deyişle biçimin kullanım fonksiyonlarını belirlediği görüşünü savunurlar.

XVIII. yüzyıl Aydınlanma Çağı düşünürlerinin teknolojinin özgürleştirici gücüne olan inançlarında teknolojik belirlenimciliğin izlerine rastlanır. Karl Marx’ın bazı sözleri ve açıklamaları teknolojik belirlenimciliği destekleyici niteliktedir.

“Rüzgar değirmeni size derebeylikle yönetilen bir toplum sunar; buharlı- değirmen ise kapitalist bir toplum.” (Marx, 1847: 48)

Marx’a göre üretim güçleri, diğer bir deyişle teknoloji, insanların toplumsal ilişkilerinin değişmesine ve bunun sonucunda toplumun değişmesine neden olur. Toplumsal ilişkiler üretim güçleri ile yakından ilişkilidir. Yeni üretim güçlerine sahip oldukça insanlar üretim biçimini değiştirir. Üretim biçiminin ya da hayatlarını kazanma biçiminin değişmesi tüm toplumsal ilişkileri değiştirir. (Marx, 1847: 49)

Adorno tarafından geliştirilip Horkheimer tarafından desteklenen, teknolojik belirlenimciliği eleştirel bir açıdan ele alan kültür endüstrisi kavramı, kültürün kitlesel üretimi ve kitlelere dayatılması görüşüyle biçimlendirilir (Güngör, 2011: 150) Adorno ve Horkheimer, *Aydınlanma’nın Diyalektiği* adlı çalışmalarında, teknolojinin hayatın her alanına yayılıp genişlemesinin, bir yandan totaliter yönetimlerin denetimlerini daha sıkılaştırılmasına yardım ettiğini, diğer yandan da kültür endüstrisinin etkinliğini arttırmasına imkan sağladığını iddia ederler. Kültür endüstrisinin etkisinin artmasıyla ortaya çıkan kitle bilinci, insanların eleştirel düşünebilme yeteneğini yok eder. Teknolojinin gelişmesiyle yaygınlaşan kültür endüstrisi, sanat ürünlerinin metaya dönüşmesine, hatta tümüyle pazarda değişim için üretilmelerine neden olur. (Jay, 2005: 313)

Herbert Marcuse ise geç kapitalist toplumun üretmek istediği şeyi, bu şeyi temin etme ve kendi gücünü yayma araçlarını kendisinde bulundurduğunu, böyle bir yapı içerisinde teknolojiyi, siyaseti ve kültürü birbirinden ayrı bir şekilde ifade etmenin olanaksız olduğunu savunur. Bir başka deyişle, siyaset ve kültür ayrılmaz bir bütündür. Marcuse’ye göre teknolojiye hızlı gelişmelerin neden olduğu *kitle kültürü* tek boyutlu insan yaratmıştır. (Marcuse, 1997: 40)

Teknolojik belirleyicilik tezinin öncü isimlerinden biri Harold Innis’dir. Innis’e göre toplumsal örgütlenmenin değişiminin kaynağı teknolojik gelişmelerdir. Innis toplumsal dönüşümün belirleyici unsurunun iletişim teknolojilerindeki gelişme olduğuna inanır. Yeni iletişim biçimleri egemen olmaya başladıkça, toplumun doğası bu gelişmeye uyum sağlamak için temelden değişime uğrar. Innis, *The Bias of Communucation* adlı kitabında şöyle belirtir:

“Bir aracın uzun süre kullanılması, iletilen bilginin karakterini belirler ve etkisi yaşamı güçleştiren bir uygarlık yaratır. Yeni kullanıma giren medyumun avantajları

öyle bir boyuta ulaşır ki, yeni bir uygarlığın yaratılmasına neden olur”. (Innis, 1964: 34)

Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse, Innis kullanılmakta olan iletişim araçlarının toplumsal örgütlenme biçimini çok güçlü bir şekilde etkilediğini ve yeni teknolojilerin eski düzenlerin ortadan kalkmasına neden olarak yeni toplumsal ve kültürel yapılanmalara neden olduğunu iddia eder.

Innis, iletişim teknolojilerinin, tarihteki büyük imparatorlukların var oluşlarını ve yıkımlarını etkilediklerini savunur. Innis’e göre iletişim araçlarının maddi biçimi (örneğin kil, taş, ya da papirüs) sosyal biçimlerin (örneğin imparatorlukların) kendilerini belirli coğrafik alanda yönetim ve ideoloji bazında yeniden üretmesi becerisiyle güçlü bir şekilde bağlıdır. (Innis’den aktaran Erdoğan ve Alemdar, 2005: 143)

Innis, iletişim araçlarının bilginin zaman ve uzamda yayılmasında önemli rol oynadığını bu nedenle kültürel yapıyı nasıl etkilediğini anlayabilmek için medyumun özelliklerini bilmemiz gerektiğini vurgular. Innis’e göre, bir medyum bilginin zamanda yayılmasına daha uygun olabilir, özellikle medyum ağır, dayanıklı ve taşımaya elverişli değilse, Innis bu medyayı “zaman yanlı” olarak nitelendirir. Diğer yandan medyum bilginin uzamda yayılmasına elverişli olabilir. Bu tür medya hafif ve kolay taşınabilir özelliğe sahiptir ve uzam yanlısı olarak nitelenir (Innis, 1964: 33). Buna göre çamur, taş gibi zamana direnç gösteren araçlar zaman yanlıdır. Bu araçlar bilgiyi içerdikleri iletiyi zaman içerisinde kuşaktan kuşağa aktarırlar ve geleneksel kültürün canlı kalmasını sağlarlar. Buna karşılık kağıt ve papirüs gibi dayanaksız araçlar içerisinde yer aldıkları zaman diliminde uzamsal hareketlilik göstererek uzamsal bütünlüğün sağlanmasına katkı yaparlar. Uzam yanlı araçlar imparatorlukların büyümesini sağlarken zaman yanlı araçlar geleneksel kültürün varlığını sürdürmesini sağlar (Innis’den aktaran Güngör, 2011: 152). Bu bağlamda yeni medya teknolojileri hem zaman hem de uzam yanlıdır. İletileri hem zaman içinde aktarırlar hem de iletişim ağları ile uzamsal bütünlük sağlarlar.

3.2.1.1. Marshall McLuhan ve Teknolojik Belirlenimcilik

Teknolojik belirlenimciliğe iletişim kuramı olarak şekil veren Marshall McLuhan’dır. Diğer tüm teknolojiler gibi, medya teknolojileri de toplumda bireylerin davranışlarını, düşüncelerini duygularını veya toplumun işleyiş biçimini şekillendirir.

McLuhan, Harold Innis'den farklı olarak iletişim teknolojilerinin kişilerin duyularını dönüştürücü belirleyiciliği üzerinde durur. (Alemdar ve Erdoğan, 2005: 145)

McLuhan, bir iletide içeriğin değil, iletiyi sağlayan aracın önemli olduğu tezini savunur ve bunu ünlü “araç mesajdır” aforizmasıyla ölümsüzleştirir. McLuhan’a göre insanların ilişkilerini, eylemlerini, edimlerini belirleyen ve biçimlendiren araçtır. Farklı iletişim araçları iletileri farklı şekilde biçimlendirirler ve buna bağlı olarak her aracın etkisi farklı olur. Etki farklılığı bir yandan aracın kendi niteliklerinden diğer yandan da aracın kullanım biçiminden kaynaklanır. McLuhan bir aracı özünde iyi ya da kötü olarak nitelemenin yanlış olduğunu, önemli olanın aracın kimler tarafından hangi amaçla nasıl kullanıldığı olduğunu vurgular. Bir başka deyişle belirleyici olan ileti değil, aracın kendisidir (McLuhan’dan aktaran Güngör, 2011: 157). McLuhan, *Understanding Media* adlı eserinde bu konudaki düşüncesini şöyle dile getirir:

“...örneğin otomasyonla bir takım işlerin ortadan kalktığı doğrudur. Bu otomasyonun olumsuz sonucudur. Olumlu yönü ise, otomasyonun insanlar için yeni roller yarattığı, işlerine ve insan ilişkilerine daha fazla önem vermelerine yol açtığıdır... Anlam ya da ileti makinede değil, insanın makine ile ne yaptığındadır.” (McLuhan, 1997:7)

McLuhan ayrıca, “bir araç ya da teknolojinin iletisi, insan ilişkilerine getirdiği değişikliklerdir” diye belirtir (McLuhan, 1997: 8). Başka bir deyişle, herhangi bir araç içindeki en önemli ileti, bu aracın yaşamlarımız üzerinde nasıl etkileri olduğudur (Laughley, 2010: 26). İletişim kuramcısı Neil Postman, *Televizyon Öldüren Eğlence* adlı çalışmasında kültürün her iletişim aracıyla birlikte yeni baştan yaratıldığını, her aracın düşünceye, ifadeye ve duyarlılığa yeni bir yönelim kazandırarak farklı söylem tarzı yarattığını iddia eder. Postman’e göre, McLuhan’ın *araç mesajdır* aforizmasının anlamı budur. Ancak Postman McLuhan’ın aforizmasında bir uyarılama yaparak “mesaj” kelimesi yerine “metafor” kelimesinin kullanımının daha doğru olacağını savunur. Postman’a göre mesaj dünyayla ilgili somut açıklamaları yansıtmaz:

“Bizim medya biçimlerimiz, daha çok özel gerçeklik tanımlarını yerleştirmeye yarayan anlaşılması zor, ama güçlü içermeleriyle etkili olan metaforlara benzerler... Medya metaforlarımız dünyayı bizim adımıza sınıflandırır, bir sıraya sokar, bir çerçeveye

çizer, genişletir, renklendirir ve dünyanın görünümüne ilişkin savlar ortaya atarlar.” Kısacası Postman’a göre, “araç metafordur”. (Postman, 2012: 19)

McLuhan’ın teknolojik belirlenimcilik tezini ortaya koyan diğer bir kavram da *Küresel Köy* kavramıdır. *Gutenberg Galaksisi* adlı kitabında McLuhan, matbaayı dünyanın geçirdiği değişim sürecinin temeli olarak görür. Matbaanın kullanıma girmesiyle ve ardından başlayan sanayileşme süreciyle birlikte dünya içe doğru patlama göstermiş, büzüşmüş, küçülmüş ve eski köy kültürüne doğru yönelmiştir (McLuhan’dan aktaran Güngör, 2011: 156). McLuhan’a göre, matbaa ile birlikte gelişen kitabın bir örnekliliği ve yinelenebilirliği, modern pazarları, okur- yazarlığı ve sanayinin ayrılmaz parçası olan fiyat sistemini de yaratmıştır (McLuhan, 2001: 231). Milliyetçilik akımlarının Avrupa’da XVII. yüzyılda doğup gelişmeye başlamasının temel nedeni de McLuhan’a göre matbaadır. Ancak telgraf ve radyo gibi iletişim araçlarının gelişmesiyle kabile toplumuna doğru bir geri dönüş başlamıştır. McLuhan şöyle belirtir:

“...Ama telgraf ve radyodan bu yana, yerküre uzaysal olarak büzüşerek tek bir küçük köye dönüşmüştür. Kabilecilik elektromanyetik keşiften bu yana, bizim tek kaynağımızdır”. (McLuhan, 2001: 307)

McLuhan’ın küresel köyü, yaşamın teknolojiyle biçimlendirildiği, bütün işlerin dijital teknolojiyle örgütlendiği, tüm dünyayla internet aracılığıyla iletişim kurabildiği, yüz yüze ilişkilerin yok olmaya yüz tuttuğu bir köydür. (Güngör, 2011: 156)

Teknolojideki, özellikle iletişim teknolojilerindeki gelişmeler toplumsal yaşamın her yönünü değişime uğrattığı gibi sanatın da değişimine neden olur. Çalışmanın İkinci Bölümü’nde detaylı şekilde yer verildiği üzere, iletişim teknolojileri ve sanatın gelişim süreçleri paralellik gösterir. Diğer bir deyişle kullanıma sunulan iletişim teknolojilerinin neredeyse tümü yeni sanat biçimlerinin oluşmasına neden olmuştur. Frankfurt Okulu düşünürlerinden Walter Benjamin, özellikle fotoğraf ve film gibi mekanik ve teknolojik araçların sanatın doğasını tümüyle değiştirdiğini iddia eder. Benjamin’e göre, bu değişikliğin temel nedeni yeniden üretilebilirliktir. Matbaa ile olanaklı kılınan, bir sanat yapının yüzlerce kopyasının yapılması sanatı belli bir sınıfın tekelinden çıkartarak geniş toplum kesimlerine ulaşmasını sağlamıştır. Benjamin, bu durumun sanatın içinde barındırdığı demokratikleşme duygusunu topluma yaymaya yardımcı olacağını savunur. Sanatın belli sınıfların elinden çıkmasıyla toplumda eşitlik duygusu da yaygınlaşacaktır.

Diğer yandan Benjamin, teknik yeniden üretim aracılığıyla sanat eserinin biricikliğini, tarihsel olan var oluşunu yitirmekte olduğunu, halesini kaybettiğini iddia eder. Halenin ortadan kalkmasıyla sanat eseri eleştirel niteliğini de yitirmektedir. (Benjamin'den aktaran Dellaloğlu, 2003: 56)

İletişim teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak gelişen sanat, tıpkı teknoloji gibi toplumları da değişime uğratar. Frankfurt Okulu düşünürlerine göre sanat özerk olduğu sürece içinde bulunduğu topluma muhalif durumdadır. Diğer bir deyişle sanat toplumun toplumsal antitezidir. Sanat, insanlığın bugünkü toplumun ötesindeki “diğer” toplum için duyduğu özlemin varlığını koruyabileceği son sığınaktır. (Dellaloğlu, 2003: 51)

Marshall McLuhan da sanatla ilgili Frankfurt Okulu düşünürlerine paralel bir görüş sergileyerek elektrik teknolojisinin yarattığı yaşam biçimlerini ve yapıları biçimlendirme, analiz etme ve anlamada sanatçının gerekliliğini vurgular. McLuhan’a göre bedenimizin uzantıları olan yeni medya teknolojileri tüm yaşamsal sistemi etkiler. Radyonun etkisi işitsel, fotoğrafın etkisi görseldir ve her yenilik duyular arasındaki oranı değiştirir. Hiçbir toplum yeni uzantılarına ya da teknolojilerine önceden bağışıklık geliştirerek kendi etkilerine hazırlayabilecek yeterli güce sahip değildir. McLuhan günümüzde bu bağışıklığı sanatın sağlayabileceğine inanır. McLuhan, sanatçının kültürel ve teknolojik meydan okumaların mesajını değişim etkisi başlamadan yıllar önce aldığını ve oluşacak değişime karşı modeller oluşturduğunu belirtir. McLuhan şöyle devam eder:

“Sanatçının her çağın yeni teknolojisinin etkisinden kaçınması ve bütün bir farkındalıkla bu zorbalığı etkisiz kılması çok eskilere dayanır. Yani zorbalıktan kaçınamayan kurbanların sanatçıya olan ihtiyacı idrak etmemeleri de o derece eskidir. Sanatçı eylemlerinin ve yeni bilginin altındaki anlamı yaşadığı dönemde kavrayabilen kişidir. Sanatçı, bütüncül farkındalık taşıyan kişidir.” (McLuhan, 1997: 65)

McLuhan, sanatçının teknolojinin olumsuzluklarıyla nasıl başedebileceğimiz konusunda bize yol göstereceğini savunur. Özetlemek gerekirse bir toplumun teknolojisi, o toplumun sosyal yapısını ve kültürel değerlerini oluşturduğu gibi sanatını da etkiler. Yeni teknolojiler yeni sanat biçimlerinin oluşmasına neden olurlar. Ancak toplumu teknolojinin olumsuz etkilerinden koruyacak olan da o toplumun sanatıdır.

Teknolojik belirlenimcilik, çalışmada daha önce de belirtildiği gibi, teknolojik gelişmelerin toplumların sosyal ve kültürel yapılarını belirlediği tezini savunur. Ancak bazı düşünürler bu görüşe karşı çıkarak teknolojinin toplumun yapısını belirlemediğini, toplumun yaşadığı değişimlerden dolayı varlığını sürdürebilmek için yeni teknolojilere gereksinim duyduğunu iddia ederler.

Teknolojik belirlenimciliğe karşı çıkan düşünürlerin başında Raymond Williams gelir. Raymond Williams, *Televizyon: Teknoloji ve Kültürel Biçim* adlı çalışmasında genişlemiş, mobil ve karmaşık yeni tip toplumlarla modern iletişim teknolojilerinin gelişmesi arasında etkin bir ilişki bulunduğunu iddia eder Williams'a göre, iletişim teknolojilerindeki birinci safha gelişmelerin temel dürtüsü genişlemiş askeri ve ticari işlemlerdeki iletişim ve kontrol sorunlarıydı. Bu etkiler mesafelerin uzaması gibi doğrudan ya da ulaşım teknolojilerindeki gelişmeler gibi dolaylı olabiliyordu (Williams, 2003: 12).

Teknolojik belirlenimcilik görüşünü savunanlar, matbaanın toplum üzerinde ne gibi etkileri olduğu üzerine yoğunlaşırken, Williams o dönemde toplumun içinde bulunduğu durumu inceleyerek matbaanın icadına neden olan sosyal ve toplumsal etkiler üzerinde durur. Williams'a göre, matbaanın icadı genişlemiş sosyal, ekonomik, politik bir sisteme ve bu sistemin kendi içindeki krize tepkinin göstergesiydi. Politik gücün merkezileşmesi, mesajların resmi kanallar dışında akması gereğini doğurdu. Emirlerin ve ideolojinin iletilmesi için mevcut iletişim sistemleri yeterliydi, ancak haberlerin iletilmesi için yeni bir sisteme ihtiyaç vardı. Bu ihtiyaç, basının yalnızca bir iletişim sistemi olarak değil aynı zamanda bir sosyal kurum olarak önem kazanmasını sağladı. (Williams, 2003: 13)

Williams, basındaki gelişmenin fotoğraf ve hareketli imgeler için de geçerli olduğunu iddia eder. Williams'a göre portrenin bir uzantısı olan fotoğraf hatırlamak ve kayıt etmek amacı güder. Ancak, toplumun büyük bir devinim içinde olduğu, iç ve dış göçlerin aileleri ayırdığı bir dönemde fotoğraf farklı zaman ve uzamlar arasında kişisel bağlantılar kurma biçimi olarak önem kazandı. Daha sonra eylemin doğasını gözlemleme ve inceleme aracı olarak hareketli imgeler oluşturuldu. Kısacası yeni toplumun ve yeni yaşam biçiminin çeşitli ihtiyaçları, yeni iletişim araçları tarafından karşılandı: politik ve ekonomik bilgi için matbaa; toplumsal yaşam, aile yaşamı ve kişisel yaşam için fotoğraf; merak ve eğlence için hareketli film. (Williams, 2003: 15)

Raymond Williams'ın teknolojik belirlenimcilik karşıtı tezini sanat bağlamında ele alırsak, çoğu sanat akımının toplumun gerçekliğine, düzenine tepki olarak ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Toplumdaki hızlı değişmelere paralel olarak sanatçılar yeni dışa vurum biçimleri ararlar ve bu da yeni sanat biçimlerinin oluşumuna yol açar. Örneğin, sanatta modernizm akımı, modern çağın getirdiği kitlesel göçler, sosyal bağların kopması, laikleşme, metalaşma, şehirleşme gibi değişimlere tepki olarak ortaya çıkmış, sanatçılar klasik ifade biçimlerinden uzaklaşıp değişen zaman ve uzam kavramını daha iyi dışa vuran ifade biçimleri arayışına girmişlerdir. Bu arayış, sanatta kendini esprisiyonizm, kübizm, dadaizm, sürrealizm akımları şeklinde göstermiştir. (Berghaus, 2015: 14)

3.2.2. Heidegger ve Görünmezlik Kavramı

“Sanat görüneni yeniden üretmez; görünmezi görünür kılar”.

Paul Klee

Dijital teknolojilerin tüm günlük yaşamımızı kuşattığı, adeta yaşamımızın tüm kontrolünü eline aldığı Yeni Medya Çağı'nda, bir yandan teknolojinin sağladığı olanakları kutsarken diğer yandan teknolojinin “görünmezliği” hedeflenir. Tıpkı yazılı kelimeler, kağıt ve elektrik gibi, günlük yaşamımızın birer parçası olan teknolojilerin bilişsel dikkatimizden yok olarak geri çekilmeleri gibi, günümüzde de dijital teknolojinin geri çekilmesi arzu edilir.

Son yıllarda teknolojiyi “görünmez kılma” çalışmaları ivme kazanırken bazı araştırmacılar bilgi-işlemeyi çevreye gömerek, insan-makine ilişkisini daha az belirgin, daha az fark edilen, daha görünmez bir hale dönüştürmeye çabalarlar. Diğerleri ise teknolojiyi metaforik olarak görünmez kılmayı, kavramsal arka planda yavaş yavaş kaybolmasını sağlamayı ve aletlerle değil aletler aracılığıyla iş yapmayı hedeflerler.

Mark Weiser'a göre, “görünmez teknoloji öylesine iyi yerleştirilmiş, öylesine doğal ki düşünmeden kullanmaktayız”. Satyanarayanan ise görünmezliği “bilgisayar teknolojilerinin kullanıcının bilişselliğinden tümüyle yok olması” olarak tanımlar. Donald Norman ise bilgisayarın bir alt yapı olduğunu ve altyapıların görünmez olmaları

gerektiğini savunarak arzu edilenin, bilgisayarın görünmezleştigi, insancıl bir teknoloji olduğunu iddia eder. (Heer ve Khooshabeh, 2004: 9)

Aletlerin görünmezliğı düşüncesi farklı biçimlerde birçok düşünür tarafından ortaya atılmıştır. “Görünmezlik” kavramı, insanların oluşturduğu fenomenolojik bir kavramdır ve Martin Heidegger’in *Varlık ve Zaman* adlı çalışması kadar eskilere dayanır. Heidegger’in alet kavramı teknolojiyi bilişsel ve maddi olmayan bir çerçevede tanımlar. Alet kullanımının deneyim yoluyla algılanması, nesne yönelmeli bir teknoloji ontolojisi sunar. Brigitta Zics, *Transperancy, Cognition and Interactivity* başlıklı doktora çalışmasında bu kavramı *görünmez alet* olarak isimlendirir. Zics’e göre görünmez alet, arayüz ile kullanıcı arasındaki etkileşimin bilişsel bir süreç olduğunun göstergesidir. (Zics, 2008: 70)

3.2.2.1. Heidegger’in Görünmez Alet Kavramı

Edmund Husserl’in öğrencisi olan ve onun fikirlerinden büyük ölçüde etkilenen Heidegger, bilimin oluşturduğu biçimsel mekanik anlayışı olumsuzlayarak öznel deneyime dayanan felsefi bir yaklaşım benimsemiştir. Diğer bir deyişle Heidegger, teknoloji felsefesi üzerine düşünceler üreten ilk ve en önemli düşünürdür. Heidegger’in alet kavramını tam olarak anlayabilmek için, ilk önce “varlık”ın anlamının sorgulanması gerekir. Heidegger’in felsefesinin merkezinde *Dasein* (orada-varlık) kavramı bulunur. Heidegger’e göre *Dasein* insanın özünü oluşturur ve “dünyada varoluş” anlamına gelir, ancak *Dasein*, diğer varlıklar gibi kendini fiziksel dünya içinde nesnel görünüşler olarak ortaya koymaz (Heidegger’den aktaran Çücen, 2012: 62). Bu anlamda varlığın özü de görünmezdir. Dünya içinde var olmanın doğasında dünya ile kurduğumuz ilişki yatar. *Dasein*’in dünyayla karşılaşmasının bir yolu, amaçlarına ulaşmak için ne bulursa kullanmasıdır. Heidegger bunları alet olarak adlandırır (Heidegger’den aktaran Dourish, 2001:109). Heidegger’e göre birşeyi kullanmak ve bir şey hakkında düşünmek, zihnin farklı iki etkinliğidir. *Dasein* dünyaya kullanımdaki nesneler olarak bakar ve dünya ile ilişki içindedir. (Heidegger’den aktaran Çücen, 2012: 64)

Heidegger’a göre bir insanın bir alet hakkında ne düşündüğü ile onunla ne yaptığı arasında fark vardır. Aleti kullanırken, alet görünmezleşir ve kullanıcının uzantısına dönüşür. Aletin nesnel varlığını yalnızca kırıldığında fark ederiz. Bu bağlamda Zics’in *görünmez alet* kavramı, teknolojinin fiziksel özelliklerine değil, maddi olmayan, deneyim temelli bir yaklaşıma dayanmaktadır.

Heidegger, dünya içinde varlıkların, *önümüzde hazır varlıklar* (vorhandasein) ve *el altında olan varlıklar* (zuhandasein) olarak yorumlanabileceğini belirtir. Örneğin bir çekiç, fiziksel nesne olarak ele alındığında önümüzde hazır varlıktır. Ancak çekiç, çekiçleme işlevi ile kavranıldığında fiziksel bir nesne olmaktan çıkar ve kullanımla birlikte ortaya çıkan, ilgi duyulan bir nesneye dönüşür (Heidegger'den aktaran Çüçen, 2012: 65). Kullanıcı, aletin işlevine odaklandıkça teknoloji görünmezleşir. Heidegger aletin bu durumunu *el altında olan* olarak isimlendirir, çünkü kullanıcının deneyimiyle alet adeta bedenle bütünleşir. Heidegger bu fenomeni şöyle tanımlar:

“Çekiç nesnesine ne kadar az gözüümüzü dikip bakarsak, çekiç nesnesi ne kadar çok el ile kavranarak kullanılırsa, onunla olan ilişki o kadar asli biçimde kurulur, çekiçle o ne ise öyle ve sınırsız olarak karşılaşılır. Öte yandan çekiçle vurmak, çekicinin spesifik elverişliliğini keşfeder... Nesnenin şu ve bu tabiat özelliklerine sahip görünümümü, pür dikkat, onu sadece seyrederek, el altında olanı keşfetmek mümkün değildir. Nesnelere yönelen salt “teorik” seyredici bakış, el altında olanları anlamaktan yoksundur.” (Heidegger'den aktaran Çüçen, 2012: 71-72)

Heidegger'e göre bir gereci kullanırken onun bir gereç olarak niteliklerinin farkında olmayız. Kendimizi çalışmaya o kadar kaptırırız ki gereç bir anlamda geri çekilir. Gerecin farkına varmamız, ancak gereç bozulduğunda ya da kullanılmaz hale geldiğinde mümkün olur. Bu durumda gereç, el- altında olmayan olur ve sadece bir şey olarak orada öylece durur. (Heidegger'den aktaran Bolt, 2013: 103)

Heidegger'in nesne yönelimli ontolojisini teknolojiye uygulayan Paul Dourish görünmez alet aracılığıyla etkileşimi şöyle tanımlar:

“Bilgisayarda fare aracılığıyla bir eylem yaptığımızda fare elimizin uzantısına dönüşür. Menüler açarız, nesneler seçeriz ancak farenin varlığının farkında bile olmayız. Heidegger'in deyimiyle fare “el altında olan” konumundadır. Bazen fare takılır ve hareket ettiremeyiz. Bu durumda farenin eylemimize aracı olduğunun farkına varırız çünkü eylem kesintiye uğramıştır. Farenin konumunu düzeltirken dikkatimizi onun üzerine odaklarız ve eylemin nesnesi olduğunu fark ettiğimiz anda fare el altında olmayana dönüşür”.

Heidegger'e göre *el altında olan* görüntüden çekilir. Diğer bir deyişle, *el altında olana* dönüşen teknolojiyle işlem gördüğümüzde, teknoloji görünmez olur ve biz işin performansına odaklanırsınız. (Heidegger'den aktaran Dourish, 2001;109)

Maurice Merleau-Ponty, *Algılamanın Fenomenolojisi* adlı çalışmasında, Heidegger'in görünmez alet kavramına farklı bir açıdan yaklaşarak beden- dünya bağıntısı üzerinde durur. Merleau-Ponty'e göre, beden dünya bağıntısı teknolojiye farklı bir rol yükler. Yaşayan ya da sanal bedenler, insan yapımı aletler aracılığıyla uzatılabilirler. Algısal uzantı, bedenin ya da onu çevreleyen derinin sınırlamalarına bağlı değildir. Merleau-Ponty bu düşüncesini açıklığa kavuşturmak için değnek yardımıyla yürüyen kör bir adamı örnek verir:

“Kör adamın değneği onun için bir nesne olmaktan çıkmıştır ve artık yalnızca bir değnek olarak algılanmaz; duyusallık amacına hizmet etmektedir ve görme duyusuna paralel bir hizmet sunar. Değneğe tam olarak hakim olmak adamın hareket imkanını genişletir. Değnek artık kör adam tarafından algılanan bir nesne değil, onun algılamasına yardımcı olan bir alettir. Bedenin bir uzantısıdır.” (Merleau Ponty'den aktaran Ihde, 1990: 40)

Merleau-Ponty'nin bu analizi Heidegger'in çekiç örneğini tamamlar. Bu örnekte bir teknoloji aracılığıyla uzaktan algılama söz konusudur. Heidegger'in çekiç örneğinde aletin geri çekilip görünmez olmasına karşın, Merleau Ponty'nin değnek örneğinde bu geri çekilme yoluyla dünyaya erişilir. Teknoloji aracılı sanat edimlerinde de hem aletin geri çekilmesi hem de bedenin sınırlarının genişletilerek dünyaya daha çok erişilmesi arzulanır.

Merleau Ponty, *The Visible and The Invisible* adlı çalışmasında görünmezliğin, görünürlüğün tersi olmadığını, görünenin derinliği olduğunu iddia eder. Diğer bir deyişle Merleau Ponty'e göre görünmeyen, görünen için temel kaynak oluşturur. Merleau Ponty bu konudaki düşüncelerini şöyle dile getirir:

“Anlam görünmez olandır, ancak görünmeyen, görünenin karşıtı değildir: Görünenin kendi içinde görünmeyen bir içsel çerçeve mevcuttur ve görünmeyen görünenin gizli karşılığıdır, yalnızca onun içinde ortaya çıkar. Kişi onu orada göremez ve görmek için yapılan her çaba onu daha çok görünmez kılar, ancak o görünenin içine kaydedilmiştir.” (Ponty, 1968: 271)

Heidegger'in görünmez aletinin diğer bir uygulaması da görünmez gereçlerde gözlemlenir. Burada görünmez kavramıyla kastedilen bilişsel görünmezliktir. Bu kavram teknolojiye uygulandığında, teknoloji her zaman deneyimde görünmezlik sağlamadığı gibi görünmez olmayan arayüzlerin bilişsel görünmezlik sağlayabileceği de dikkate alınmalıdır. Mark Weiser, *“Computer For The 21th Century”* isimli makalesinde, fiziksel görünmezliğin izleyiciyi içine alan deneyimler yarattığını dile getirir:

“En derin teknolojiler, görüntüden kaybolanlar. Kendilerini günlük yaşamın dokusuna öylesine örerler ki, fark edilmeleri imkansızlaşır”.

Weiser'a göre, “şeyler” ancak bu şekilde geri çekildiklerinde onları düşünmeden kullanabilecek şekilde özgürleşiriz ve böylece onların ötesinde yeni amaçlarımıza odaklanırsınız. Weiser bu bağlamda görünmez teknolojiyi çevreye “gömülü” teknoloji olarak nitelendirir. Weiser'a göre günümüzde bilgisayarların görünmezliği daha eski iki teknolojinin görünmezliği ile paralellik gösterir. Bu teknolojilerden ilki olan yazı- giysi etiketlerinden billboardlara her yerde mevcuttur. İkinci olarak elektrik de, her evde, ofiste, arabada görünmez olarak işlevini sürdürür. Yazı ve elektrik öylesine yaygın, öylesine fark edilmezdir ki günlük hayatımızı nasıl etkilediklerini algılamak zorlaşır. Tıpkı bu teknolojilerin her gün kullanıldıkları halde bilişsel dikkatimizden yok olarak görünmez olmaları gibi dijital teknolojiler de günümüzde hızlı bir biçimde görünmezleşir. (Weiser, 19: 2002)

Donald Norman, *The Invisible Computer* adlı çalışmasında görünmez alet kavramını farklı bir açıdan ele alır. Norman'a göre tüm teknolojilerin insanlar gibi yaşam döngüleri vardır. Doğdukları andan itibaren gelişerek gençlik ve olgunluk evrelerine ulaşırlar. Yeni bir teknoloji icat edildiğinde, insanların yaşamlarına girmesi uzun bir süreç gerektirir. Yeni teknolojinin yararlarının ve kendisini öncülleyen teknolojilere göre üstünlüklerinin insanlarca kabullenilmesi ve insanların satın alabileceği fiyatlarda olması gerekir. Bu bağlamda olgunluk evresine ulaşmamış teknolojiler henüz yaygınlaşmamış, Mark Weiser'ın deyiimiyle “yaşamın içine örülmemiş” olduklarından bilişsel olarak görüntüden yok olmazlar. Teknoloji ancak olgunluk evresine ulaştığında herkes tarafından kullanılan günlük tüketim nesnesine dönüşür ve bilişsel olarak görünmez olur. Yazı, elektrik, otomobil, telefon gibi teknolojilerin tümü bu süreçten geçmiştir. Norman'a göre, bilgisayarların yaygınlaşması

ve fiyatlarındaki düşüşler, bilgisayar teknolojisinin de olgunluk evresine, görünmezliğe, ulaşmakta olduğunu bir göstergesidir. (Norman, 1999: 23)

Heidegger Merlau Ponty, Mark Weiser, Donald Norman'ın çalışmalarında tanımladıkları “görünmezlik” kavramı yalnızca fiziksel görünmezliğe değinmez. Aynı zamanda görünmez aleti deneyimleme sürecinde uygulayıcının ne derece farkında olduğunu aleti görünmez kılacağını ortaya koyar. Bu bağlamda fiziksel görünmezlik aynı zamanda bilişsel görünmezlik anlamına gelir.

Jeffrey Heer ve Peter Khooshabeh *Seeing the Invisible* adlı çalışmalarında görünmez arayüz kavramının gerçek anlamda fiziksel görünmezlik anlamına gelmediğini belirterek, bu bölümde daha önce yer verilen düşünelere paralel bir görüş sergilerler:

“Gerçek anlamda fiziksel görünmezlik, iyi bir arayüz tasarımının özünde kontrol ve geribesleme mekanizmalarını da ortadan kaldırır. Bunun yerine daha sonraki inceleme ve kontroller için uygun geribildirim tasarımları gereklidir. Bunları sağlarken amaç kullanıcının gereksiz bir biçimde dikkatini dağıtmamak ve aşırıya kaçmamak olmalıdır. Ayrıca gerçek fenomenolojik görünmezlik, sosyal ve psikolojik olarak yapılanmış bir deneyimdir ve bir sisteme tasarlanamaz. Bu bağlamda, tasarımla kolaylaştırılabilir ancak gerçekte elde edilen görünmezlik insan zihninin yarattığı bir kavramdır”. (Heer ve Khooshabeh, 2004: 2)

Heer ve Khooshabeh'e göre fiziksel görünmezlik daha çok teknolojinin ortamlara gömülü olması sonucu ortaya çıkan bir kavramdır. Heidegger'in “çekici”, Dourish'in “fare”si gibi, aletler günlük yaşamın bir parçasına dönüştüklerinde, insanlar aletlerle değil, aletler aracılığıyla çalışırlar. Diğer bir deyişle kullandıkları aletlerin bilişsel olarak farkına varmazlar. (Heer ve Khooshabeh, 2004: 3)

Peter Tolmie ve çalışma arkadaşları *Unremarkable Computing* adlı çalışmalarında, fiziksel görünmezlik ve bilişsel görünmezliğin arasındaki ilişkiyi vurgulayarak, *kullanımda görünmezlik* (invisibility in use) kavramını ortaya atarlar. Tolmie ve arkadaşlarına göre bazı nesneler fiziksel olarak görünür olsalar da, ortama tümüyle gömülü olmasalar da kullanımda görünmez olurlar:

“Kullanımda görünmezlik kavramı anlaşılması güç bir kavram... Genellikle kullanımda görünmezlik bilgi işlem teknolojilerinin küçülerek algısal olarak daha az görünür olması anlamında kullanılıyor. Saklı bilgisayar hedeflemiyoruz. Aslında normal bilgisayar gibi davranan ve aynı etkileşim biçimine gereksinim duyan ancak görülemeyen ya da duyulamayan bir bilgisayar, eskisine göre daha farkedilir olabilir. Tasarımın başarması gereken, gereçlerin algısal özelliklerine odaklanarak günlük rutinlere farkedilmeden gömülen bilgi işleme kaynakları yaratmak ve etkiyi arttırmak”. (Tolmie, Pycock, Diggins ve diğerleri, 1992: 404)

Tolmie ve arkadaşları çalışmalarında kullanımda görünmezlik kavramına açıklık kazandırmak için bir ailenin günlük yaşamından örnek verirler. Örnekte Lucie, okul çağında iki çocuğu olan ve evinde çeviri yapan bir tercümandır. Sabah 06:00’da çevirisinin başına oturur ve 07:00’de üst katta çalar saat çaldığı halde hiçbir şey olmamış gibi işini bitirmek üzere devam eder. Bir süre sonra işini tamamlayıp kahvesini bitirdiğinde çocuklarına kalkmaları için seslenir. Tolmie ve arkadaşları bu durumda çalar saatin görünür ve farkedilir bir nesne olduğu halde, Lucie’nin günlük rutini içinde kullanımda görünmez hale dönüştüğünü savunurlar. (Tolmie, Pycock, Diggins ve diğerleri, 1992: 401)

Yukarıda farklı düşünürlerin görüşlerine ve çalışmalarına yer verilerek açıklık kazandırmaya çalışılan *görünmezlik* kavramı özellikle etkileşimsel sanatsal arayüzlerin tasarımında önemli rol oynar. Etkili bir etkileşimsel sanatsal arayüz, hem Heidegger’in tanımladığı bağlamda bir görünmezlik hem de bilişsel anlamda görünmezlik içermelidir.

3.2.2.2.Heidegger’in Görünmez Alet Kavramınının Sanata Yansıması

Teknoloji- sanat-medya arasındaki ilişkinin özünü kavrayabilmek açısından Heidegger’in teknoloji ve sanat üzerine düşünceleri önem kazanır. Heidegger, *Question Concerning Technology* adlı çalışmasında teknolojinin özünün teknolojik birşey olmadığını iddia eder:

“Teknoloji, kendi özüne eş değer olan birşey değildir... Teknolojinin özü de aynı nedenle asla teknolojik birşey değildir... Her ne kadar teknolojiyi ısrarla reddetsek ya da kabul etsek de her yerde esir ve ona bağımlıyız... Çünkü, günümüzdeki teknolojinin

bu tasarımı, onun özünün sorgulanması karşısında bizi körleştirir". (Heidegger, 1977: 287- 317)

Heidegger'e göre, teknolojinin araçlar, gereçler ve her türlü teçhizat şeklindeki maddi varlıkları onun özü ile aynı şey değildir. Teknolojinin özü açığa çıkarma ya da üstünü açmadır.

"Dolayısıyla teknoloji sadece araç değildir. Teknoloji bir açığa çıkarma yöntemidir. Eğer buna kulak verirsek, önümüze teknolojinin özüne dair sağlam bir alan açılır." (Heidegger, 2007: 12-13)

Sanat Eserinin Kökeni adlı çalışmasında Heidegger sanatın özünün de bir açığa çıkarma olduğunu iddia eder. Heidegger'e göre sanatın özü sanat eseri yapmak, üretmek ya da sanat eseriyle bir şekilde uğraşmakla değil, açığa çıkartmakla, içinde hakikatin doğduğu açık bir alan yaratmakla ilgilidir.

Heidegger' e göre Eski Yunan'da teknoloji *techne* adıyla anılırdı ve hakikati açığa çıkaran üstünü açma anlamına gelirdi. O zamanlarda, güzelliğin içinde hakikatin açığa çıkması da *techne* olarak adlandırılırdı. Diğer bir deyişle, güzel sanatların Poiesis'i ile teknolojinin *techne*'si aynı şeylerdi. (Heidegger'den aktaran Çüçen, 2012: 212)

Ancak teknolojinin yıkıcı gücünün tamamen bozduğu, yabancılaşmaya yol açtığı gelişmiş dünyada *techne* ve *poiesis* birbirinden uzaklaştı. Heidegger sanatı böylesi bir dünyada tek kurtuluş ümidi olarak görür ve bu kurtuluş ümidinin gerçekleşmesi için teknolojinin Yunan'daki özgün anlamının, şiirsel özünün, Poiesis'inin, tekrar ortaya çıkmasını, yani teknoloji ile sanatın yeniden bütünleştirilmesini gerekli olduğunu savunur. (Heidegger'den aktaran Su, 2014: 123)

Heidegger'in sanat ve teknoloji üzerine düşünceleri, sanat ve teknolojinin amacının ve özünün nesneler yaratmak değil, gerçekliği açığa çıkarmak olduğunu vurgular. Bu bağlamda, yeni medya teknolojileri kullanarak yaratılan etkileşimsel sanat işlerinde teknolojinin görünmez kılınması ve sanatın nesnesizleşmesi kuramsal bir temele oturur.

Heidegger'in *Görünmez Alet* kavramı, sanatçı-sanat işi-izleyici üçgeni üzerinde incelendiğinde, sanatçı ve izleyicinin teknolojiyi farklı amaçlarla kullandığı

gözlemlenir. Sanatçı, teknolojiyi sanat eserini üretmek için kullanır. Bu bağlamda teknoloji bir şeyin üretilmesi, ortaya çıkarılması için kullanılan bir alettir. Öte yandan sanat işi- izleyici arasındaki ilişkide teknoloji araca (medium) dönüşür ve sanat işini deneyimlemenin bir parçasıdır. Diğer bir deyişle, teknoloji temelli sanat işlerinde teknoloji yalnızca yaratım sürecinde değil, aynı zamanda sanat işinin içinde, onun bir parçası olarak kullanılır. Bu bağlamda Heidegger'in "alet" (tool) kavramı, hem sanat işinin üretiminde sanatsal olmayan uygulamalarda hem de sanat işini temsil eden sanatsal uygulamalarda kullanılır. Sanatçının sanat işini gerçekleştirirken kendisine yardımcı olan teknolojiler "alet", izleyicinin sanat işini deneyimlerken kullanılan teknolojiler ise, temsil etme özellikleri olduğundan, araç özelliği taşırlar. (Zics, 2008: 85) Bir başka deyişle sanatsal yaratımda kullanılan gereçler "alet", sanat işinin kendisi ise "medium"dur.

Teknoloji temelli sanat işlerinde, sanatın üretimi ve temsili teknoloji aracılı yaratıcı süreçler yardımıyla gerçekleşir. Sanat işi teknolojik etkileşim yoluyla var olan bir sistemdir; işin üretimi "alet" kullanımını temsil ederken, kendisi de izleyicinin sanat işini deneyimlediği bir medyum olarak görev yapar. Sanatçı- sanat işi arasındaki eylemde, sanatçı, kavramını ifade etmek için aletler kullanır. Bu durumda alet, yalnızca sanatçının yaratıcı süreci gerçekleştirmek için kullandığı, Heidegger'in "el altında olan" olarak tanımladığı konumdadır. Heidegger'in deyişiyle görüntüden çekilir, görünmezleşir.

Sanat işi- izleyici ilişkisinde ise teknolojik araç, sanat işinin kendisini oluşturur. Burada araç, izleyicinin deneyiminin gerçekleşmesini sağlayan yüzeydir. Heidegger'in "alet"i, bu aşamada "araç"a dönüşür. Araç, sanatsal yaratımın üzerinde olduğu ekranlar, arayüzler gibi yüzeylerden oluşur. Aracın merkezini sanatsal fikrin teknoloji aracılığıyla izleyicinin beklentisi ile etkileşime girdiği arayüz oluşturur. Bu etkileşimde, izleyicinin dikkati sanatsal içeriğin olduğu arayüzün yüzeyine odaklanır. Bu noktada fiziksel görünürlük ya da görünmezlik, sanat işinin temsil etmek istediği fikre bağlı olarak verilecek sanatsal bir karardır. Görünür öğeler, dokunsal, görsel ve giyilebilir sensörleri oluştururken, görünmez öğeler ise sanatsal ortamda gömülü, izleyici tarafından farkedilmeyen sensörler, hareket izleyici kameralar, pozisyon izleyiciler ve basınç matları gibi teknolojilerdir. (Zics, 2008: 90)

Bir iletişim aracı olarak sanat izleyiciye bir ileti, bir düşünce, bir duygu aktararak onun bilişselliğini, farkındalığını, gerçeklik algısını yükseltmek amacı güder. Bu bağlamda sanat işlerinde kullanılan teknolojilerin, Heidegger'in el altında olan aletlerinde gözlemlenen “görünmezlik”e sahip olmaları istenir. Ancak, teknolojinin sanatsal araç olarak kullanıldığı durumlarda, eserin anlamı, iletisi bu arayüzde oluşacağından el altında olmayan özelliği taşıması arzu edilir. Burada “el altında olmayan” kavramı Heidegger'in alet tanımındaki gibi, teknolojinin fiziksel görünürlülüğüne karşılık gelmez. Teknoloji aracılığıyla sanatsal içeriğin yaratıldığı arayüzdür ve tümüyle görünmez olması arzu edilmez. (Zics, 2008: 91)

Sonuç olarak, etkileşimsel sanat işlerinde sanatçının sanat işini üretmek için kullandığı teknolojik aletlerin Heidegger'in “el altında olan” aletler tanımıyla örtüşen bir görünmezliğe sahip olmaları arzulanırken sanat işi- izleyici arasında kullanılan teknolojinin aynı zamanda sanat işinin kendisini oluşturduğundan ve sanatsal anlam ürettiğinden, tümüyle görünmez olması değil, “şeffaf” olması arzulanır.

3.2.3. Ihde: Şeffaflık Kavramı ve Şeffaf Aracın Özellikleri

Heidegger'in görünmez alet kavramını insan- makine etkileşimi üzerinden inceleyen Don Ihde, “görünmezlik” kavramına karşılık, “şeffaflık” kavramını açıklarken insan-teknoloji ilişkilerini “teknolojinin vücut bulduğu” (embodied) ve hermenotik ilişkiler olarak sınıflandırır. (Ihde, 1990: 72)

Ihde, günlük hayatımızda kullandığımız gözlüklerin şeffaflık kavramını açıklamak için en iyi örnek olduğunu savunur:

“Gözlükleri kullanırken gözümüzde olduğunu neredeyse unuturuz; görünmez olurlar ve dünyayı görebilmemiz için gereken şeffaflığı sağlarlar. Ancak, Heidegger'in çekiç örneğinde de bahsettiği gibi kırıldıklarında, yok olduklarında, ya da numaraları yetersiz geldiğinde farkedilir hale dönüşürler. Bu durumda, gözlük el altında olan bir araçtan (görünmez) yalnızca orada duran bir nesneye dönüşür.” (Ihde, 1990: 48)

Ihde, teknoloji ile dünya arasındaki ilişkileri “teknolojinin vücut bulduğu” ilişkiler olarak nitelendirir. Gözlük örneğinde, gözlüğü kullanan kişi gözlük teknolojisini bedenleştirir ve teknoloji gören ile görünen arasında bir araç konumunda bulunur. Bir ilişkinin bedenleşmesi için teknolojinin şeffaf olması gerekir. Bedenleşmiş

ilişkilerdeki “şeffaflık” kavramı Heidegger’in “aletin görünmezliği” ya da “geri çekilmesi” kavramları ile eş anlamlıdır. (Ihde, 1990: 72)

Ihde, Heidegger’den farklı olarak, “teknolojinin vücut bulma” eyleminin öğrenilebilen bir eylem olduğunu iddia eder:

“Bir aleti ilk kullandığımızda ona hakim olmayız. Bu durumda tüm dikkatimiz alete odaklanır. Ancak alete hakim olduğça, bizim bir parçamıza dönüşür ve şeffaflaşır. Gözlük örneğine geri dönersek, gözlüğü ilk taktığımızda dünyayı düzeltilmiş bir görüş ile görürüz hatta bir süre camların ve çerçevenin hissinden rahatsızlık duyarız. Ancak, bir kere öğrendiğimizde ya da alıştığımızda gözlük, çevreyi deneyimleme yolunun bir parçasına dönüşür; geri çekilir ve görünmez olur. Bu durumda gözlükle ilişkimiz, teknolojinin şeffaflaştığı, vücut bulma ilişkisi olarak tanımlanır”. (Ihde, 1990: 48)

Ihde’ye göre Heidegger’in çekici, Marleu Ponty’nin “kör adamın değneği” teknolojinin vücut bulduğu, şeffaf ilişkilere örnektir. Ihde, “teknolojinin vücut bulduğu” ilişkilerin deneyiminde, birbirleriyle çelişen iki ana amaç bulunduğunu savunur: bir yandan bütünsel şeffaflık, bütünsel bedenleşme elde edilmeye çalışılır ve bu gerçekleştiğinde teknoloji aradan çekilir. Diğer yandan, teknoloji aracılığıyla, onun sağlayacağı güce ve değişime sahip olmaya çabalanır. Medya teorisi de şeffaflık ve opaklık ya da “aracısızlık” (immediacy) ve hiperaracılık arasında ayrım yapar. Diğer bir deyişle, veriyi mümkün olduğunca fark edilmeden taşıyan ve aracılık işlevini açıkça gözler önüne seren medyayı birbirinden ayırır. Ancak, medyanın tümüyle şeffaflaşması imkansız olarak kabul edilir çünkü bireysel algıda tümüyle yok olmuş bir araç her an algı alanına geri dönerek farkedilir hale dönüşebilir. (Ihde’den aktaran, Bolter ve Grusin, 2000: 21)

İnsan- teknoloji ilişkisini açıklarken, Ihde’nin üzerinde durduğu diğer bir kavram da “hermenotik” şeffaflıktır. Hermenotik terimi, “yorumlama”, “metinsel yorumlama”, ya da “teknolojik içerikte yorumlama” olarak tanımlanabilir. Ihde’ye göre hermenotik şeffaflıkta araç görünmez olduğu halde, bir tür “temsili şeffaflık” taşır. Hermenotik şeffaflığa yazı örneğini veren Ihde, şöyle açıklar:

“Yazı örneğini ele alırsak, yazı, teknolojik olarak aracılanmış dildir. Bir metni okuduğumuzda, gözümüzle kelimelere odaklandığımız halde, kelimeler bilişsel olarak şeffaflık kazanırlar. Bir başka deyişle, yazının teknolojik özelliklerinin yerine, metnin

bilincimizde oluşturduğu anlama odaklanırsınız. Bu da metinsel şeffaflığın hermenotik şeffaflık olduğunu gösterir.” (Ihde,1990: 81)

Ihde, hermenotik şeffaflığa açıklık kazandırmak için grafik okuma örneğini verir:

“Önümüze konan bir grafiği okuyabilmek için önce grafiğin kendisine odaklanmamız, sonra da temsil ettiği anlamları yorumlamamız gerekir. Burada grafik, ya da diğer bir deyişle teknoloji, görünmezlik kazanmaz. Yorumlanması gereken bir metin olarak ümünüzde durur.” (Ihde, 1990: 87)

Ihde’ye göre, teknolojinin vücut bulduğu ilişkilerde teknoloji, gözlük örneğinde olduğu gibi, kişinin algısal ve bedensel uzantısının arasına bir engel olarak girer ve teknolojinin nesnelliği olumsuz olarak ortaya çıkar. Böyle durumlarda teknolojinin tümüyle şeffaf olması arzu edilir. Öte yandan hermenotik ilişkilerde ise teknolojinin nesnelliği belirli derecede olumlu yaklaşılr çünkü teknolojik metin üzerine odaklanma, hermenotik şeffaflığın kendine özgü bir özelliğidir. (Ihde, 1990: 88)

Daha önce de belirtildiği gibi etkileşimsel dijital sanat işlerinde, sanat işinin kendisi bir tür ortam olarak işlev görür. Jochen Schulte Sasse medyum, *“insanın gerçekliğe erişimine şekil vermek için kendisini, kendisine özgü bir şekilde değil de, temelden şekillendirerek ileten bilgi taşıyıcısı”* olarak tanımlar. Sanat işleri de bilgiyi şekillendirerek taşıdıkları ve gerçekliğe erişime olanak sağladıklarından Shulte Sasse’ın araç tanımına uyarlar. Ancak etkileşimsel sanat işlerinde iletilen bilgi, önceden üretilmiş, el altında hazır olan bilgi değildir. Etkileşimsel sanat işlerinde bilgi, sanat oluşturma ve etkileşim sürecinde yaratılan anlamdır. (Zics, 2008: 91)

Teknoloji, sanatsal bir araç olarak ele alındığında, sanatsal anlam yaratmanın bir parçası olduğundan, *“görünmez”* değil *“şeffaf”* olması arzulanır. Sanatsal arayüz, Ihde’nin deyiimiyle *“hermenotik” şeffaflık* taşıyarak izleyiciye sanatsal anlam yaratma olanağı sağlamalıdır. Bu nedenle insan- bilgisayar arayüzü tasarımcıları teknolojinin görünmezliğini savunurken, sanatsal arayüz yaratan sanatçılar görünmez olmayan arayüzler arzu ederler (Rokeby, 1996). *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media* adlı çalışmasında David Rokeby etkileşimsel teknolojilerin kendimizle iletişim kurduğumuz bir medyum, bir ayna olduğunu iddia eder ve şöyle devam eder:

“Araç kendisine verileni yalnızca geri yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda kırır da: Bize geri gönderilen değiştirilmiş ve işlenmiş olarak kendimiziz... Bu da kainatla olan ilişkimizle paralellik gösterir. Newton’un Birinci Yasası “her etki için, eşit ve karşı yönde bir tepki vardır” diye belirtir ve herşeyin bir ayna olduğunu kasteder. Kendimizi kainatın aynasında keşfederiz”. (Rokeby, 1996)

Rokeby’a göre, mühendisler medya teknolojilerinin tasarımında ve iyileştirmesinde şeffaflık yanılması yaratmayı çabalarken, sanatçılar medyanın çeşitli dönüşümlerini kullanarak arayüzün anlamını keşfetmeye çalışırlar.

Jay David Bolter ve Diane Gramola ise *Windows and Mirrors* adlı çalışmalarında dijital sanatın, diğer dijital uygulamalar gibi, bize bir pencere açtığını ve bu pencere sayesinde bilgisayar ekranının diğer tarafındaki imgeleri ve bilgileri görebildiğimizi iddia ederler. Bolter ve Gramola’ya göre, dijital sanatın dijital tasarım açısından önem taşımasının nedeni, her arayüzün bir pencere olduğu kadar bir ayna olduğunu da bize hatırlatmasıdır. (Bolter, Gramola, 2003: 26)

Dijital tasarımların görünmez olmaya çabalamamaları gerektiğini düşünen Bolter ve Gramola, bilgisayarın bize sunduğu bilgi dünyasına odaklandığımızda arayüzü algılamadığımızı ve arayüzün şeffaflaştığını savunurlar. Kullanıcının menü seçmek, ikonları aktif hale getirmek gibi eylemler için arayüze odaklanmak zorunda kaldıklarını belirten Bolter ve Gramola böyle durumlarda arayüzün aynaya dönüştüğünü ve kullanıcının bilgisayarlarla ilişkisini yansıttığını savunurlar. Bolter ve Gramola, teknolojik yaklaşımların beklentisinin arayüzün kaybolması yönünde olduğunu, ancak doğru zaman ve mekanda arayüzün farkındalığının gerekli olduğunu savunurlar. Ayrıca arayüzün tümüyle şeffaf olduğu ya da izleyiciyi tümüyle içine aldığı durumlarda, arayüzün deneyimimizi nasıl şekillendirdiğini anlamının mümkün olmadığını iddia ederler:

“Bir film izlerken, bazen kendimizi öylesine kaptırırız ki, film izlediğimizi bile unuturuz. Arayüz olarak film şeffaflaşır. Bazen biraz uzaktan bakıp filmin nasıl yapıldığını algılamak isteriz. Bu farkındalık film deneyimimizi zenginleştirir. Burada film medyumunu hem ayna, hem de pencere görevi görür.” (Bolter ve Gramola, 2003: 27)

Yukarıda belirtilen görüşler çerçevesinde sanatsal arayüzlerin, Heidegger’in deyimiyle hem el altında olan(görünmez), hem de el altında olmayan (görünen) özellik

gösterdiklerini söyleyebiliriz. Bu bağlamda sanatçı- sanat eseri- izleyici arasındaki sanatsal arayüzün ise tümüyle görünmez değil, sanatsal anlamı ileten “şeffaf” bir arayüz olması gerektiği sonucu ortaya çıkar.

3.3. Dijital Sanatın Tanımı ve Özellikleri

1980’lerden ve özellikle de 1990’lardan itibaren, elektronik medyayı kullanan sanat işleri, “yeni medya sanatı” adı altında sınıflandırılmıştır. Geniş anlamda ele alınırsa, bütün sanatlar bir medyum aracılığıyla bir ileti iletmek amacı taşıdıklarından “medya” sanatıdır. Bu bağlamda “medya sanatı” farklı sanatsal dışa vurumları altında toplayan bir çatıdır. Aynı zamanda, medya sanatı olarak tanımlanan sanat biçimlerinin diğer görsel sanatlardan ayıran ortak özellikleri zaman içindeki düzenlemeleridir ve bu yüzden “zaman temelli sanat” olarak da isimlendirilir.

“Medya sanatı”, sanatta bir akım olarak kabul edildiğinden ortak kültürel ve sanatsal amaçlarla anlam kazanır. Günümüzde bu amaçlar genellikle bilgi toplumunun sanatsal yansıması ya da ticari medyaya alternatifler yaratmaktır. Diğer bir deyişle, bu beklentiler, yeni bir görünümle XX. yüzyıl başlarındaki avangard görüşe geri dönüşü temsil eder. (Manovich, 2001: 22)

Lev Manovich *Language of New Media* adlı çalışmasında, Dijital Sanat’ı “Avant-garde’ ın bilgisayarda maddeselleşmiş hali” olarak tanımlar ve şöyle der:

“Dijital devrimin en önemli etkilerinden biri avant-garde estetik stratejilerinin bilgisayar yazılımının arayüz metaforlarına gömülmeleri, saklanmalarıdır. Kısacası, avand-garde bilgisayarda maddeselleşmiştir”. (Manovich, 2001: 15)

Manovich’e göre, 150 yıllık bir medya kültürünün ardından, var olan medya kayıtları yazılım temelli dijital kültürel üretimler ve sanatsal uygulamalar için ham madde oluştururlar. Analog medya uygulamalarının geniş arşivi, dijital yazılımlar aracılığıyla işlenir, yeniden belirlenir ve yeniden paketlenir. Manovich 1920’lerin avandgarde’ı ile dijital çağın avandgard’ı arasındaki farklara da değinir:

“Eski medya avandgardı yeni biçimler, gerçekliği temsil etmenin ve dünyayı görmenin yeni yollarını ortaya çıkardı. Dijital avandgard ise bilgiye erişimin ve yönlendirmenin yeni yollarını sunuyor. Teknikleri ise hipermedya, veritabanları, arama motorları, imge işleme, görselleştirme, simulasyon. Ayrıca, yeni avandgard dünyayı

yeni yollarla görmek ya da temsil etmek yerine daha önceki birikmiş medyaya erişim sağlayarak bunları yeni biçimde kullanıyor. Bu bağlamda yeni medya, post- medya ya da meta medya'dır çünkü temel maddesi olarak eski medyayı kullanır.” (Manovich, 2003: 22)

1990’larda Yeni Medya Sanatı terimi “dijital sanat” kavramıyla eş anlamlı olarak kullanılmaya başlanmıştır. “Dijital Sanat” terimi yalnızca kod, yazılım ya da veri ile ifade edilen maddesiz sanat işlerini içermez. Aynı zamanda dijital medyayı kullanan enstalasyonları ve edimsel işleri de içerir. Ayrıca, “Dijital Sanat” terimi üretim metodlarının bir parçası olarak dijital teknolojileri kullanan sanatların yanı sıra (dijital fotoğraf gibi) dijital teknolojilerin oluşumsal özelliklerinin sanatın temelini oluşturduğu, jeneratif yazılımlar, etkileşimsel sanatlar gibi işleri de içerir. Bu tür sanat işleri dijital ortamda üretilir, saklanır ve sunulur. (Kwastek, 2013:3-4)

Yeni medya sanatının kurumsallaşması, 1970’lerin sonlarında, ABD’de *SIGGRAPH*, Avusturya’da *Ars Electronica* gibi kuruluşların, bilgisayarlarla üretim yapan sanatçıların her yıl bir araya getiren bir platform oluşturmalarıyla başlamıştır. Ancak, yeni medya alanının gerçek şeklini alması 1970’lerin sonuna rastlar. O dönemde yeni medya sanatının üretimine ve desteklenmesine kendini adayan kuruluşlar oluşmaya başlamıştır; *ZKM, Karlsruhe* (1989), Frankfurt’ta, 1990 yılında *Yeni Medya Enstitüsü* (*New Media Institute*), Hollanda’da 1990 yılında *ISEA* (*Inter Society for The Electronic Arts*) kurulmuştur. 1990’da ayrıca *Tokyo Uluslararası İletişim Merkezi* (*International Communication Center of Tokyo*), yeni medya sanatı alanında etkinlikler gerçekleştirmeye başlamıştır. 1990’lar süresince, Avrupa ve Japonya yeni medya işlerini izlemek ve bu alanda üst düzey tartışmalara katılmak için en önemli ülkeler olarak öne çıkarlar. *ISEA, Ars Electronica* ve *DEAF* (*Dutch Electronic Art Festival*) gibi festivaller, etkileşimsel yerleştirme sanatçıları, medya küratörleri, eleştirmenler, bilgisayarlarla çalışan koreograflar ve 90’lardan sonra ağ sanatçılarını bir araya getirmiş ve yeni medya sanatının kurumsallaşmasının temelleri atılmıştır. (Daniels, 2011)

Yeni medya sanatı ya da dijital sanat birşeyler üretmek yerine nesneyi yeniden şekillendiren, yeniden amaçlandıran, yeni içeriklerle ilişkilendiren bir süreçtir. Sanatçı, varsayılan problemin, seçilen bir dizi işlem sonucunda mümkün olan en ekonomik şekilde çözülmesini amaçlar. Bu nedenle, hizmetin sonucunda bitmiş bir nesne üretimi yerine bir sonucun çözümüne ulaşılır. Yeni medya sanatını post-endüstriyel bir süreç

olarak ele aldığımızda geleneksel estetik ve özerklik kavramlarının yerine yazılım, birleştirme, hibritleşme, etkileşim gibi yeni kavramlarla karşılaşırız. Diğer bir deyişle, yeni medya sanatının estetik fonksiyonu ikinci plandadır. Lev Manovich teknolojistler ve bilgisayar bilimcilerin çağımızın sanatçıları, yeni medya teknolojilerinin de günümüzün sanat eseri olduğunu iddia eder:

“...XX. yüzyılın son yıllarının gerçek kültürel yaratıcıları ressamlar, film yapımcıları ya da kurgu yazarları değil, arayüz tasarımcıları, bilgisayar oyunu tasarımcıları, video yönetmenleri ve DJ’ler....” (Manovich, 2003: 21)

Yeni medya sanatı üzerine, Türkiye’de çalışmalarını sürdüren Osman Koç, kendisiyle yapılan kişisel görüşmede, yeni medya sanatını şöyle tanımlar:

“Yeni medya sanatı, sanat eserinin dokunulmazlığını kıran, izleyiciyi kullanıcı haline getiren, kullanıcıyı da sanat eserinin bir parçası haline getiren bir ortam. O yüzden, etkileşim tasarımı, deneyim tasarımı gibi farklı alanlar açmış durumda”. (Koç, kişisel görüşme, 2015)

Manovich’in görüşlerine paralel bir şekilde Koç, kendisini “*etkileşimsel arayüz tasarımcısı*” olarak nitelendirir.

Sanatçı Ozan Türkkan ise, yeni medya sanatını, “*çıkan yeni herşeyi alıp, meraklanıp, sanatsal bir alet gibi, fırça yerine kullanmak*” olarak ifade eder ve Leonardo Da Vinci’nin bile yeni medya sanatçısı sayılabileceğini, çünkü herşeyi deneysel bir şekilde kendisinin ürettiğini savunur. Türkkan’a göre, “*yeni olanı alıp kullanmak*”, yeni medya anlamına gelir ve yeni medya sanatının dijital olmasının nedeni de şuanki gelişimin dijital alanda olmasından kaynaklanır. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Küratör, akademisyen ve yeni medya kuramcısı Ebru Yetişkin ise, yeni medya sanatını, “*bilim, sanat ve teknolojilerin kesişmeleriyle yapılan bir sanatsal üretim*” olarak tanımlar ve yeni medya sanatı ya da dijital sanat kavramları yerine, “*günümüzün sanatı*” ifadesini kullanmanın daha yerinde bir ifade biçimi olacağını dile getirir. Ebru Yetişkin’e göre, bugünün malzemesiyle, bugünün formlarıyla üretilen ve bugünün siyasi, ekonomik problemleriyle iç içe geçmiş olan bir sanatsal üretimi yansıtacak en doğru terim, “*güncel medya sanatı*” ifadesidir.

Yetişkin, yeni medya sanatlarının ya da kendi deyimiyle günümüzün sanatının ayırıcı niteliklerini şöyle sıralar:

- Araştırma- deney odaklı işler ya da araştırmanın ürünü olan işler olmaları.
- Disiplinlerötesi olmaları, yani çok farklı disiplinlerin biraraya gelmesiyle oluşması.
- Etkileşimsel olmaları.
- Performatif olmaları, yani sanatçının tasarladığı yapı içinde kullanıcı işi değiştirebilir, dönüştürebilir ve sürece açarak çeşitli işlemlere tabi tutabilir olması.
- Deneyimsel olmaları
- Çok merkezli ve çok işlevli olmaları (Yetişkin, Yeni Medya Çalışmaları Kongresi, 2015)

Sanatçı, küratör ve akademisyen Ekmel Ertan ise yeni medya sanatının eski medyadan ayıran en önemli iki özelliğinin gerçek zamanlı bir süreç olması ve etkileşimsel olması olduğunu dile getirir. Ertan, yeni medya sanatının sadece teknolojik birşey olmadığını, teknolojinin hayatımızı nasıl değiştirdiği ve bizim buna nasıl tepki vereceğimizle ilgili bu sanatın bir farkındalık alanı yaratmasının üzerinde durur. (Ertan, kişisel görüşme, 2015)

Sanatçı Büşra Tunç, yeni medyanın önemli oluşunun bugün gözümüzün ve algımızın neyi talep ettiğiyle çok ilişkili olduğunu, günümüzde algının duyumsadığı, içinde bulunabildiği, temasa geçebildiği çok boyutlu deneyimleri seçtiğini ifade eder ve günümüzde yeni medya sanatının önem kazanmasının nedenini şu sözleriyle açıklar:

“Görsel hafıza tarihsel süreç boyunca sürekli kırılmalar yaşıyor. Fotoğrafın icadını hazırlayan süreçlerde toplumun görsel algısı, anı birebir kaydetme dürtüsüyle buna hazırlanıyordu ve ardından hareketli görüntü geldi. Bu akış içinde fotoğrafın ve hareketli görüntünün icadı görsel hafızaya zamansal bir yarık açtı. Bu açılmalar bir anda ve kendiliğinden olan birşey değil... Toplum buna hazırlandı. Görme biçimi de

buna hazırlandı ve bakış evrildi. Her araç bir ihtiyaçtan doğuyor ve farklı bir ortamda farklı şeyler getiriyor. Bugün de tüm bu güncel toplumsal dönüşümler ve hızlı akış içinde yeni bir görsel kırılma içindeyiz. Yeni medya sanatı tam da algımızın talep ettiği çok yönlü ve hızlı değişen duyumsamaları tasvir eden bu kırılma süreçlerini bize okutan araçlar sunuyor”. (Tunç, kişisel görüşme,2015)

Diğer bir deyişle, fotoğraf ve hareketli imgelerin, ortaya çıktıkları dönemlerin sosyolojik yapısına ve günlük yaşamın gereksinimlerine koşut olarak görsel kırılmalar yarattığı gibi, günümüzde de yeni medya sanatı, içinde bulunduğumuz dönemin hızlı akışını ve toplumsal dönüşümlerini tasvir eden bir araç görevini üstlenir.

Akademisyen ve küratör Derya Yücel ise, yeni medya sanatının en önemli ve ayırt edici özelliğinin melez yapısının olduğunun altını çizerek şöyle tanımlar:

“Dijital sanat söz konusu olunca ben melez mecralar gibi bir tanımlı tercih ediyorum. İçinde videoyu, ağları barındıran enstalasyonlar, dijital heykeller, sanal gerçeklik, performans müzik, ses sanatı, yazılım, veri tabanı hatta oyun sanatı da içine girebiliyor ve bu kategorileri de melez mecralar olarak adlandırmayı tercih ediyorum.” (Yücel, 2015)

Yukarıda genel olarak profili sunulmaya çalışılan yeni medya sanatını diğer görsel sanatlara göre farklı kılan özellikleri aynı zamanda yeni medyayı, ya da dijital medyayı analog medyadan ayıran özelliklerle örtüşür.

Çalışmanın İkinci Bölümü’nün giriş kısmında farklı kuramcılarının bu konuda yapmış olduğu farklı sıralamalara yer verilmiştir. Bu tezin ana konusu “*Dijital Sanatta Etkileşimsellik Kavramı*” olduğundan bu bölümde yeni medya sanatının etkileşimsellik kavramına açıklık kazandıracağı düşünülen özellikleri üzerinde durulacak ve daha sonraki bölümde de etkileşimsellik kavramı detaylı bir biçimde ele alınacaktır.

Daha önce de belirtilmiş olduğu gibi, yeni medya sanatı (dijital sanat) farklı sanat biçimlerini ve farklı medya teknolojilerini bir çatı altında birleştirerek hibrit bir ifade biçimi yaratır. Kullandığı yeni medya teknolojilerinin neredeyse tümü var olan medyanın “*iyileştirilmiş*” biçimidir. İyileştirme stratejisi olarak kullandığı “*aracısız şeffaflık*” (immediate transparency) teknolojinin görünmez kılınmasını ve süreci deneyimleyen öznenin sanat işinin tümüyle içine girmesini sağlar. Yeni medya sanatının

amacı bir sanat nesnesi üretmek değil, katılımcının tümüyle içine alındığı bir sanatsal süreç yaratmaktır. Bu süreci yaratırken zaman ve mekan kavramları değişime uğrar. Tüm bunların sonucunda izleyicinin sanatsal üretim sürecine dahil olduğu, sanatçı-sanat eseri- izleyici arasındaki sınırların bulanıklaştığı, izleyicinin pasif konumdan aktif konuma geçtiği etkileşimsel sanat işleri üretimi mümkün olur.

Bu açıklamalar doğrultusunda bu bölümde yeni medya sanatının “*iyileştirme*”, “*hibritleşme*”, “*birleştirme*”, “*nesnesizleştirme*”, “*zaman- mekan algısını değiştirme*”, “*içine alma*” özellikleri üzerinde durularak etkileşim kavramının derinlemesine incelenmesi için gerekli zemin hazırlanacaktır.

3.3.1. İyileştirme Kavramı

Medyanın “yenileşmesi” yalnızca içinde bulunduğumuz XXI. yüzyıla ait bir olgu değildir. Rönesans resimlerinden, günümüz dijital medyasına, teknolojiye hızlı gelişmelere paralel olarak, medya da sürekli kendisini yenilemiştir. Medyanın bu yenileşme süreci beraberinde *iyileştirme* kavramını gündeme getirir.

İyileştirme, içinde bulunduğu dönemde “yeni” olarak kabul gören medyanın, kendisinden önce gelen medya biçimlerini, çağın gereksinimlerine göre yeniden biçimlendirmesi olarak tanımlanır. Medya, kendisini iyileştirirken iki ana stratejiye başvurur: aracın şeffaflığını sağlayarak aracısızlık duygusu yaratmak ve hiperaracılı bir ortam yaratarak medyanın farkındalığı yoluyla daha güçlü deneyimler elde etmek. Bu iki strateji zaman zaman birbirlerinden ayrı olarak uygulansa da, dijital çağda genellikle birlikte gözlemlenirler. İçinde bulunduğumuz kültür, iyileştirme uygulamalarına sıklıkla yer verir. Bir yandan medyanın etkisini arttırmayı amaçlarken, bir yandan da aracılığın tüm izlerini silmeyi amaçlar. İyileştirmenin merkezindeki paradoks budur. Ancak aracısızlık ve hiperaracılığın amacı aynıdır: temsilin sınırlarını aşmak ve gerçeğe ulaşmak.

3.3.1.1. İyileştirme kavramı: tanımı ve tarihsel çizelgesi

Marshall McLuhan, *Understanding Media* adlı eserinde, “Bir medyanın içeriği her zaman diğer bir medyumdur; yazının içeriği konuşma, basılı yazının içeriği kelime, telgrafın içeriği basılı yazıdır” diye belirtir (McLuhan, 1997: 8). McLuhan’ın bu sözleri, bir medyumun kendisini diğer bir medyumda temsili anlamına gelir ve daha sonra yeni

medyanın en belirgin özelliği olarak tanımlanan “iyileştirme” kavramının, bir bakıma öngörüsüdür.

İyileştirme kelimesi, Latince “remedri”- iyileştirmek, sağlığına kavuşturmak-kökünden türetilmiştir (Bolter, Grusin, 2000: 59). İlk olarak atıkların yok edilmesi ve geri dönüşüm endüstrisinde kullanılmış olsa da, terim medyada kullanıldığı anlamıyla önem kazanmıştır (Dixon, 2007: 135).

1997’de yazdığı, *THA Sofa Ege* adlı kitabında Paul Levinson ilk olarak medya alanında “iyileştirme” terimini, bir medyumun diğerini nasıl yeniden şekillendirdiğini tanımlamak için kullanır. Levinson’un teorisine göre medya “antropolojik” olarak, yani insanın evrimine uyum sağlayacak biçimde gelişir. Levinson’a göre “iyileştirme” bu ereksel evrimin aracıdır çünkü insanlar varolan medyanın sınırlarını geliştirmek için yeni bir medya icat ederler; yazı, konuşmayı sürekli ve kalıcı kılar; video, televizyonu daha sürekli hale dönüştürür; elektronik metin ise yazılı metni daha etkileşimsel kılar. Levinson, ereksel evrim teorisini açıklamak için pencere ve perde örneğini kullanır. Levinson’a göre ilk insanların kullandıkları ilk medyum, kendilerini korumak amacıyla yaptıkları duvardı. Bir süre sonra tesadüfen düşen bir taşın duvarda oluşturduğu delikten ışık geldiğini, ancak aynı delikten soğuk hava ve yağmurun da girdiğini gözlemleyen insanoğlu, medyum olarak pencereyi kullanmaya başlar. Ancak pencereden dışarıyı görülebileceği gibi içerisinin de görüldüğünü farkedenden insanoğlu, pencereyi de iyileştirmek için perde kullanır. Bu durumda perde, “iyileştirmenin iyileştirmesine” dönüşür. Bu örnek, insan ihtiyaçlarına göre medyanın evrimini çok açık bir şekilde anlatır (Levinson, 1997: 6). Levinson’ın tanımladığı “iyileştirme” hep ileri doğrudur. Diğer bir deyişle Levinson’a göre “iyileştirme” her zaman yeni medyanın eski medyayı insan ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla geliştirmesidir.

McLuhan tarafından geliştirilen “*Dikiz Aynası*” metaforu da iyileştirme kavramına ışık tutar. McLuhan’a göre dikiz aynası metaforu medya evrimini ve bu evrimin etkilerinin nasıl işlediğini açıklayan temel kuraldır:

“İçinde bulunduğumuz ana dikiz aynasından bakıyoruz. Geleceğe, sırtımız geriye dönük olarak yürüyoruz. Tümümüzle yeni durumlarla karşılaştığımızda yakın geçmişimizdeki nesnelere tutunma eğilimi gösteriyoruz”. (McLuhan’dan aktaran Levinson, 1999: 173)

McLuhan’a göre, eski medya yeni medyanın içeriğini oluşturur. “Dikiz aynası” yeni medyaya uyum sağlamamızı ve kendimizi rahat hissetmemizi sağlar. Aslında tüm metaforlar yeni ve açık olmayı, daha az bilineni, bildiğimizi inandığımız birşeye bağlayarak açıklamaya çalışan “dikiz aynaları”dır. Ancak sadece dikiz aynasından bakmak bizi yeni medya hakkında yeterince bilgilendirmez. Yapmamız gereken, tıpkı arabada olduğu gibi, ne zaman dikiz aynasına ne zaman yola bakmamız gerektiğini bilmektir. Eğer yalnızca dikiz aynasına bakarsak, yalnızca yeni medyumun eski medya ile nasıl bağlantılı olduğuna odaklanırsak beklenmedik sonuçlarla karşılaşabiliriz. Öte yandan, yalnızca önümüze bakarsak, nereden geldiğimiz hakkında hiçbir fikrimiz olmazsa, nereye gittiğimizi de açık bir şekilde algılayamayız. (McLuhan’dan aktaran Levinson, 1999: 174) Dikiz aynasını aracımızı geleceğe yönlendirmek için kullandığımızda, geçmişe ait kesin bilgiye sahip olmanın yanı sıra, bu bilgilerin hangilerinin yolculuğumuzda bizim için gerekli olacağını da yargılamamız gerekir.

İyileştirme kavramı asıl önemini Jay Bolter ve Richard Grusin’in 1999’da yayımladıkları *Remediation: Understanding New Media* adlı kitapları ile kazanmıştır. Bolter ve Grusin, “iyileştirme”yi bir medyumun diğerinde temsili olarak tanımlarlar ve günümüzde hiçbir medyumun kültürel görevini diğer medyadan soyutlanmış bir biçimde yapamayacağını iddia ederler. Yeni medyayı yeni yapan, eski medyayı nasıl şekillendirdiği ve eski medyanın da yeni medyanın taleplerine yanıt verebilmek için kendilerini nasıl şekillendirdiğidir (Bolter, Grusin, 2000: 15). Bu bağlamda, Bolter ve Grusin’in iyileştirme kavramı, Levinson’ın iyileştirme kavramından farklılık gösterir. Levinson’a göre iyileştirme yalnızca tek yönlü ileri doğru tanımlanırken, Bolter ve Grusin’in iyileştirme tanımı çift yönlüdür. Yeni medya, eskileri iyileştirirken, eski medya da yenileri iyileştirir.

Peter Burke ve Asa Briggs, *iyileştirme* terimini kullanmamış olsalar da, eski ve yeni medyanın birlikte var olabileceklerini ve var olduklarını; bir medyanın diğeriyle rekabet edebileceğini ya da diğeri taklit edebileceğini ama aynı zamanda onu tamamlayabileceğini savunarak, Bolter ve Grusin’in görüşlerine paralel bir şekilde, bir medyumun hiçbir zaman diğer medyumlardan bağımsız var olamayacağını dile getirmişlerdir (Briggs, Burke, 2011: 33).

Jay Bolter, Diane Gromala ile çalışmalarını genişleterek *SIGGRAPH 2000* sergisindeki eserleri derinlemesine incelemiş ve “*Windows and Mirrors*” adlı

alışmasında sergilemiştir. Bolter ve Gromala “iyileştirme” kavramını “önceki medya biçimlerinden gerçeklik ödün alma” olarak nitelendirirler ve “*iyileştirme, eski medya biçimlerinden yenilerini yaratmaktır*” diye eklerler (Bolter, Gramola, 2003: 76).

Medya kuramcısı Lev Manovich ise “iyileştirme” kavramına farklı bir bakış açısı getirerek, bilgisayar temelli medyayı icat eden Engerbart, Nelson, Kay gibi medya teorisyenlerinin amaçlarının fiziksel medyanın simülasyonunu yaratmak değil, yeni özelliklere sahip ve insanlara yeni düşünme, öğrenme ve iletişim yolları sunacak yeni bir medyum yaratmak olduğunu iddia eder. Manovich’e göre, günümüz yeni medyasının içeriği kendisinden önce gelenlere benzese de, yenilik bu içeriği yaratmak, düzeltmek, izlemek, dağıtmak ve paylaşmak için kullanılan yazılım aletlerindedir. Bu yüzden Manovich, yazılım temelli kültürel uygulamaların yalnızca çıktısına bakmak yerine, yazılımın kendisini dikkate almak gerektiğini vurgular (Manovich, 2013: 85-86). Diğer bir deyişle, görünüş açısından bilgisayar temelli medya çoğu zaman “iyileştirme” uygulasa da, bu medyanın içinde yaratıldığı yazılım ortamı diğerlerinden çok farklıdır.

İyileştirme kavramının ortaya çıkışı, dijital medyanın kullanılmaya başlamasından çok öncelere dayanır. İyileştirme süreci, Rönesans’ta doğrusal perspektifin icadından beri süregelen bir süreçtir. Bolter ve Gramola, iyileştirilmeyen tek sanat yapıtlarının bir kültürde ortaya çıkan ilk yapıtlar olduğunu iddia ederler:

“Sürekli olarak, medya kendisinden önce gelen medyanın tekniklerini ödün aldı ve yeniden biçimlendirdi. Fotoğraf, portre ve manzara resimlerini, film; sahne tiyatrolarını; televizyon ise tiyatro ve filmi yeniden biçimlendirdi” (Bolter, Gramola, 2003: 84).

Elektronik bilgisayarların iyileştirici olarak işlev görmeye başlamaları 1940’larda gözlemlenmeye başlansa da, o dönemde bilgisayarlar medyum olmaktan çok elektronik beyin olarak işlev gördüklerinden ilk baştaki gelişmeler iyileştirme olarak algılanmamıştır. Bilgisayarın “iyileştirme” makinası olarak damgalanması, Alan Kay ve arkadaşlarının grafik kullanıcı arayüzünü geliştirerek, var olan medya biçimlerini düzeltmeyi amaçlamalarıyla gündeme gelir (Manovich, 2013: 58). Alan Kay ve arkadaşlarının sundukları ünlü iyileştirme metaforu, bilgisayarı bir ofiste çalışan sekreterin masaüstüne benzetir. Masaüstü metaforunun önemi; yeni, kişisel bilgisayarın ne işe yaradığına açıklık getirmesidir. Ayrıca, masaüstü metaforu, iyileştirmenin çift

yönlü mantığına hizmet eder: önceki medyanın önemini vurgular ve bilgisayarın geçmişe dayanarak gelişebileceğini iddia eder (Kay'den aktaran Bolter ve Gramola, 2003: 90).

Bilgisayar, kullandığımız medyalar arasında “iyileştirici” gücü en yüksek olandır. İnsan-bilgisayar arayüzü (HCI), diğer medyaların geleneklerini ödünç alarak onları birleştirmenin yanı sıra, içinde bulunduğu fiziksel ortamın geleneklerini de ödünç alır. İnsan- bilgisayar arayüzü, verili bir dönemde bilgisayarların nasıl kullanıldıklarına bağlı olarak sürekli görünüş değiştirir. Örneğin, 1970’lerde Xerox *Parc*’taki tasarımcıların ilk grafik kullanıcı arayüzünü ofis masasında modellemelerinin nedeni, tasarladıkları bilgisayarın ofiste kullanılacağını hayal etmeleri idi. 1990’larda bilgisayarın birincil kullanım amacının medyaya erişim makinesine dönüşmesiyle, tasarımcılar VCR ya da CD çalar gibi bildik medya gereçlerinin arayüzlerini ödünç aldılar (Manovich, 2001: 89).

3.3.1.2. İyileştirme Stratejileri: Aracısızlık (Immediacy) ve Hiperaracılık (Hypermediacy)

Bolter ve Grusin iyileştirme uygulamalarının gerçekleşmesi için iki ana stratejinin kullanıldığını öne sürerler: Aracısızlık ve hiperaracılık. Bolter ve Grusin’in tanımına göre “aracısızlık” ya da “şeffaf aracısızlık”, izleyiciye medyumun varlığını unutturmayı amaçlayan bir görsel temsil biçimidir (Bolter, Grusin, 2000: 272). Dan Laughley ise aracısızlığı “dolayimli dünyaya pencere açma süreci” olarak tanımlar. Yakınlığın amacı, teknoloji dolayimli iletişimin sağlandığı yapay süreçlerin mutlak şeffaflığı ve kayboluşudur. Bütün tarihi boyunca, yeni medya teknolojileri özelliklerini aracısızlık sağlayacak şekilde iyileştirmişlerdir. Örneğin, fotoğraf; yağlı boya resimden, hareketli filmler de fotoğraftan daha aracısız olmuştur (Laughley, 2010: 161).

İyileştirme stratejilerinin ikincisi olan hiperaracılık ise, izleyiciye medyumun varlığını hatırlatmayı amaçlayan bir görsel temsil biçimidir. Dijital medyada hiperaracılık “world wide web” sayfalarında, masaüstü arayüzünde, multimedya programlarında ve video oyunlarında belirgindir (Bolter, Grusin, 2000: 272).

Bolter ve Grusin’in “*iyileştirmenin ikili mantığı*” diye isimlendirdikleri olgu, medyanın aracısızlık ve hiperaracılık, şeffaflık ve opaklık arasındaki sürekli salınımıdır

(Ell, Rigney, 2009: 4). Bolter ve Grusin'e göre, kültürümüz bir yandan medyanın izlerini silerek şeffaflık elde etmeyi arzularken, diğer yandan medyayı katlayarak hiperaracılık elde etmeye çabalar ve iyileştirmenin merkezindeki paradoks da budur. Bir yandan, varolan medyanın geri dönüşümü "gerçek deneyim" sunarak yeni medyumun aracısızlık iddiasını güçlendirirken, diğer yandan iyileştirme yoluyla hiperaracılık sağlayarak izleyiciye medyumun varlığını hatırlatır ve medyumunu deneyimlemesini sağlar (Bolter, Grusin, 2000: 70).

Bolter ve Grusin'e göre aracısızlık (örneğin, canlı internet web kamera görüntüsü) ve hiperaracılık (örneğin bir metni çevreleyen pencereler ve hiperlinkler) karşılıklı olarak birbirine dayanır. Web sayfalarının ve diğer bilgisayar sergilemelerinin hiperaracılığı, medyum ve aracılığı kutsarken, aracısızlık ise arayüz, araç ve aracılığın tüm izlerini yok etmeye çalışır. Ancak her iki stratejinin de amacı aynıdır; Temsil sınırlarını aşarak otantik ve duygusal bir kullanıcı deneyimi yaratmak. Bunu gerçekleştirmek için, şeffaf bilgisayar uygulamaları aracılık gerçeğini inkar ederken, hipermedya paradigması, deneyim yoğunlaşması yaratmak için aracılığı çoğaltır (Bolter ve Grusin'den aktaran Dixon, 2007: 156).

İyileştirme, yeni medyanın kendisinden önce gelen medya biçimlerini yeniden biçimlendirmesi olarak tanımlanır ve bu yeniden biçimlendirme işlemini gerçekleştirmek için yukarıda da belirtilen şeffaf aracısızlık ve hiperaracılık stratejilerini kullanır. Medya kendisinden önce gelen medyayı farklı şekillerde iyileştirir.

Bir iyileştirme şekli olarak daha eski bir medyanın dijital olarak yansıtılmasını ele alınabilir. Örnek olarak dijital hale dönüşmüş resim ya da fotoğraflardan oluşan CD-rom resim galerisini ve edebi metinlerin toplandığı CD-romları verilebilir. Bu örneklerde bilgisayar, daha eski materyallere erişim sağlamak için araç olarak sunulur ve adeta eski medyanın içeriği yeni medyaya aktarılır. Bu durumda izleyicinin içerikle olan ilişkisi orjinal medyumla olan ilişkisiyle aynı olması için dijital medyum kendisini silmek ve şeffaflaştırmak amacı güder (Bolter, Grusin, 2000: 44).

Bazı elektronik iyileştirmelerin yaratıcıları farkı silmek yerine vurgulamayı tercih ederler. Bu durumlarda, elektronik uygulama öncülünün geliştirilmesi olarak sunulur ve yeni uygulama eski medyumun niteliklerine bağlı kalır. Bu duruma örnek olarak Cd-rom ansiklopedilerini verebiliriz. Bu ansiklopediler, basılı ansiklopediyi

geliştirmeyi amaçlar. Yalnızca metin ya da grafik sağlamakla kalmaz, aynı zamanda ses, video, elektronik arama ve bağlanma olanakları da sunarlar. Ancak farklı konularda alfabetik olarak dizilmiş bilgiler içerdiklerinden, XVIII. yüzyıldan beri süregelen basılı ansiklopedi geleneğine bağlılık gösterirler. Bu tür iyileştirmede medyum kendisini tümüyle silmek istemez. Ansiklopedinin elektronik ve daha geliştirilmiş olduğunun farkına varılması arzulandır (Bolter, Grusin, 2000: 45-47).

Bir başka iyileştirme şeklinde ise yeni medyum, eskiyi tümüyle içine alarak iyileştirebilir. Böylece ikisi arasındaki süreksizlik en aza indirgenir. İyileştirme işlemi, eski medyumu tümüyle silmez; yeni medyum eski medyuma bağlı kalır. Örneğin *Myst* ve *Doom* gibi bilgisayar oyunları sinemayı iyileştirir. Bu oyunlara bazen “etkileşimsel film” de denir çünkü oyuncular sinematik anlatının karakterlerinin yerini alırlar. Hem anlatının kendisinde, hem de gerçekleşme biçiminde kontrole sahiptirler. Nereye gideceklerine, ne yapacaklarına kendileri karar verirler. İyileştirme iki yönlü işler: film, televizyon gibi geleneksel medya kullanıcıları dijital grafikleri yeniden biçimlendirerek kullanmayı amaçlarken, dijital grafik sanatçıları da film ve televizyonu yeniden biçimlendirmeyi amaçlar. Bu duruma örnek olarak, televizyonun kendisini yeniden biçimlendirerek “world wide web”e benzemeye çabalamasını ve filmin doğrusal biçimine bilgisayar grafiklerini katmaya çalışmasını gösterebiliriz (Bolter, Grusin, 2000: 56-57).

3.3.1.3. İyileştirme Çağında Sanat Eseri

İyileştirme, mekanik çoğaltma değildir ancak iyileştirme kavramının sosyal ve politik boyutlarını Walter Benjamin’in *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri* adlı yazısına değinmeden tartışamayız. Benjamin’e göre, mekanik yeniden üretim sanatın doğasında temel değişime neden olur; sanat eseri tarihsel olarak gömülü olduğu ritüel ve geleneksel içerikten uzaklaştığından dolaysızlığı, hakikiliği, Benjamin’in deyişiyle “aurası” yok olur (Benjamin, 2012: 54).

Benjamin, mekanik yeniden üretimin sanat işiyle izleyici arasındaki mesafeyi silerek sanat yapısının doğasını nitel değişime uğrattığını ve böylece aurasını yok ettiğini iddia eder. Müzeden, ya da katedralden dışarı çıkan yapıt izleyiciye daha yakınlaşır. Benjamin bir yandan mekanik yeniden üretimin şeffaf aracısızlık arzusuna cevap verdiğini savunurken, diğer yandan medyanın büyüleyici etkisini vurgular.

Auranın yok olması biçimsel olarak sanat işini daha az aracılı hale dönüştürürken psikolojik olarak da daha fazla şeffaf aracısızlık sağlar (Benjamin, 2012: 59).

Diğer yandan Benjamin film örneğini ele alarak, izleyicinin sahnenin akışıyla ve filmin aracılığıyla büyüldüğünü savunur. Film izlemeyi bir tabloyu seyretmekle karşılaştırarak, tabloyu izleyen kişi için medyumun şeffaflaştığını, ancak filmde şeffaflık yaratanın medyanın farkındalığı olduğunu savunur. Film yapımcıları, teknolojik aracılık işaretlerini görünmez kılmak isteseler de ortaya çıkan ürün estetik, zamansal ve biçimsel aracılığa dikkat çeker (Benjamin, 2012: 71).

Bu bağlamda Walter Benjamin bizi şu soruya yönlendirir: *“iyileştirme çağında sanat işinden ne beklemeliyiz?”* Benjamin aracılığı saf dışı bırakarak tüm gerçeklerden özgür bir gerçeklik görünümü elde etmenin mümkün olduğuna inanır ancak, medyanın böylesine yaşamımızı kuşattığı yeni medya çağında sanat işinin aracılık ve iyileştirmeden özgürleşmiş bir gerçeklik yaratması beklenemez. İyileştirme, Benjamin’in mekanik yeniden üretim için iddia ettiği gibi sanat işinin aurasını yok etmez; aksine aurayı sürekli olarak başka bir medyada yeniden biçimlendirir (Bolter, Grusin, 2000: 76).

Dijital sanatta şeffaflık ve hiperaracılık sıklıkla yan yana yer alır. Bazı dijital sanat işleri hem şeffaflık uygulayarak “aracısızlık” yaratmayı arzular, hem de medyanın büyüleyici gücünü vurgulamak ister. Her iki durumda da, izleyicinin bilişselliğinin artırılması hedeflenir. İyileştirme uygulamaları, dijital sanat adı altındaki farklı sanat biçimlerini birleştirir. İmge, tümüyle dijital olarak düzenlenebileceği gibi, diğer medyalardan öğeler de içerebilir (Bolter, Grusin, 2000: 140).

Dijital sanatta sanal gerçeklik uygulamaları genellikle şeffaflık elde etmek amacını gütsede kullanıcının taktığı HMD başlıkları, elektronik gözlükler, teknolojinin farkındalığını artırarak hiperaracılık yaratılmasına yol açar. Sanal Gerçekliğin aracısızlık yaratımı, yüksek etkileşim kapasitesi ve izleyiciyi tümüyle içine alan bir ortam oluşturması sonucudur. Sanal gerçeklikten önceki sanat biçimlerinin hiçbirisi, izleyicinin başını çevirmesiyle perspektif algısını değiştirme yetisine sahip değildir ve bu yüzden sanal gerçeklik kendisinden önce kullanılmış olan perspektif teknolojilerinin “iyileştirmesi” olarak görülebilir.

3.3.1.4. Bir Dijital “İyileştirme” Örneği Olarak Magic Book

Magic Book (Sihirli Kitap), Washington Üniversitesi İnsan Arayüzü Teknoloji Laboratuvarı’ndan, Japonya’da Hiroşima Şehir Üniversitesi ve ATR MIC Laboratuvarından öğrenciler ve araştırmacılar tarafından geliştirilmiş bir çalışmadır.

Magic Book, bir masanın üzerinde duran geleneksel basılı kitaba benzer. Okuyucular sayfaları çevirirken ilk başta cüceye benzeyen renkli karakterler görürler ve basit bir hikaye okurlar. Ancak okuyucular gözlerine özel bir dijital gözlük taktıklarında, resimlerdeki şekiller ve binalar sayfadan yükselerek izleyiciye üç boyutlu görünür. Son olarak, okuyucu gözlüğün alt kısmına bastırıldığında, sayfadaki sahne yukarı doğru yükselir ve izleyiciyi sarmalar. İzleyici gözlüğün üzerindeki bir düğmeyle sanal sahnenin içinde uçarak ortamı keşfeder. Artık kitabı fiziksel bir nesne olarak okumak yerine sanal gerçeklik olarak deneyimler (Bolter, Grusin, 2000: 83).

Bu fiziksel ve sanal kitabı iki okuyucu aynı anda deneyimleyebilir; birisi sanal kitabın içine girerken diğeri üç boyutlu imgelere bakmaya devam eder. Bu durumda, birinci okuyucu kitabın karakterleriyle aynı boyuta indirgendiğinden, diğeri okuyucuya kitabın içinde bir karaktermiş gibi görünür. *Magic Book* üç aşamadan geçer; fiziksel nesneden dijital olarak artırılmış (augmented) nesneye ve sonra da sanal gerçekliğe. İkinci safha, artırılmış gerçeklik olarak adlandırılır ve bu safhada bilgisayar grafikleri kullanıcının fiziksel dünya görüşünü arttırır. *Magic Book*, “iyileştirme” ye, eski medyayı yeniden biçimlendirerek yeni medya yaratmaya iyi bir örnektir. *Magic Book* tasarımcıları, iyileştirme yoluyla, basılı kitapta gizli olan çoklu deneyim katlarını dışarı çıkarmayı amaçlarlar. Her aşamada, görünüşün zenginleşmesine paralel olarak okuyucunun deneyimi de zenginleşir. Ancak deneyimlerin hepsi fiziksel kitaba dayanır ve onun bir uzantısıdır (Bolter, Grusin, 2000: 84). *Magic Book* okuyucuları, kitabın geleneksel biçiminden sanal gerçekliğin içine almasına yolculuk yaparlar. Bu yolculuk ters yönde de olabilir; tümüyle içine alandan artırılmış ya da geleneksel biçime. Bu bağlamda *Magic Book* uyarlanabilir bir arayüzdür; sembolikten resmedilmiş ve sanal gerçekliğe uyarlanabilir (Bolter, Grusin, 2000: 83).

Magic Book aynı zamanda bilgisayar arayüzünün gelişim hikayesini de bize anımsatır. İlk kişisel bilgisayarlardaki arayüzler basılı sayfanın iyileştirilmesinden oluşan metinlerden ibaretti. Grafik kullanıcı arayüzü (GUI), metin ve imgelerin kombinasyonundan oluşuyordu. Günümüzde ise, içine alan ve aracısız arayüzler

kullanarak sanal gerçeklik deneyimleri yaşamamız mümkündür. *Magic Book*, kitabı iyileştirir ve imge ilişkisini değiştirebileceğini vurgular. Bu ilişki XX. yüzyıl boyunca grafik tasarımının odak noktası olmuştur (Bolter, Grusin, 2000: 82).

3.3.2. Birleştirme

Birleştirme, teknoloji ve sanatsal biçimlerin hibrit bir ifade biçimi elde etmek amacıyla bir araya getirilmesi olarak tanımlanır ve dijital sanatın temelini oluşturur. Teknoloji sanatsal ifade biçimlerinin yaratılmasında her zaman önemli bir rol üstlenmiş olsa da XX. yüzyıl ortalarından itibaren sanatsal uygulamalarda teknoloji, yaratımın bir parçası olarak kullanılmaya başlamıştır. Dijital sanat uygulamalarında medyalar ve disiplinler arası sınırlar bulanıklaşır, kimi zaman farklı medya biçimlerini biraraya getirerek Richard Wagner'in deyiimiyle *bütünsel yapıt* oluştururlar. Böylesi durumlarda biraraya gelen medyalar kendi temel özelliklerini yitirmezler. Diğer taraftan bazı dijital sanat uygulamalarında bir araya gelerek birleşen farklı medya türleri kendi özelliklerini yitirerek bambaşka özellikler taşıyan hibrit bir biçim oluştururlar. Etkileşimsel dijital sanat uygulamalarının oluşumunun temelinde *birleştirme* mantığı yer alır.

3.3.2.1. Wagner ve “Bütün Sanat Eseri” Kavramı

“Sanatçı, ancak sanatın her kolunu ortak sanat yapıtında birleştirdiği sürece kendisini tatmin edebilir”.

Richard Wagner

XXI. yüzyılda teknoloji alanındaki gelişmelerin baş döndürücü hızı ekonomi, politika ve sosyal yaşamı değişime uğrattığı gibi sanatın da hızla evrim geçirmesine neden olmaktadır. Yeni medya teknolojilerinin bir ağ gibi her yanımızı sardığı, coğrafi sınırların bulanıklaştığı, sosyal sınıf farklarının yok olmaya yüz tuttuğu günümüzde, dijital sanat tüm medya araçlarını bir arada kullanarak yarattığı *“bütün sanat yapıtı”* (*gesamtkunstwerk*) ile içinde bulunduğumuz toplumsal gerçekliği yansıtmayı amaçlar.

Gesamtkunstwerk (bütün sanat yapıtı) kavramı ilk olarak XIX. yüzyılda, klasik opera sanatının insan deneyimlerini ve çağın gerçekliğini yansıtmaktan uzaklaşmış, yüzeysel bir sanata dönüştüğünü iddia eden Richard Wagner tarafından kullanıldı. Yirminci yüzyıl sanatçıları, geleneksel sanat disiplinlerini tek bir eserde entegre ederek izleyicinin sanatsal deneyimini yükseltme çabasını sürdürdüler. Richard Wagner'in

savunduğu “*bütün sanat yapısı*” kavramının yansımaları daha sonra fütürist sinemada, Bauhaus tiyatrosunda, mimarlıkta ve dijital sanatta gözlemlendi.

XXI. yüzyılın dijital sanatı ve XIX. yüzyılın *Gesamtkunstwerk* kavramı farklı araçlar kullansalar da güçlü ve izleyiciyi sanat eserinin içine alan etkiler yaratarak yüksek bir duyuşsal seviye oluşturma noktasında birleşirler.

“Bütün Sanat Eseri” (*Gesamtkunstwerk*) Kavramının Tanımı ve Tarihçesi

İlk olarak 1849 yılında Richard Wagner tarafından tanımlanan, daha sonra modern sanat tarihi tarafından farklı yorumlar getirilen *Gesamtkunstwerk* (*bütün sanat yapısı*) kavramı, tüm yaratıcı sanatlar arasındaki eş zamanlı diyalogu gündeme getirir. (Sönmez, 2011: 20) Wagner’in *Gesamtkunstwerk* tanımı, modern sanatta, sanat türlerinin birleşimini sağlayacak teorik bir sistem kurmak için atılan adımlardan ilkidir. Wagner, klasik opera sanatının insan deneyimlerini ve çağın gerçekliğini yansıtmaktan uzaklaştığını, yüzeysel bir sanata dönüştüğünü iddia eder ve tiyatro, müzik, dans, şiir, tasarım, ışık ve görsel sanatları yaratıcı bir biçimde birleştirerek sanatın amacının doruğuna erişeceğini savunur (Packer, Jordan, 2001:XX).

Richard Wagner’e göre, toplumun evrimi ile sanatın evrimi arasında yapısal bir ilişki gözlemlenir. Bir toplumun bireyleri ulusuyla kaynaşmışsa, aralarında birlik ve bütünlük varsa, bu sanata da yansır. Örneğin, klasik Yunan toplumunun birliği ve bütünlüğü Yunan tragedyasının oluşturduğu bütün sanat yapısında yansımaları bulur. Wagner’e göre, Yunan toplumundaki parçalanma, Yunan dram sanatının sanatsal sentezini eski bileşenlerine geri döndürmüştür (Most, 2011: 7). Daha sonraki toplumların bireyciliği bütün sanat formlarının parçalanmasına ve farklılaşmasına neden olmuştur. *New Grove Dictionary for Opera*’da yer alan *Gesamtkunstwerk* tanımına göre, “bütün sanat yapısı”nın amacı parçalanmış toplumu yeniden birleştirmektir. Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi, toplumların birliği, bütünlüğü sanatın birleştirici gücüyle sağlanacaktır (Millington, 1992). *Gesamtkunstwerk* kavramı ve uygulamaları temelinde Wagner’in kültür endüstrisine ve kitle üretimine, teknoloji ve makineleşmeye karşı gösterdiği bir tepki, bir başkaldırıdır. *Bütün sanat yapısının* amacı, kitle kültürünün oluşturduğu baskılarla savaşımdır (Smith, 2007: 15).

Wagner, farklı sanat türlerinin birleşiminin gerçeklik ve bilişsellik algılamalarına yeni boyutlar getireceğini savunur. Wagner’e göre, bütün sanatların

birleştirilmesi için opera en iyi araçtır. Librettoda şiir, dekorda resim ve heykel, şarkı ve orkestrasyonda müzik ve bunların hepsine ev sahipliği yapan tiyatro binasında mimari (Carter, Geczy, 2006: 223).

Bütün sanat yapıtı, izleyiciyi tümüyle içine alan ve onun duyularına etki eden eserdir. Bir eser izleyiciyi katılımcı haline getiriyorsa bütünselliğe erişmiş demektir. Wagner, eserlerinde “leitmotif”ler (tekrarlanan müzikal motifler), uzatılmış akorlar kullanarak ve seyirciyi içine alan, tümüyle sarıp sarmalayan bir ortam yaratarak seyirciyi adeta sahneye yansıtır. Wagner, çağının teknik olanaklarını ve sanatsal stratejilerini kullanarak izleyiciyi tümüyle eserin içine dahil eder (Dixon, 2007: 42). Operalarını sergilemek için inşa ettirdiği Almanya’daki Bayreuth Festspielhaus opera binasında tüm bu detayları en ince ayrıntısına kadar titizlikle uygulamıştır. Tiyatro salonunun şeklini eski Yunan Tiyatrosu biçiminde (amfiteyatro) oluşturmuş, *perde yerindeki kemeri* (proscenium arch) ortadan kaldırarak izleyici ile eser arasındaki engelleri yok etmeyi amaçlamıştır. Ayrıca, orkestrayı orkestra çukuruna taşıyarak görünmez kılmış, tüm tiyatroyu karartarak yalnızca sahneyi aydınlatmış ve bu şekilde ilgiyi tümüyle sahneye odaklamıştır (Lebensztejn, 1994: 129). Wagner, tüm bunları gerçekleştirirken, hem çağının en ileri teknolojilerini kullanmış, hem de kullandığı teknolojileri bir şekilde gizlemeyi başarmıştır.

Richard Wagner’in *Bütün Sanat Eseri (Gesamtkunstwerk)* kavramı, daha sonraki yüzyıllarda sanatçıların çalışmalarına ışık tutar. XX. yüzyıl sanatçıları, geleneksel olarak ayrı sanat disiplinlerini tek bir eserde birleştirerek izleyicinin sanatsal deneyimini yükseltme çabasını sürdürdüler. Bu sanatçılar, çağın gerçekliğinin ancak bütün algıları içeren bütünsel yapıtlarla yansıtılabileceğine inanıyorlardı. Bir sayfa üzerindeki kelimeler, kanvas üzerindeki boya, ya da bir müzik aletinden çıkan müzikle sınırlı “eski moda” biçimler çağdaş yaşamın hızını, enerjisini ve tezatlarını yakalamakta yetersiz kabul ediliyordu. (Dickson, 2007: 43)

1916’da yayınladıkları “Fütürist Sinema” Manifestosunda F.T. Marinetti ve arkadaşları sinemayı üstün sanat olarak kabul ettiler çünkü sinema, yeni medya teknolojilerini kullanarak bütün sanat biçimlerini de içinde barındırıyordu. Sinema, bir bakıma Wagner’in Bütün Sanat yapıtı düşüncesinin iki boyutlu düzlemde- perdede gerçekleşmiş biçimiydi (Yılmaz, 2005: 329). Fütürist Sinemanın savunucularına göre,

yalnızca sinemanın insan bilinci üzerinde bütünleştirici etkisi olabilirdi (Marinetti, Corra, Settimelli, Ginna, Balla, Chiti 1916: 11).

1919'da Almanya'da kurulan Bauhaus Okulu'na bağlı sanatçılardan Moholy-Nagy ve Schlemmer, tiyatronun temel bileşkelerini –uzam, kompozisyon, hareket, ses ve ışık- birleştirerek, bütünleşmiş bir soyut sanatsal ifade biçimi oluşturmaya çalıştılar. Moholy-Nagy, bu çalışmalarına Wagner'in "bütün tiyatro" kavramının yeniden yorumlanması olarak kabul edilen, *bütünlük tiyatrosu* adını verdiler. Moholy-Nagy'nin sanatları birleştirme yaklaşımı, sözün ve aktörün tiyatrodaki önemini azaltarak sahne tasarımı, ışık, müzik ve görsel kompozisyonla eşit önem düzeyine getirdi. Ancak bu sentezle insan deneyiminin ve çağın gerçekliğinin yansıtılmasının mümkün olabileceğini savundular (Nagy, 1924: 17).

Dijital Bütün Sanat Eseri (Gesamtkunstwerk)

Bütün Sanat Eseri (Gesamtkunstwerk) kavramı, yirmibirinci yüzyılda farklı yaratıcı alanlarda "sınırların ortadan kalktığı", diyalogların, birlikteliklerin ön plana çıktığı bir kimliğe büründü. Bilgisayarın tüm medyaları (metin, imge, ses, video, vb.) birleştiren bir meta-medyum olarak işlev görmesi, dijital sanatla bütünsel sanat yapısı kavramı arasındaki paralelliğin somut bir göstergesidir.

Richard Wagner, XIX. yüzyılda *Gesamtkunstwerk* kavramını öne sürdüğünde aslında izleyiciyi tümüyle içine alan, sanal gerçeklik ortamlarının da öngörüsünü yapmaktaydı. İçine alma (immersion), üç boyutlu bir ortama ya da bir simülasyona girme deneyimi olarak tanımlanabilir ve hem bütün sanat yapısının hem de çağımız dijital sanatının en önemli özelliğidir. Wagner'in, çağının teknik ve sanatsal imkanlarını kullanarak yarattığı izleyiciyi tümüyle sahneye yansıtan sarmal deneyimleri gibi, dijital sanat da yeni medya teknolojilerini kullanarak izleyicinin tümüyle deneyimin içine girdiği ortamlar yaratır. Bütünsel sanat, özünde dinamiktir ve tümüyle katılım gerektirir. Dijital sanatta ise, yeni medya teknolojileri ile yaratılan nesnenin ortadan kalktığı, etkileşimsel ve dinamik bir süreç söz konusudur. Alan Kaprow, *Bütünsel Bir Sanatın Yaratılması Üzerine Notlar* başlıklı yazısında, "bütünsellikten kastedilen, seyirci kitlesinin bir deneyime katılmasının getirdiği bir bütünselliktir. Bu katılımın ötesinde bir etkileşim vardır. Bugün internet kullanıcıları ile dönüşüm halindeki imge akışları arasında kurulan bir etkileşim" diye belirtir (Kaprow'dan aktaran Galard, 2011: 29). Kaprow'un da belirttiği gibi, dijital sanatın bütünselliği onun etkileşiminde, diğer bir

deyişle sanatçı ile izleyici arasındaki sınırları yok ederek izleyiciyi adeta sanatsal sürecin mimarı haline dönüştürmesinden kaynaklanır.

Bu noktada yine Richard Wagner'in *Geleceğin Sanat Yapıtı* adlı eserinde dile getirdiği bir görüşe yer vermek yerinde olacaktır.

“*Geleceğin Sanatçısı kim olacak? Şair mi? Aktör mü? Müzisyen mi? Heykeltıraş mı?- Tek kelimeyle söyleyelim- halk.*” (Wagner'den aktaran Sönmez, 2011: 9)

Günümüz dijital sanatında Wagner'in ön görüşü bir kez daha gerçekleşmiş; etkileşimsellik sonucu, izleyici, Wagner'in deyişiyle *halk* sanatsal sürecin yaratıcısına, yani sanatçıya dönüşmüştür.

Dijital sanat ve Bütün Sanat Eseri (Gesamtkunstwerk) kavramı arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamlandırabilmek için Char Davies'in *Osmose (Ozmoz)* adlı sanal gerçeklik çalışmasını inceleyebiliriz. Char Davies *Osmose*'da izleyicinin kafasına takılan başlık (HMD) ve vücuduna takılan sensörler yardımıyla sanal ortamda gezinmesini sağlar. İzleyicinin ortamdaki hareketi nefes alışverişiyle yönlendirilir. *Osmose*, izleyiciyi tümüyle içine alan (sarmal), çoğu safhasında teknolojinin görünmez kılındığı, müziğin tekrarlanarak deneyime eşlik ettiği (leitmotif), çok ortamlı, etkileşimsel bir deneyim olarak *Gesamtkunstwerk*'in tüm özelliklerini taşır. (Davies, 1997: 293-300)

1977'de yazdığı *Personal Dynamic Media* adlı makalesinde Alan Kay ve Goldberg kişisel bilgisayarı “diğer bütün medyalar” olma kapasitesine sahip bir “meta-medyum” olarak nitelendirir. Xerox Parc'ta yaptığı çalışmalar sonucu geliştirdiği *Dynabook*'u yaratıcı düşünce için dinamik medyum olarak tanımlayan Kay, *Dynabook*'un resim, animasyon, ses ve metin gibi farklı medyaları birleştiren bir meta-medyum olduğunu öne sürer. *Dynabook* farklı medya biçimlerini tek bir arayüzde bir araya getirerek masaüstü hipermedya kavramının geliştirilmesinde temel oluşturur. Kay ve Goldberg bilgisayarı “*içeriği varolan ve henüz icad edilmemiş çeşitli medya olan bir meta-medium*” olarak tanımlar ve bu tanımla dijital medyanın iyileştirme ve birleştirme özelliklerini vurgularlar. (Kay ve Goldberg, 1977: 184)

Kay ve çalışma arkadaşları *Dynabook*'un prototipini hiçbir zaman inşa etmemiş olsalar da, *Dynabook*'un temelini oluşturan fikirler Smalltalk sistemiyle çalışan Xerox Alto bilgisayarın geliştirilmesinde kullanılmıştır. Bu bağlamda, Alto ilk masaüstü multimedya sistemi olarak kabul edilir ve ilk dijital Gesamtkunstwerk örneğidir. (Kay ve Goldberg, 1977: 174)

Kay ve Goldberg'in bu çalışmalarından on üç yıl sonra, Roy Ascott *Dijital Gesamtkunstwerk* kavramının yerine *Gesamtdatenwerk* (birleştirilmiş veri işi) kavramını geliştirir. Ascott'a göre sanatçılar dijital yollarla, görüntü, ses ve metin sistemlerini birleştirerek etkileşimsel ortamlarda kullanırlar ve bu yolla tüm duyuları etkilerler. Bu da sanatların birleşimine, sentezine yol açar. (Ascott, 1966: 335)

3.3.2.2. Hibritleşme Kavramı

Tanımı ve Özellikleri

Hibritleşme kavramı yaygın olarak biyolojide kullanılan bir kavramdır ve birbirinden bir miktar ya da tümüyle farklı türlerin biraraya getirilerek üremelerine denir. Bu üreme sonucu ortaya çıkan bireylere ise *hibrit (melez)* adı verilir. Sanatta hibritleşme ise heterojen teknik, semiyotik ve estetik unsurlar arası çaprazlama yaparak tümüyle farklı özelliklere sahip yeni oluşumlar yaratmaktır. (Couchot, 2005: 1)

Medya kuramcısı Lev Manovich, bilgisayar meta- aracın ortaya çıkışı ve uygulanmasını takiben ikinci bir evrimsel evreye girildiğini iddia eder ve bu evreyi *medya hibritleşmesi* olarak nitelendirir. Manovich'e göre, bilgisayarın ev sahipliğinde biraraya gelen çok sayıda yeni medya birleşerek kendi özelliklerinin dışında tümüyle farklı bir yapı oluştururlar. Diğer bir deyişle medya hibritlerinde, arayüzler, teknikler ve farklı medya biçimlerinin temel varsayımları biraraya gelerek yeni bir medya türü oluştururlar. Medya hibritleşmesini, "*farklı medya DNA'larının birleşerek yeni türler oluşturmaları*" olarak tanımlayan Manovich, bir bakıma hibritleşmenin biyolojik tanımına göndermede bulunur (Manovich, 2013: 73). Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi, tıpkı DNA'ların biyolojide yeni türler için yapı taşları oluşturmaları gibi metin, hipermetin, fotoğraf, dijital video, 2D animasyon, 3D animasyon gibi yeni medya türleri yeni medyumların yapı taşlarını oluştururlar.

Medya hibritleşmesi kavramı yeni medya çağında Lev Manovich tarafından geliştirilmiş bir kavram olsa da daha önceleri Marshall McLuhan tarafından kullanılmış bir kavramdır. *Understanding New Media* adlı çalışmasında McLuhan:

“Medyanın hibritleşmesi büyük bir güç oluşturur ve fizyon ya da füzyon gibi enerji dışaverir” diye belirtir. McLuhan’a göre medyanın hibritleşmesi onların yapısal bileşenlerini ve özelliklerini anlamamıza olanak sağlayarak medyanın duyularımıza yaptığı uyuşturucu etkiden kurtulmamızı sağlar. (McLuhan, 1997: 55) McLuhan medya hibritleşmesini tekerlek örneğini vererek şöyle açıklar:

“Tekerlekler artarda dizildiğinde tekerlek kuralı çizgisel tipografik kuralla birleşerek aerodinamik denge yarattı. Endüstriyel çizgisel biçimle hibritleşen tekerlek, uçağın yeni biçimini ortaya çıkardı”. (McLuhan, 1997: 55)

McLuhan’ın bu sözlerinden anlaşılacağı gibi medyanın hibritleşmesi yalnızca dijital çağda gözlemlenen bir olgu değildir ve dijital çağdan önce de farklı medya biçimleri birleşerek tümüyle farklı özellikler taşıyan yeni oluşumlar yaratmıştır.

Manovich’e göre medya hibritleşmesi kavramı, multimedya kavramından farklılık gösterir. Multimedya kavramı 1990’larda farklı medyanın yan yana varlık gösterdiği uygulamaları tanımlamak için yaygın olarak kullanılan bir kavramdır. Multimedya uygulamalarda çoklu medyanın içeriği birbirinin yanında belirir. Örneğin bir web sayfasında, imgeler ve video metnin yanında yer alırlar. Bu durumda metin ve video her seviyede birbirinden ayrı kalır. Her ikisi de bize kendi arayüzünü sunar. Metni aşağı yukarı kaydırıp, fontunu, rengini ya da sütun sayısını değiştirebiliriz, videoyu çalabiliriz, durdurabiliriz, başa sarabiliriz, ses hacmini değiştirebiliriz. Bu örnekte, farklı medya biçimleri yan yana konumlandırılır ancak arayüzleri ve teknikleri etkileşmez. Bu özellikler, multimedya özgü özelliklerdir. (Manovich, 2013: 74)

Öte yandan, hibrit medyada birbirinden ayrı medya biçimlerinin dilleri bir araya gelir. Birbirlerinin özelliklerini alırlar, yeni yapılar oluştururlar ve derin bir seviyede etkileşime girerler. Bu duruma örnek olarak hareketli grafikleri verebiliriz. Bu tür grafiklerde metin, sinema, animasyon ya da grafik tasarıma özgü özellikleri üstlenir. Diğer bir deyişle metin, bir yandan font boyutu ya da satır aralığı gibi tipografik özelliklerini korurken, diğer yandan sinematografik ve bilgisayar animasyonu boyutlarına sahip olur. Kısacası, hibritleşme sürecinde tipografik dil, olduğu biçimde

kalmaz. Daha önceki farklı dillerin tekniklerini birleştirerek yeni bir meta- dil oluşturur. (Manovich, 2013: 75-77)

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılabileceği gibi *multimedya* terimi ya da *bütünsel yapıt* biraraya gelen farklı medya biçimlerinin yalnızca içeriklerinin biraraya gelmesini ifade eder; dillerinin biraraya gelmesini içermez. Bu bağlamda günümüz yeni medya birleşmelerinin hepsini kapsamayan *multimedya* teriminin yanı sıra yeni bir terime ihtiyaç duyulduğunu gözlemleyen Manovich *hibrit medya* kavramını geliştirmiştir. Manovich'e göre *Medya Yöndeşmesi* (convergence) bu duruma uygun bir terim değildir. Yöndeşmenin sözlük anlamı “*aynı noktaya varmak ve yavaş yavaş farkların azalarak aynışması*” olarak tanımlanır. Ancak hibritleşmede gerçekleşen durum bundan farklıdır: medya dilleri yeni özellikler kazanarak daha da zenginleşir. (Manovich, 2013: 75-77)

Hibritleşmede, farklı medya biçimlerinin biricik özellikleri ve teknikleri daha önce imkansız kabul edilen bir biçimde birleşerek yeni oluşumlar yaratır. Bu da içinde bulunduğumuz dijital çağın özünü oluşturur. Daha önce de belirttiğimiz gibi Kay ve Goldberg 1977’de yeni bilgisayar meta medyumunun var olan medyayı ve henüz icat edilmemiş olan medyayı içereceğini öngörmüştü. Bu da günümüzde hibritleşme mekanizması ile gerçekleşir. Önceki fiziksel ve elektronik medya biçimlerinin teknikleri ve temsil etme formatları ile bilgisayara özgü bilgi yönlendirme teknikleri ve data formatları yeni kombinasyonlarla birleşir. (Manovich, 2013: 80)

Sanatçı Selçuk Artut da hibritleşmeye sebep olan en önemli şeyin bilgisayar olduğunun altına çizer:

“*Melezliğin altyapısındaki en imkan sağlayan aletin bilgisayar olduğunu düşünüyorum. Bilgisayar öyle bir zemin ki, size sunduğu imkanlarla birlikte siz ifadenizi çok değişik formatlarda sunabiliyorsunuz. Bu anlamda karşımda şu an sunum yapmak üzere duran birşey varken, bundan birkaç saat önce sergi kurmak için programladığım birşeye dönüşüyor... Bu melezlik orada programlanmış, yaptığım nesne üç boyutlu bir heykelken... Burada dijital başka bir data olarak kalıyor. Aslında bu melezliği sağlayan teknik tarafı... Aktör olarak düşünmek gerekirse, bu rolü insan kadar bilgisayarın üstlendiğini düşünüyorum*”. (Artut, 2015)

Sauter ve Art+com tarafından 2002 yılında yaratılan “*Etkileşimsel Üretici Sahne*” (*Interactive Generative Stage*) hibrit medya sanatına öncülük eden bir çalışmadır. Bu çalışmada opera gösterisi sırasında sanal dekorun parametreleri etkileşimsel olarak sanatçılar tarafından kontrol edilir. Performans sırasında bilgisayar, sanatçıların beden hareketlerini ve beden dilini okuyarak bu bilgiyi sahnenin arka tarafında yer alan bir perdede sanal dekor oluşturmak için kullanır. Bu oluşumu elde etmek için, insan bedeninin konumları renk, doku, sahne düzenlemesi gibi çeşitli sanal mimari parametrelerle eşleştirilir. Oyunda var olan on beş karakter dört aktör tarafından canlandırılır ve rol dağılımı baş aktör tarafından gerçekleştirilir. Kostüm değişimini çabuklaştırmak ve kostümlerle sahne topografisi arasında uyum sağlamak amacıyla, kostümler de oyuncuların üzerine ışık aracılığıyla yansıtılır. Performans boyunca aktörlerin arkasında beliren sanal dekor, opera boyunca değişen dinamik bir mimari yapı oluşturur. Sonuç olarak teatral uzamın kimliği arkada bir fon oluşturmaktan, baş aktör konumuna dönüşür: Opera boyunca farklı kişiliklere bürünerek yeni davranışlarla izleyiciyi şaşırtan bir aktör. (Manovich, 2013: 89)

3.3.3. Nesneden Sürece: Sanatın Nesneden Kurtulması

Sanatın *nesnesizleşmesi* ya da *maddeselliğini yitirmesi*, sanatsal ve kültürel uygulamaların dijitalleşmesi sonucu ortaya çıkan bir kavramdır ve dijital sanatın belirleyici özellikleri arasında yer alır. Bilgisayarın hem alet hem de araç olarak sanatsal bir mecra oluşturduğu günümüzde, sanat işlerinin geleneksel fiziksel varlığı yazılım ve dijitalleşmiş verilerle yer değiştirerek “*katı olan herşeyin buharlaştığı*” gibi sanat nesnesinin de bir bakıma buharlaşmasına neden olur. Lev Manovich’in sözleriyle, “...nesne artık sayılarla temsil edildiğinden ve yazılımla değiştirilebilen bilgisayar verisine dönüştüğünden, maddesel nesneden sinyale geçiş gözlemlenir. (Manovich, 2001: 132-133)

Sanatın nesneye olan gereksiniminin tartışılmaya başlaması 1960’lı yılların sonlarında sanat ortamında yaşanan değişimlere dayanır. Düşüncenin ön plana geçtiği bir sanat uygulamasının etkileriyle, yapıtın maddi varlığı ve biçimi etkisini büyük ölçüde yitirir. *Nesnesizleşme* (dematerialization) terimi ilk olarak John Chandler ve Lucy Lippard’ın 1968’de yazdıkları ve *Art International* dergisinde yayımlanan “*Dematerialization of Art*” makalesinde gündeme gelir. Bu makalede Chandler ve Lippard “nesnesizleşmeyi”, yalnızca düşünce sürecini vurgulayan ve nesnenin kullanılmaz

duruma gelmesiyle sonuçlanan kavramsal sanatla özdeşleştirdiler. (Chandler, Lippard, 1968: 46)

Daha sonra Lippard tarafından kaleme alınan, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972* adlı çalışmanın önsözünde Lippard, nesnesizleşme terimini kullandığı için birçok eleştiriyle karşılaştığını dile getirir (Lippard, 1973: 5). Bu konuda eleştiri getirenlerin başında Terry Atkinson gelir. *About The Dematerialization of Art* adlı yazısında Atkinson, Lippard'ın kullandığı terimin, değindiği sanatsal gelişim ve eğilimleri tanımlamada doğru olup olmadığını sorgular. *Oxford English Dictionary*'nin nesnesizleşmeyi “*maddesel özelliklerden yoksun bırakmak*” olarak tanımladığını dile getiren Atkinson, Lippard'ın değindiği sanat işlerinin bir şekilde hala nesne olduklarını ve asıl itibarıyla nesnesizleşmemiş olduklarını iddia eder. (Atkinson, 1968: 52-54) Lippard ise bu iddiaya “*daha iyi bir terim bulunamadığı için nesnesizleşme terimini kullanmaya devam ediyorum*” şeklinde yanıt verir. (Lippard, 1973:5)

Aslında Chandler ve Lippard “*nesnesizleşme, nesnenin kullanılmaz hale gelmesine neden olacak*” sözleriyle maddenin tümüyle yok olacağına değil, sanatta meydana gelen değişime değinmekteydiler: sanatın biçimsel olarak bir nesne üretmekten, kavramsal olarak nesneyle ilgilenmesine olan bir dönüşüm. (Lillemose, 2011: 4)

Kavramsal sanat, geleneksel anlamda sanat nesnesinin tekil, kalıcı ve maddi değer oluşturan metasal yönüne, yani piyasa olgusuna tepki gösterir. Tekil nesneyi dışlayarak yerine düşüncüyü koyan kavramsal sanatçılar maddeselliği nesneden özgür kılarak sosyal, ekonomik ve kültürel yönler üzerinde yoğunlaşırlar (Antmen, 2010: 194). Nesnesizleşme kavramına açıklık getirmek için kavramsal sanatın başlıca eğilimleri olan süreç sanatı ve “sistem sanatı” üzerinde durmak gerekir.

3.3.3.1. Süreç Olarak Sanat

XX. yüzyıl avangard akımları, sürecin bitmiş işten ya da nesneden daha önemli olduğu vizyonunu miras bırakmıştır. Hegel'e göre sanatsal etkinlik, ürettiği “görünüş” aracılığıyla anlamı görünebilir kılmaktır. Ayrıca Hegel, estetik alanda asıl önemli olanın sanat yapıtından çok sanatsal etkinlik olduğunu dile getirir. Hegel'in bu düşünceleri XX. yüzyıl sanat akımlarında sanat yapıtının bitmiş işten çok üretim süreci olduğu,

sanat yapıtının üretim sürecini görünür kıldığı için değer kazandığı anlamına gelir. (Hegel'den aktaran Uçkan, 2012)

Maddeselliğin kavramsal olarak ele alındığı 1960'lı, 1970'li yıllarda, post-yapısalcı olarak adlandırılan birçok sanatçının yaratımın fiziksel sürecine ve bu sürecin zaman, belirsizlik, olasılık, istikrarsızlık, tek yönlülük gibi özelliklerine verdikleri değer dikkat çekicidir. Robert Smithson'un eş zamanlı olarak uyguladığı asfalt ve zambak dökmeleri maddeselliğin sürecini gözler önüne serer. Smithson doğanın farklı eğilimli yerlerinden farklı materyalleri bir tenekeden ya da bir kamyonun arkasından boşaltır. Smithson bu boşaltımları filme alarak eylemin de sonuç kadar önemli olduğunu vurgular. İşlem tamamlandıktan sonra ortaya çıkan iş süreç kadar önem taşımaz; ya öylece terk edilir ya da tahrip edilir. (Lillemose, 2011:6)

3.3.3.2. Sistem Olarak Sanat

Sanatın disiplinlerarası ve multimedya alanında ele alınmasıyla birlikte sistemler ve sibernetik sanatın ilgi alanına girdi. 1960'larda Norbert Wiener, Claude Shannon, Marshall McLuhan gibi kuramcılardan etkilenen sanatçılar, iletişim, medya, ekonomi ve teknoloji alanında hızlı değişimler yaşayan topluma tepki gösterdiler. Dönemin önde gelen eleştirmenlerinden Jack Burnham bu süreci, nesne amaçlı bir kültürden sistem amaçlı kültüre geçiş olarak nitelendirir ve değişimin temelini şeylerden değil, şeylerin nasıl yapıldığından kaynaklandığını savunur. Bu değişim sanatı da içine alır. (Burnham, 1968)

System Esthetics adlı makalesinde Jack Burnham, sistem estetiğinde resim çerçevesi ya da tiyatro perdesi gibi sınırlamaların yer almadığını, maddesel sınırlamalardan ziyade kavramsal düşüncenin sistemi tanımladığını dile getirir. Burnham'a göre nesnenin belirli şekli ve sınırları olduğu halde sistemin davranışı dış koşullar ve kontrol mekanizmaları tarafından belirlenir. Burnham ayrıca sanat sistemlerinin başlıca yanılsamasının sanatın belirli nesnelerde ikamet etmesi olduğunu ve bunun da sanat işinin maddesel temeli olduğunu savunur. (Burnham, 1968)

Birbirleriyle yakından bağlantılı olsalar da “sistem estetiği”, “süreç estetiği”nden önemli farklılıklar gösterir. Süreç estetiği eylem (action), etki (effect) ve üretime (production) odaklanırken, sistem estetiği uygulama, dolaşım ve gelişmeye odaklanır. Sistem estetiğinde maddesellik, içsel düzenlemeler, gerçek zaman, geri besleme ve

içeriksel ilişkilerle kavramsallaştırılır. Süreç estetiğinin endüstriyel ve “ağır” materyallerinin yerini sistem estetiğinde iletişim, veri ve medya uzamları gibi daha “soft” maddeler alır. Sistem estetiğinde maddesellik içeriksel olarak algılandığından, sanatçılar maddeselliğin sistemleştirilmesini özerk maddeselliğin sınırlanması olarak görmezler ve karşı çıkmazlar. Tersine, sistemlerin kavramsal olanaklarıyla çalışarak maddesellikle çalışmanın yollarını keşfetmeye çabalarlar. (Lillemose, 2011: 8)

Yukarıda da belirtildiği gibi, sistem estetiğinin ortaya çıkışında teknoloji önemli rol oynamıştır. Teknoloji, sanatçılara kurumlaşmış içeriğin ötesine giderek gerçekliği algılama ve otonom nesneler olarak değil, birbirleriyle bağlantılı, analiz, eleştiri ve deneyimleme gerektiren nesneler olarak onunla doğrudan çalışma olanağı sağlamıştır. Teknoloji aracılığıyla sanat, sistemlerin yapısını bozma ve yeniden üretme kapasitesine sahip oldu. Ayrıca teknoloji, tüm estetik farkındalık alanının yeniden tanımlanmasına aracı oldu. Sanat artık ürünlerle, metalaşmış nesnelerle ilgilenmemekte, sosyal etkileşim için daha kesin modeller üretmektedir. (Burnham, 1968)

3.3.3.3. Dijital sanat ve Maddesizlik

Sanatın otonom nesneden içeriksel maddeselliğe kavramsal dönüşümü, bilgisayar temelli dijital sanatla daha da gelişmiştir. *The Immaterials* adlı 1985’de Paris’te düzenlenen ve küratörlüğünü Jean Francois Lyotard’ın yaptığı sergi sanata yeni bir maddesellik anlayışı getirmiştir. Lyotard’a göre dijital maddesellik de bir tür maddesizliktir ancak maddenin fiziksel özelliklerine değil, insan etkileşimine dayanır. Öte yandan Lyotard *maddesizliğin* (immateriality) de yeni bir tür maddesellik olduğunu iddia eder ve yeni sosyal, kültürel ve ekonomik durumlar yarattığını belirtir. Maddesizlik, kimlikten etkileşime bir kaymadır çünkü maddesellik artık bir kişiye ya da özneye değil, öznelararası ilişkiye değinir. Böylece madde, bağımsız bir varlık olarak yok olur. İşlevsel yapı, sabit ve değişmeyen maddeye değil, sürekli değişen, dinamik konumdaki etkileşime dayanır. (Lyotard 1996: 159-175)

Lyotard’ın maddesizliğe getirdiği materyalistik anlayış, bilgisayar temelli dijital sanatla daha da gelişmiştir. Etrafımızı kuşatan ağlar doğrudan etkileşimsel iletişim sağlamaya ve maddesizliği kavramsallaştırmaya neden olmuş, yeraltı kabloları, fiberler, bilgisayarlar gibi donanım dışında dijital ağlar yazılım ile çalışır ve yazılımı sayısız ağlar arasında dağıtır hale gelmiştir. Dijital ağda maddesizlik, akım, enerji, ağın ritmi ve dinamiği ile belirlenmektedir. (Lillemose, 2011: 14)

Son yıllarda gerçekleştirilen sanat işleri, gelişmiş teknolojik toplumun gerçekliğine erişebilmek için ağlarda maddesizliğe estetik bir ilgi duyar. Bu çalışmalar, görsel güzellikle ilgilenmek yerine, ağlardaki maddesizliğin ve onun kavramsallaştırılmasının, ağlarla kuşatılmış dünyada yaşamımızı nasıl etkilediği ile ilgilenirler. Bu sanat işleri, farklı kültürel ekonomileri yaratan maddeselliğe karşı güç olarak maddesizliği öne çıkarır. Bu ekonomilerde özgürleşme, farklılık, yatay organizasyon, diyalog, deneyimleme, kolektif üretim ve insani değerler gibi kavramlar kontrol, tek düzelik, belirlenmiş sınırlar, hiyerarşik emir- komuta zincirleri, tekel ve özel mülkiyet kavramlarından daha büyük önem taşır. Sanat işleri bu alternatif ekonomilerin ve kültürlerin oluşturulmasına katkı sağlar. Tüm bunları sağlamak için ise nesne kavramının ötesinde, katılım ve etkileşim kavramları öne çıkar. (Lillemose, 2011: 16)

Sonuç olarak içinde bulunduğumuz dijital çağda, performans sanatçısı Marina Abramovic'in öngörüsü gerçekleşmektedir.

“XXI. yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesneler aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesneler aradan çekilmek zorunda” (Abramovic'ten aktaran Uçkan, 2008: 20)

Teknoloji dillerini içkinleştiren sanatsal faaliyet, nesne yerine sistem kurmaya yönelmekte, yaratım süreci işlemin kendisi durumuna gelmektedir. Artık, eser bir nesne değildir, sürecin kendisi “eser” olarak sunulur. (Uçkan, 2008: 21)

3.3.4. Zaman ve Mekan Kavramının Yeniden Tanımlanması

Zaman ve mekan kavramı fiziksel gerçekliğin temel öğelerini oluşturur ve gerçekliğin yapı taşları olarak birbirlerini tanımlarlar. Bir yandan uzam zaman içinde var olur, zaman içinde değişime uğrar. Öte yandan, zaman duygusu ve zamanın ölçülmesi uzama ve uzamsal mesafelere bağlılık gösterir. Aralarındaki bu yakın bağlantı ve gerçekliğin evrimi açısından taşıdıkları önem, zaman ve uzamın kavramsallaştırılması açısından dijital medyanın taşıdığı önemi gündeme getirir.

Zaman ve uzam kavramlarının medya ve iletişim sistemlerindeki değişimlere paralel olarak geçirdikleri evrimler birçok kuramcının tartışma odağı olmuştur. Giddens, *Zamanın mekandan ayrılması* (Time- space distanction); Harvey, *Zaman- mekan sıkışması* (Time- space compression); Castells ise *Zamansız Zaman* isimli çalışmalarıyla

zaman ve uzam kavramına ve bu kavramların dijital çağda deneyimlendiğine dair önde gelen yaklaşımlardır.

3.3.4.1. Zaman – Mekan Ayrılması ve Sıkıştırılması

Endüstri devrimi ile birlikte demiryolu ve telgrafın günlük hayata girmesi iletişimde yeni gelişmelere yol açmıştır. Bunun yanı sıra, buhar gemiciliğinin gelişmesi, Süveyş Kanalı'nın açılışı ve XIX. yüzyıl sonunda radyo yayınının, bisiklet ve otomobil ulaşımının ilk adımlarının atılması zaman ve mekan duygusunu köklü bir biçimde değiştirmiştir. Bu dönemde ayrıca bir dizi teknik uygulamaya sokulmuştur. Mekan ve harekete bakışın fotoğraftan türetilen ve perspektivizmin sınırlarının araştırılmasına yol açan yeni tarzları araştırılmaya ve kentsel mekanın üretimine uygulanmaya başlamıştır. Balon yolculuğu ve yukarıdan çekilen fotoğraflar yeryüzünün algılanışını değiştirirken yeni basım ve mekanik çoğaltma teknolojileri, haberin, bilginin ve kültürel ürünlerin gittikçe daha geniş halk kesimlerine yayılmasını olanaklı kılmıştır. (Harvey, 2003: 297)

1840'larda Morse tarafından icat edilen telgraf, uzak mekanlar arasında daha kısa sürede iletişime olanak sağlayan ve uzak mesafeler arası iletişimde zaman ve uzamın önemini azaltan ilk medyumdur. Bunun yanı sıra telgraf, yerel zaman senkronizasyonu ve zaman dilimlerinin oluşturulması için yolu açtı (Rantanen, 2005: 61). Bu gelişmeler ilk haber ajanslarının oluşmasına olanak sağlamış, teknolojik ilerlemelere paralel olarak ortaya çıkan yeni "yüksek hızlı" teknolojiler zaman ve mekanın yok edilmesinin temelini oluşturmuştur. (Tsatsou, 2009: 12)

Giddens'in küreselleşme teorisinin merkezinde *zaman-mekan ayrılması*, diğer bir deyişle, zamanın uzamdan ayrılması nosyonu yer alır. Bu nosyon, Giddens'in Marx'ın "*uzamsal mesafelerin kendilerini zamana indirgediği*" iddiasına getirdiği eleştiriden ve McLuhan'ın *küresel köy* kavramı ve onun teknolojik ilerlemelerin tıpkı yüz yüze iletişimde olduğu gibi birbirleriyle etkileşmesine olanak sunduğu teolojik doktrininden kaynaklanır. Giddens'a göre, teknolojik evrim zaman ve uzamın liberalleşmesine ve evrenselleşmesine neden olur ki Giddens bunu postmodern çağda küreselleşmenin ön koşulu olarak görür. Giddens, etkileşimin boyutlarını küreselleştirmenin "yerel" ve "uzak" medya biçimleri arasında *yayılmış ilişkiler* yarattığını iddia eder (Örneğin yerel olayların kilometrelerce uzakta olan olaylarca şekillenmesi). Elektronik olmayan iletişimlerde, teknoloji yeterince gelişmemiş olduğundan iletişimin zamansal ve uzamsal yayılımı sınırlıydı. Bu yüzden sözlü, yazılı

ya da basılı iletişim biçimleri, yerel ya da yerellerarası (interlocal) içeriklerle belirleniyordu. Öte yandan, elektronik iletişim araçları yerel içeriklerin, coğrafi ve uzamsal olarak uzak içeriklerle iletişimde bulunarak içerik değişimi yapmalarına olanak sağladı. Bu karşılıklı içerik alışverişi zamanı uzamdan ayırdı; zamansal ve uzamsal içeriklerden sıyrılmış sosyal etkileşimleri hızlandırdı. (Giddens, 1990: 64)

Zaman ve uzamın postmodern algısı üzerinde yoğunlaşan David Harvey, Giddens'ın zamanı uzamdan ayırma düşüncesine karşıt olarak *zaman- mekan sıkışması* kavramını gündeme getirir. Harvey'e göre zaman ve uzamın liberalleşmesi ve evrenselleşmesi, zamanın uzamı ortadan kaldırmasına yol açar. (Harvey, 2003: 305)

Harvey, *zaman- mekan sıkışmasını* “*hayatın hızı artarken mekansal engellerin ortadan kalkması*” olarak tanımlar ve şöyle devam eder:

“*Sıkışma*” terimini kullanıyorum çünkü bir yandan kapitalizmin tarihine hayatın hızının artışı damgasını vururken, bir yandan da mekansal engellerin dünya sanki üzerimize çökecekmişçesine aşıldığını iddia etmenin mümkün olduğunu düşünüyorum.” (Harvey, 2003: 270)

Harvey'e göre uzamın bariyerlerini yok eden yalnızca zamanın hızlanması değil aynı zamanda medya teknolojilerindeki gelişmelerdir. Telefon, uydu, TV gibi yeni küresel iletişim teknolojileri zaman ve mekan birimlerini sıkıştırarak değişim yapmaya olanak sağlamıştır. Harvey, sıkışmanın bu yeni durumunu *yıkıcı uzamsallık* (disruptive spatiality) olarak tanımlar: bu güne kadar bildiğimiz sosyal yaşamın zamansal ve uzamsal düzenini yeniden tanımlayan uzamlar, kültürler ve sembollerin bir araya gelişi. Harvey, zaman- uzam sıkışmasını kapitalizmin bir sonucu olarak yorumlar. Harvey'e göre *zaman uzam sıkışması* XX. yüzyılda sermaye hareketlerinin ivme kazanmasına bağlıdır. Böylece zaman ve uzam soyutlanmış, anlam ve değerlerini yitirmişlerdir. Zaman ve uzamın anlam ve değeri, sermayenin dolaşımı tarafından belirlenir (Stein, 2001: 225- 226).

Sıkıştırma etkisi XX. yüzyılda elektronik medya teknolojileri aracılığıyla yoğunlaştı. Marshall McLuhan, *Understanding Media* adlı kitabında iletişim gerçekliğinin oluşturduğu sıkışmanın *küresel köy* oluşturduğunu şöyle dile getiriyordu:

“Üç bin yıl boyunca parça bölük mekanik teknolojilerin kullanımı temelinde dışa doğru patlama yaşadıktan sonra, batı dünyası içe doğru patlıyor. Mekanik çağda vücutlarımızı mekanda yaymıştık. Bugün elektronik teknolojinin uygulamaya konulduğundan bir yüzyıl sonra, merkezi sinir sistemimizin kendisini bütün küreyi kucaklayacak biçimde yaymış, gezegenimiz ölçeğinde mekan ve zamanı fesetmiş bulunuyoruz” (McLuhan, 1997: 19-20)

3.3.4.2. Zaman-Mekan Sıkışmasının Dijital Sanata Yansımaları

Endüstriyel Devrim’le başlayan teknolojik gelişmeler, iletişim alanında yeni gelişmelerin yolunu açarken zaman ve mekan kavramlarında gözlemlenen değişimler sanatta da yansımalarını bulmuştur. Tren ve demiryolu sistemleri, geleneksel perspektif anlayışında değişimlere neden olmuştur. Trenin insanların yaşamına girmesiyle başlayan zaman ve mekan küçülmesi, orjinal uzamsallıklarında farklı bölgelere ait olan nesnelerin ve panoramaların ardarda birbirini izleme görüntüsünün oluşmasına olanak sağlamıştır. (Rosen, 2010:1)

Zaman- mekan sıkışması kavramını uygulayan ilk sanatçılardan birisi olan J.M.W. Turner, *Rain, Steam and Speed: The Great Western Railway* (1844) adlı yağlı boya çalışmasında, tarlada çalışan bir işçiyi, yüksek hızla geçerken doğada anafor oluşturan lokomotifle birarada görselleştirmiştir. Sanatçı hızla giden lokomotive görece uzak bir konumda hız deneyimini görselleştirerek zaman- uzam sıkışması izlenimini yaratmıştır. Bu doğrusal olmayan zaman ve uzam duygusu ile endüstriyel kitle üretimi, doğrusal olmayan geometrinin, filmin ve fotoğrafın temelini oluşturmuştur. (Rosen, 2010:2)

1880’lerde Picasso ve Braque, resmin mekanını yeni biçimlerde parçalara ayırmaya başlayan Cezanne’dan aldıkları ilhamla, kubizm deneylerine başlayarak XV. yüzyıldan beri hakimiyetini koruyan “doğrusal perspektifin türdeş mekanı”nı terkettiler. Deleanuay’ın Eyfel Kulesi’ni anlatan ünlü yapıtı zamanı mekanın parçalanması yoluyla temsil etmeye çalışan bir hareketin kamusal simgesini oluşturdu. Ortega y Gasset, 1910’da perspektivizm teorisinin yeni bir uyarlamasını oluşturarak “gerçekte ne kadar perspektif varsa o kadar çok mekan olduğunu” ve “bakış açısı kadar hakikat olduğunu” ileri sürüyordu. Bu görüş, türdeş ve mutlak mekan kavramlarına bir darbe etkisi yarattı. (Harvey, 2003: 301)

Zaman- mekan sıkışmasının sonucunda ortaya çıkan, sanatın her zaman her yerde var olması, Benjamin'in "aura"sı gibi sanatsal geleneklerde büyük değişimlere yol açtı. Nesnelerin kitlesel üretimi, her yere anında dağıtımı ve hepsine anında erişilebilirlik, tüm mitleri gerçekleştirebilir kıldı. Telefon, fotoğraf, sinema ve hatta geleneksel resim, yeni teknolojiler sayesinde birbirinden tamamen farklı veri ve imgeleri sıkıştırılmış yeni bir gerçekliğe topladılar ve izleyicinin ivmelenmiş bilişselliğinde ifade olanağı buldular. Zaman ve mekan artık Öklid kuramlarına göre deneyimlenmediğinden, orjinal ve kopya arasındaki mesafe de yok oldu. (Rosen, 2010:2)

Pop kültürü ve Pop Sanatı da küresel zaman- mekan sıkışmasının birer yansımasıdır. Andy Warhol sanatında çorbalar, kola şişeleri gibi kitle üretim ürünlerinin yanı sıra Marilyn Monroe, dolar banknotları gibi ortak bilişselliğin ikonlarına yer verdi. Sanat, Herbert Marcuse'nin deyişiyle, *tek boyutlu* insanların tükettiği soyut bilgi nesnesine dönüştü. Üç boyutlu küresel uzam, gerçek zamanda televizyon ya da bilgisayar ekranlarında sergilenen dijital bilgiyle yer değiştirdi. (Rosen, 2010: 3)

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte gerçek uzam kavramı yerini *veri uzamı* (data space) ve *siber uzam* (cyberspace) gibi kavramlara bıraktı. Bill Viola, veri uzamını "*Geleneksel zaman ve uzam tanımlarının dışında, tüm verinin sürekli olarak var olduğu bilgi bölgesi*" olarak tanımlar. Viola'ya göre, bu doğrusal olmayan bilgi matrisine herhangi bir noktada girebilme olanağı, içeriğini istediğimiz hızda ve istediğimiz doğrultuda dolaşabilme imkanı, bir tür fikir uzamı yaratır ve bu uzamda tek sınırlama insanın hayal gücüdür. (Viola,2008: 316)

Viola, veri uzamının sanata sunabileceği olanaklara açıklık getirmek için büyük bir Fransız moda şirketinde çalışan grafik tasarımcısı ile ilgili gözlemlerini dile getirir:

"Sanatçı, bilgisayarın hafıza ve veri yönlendirmesi ile çeşitli tasarımları çiziyordu. Bilgisayar dünyanın her yerinden ve tarihin her çağından giysi tasarımı içeren büyük bir veri bankasına bağlıydı. Çizimini yaparken bir anda bir XVII. yüzyıl Japon kimono tasarımını ekrana getirip fikir alabiliyor, daha sonra günün son moda Avrupa modellerini ekranına getirip, kimono ile birleştirebiliyor ve bu işlemin çeşitli sayfalarını hafızaya kaydedebiliyordu. Tasarımı tamamladığında, ekrandan dünyanın her yerindeki ofislerle bağlanarak üretim için gerekli bilgileri alabiliyordu. Tüm bu

işlemleri tek bir ekranda dijital bilgi olarak gerçekleşiyordu. Tasarımcı hem uzamda hem de zamanda yolculuk ediyordu". (Viola'dan aktaran Hershman, 1990: 328)

Bill Viola'nın sözlerinden anlaşılacağı gibi veri uzamı zaman- uzam kısıtlamalarını yok eder; zamanı uzamsallaştırarak *zaman- mekan sıkışmasına* yol açar.

Manuel Castells ise, içinde bulunduğumuz ağ toplumunda ortaya çıkan iki farklı zaman ve mekan kavramını tanımlar: akışlar uzamı ve zamansız zaman. Sosyal teoride uzam, zaman paylaşımlı sosyal uygulamaların maddesel desteği, eş zamanlılığın yapılması olarak tanımlanır. Akışlar uzamı, yakınlık olmadan eş zamanlılık uygulamalarının deneyimlenmesine olanak sağlar. Aynı zamanda, seçili bir zamanda ve mesafede asenkronal iletişim olanağına değinir. Ağ üzerindeki uygulamalar iletişim teknolojileri aracılığıyla farklı bölgeler arasında bilgi akışı üretme sürecine dayandığından akışlar uzamı üç unsurun birleşiminden oluşur: aktivitelerin yerleştirildiği mekanlar; bu aktiviteleri birbirine bağlayan maddesel iletişim ağları; ve bilgi akışının içeriği. (Castells,2003: 1)

Sosyal açıdan ele alındığında zaman, uygulamaların dizilimi olarak tanımlanır. Ağ toplumunda ise dizilim olumsuzlanarak iletişim teknolojileri aracılığıyla zamanın ortadan kaldırılmasına çabalanır: bir yandan zaman sıkıştırılırken diğer yandan geçmiş, şimdi ve gelecek rastgele sırada ele alınarak uygulamaların dizimi bulanıklaşır. (Castells, 2003: 33-36)

William Gibson tarafından *Neuromancer* adlı romanında ortaya atılan *siber uzam* kavramı, Manuel Castells'in *akışlar uzamı* kavramıyla örtüşür. Dijital teknolojiler, her tür bilgiyi ikicil (binary) biçime dönüştürerek, maddeyi silikona ve sıvı kristale indirgeyerek bilginin dolaşımını, saklanmasını ve geri kazanımını da değiştirmiştir. Bu teknolojilerin oluşturduğu en büyük değişim de maddesellik, zaman-uzam ve bilgi kavramlarının algılanmasında gözlemlenir ki bu da doğrudan ya da dolaylı olarak sanatı nasıl algıladığımızı etkiler. (Levy, 1994:371)

Siber uzam, tamamen farklı fiziksel uzamları ve birbirinden farklı konumlardaki bireyleri ortak bir sanal uzamda birbirine bağlayan iletişim ağları ve bilgisayarlarla yaratılır. Bu sanal uzamın sınırları ve içeriği, içinde yaşadığımız gerçek uzamda tanık olamayacağımız biçimde yönlendirilip kontrol edilebilir. Siber uzamın bir alt kümesi olan sanal gerçeklik, fiziksel dünyanın yerini, fiziksel olmayan sembolik dünyanın

almasının en açık örneğidir. Siber uzamın sanallığı, var olmanın maddesizleşmiş halidir. Siber uzamda gerçekleştirilen sanat işlerinde coğrafi sınırlar ortadan kalkar. Binlerce kilometre uzaklıkta insanlar siber uzamda eş zamanlı olarak etkileşimde bulunabilir. Siber uzam, yeni yaratım biçemlerini, bilginin içinde dolaşmayı ve bunların getirdiği sosyal ilişkileri vurgular. Bu yeni yaratım biçemleri ağ sanatı, etkileşimsel multimedya, video oyunları, simulasyonlar, telematik sanat, sanal gerçeklik gibi uygulamaları içerir. Tüm bu uygulamaların en önemli özelliği, yaratılan sanal uzamda izleyiciyi tümüyle içine alarak, gerçek zaman ve mekanda deneyimlemeleri olanaksız olan sanatsal deneyimlerle bilişselliklerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktır. (Levy, 1994: 372)

3.3.5. İzleyiciyi Sanat Deneyimin İçine Alma (Immersion)

Çalışmanın bir önceki bölümünde belirtmiş olduğumuz gibi dijital teknolojiler zaman ve uzam kavramında köklü değişikliklere yol açmıştır. David Joselit çağdaş uzamsal deneyimi şu sözleriyle tanımlar:

“İçinde bulunduğumuz anı farklı kılan ipod, cep telefonu, kişisel bilgisayar gibi aletlerin bedenlerimizin aynı anda iki uzamı işgal etmesine izin vermesi. Öte yandan fiziksel ortamlarımız da her geçen gün daha fazla medya uzamına dönüşmekte...” (Joselit, 2005: 206)

Diğer bir deyişle, içine alan teknolojiler günlük yaşamımızın içine işlemektedir: Günümüz büyük şehirlerinde, günlük yaşamlarında internet, GPS, ipad, video oyunları, sohbet odaları gibi dijital teknolojileri kullanmayanların sayısı yok denecek kadar azdır. Tüm bu teknolojiler bir bakıma imge/bilgi uzamının bizleri tümüyle içine almasına yardımcı olmaktadır.

Dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri olan *içine alma (immersion)*, kişinin bir deneyimin içine tümüyle girmesi sonucu fiziksel benliğinin farkındalığının azalması olarak tanımlanır ve XVIII. yüzyıldan beri sanatçılar tarafından erişilmek istenen bir hedef oluşturur. İçine almanın (immersion) etkileşimsellik ile ortak yaşam oluşturmaları ise çoğu dijital sanat işinin temelini oluşturur. (Grau, 2003:5)

3.3.5.1. Sanat Tarihinde İçine Alma (Immersion)

İçine Alma (immersion), yeni medya sanatının en belirleyici özelliklerinden birisi olarak ele alınsa da, izleyiciyi görsel uzama taşıma düşüncesi yeni medya kadar

yeni değildir. İçine alma kavramının kökeni klasik sanat geleneklerine kadar uzanır ve insanların imgelerle olan ilişkisinin çekirdeğini oluşturur. (Grau, 2003:5)

Rönesans öncesi dönemlerde yapılan resimlerin amacı “şey”lerin varolma yansımalarını yaratma çabasından ziyade onların ruhani özünü sembolik olarak temsil etmektir. Orta Çağ sanatçıları nesneleri duyularla algıladıkları gibi değil, olduğuna inandıkları biçimde resmediyorlardı: tıpkı çocukların resimlerde gökyüzünü sayfanın üst kısmında ince bir çizgi olarak resimlemeleri gibi. Resimsel uzam, izleyicinin bedeninin dışarıda bırakıldığı iki boyutlu yüzeydi. (Ryan, 2001: 3)

“Geleneksel, içine alma (immersion) olmayan sanat işlerinde izleyici ve imge arasındaki ilişki durağan ve yönlendirilmez bir biçimdeydi. Pasif izleyici, içeriği bir çerçeveye hapsedilmiş imgenin önünde ayrı bir varlık olarak dururdu”. (Grau, 2003:6)

Ancak bu durum, üç boyutlu uzamın iki boyutlu yüzeye yansıtılmasına olanak sağlayan perspektif kurallarının bulunmasıyla değişti. Perspektif resim, sanal bir beden kanvasının sınırlarının ötesine uzanan bir ortamın içine girmesine olanak sağladı: *“İzleyici, uzamsal görüş noktasından baktığında, resmedilen nesnelerin sanal olarak orada var olduklarını deneyimler ancak resmin yüzeyi fiziksel etkileşimi engelleyen görünmez bir duvar oluşturur”.* (Ryan, 2001: 3)

Perspektif uygulamaları aracılığıyla izleyici temsili içine taşınır: aynı anda hem fiziksel uzamda, hem de temsil uzamında varlık gösterir (Manovich, 2001: 13). Marie-Laure Ryan’a göre, bu gelenek Barok Çağ’da bir aldatmaca olan ve izleyicinin ilk bakışta temsil ettiği şeyin kendisi sanmalarına sebep olan teknikler için kullanılan *gözü aldat* (trompe l’oeil) ile doruk noktasına ulaşmışken ilk ciddi tehdidini fırça darbeleriyle dikkati kanvasın üzerinde odaklayan empresyonizmle aldı ve daha sonra da Kubizm ve XX. yüzyıl soyut sanatıyla değerini yitirmeye devam etti.

“Soyut ve kubist resimlerin izleyiciyi bir imgelem oyununa dahil etmesi artık sanal beden sanal uzama yansımalarıyla değil, şekilleri ve renkleri anlamlı düzenlemelere gruplayan zihinsel aktiviteyle gerçekleşiyordu. Sanat kavramsallaştıkça, zihnin gözü beden gözü üzerinde zaferini ilan etti.” (Ryan, 2001:3)

XX. yüzyıl ortalarına doğru, sürrealizmin gerçeküstü betimlemeleriyle, *içine alma (immersion)* idealleri bir kez daha sanata damgasını vurdu ve 3 boyutlu uzamı

betimleyen sinema ve bilgisayar ekranlarının sanat alanına girmesiyle dijital çağda da süregeldi. (Bock, 2009, 34)

İluzyon (yanılsama), içine alan (immersive) sanatta duyuları etki altına alarak ve gözlemcinin algısını ve bilişselliğini değiştirerek işin içinde oluşturulmuş dünyaya nakletmekle oluşur (Grau, 2003: 15). Deneyimin gücü, izleyiciyi imge uzamının içine yerleştirerek duyularının deneyimin bütünselliğiyle sarmalanmasından gelir. Genellikle bu deneyim, izleyicinin mümkün olduğunca çok duyusunu etkileyen görsel, işitsel ve dokunsal deneyimler yoluyla zenginleştirilir. Elde edilen içine alma, imge ve izleyici arasındaki geleneksel bariyeri yok ederek, izleyicinin sanatı nesnelleştirmesine olanak sağlayan *eleştirel mesafeyi* de yok eder. Oliver Grau bu durumu şöyle dile getirir: “Çoğu durumda içine alma zihinde odaklanır ve bir zihinsel durumdan diğerine geçişi ifade eder. Gösterilen şeye karşı *eleştirel mesafenin azalması ve meydana gelen şeye duyusal katılımın artmasıyla tanımlanır.*” (Grau, 2003: 13)

Yanılıcı (illusive) imge uzamı aracılığıyla elde edilen içine almanın ilk örneklerinden biri, 1787’de Robert Barker tarafından icat edilen ancak XIX. yüzyılda kitlesel bir medyuma dönüşen “Panorama” idi (Grau, 2003: 15). Askeri hava tatbikatı için bir araç olarak ortaya çıkarılan Panorama, silindir bir panelin iç kısmına resmedilen 360 derecelik bir manzara içeriyordu ve izleyici silindirin ortasına yerleştirilen bir platformdan manzarayı izliyordu. Ayrıca panorama, gizli tepe lambalarıyla aydınlatılıyor, silindirin tüm alanı boyunca kusursuzca gözlemlenen ve izleyiciyi de sahnenin içinde bulunma yanılsaması yaratan bir perspektif sergiliyordu (Grau, 1995: 56). Panorama’da imge uzamı, içinde yer aldığı fiziksel uzamın uzantısını oluşturmuyordu artık.

XX. yüzyıl başlarında, mecralararası projeler, temsilin ve simulasyonun gelenekleri arasında konumlanan içine alan uzamlar yaratmayı sürdürdü: Panorama, o zamanların yeni teknolojisi olan sinemotagrafi ile birleşerek *cineroma*’nın ortaya çıkışına olanak sağladı. Stereokino (3-D stereoskopik sinema), Sergei Eisenstein’a göre, ilk defa izleyiciyi ekranın içine çekmeyi başardı. (Grau, 2015: 154)

Aynı dönemde, tüm duyulara (tat alma, dokunma, koku alma) yanılsatıcı deneyimler sunabilen futuristik sinema görüşleri, bugün Sanal Gerçeklik (VR) diye tanımlanan uygulamayı yaratmaya ilk teşebbüs eden Hollywood sinematografı Morton

Heilig tarafından geliştirildi. Heilig'in *Geleceğin Sineması (The Cinema of The Future)* düşüncesi yalnızca bir görüş olarak kaldıysa da 3-D imgeler ve stereofonik sese ek olarak izleyiciyi titreşimlere ve korkulara maruz bırakan "sensoroma simulatörü" 1962'de Heilig tarafından geliştirildi. (Heilig'ten aktaran Grau, 2005: 158-160)

3.3.5.2. Yeni Medya ve İçine Alma (Immersion)

Bilgisayarın sanat ortamına girmesiyle birlikte içine almayı daha da derinleştirmek için yeni bir araç ortaya çıktı: etkileşim. İlüzyonun mekanizmaları izleyiciyi imge uzamının içine çekmek için uygulanırken (tek yönlü etki) etkileşim izleyiciye imge uzamının doğasını eylemleri aracılığıyla etkileme gücü verdi (iki yönlü etki) ve böylece içine alma duygusunu güçlendirdi. (Murray, 2012)

1963'de Ivan E. Sutherland imgeleri doğrudan ekranda yönlendirme olanağı sunan ilk grafik kullanıcı arayüzünü geliştirdi ve bu gelişim sanal gerçeklikte etkileşimin ön koşulunu oluşturdu. Sutherland'in *Sketchpad* diye isimlendirdiği bu arayüz, soyut kelime komutlarını ikonlara işaret eden bir arayüz ile değiştirdi. Grafik kullanıcı arayüzünün geliştirilmesi izleyiciyi duysal olarak içine çekmeyi amaçlayan *içine alma (immersion)* kavramından, imgenin yaratılmasında izleyicinin katılımını gerektiren bir içine alma kavramına geçilmesini sağladı. Kullanıcı arayüzü içine alma sanat işlerinin temelini oluşturur ve izleyici ile etkileşimi sağlayan makinenin bilgi alışverişi burada gerçekleşir. (Grau, 2005:162)

İçine Alma (immersion) teknolojisindeki bir sonraki yenilik yine Sutherland tarafından geliştirilen, başa takılan kasklı ekrandı (HMD): iki farklı ekranda bulunan imgelerin doğrudan gözün önünde konumlandırılması 3-D imge yarattı. 1968'de Sutherland, film imgelerinin yerine bilgisayar grafikleri kullanarak ilk bilgisayar yardımcı HMD'yi geliştirdi. Bilgisayar yardımcı HMD, 3-D bilgisayar imgeleri gösteriyordu ve başlığın içine yerleştirilen sensörler kullanıcının baş hareketlerini izliyordu: "3D imgeler yaratmaktaki amaç, kullanıcıya hareket ettikçe değişen perspektifler sunmaktır". (Grau, 2005: 165)

Bilgisayar sistemlerine entegre edilmesi gereken bir sonraki duyu, dokunma duyusuydu. 1981'de Thomas Zimmermann "veri eldiveni"nin (data glove) prototipini icat etti ve daha sonra Jaron Lanier ile birlikte Nasa'nın da katkılarıyla geliştirdi. Veri eldiveni, temelinde "fare"nin (mouse) geliştirilmiş halidir: "*parmakların konumunu*

kaydeden ve ileten, böylece sanal uzamda hareket ve dolaşım olanağı sağlayan yüksek derecede uzmanlaşmış sensör". (Grau, 2005: 167) Veri eldiveni yardımıyla kullanıcı bilgisayarın ürettiği nesnelerle dokunabilir ve hareket ettirebilir. Bu bağlamda, veri eldiveni, insan- makina ilişkisini bir adım daha ileri götürür. Böylece sanal gerçekliğin kullanıcıyı alternatif gerçekliğe yerleştirme rüyası HMD ve veri eldiveni aracılığıyla gerçekleşmiş oldu. 1989'da Jaron Lanier, Sanal Gerçeklik (VR) kavramını geliştirdi ve yüksek teknoloji ürünü başlık ve giysilerle donanmış kullanıcı, "gerçek" dünya ile ilişkisini keserek tümüyle bilgisayarın oluşturduğu "sanal" dünyanın içine girdi. (Bock, 2009: 37)

Yukarıda da belirtildiği gibi bilgisayar görüntü teknolojilerindeki yenilikler aracılığıyla imgenin içine girip yaratımına müdahale etmek mümkündür. Daha yeni bir teknoloji olan CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) bu amacı paylaşarak görüntünün olduğu mekanda bulunma izlenimi yaratır. CAVE, küp şeklinde konumlandırılmış ekranlara 3D grafikler yansıtan bir üç boyutlu görüntü (surround screen) ve üç boyutlu ses (surround sound) sistemidir. Başlığın yerine kullanıcı çok hafif bir gözlük yardımıyla küpün içinde dolaşır ve sanal dünyayı keşfeder. (Bock, 2009: 49)

Sonuç olarak, medya teknolojilerinde gerçekleşen tüm bu gelişmeler beraberinde sanatın da gelişmesine neden olmuş ve etkileşimsel sanatın gerekli yapı taşlarını oluşturmuştur. Bir sonraki bölümde dijital sanatı diğer sanatlardan ayıran en önemli ve ayırt edici özelliği olan ve tezin asıl konusunu oluşturan *etkileşimsellik* kavramı ve *etkileşimsel sanat* derinlemesine incelenecektir.

4. DİJİTAL SANATLARDA ETKİLEŞİMSELLİK

“Bir toplum yalnızca kendisine ait olan iletilerin ve iletişim araçlarının incelenmesi aracılığıyla anlaşılabilir; bu iletilerin ve iletişim araçlarının gelişmesinde, insan- makine, makine- insan ve makine- makine arasındaki etkileşimin etkisinin her geçen gün daha da artması kaçınılmazdır”.

Norbert Wiener, 1954

Etkileşim kavramı, içinde bulunduğumuz dijital çağda yeni medyanın küresel bir sloganına dönüşmüş durumdadır. Günlük deneyimlerimizden sanata, yaşamın her alanına nüfuz etmiş olduğu halde etkileşim kavramının içeriği birçok belirsizliği de içinde taşır ve farklı kuramcılara farklı anlamlar ifade eder. Etkileşim olgusunun gelişimi iletişim ve bilgi teknolojilerinin gelişimi ile paralellik gösterir. Diğer bir deyişle etkileşimin bu derece yaygın bir kavram olması, iletişimin ve teknolojinin zaferidir. Ancak bunların yanı sıra, etkileşim, estetik bir boyuta da sahiptir; duyularımızı etkiler, bireyleri toplumla bütünleştirir, özgür düşünen ve yaratıcı bireyler yaratılmasına, tüketicilerin üreticilere dönüşmesine katkıda bulunur.

Dijital sanatlar açısından ele alındığında etkileşim, sanatçı- sanat işi- izleyici ilişkisinde köklü değişimlere yol açar. Sanatçı, sanat işinin mutlak yaratıcısı konumunu yitirirken izleyici sanat işinin üretim sürecine katılarak yazarın rolünü paylaşır. Etkileşimsel sanat işleri, bu bağlamda tamamlanmamış, *açık yapıtlar* olarak nitelenirler. Sanat işinin anlamı, izleyicinin arayüzle etkileşimi sonucunda ortaya çıkar ve bu süreçte izleyicinin yalnızca duyuları değil, bilişselliği de etkilenir.

Bu bölümde, çalışmanın ana konusunu oluşturan *dijital sanatlarda etkileşimsellik* kavramı, kuramsal yaklaşımlar açısından ele alınarak, etkileşim olgusu derinlemesine incelenecektir. Etkileşim kavramının tanımları, sınıflandırmaları,

kavramın oluşum sürecine zemin hazırlayan sanatsal uygulamalar, etkileşimsel sanatın kullandığı stratejiler ve etkileşimsel sanat çeşitleri ele alınacak ve kuramsal bir temele oturtularak Türkiye’de etkileşimsel sanatın durumunun tartışılması için gerekli teorik bilgiler sunulmaya çalışılacaktır.

4.1. Etkileşimsellik Kavramının Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

Etkileşim teriminin farklı disiplinler tarafından kullanımı, dijital medya teknolojilerinin ortaya çıkışından çok öncelere dayanır. *Etkileşim*, kişilerarası iletişimin varsayılan bir özelliğidir. Farklı disiplinlerden birçok akademisyen etkileşim kavramını farklı açıdan ele almışlardır.

Steuer, (1992) etkileşimselliği, “*kullanıcıların gerçek zamanda aracılı ortamın içeriğini ve biçimini değiştirmeye katılım boyutu*”olarak tanımlar. Bu tanım etkileşim kavramında kullanıcının rolünün önemini vurgular. Steuer, etkileşimi etkileyen ana etmenlerin etkileşim hızı, etkileşim aralığı ve eşleştirme (mapping) olduğunu dile getirir. Etkileşim hızı aynı zamanda tepki hızıdır. Kullanıcı hareketlerini aracılı ortamda ne derece anında algılasa, etkileşimi de o derece yüksek seviyede algılar. Steuer’a göre, etkileşim aralığı kullanıcının aracılı ortamda değişiklik yapmak için ne kadar çok seçeneği olduğu ile ilgilidir. Eşleştirme ise, insan eylemlerinin aracılı ortamdaki eylemlerle nasıl bağlantılandığına değinir (Steuer, 1992: 86). Steuer’ın bu tanımı kullanıcı merkezli olsa da, aslında etkileşimselliği medyumun bir özelliği olarak ele alır. (Steuer, 1992: 73- 93)

Bu tanım doğrultusunda, Steuer medyayı etkileşim derecesine bağlı olarak bir süreklilik (continuum) içinde sınıflandırmayı tercih eder. Steuer’a göre, geleneksel medya etkileşimsel süreklilik açısından düşük olarak sınıflandırılırken yeni medya etkileşimsel süreklilikte yüksek seviyede yer alır. (Steuer’den aktaran Rafaeli ve Ariel, 2007:112)

Etkileşim tanımlarında kullanıcıya odaklanan Rogers etkileşimi, kullanıcının kontrolü olarak tanımlar: “*bir iletişim süreci içindeki katılımcıların rollerini değiştirebilme ve karşılıklı söylemleri üzerinde kontrol sahibi olma derecesi*”. (Rogers, 1997: 314) Rogers’ın tanımına göre etkileşimin üç önemli unsuru; kontrol, rollerin değişimi ve karşılıklı söylemden oluşur.

Etkileşim tanımının merkezine “söylemi” yerleştiren diğer bir kuramcı da Rafaeli’dir. Rafaeli etkileşimselliği, “*Bir dizi içerisindeki mesajların birbiriyle bağlantılı olma derecesi ve özellikle daha sonraki mesajların daha önceki mesajların bağlantılılığını açığa çıkarması*” olarak tanımlar. (Rafaeli’den aktaran Jensen, 1998:187)

Etkileşim tanımları, sürece odaklanan tanımlar ve özelliklere odaklanan tanımlar olarak gruplara ayrılabilir. Süreç açısından ele alındığında karşılıklı değişim ve duyarlılık etkileşimin ana öğelerini oluşturur. Özellikler söz konusu olduğunda ise ya etkileşimi tanımlayan genel özellikler (kullanıcı kontrolü ve çift yönlü iletişim) ya da web sitelerinin belirli özellikleri (arama motorları, sohbet odaları gibi) öne çıkar. Lee’ye göre etkileşim, süreci inceleyerek ya da özellikleri listelenerek ölçülmemeli, bunun yerine kullanıcıların etkileşimi nasıl algıladıkları ya da deneyimledikleri araştırılmalıdır. Süreci, özellikleri ve algıyı merkeze koyan tanımların çoğunda ortak olarak sıkça rastlanan üç unsur; iletişim yönü, kullanıcı kontrolü ve zaman, etkileşim tanımlarının temelini oluşturur çünkü bu kavramlar aslında diğer bütün unsurları da kapsamaktadır. (Jensen, 1998: 188)

Etkileşim kavramı farklı disiplinlerde farklı anlamlar ifade etmekle birlikte bu çalışmanın içeriği bakımından sosyoloji, iletişim bilimleri ve enformatik alanlarında terimin nasıl algılandığı önem taşımaktadır. Sosyolojik açıdan ele alındığında etkileşim, toplumun temel yapıtaşını oluşturur ve verili bir durumda davranış ve hareketlerini karşılıklı olarak birbirine uyarlayan insanlar arasındaki ilişkiye değinir. Bu bağlamda etkileşim bir bakıma iletişim anlamına gelir ve iletişim kurulmadan etkileşim sağlamak mümkün değildir. (Jensen: 1998: 188)

Etkileşim kavramını medya ve iletişim çalışmaları bağlamında ele aldığımızda, alıcılar ve medya iletilisi arasında yer alan süreçlerin tümünü içeren geniş bir kavramla karşılaşırız. Wolfgang Iser 1980 yılında yazdığı *Interaction Between the Text and the Reader* adlı makalesinde, “*her okuma eyleminin merkezinde metnin yapısı ile alıcı arasında gerçekleşen etkileşim bulunur*” diye belirtir. Diğer bir deyişle, ortaya çıkan iş ne yalnızca yazarın yazdığı metinle ne de yalnızca okuyucunun özneliliğiyle tanımlanabilir; işin gerçekleşmesi metin ve okuyucunun etkileşimi sonucu ortaya çıkar (Iser’den aktaran Jensen,1998:189). Medya ve iletişim çalışmalarında etkileşim kavramı, izleyici ya da alıcıların medya içeriğiyle ilişkili olarak hareketlerine değinir.

Enformatik kavramı olarak *etkileşim*, insan ve makine arasındaki ilişki şeklini alır ve genellikle insan-makine etkileşimi (HCI) olarak ele alınır. Diğer bir deyişle bir kullanıcı bir makineyi çalıştırdığında ortaya çıkan süreç, enformatik bağlamda bir etkileşim sergiler. Enformatik etkileşim kavramının temel özelliği, insan- makine arasındaki sürecin insanlar arasındaki iletişimle benzer görülmesidir ancak insan-makine etkileşiminin merkezinde *kontrol* kavramı yer alır. (Jensen, 1998: 190)

Kısaca özetlemek gerekirse, sosyoloji disiplini açısından etkileşim, iki ya da daha fazla insan arasında karşılıklı ilişki, enformatik açıdan etkileşim insan- makine arasındaki ilişki, iletişim çalışmalarında ise metin ve okuyucu arasındaki ilişkinin yanı sıra medya aracılığıyla oluşan karşılıklı insan ilişkileri olarak tanımlanır.

Dijital sanatlar bağlamında ele alındığında, izleyicinin kendisini zihinsel algının ötesine taşıyan aktivitelerle ilgilenmesini gerektiren dijital sanat işleri, “etkileşimsel sanat” olarak tanımlanırlar. *Pioneers of Interactive Art* adlı çalışmasında Soke Dinkla etkileşimsel sanatı şöyle tanımlar:

“ *etkileşimsel sanat terimi dijital bilgisayar sistemleri ve kullanıcıları arasında etkileşimin meydana geldiği bilgisayar destekli işler için kullanılır*”. (Dinkla’dan aktaran Kwastek, 2013: 4)

Ancak etkileşimsel sanatı yalnızca dijital sanatlarla sınırlamak birçok tartışmayı da beraberinde getirir.

Sanatçı Ozan Türkkan, etkileşimsel sanatı, Rönesans’tan beri yalnızca sanat işine bakmakla yetinen izleyicinin işe katılması, işi değiştirmesi ve hatta işi yaratması olarak tanımlar. Türkkan, etkileşimsel sanat işlerinin beş duyuyu harekete geçirip, altıncıyı da (bilişselliği) zorlayabilen işler olduklarını ve bu işlerin, izleyicinin doğasına göre şekillendiklerini öne sürer. Türkkan bu görüşünü şöyle ifade eder:

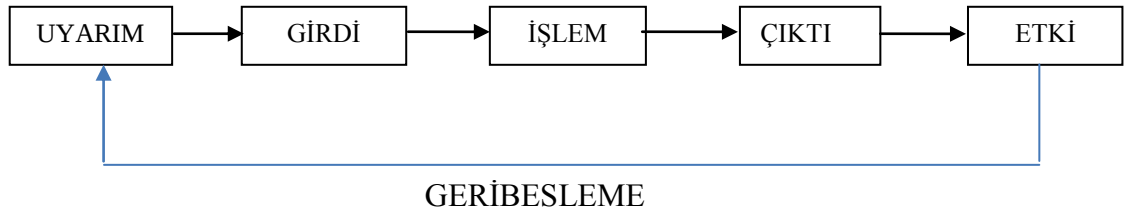
“*Ben sadece oraya siyah ekranı koyuyorum. İzleyici oraya dokunduğu anda, iş gerçekleşiyor. Çünkü herkes farklı dokunuyor, doğasına göre... İzleyicinin doğasına göre şekillenen bir şey ve etkileşimsel sanatı heyecan verici kılan da bu*”. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Lisans Eğitimini Elektronik Mühendisliği, Yüksek Lisansını ise mekatronik üzerine yapmış olan yeni medya sanatçısı Osman Koç ise etkileşimsel sanata rasyonel

bir tanım getirir. Koç, mühendislikte bir sistemin açıklanması için gerekli olan üç basamağın başına ve sonuna birer basamak daha ekleyerek etkileşim tanımına ulaşır:

“Mühendislikte bir sistemi 3 basamaklı açıklarsın: input (girdi) kısmı, processing (işlem) ve output (çıkıtı) kısmı vardır. Benim bu işlerle uğraşmaya başladıktan sonra, kafamda oluşan sistem biraz daha farklı. Başa ve sona birer basamak daha eklemiş oldum. İlk başa, input’tan önce, stimulation (uyarım) kısmı giriyor. Ben bu butona niye basıyorum, veya buna basmak beni nasıl hissettiriyor... En sonunda da affect (etki) kısmı var. Butona bastım, ışık yandı. Peki bu ışık bana ne veriyor?” (Koç, kişisel görüşme, 2015)

Osman Koç, etkileşimde geribeslemenin önemini vurgulayarak, etkileşimin bu döngünün oluşması sonucu ortaya çıktığını savunur.



Şekil 4.1. Osman Koç’un tanımına göre etkileşim döngüsü

Sanatçı Büşra Tunç ise etkileşimi, *“duyulan bir şey değil, duyumsanan bir şey”* olarak tanımlar ve etkileşimsel sanat işinin belli bir duyuya atış yapıyor olması gerekliliğini vurgular. Tunç’a göre, etkileşim sadece teknik anlamıyla üretilen ve sensörlerle kurulan bir olgu değildir ve mutlaka bir duyuyu uyarması gerekir. Bu bağlamda Büşra Tunç’un etkileşim tanımı, Ozan Türkkan ve Osman Koç’un tanımlarıyla örtüşür. Her üç sanatçının da etkileşim tanımının ortak noktası, etkileşimin bir şekilde duyuları uyarma, duyulara hitap etme özelliğidir. (Tunç, kişisel görüşme, 2015) Sanatçı, küratör ve akademisyen Ekmel Ertan ise, yukarıda belirtilen görüşlere katılmakla birlikte, etkileşimin yarattığı duygulanımın, çift yönlü ve gerçek zamanlı olması gerektiğini, aksi takdirde etkileşimsel olmayacağını vurgular:

“ Etkileşim dediğimiz zaman iki tarafı da ilişkilendiren bir süreci algılıyoruz... Günümüzde etkileşimden söz ediyorsak, bir mekana girdiğimizdeki duygulanımdan söz

etmiyoruz. Eğer o duygulanım gerçekten bize o an cevap veren, gerçek zamanlı bir kurgu değilse, o etkilenim başka bir etkilenim oluyor". (Ertan, kişisel görüşme, 2015)

Sheizaf Rafaeli ve Yaron Ariel, *Assessing Interactivity in Computer—Mediated Research* adlı çalışmalarında etkileşimin yalnızca bilgisayarlara ve ağlara özgü bir kavram olmadığını ve bu yüzden yalnızca “Yeni Medya” kapsamında sınırlanamayacağını iddia ederler. (Rafaeli ve Ariel, 2007:112)

Aynı şekilde birçok yazar, alıcıyı teknik medyanın yardımı olmaksızın çok daha geniş açıdan etkileyen birçok sanat biçiminin var olduğunu dile getirerek, etkileşimsel sanat kavramının yalnızca dijital sanatlarla kısıtlanmaması gerektiğini savunurlar. Bu tartışmaların kökeni, etkileşimsel sanatın insan-makine iletişimi kriterleri açısından ya da etkileşimin sosyolojik kavramı açısından ele alınmasıdır. Etkileşimsel olarak nitelenen sanat biçimleri daha iyi kavrayabilmek için etkileşimsellik kavramının gelişimine kısaca yer vermek gerekir.

1900’lü yıllarda etkileşim kavramı, çeşitli geri besleme (feed back) süreçlerini ifade etmek için kullanılmaktaydı. 1901 tarihli Felsefe Psikoloji Sözlüğü etkileşimi, “*birbirinden bağımsız iki ya da daha fazla birbirini etkileyen şeyin ya da değişim sisteminin arasındaki ilişki*” olarak tanımlar ve beden- zihin ilişkisini ve nesnelerin çevreyle olan ilişkilerini örnek olarak verir. (Kwastek, 2013: 4)

XX. yüzyıl başlarında sosyoloji bilimsel bir disipline dönüştüğünde, etkileşim kavramı sosyal ve toplumsal süreçlere de uygulandı. Terim ilk defa Almanya’da George Simmel tarafından kişilerarası ilişkileri nitelendirmek için kullanıldı. 1909’da George Herbert Mead ve Edward Alsworth Ross, “sosyal etkileşim” ve “insanların etkileşimi” kavramlarını tartıştılar. 1937’de George Herbert Mead’in öğrencisi olan Herbert Blumer, Mead’in araştırmalarını *sembolik etkileşimsellik* adı altında sistematikleştirdi ve oluşturduğu bu teoriyi XX. yüzyıl başlarında sosyal psikoloji disiplini çerçevesinde ortaya çıkan “etki-tepki” teorisine karşıt bir konuma yerleştirdi. Etki- tepki teorisyenleri kişilerarası etkileşimi, farklı duyu organları ve kas gruplarının etki ve tepkisinin karmaşık süreci olarak tanımlamaktaydılar. Bu bağlamda etkileşimi fizyolojik açıdan ele alarak istatistiksel veriler aracılığıyla incelediler. Sembolik etkileşimciler ise sosyal etkileşimi insanların deneyimlerini paylaştıkları iletişimsel bir süreç olarak gördüler. Etki- tepki teorisyenleri karşı eyleme (reaction) odaklanırken sembolik etkileşimciler

eylemin kendisine ilgi duydular. Bu bağlamda sembolik etkileşimsellik etki- tepki kavramına eylem ve karşı eylem arasında aracılık eden yorumlama kavramını getirerek etkileşim kavramına yeni bir boyut kazandırır. (Kwastek, 2013: 5)

XX. yüzyıl ortalarında *sibernetik* teorisinin gündeme gelişi, etkileşim sürecine yeni perspektifler getirdi. 1947’de Macar asıllı matematikçi, elektrik mühendisi ve iletişim uzmanı Norbert Wiener tarafından ilk defa kullanılan *sibernetik* teriminin kökeni Yunanca “kybernetika” sözcüğüne dayanır ve “dümenci” ya da “yönetici” anlamına gelir ve Wiener bu terimi insanların bir kontrol mekanizması aracılığıyla makinelerle nasıl iletişim kurduklarını açıklamak amacıyla kullanır. Wiener, “sibernetik”i insan- makine ya da makine- makine arasında mesajları iletme bilimi olarak tanımlar. Wiener’e göre araba kullanmak, otomatik bir kapıdan geçmek, fareyi kliklemek gibi eylemler sibernetik eylemlere örnek oluşturur. Wiener’in, insan- makine ve makine- makine etkileşimlerinin insan etkileşimini model almaları gerektiği anlayışı, tüm insan- bilgisayar etkileşimi ve arayüz tasarımlarının öncülüdür. Wiener’e göre, insan ve makine arasında gerçekleşen bilgi transferinin kalitesi geribesleme (feedback), gürültü (noise) ve entropi etmenlerine bağlıdır (Wiener, 1954: 48). 1950’de yayımlanan *The Human Use of Human Being: Cybernetics and Society* adlı kitabında Wiener, toplumun iletişim süreçlerinin incelenmesiyle tanımlanabileceğini savunur ve geri besleme süreci teorisiyle, yansıma tepkilerinden öğrenme yeteneği olan sistemlere uzanan geniş aralıkta farklı geribesleme çeşidi arasında ayırım yapar (Wiener, 1989: 33). Bu bağlamda sibernetik, çeşitli etkileşim süreçlerinin retorik analizi ve teknik yeniden üretimi üzerinde araştırmalara odaklanan ilk bilimdir.

1960’lı yılların başlarında bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerle gerçek zamanlı geribesleme süreci bağlamında insan- makine etkileşimi olası duruma geldi. 1960 yılında bilgisayar biliminin öncülerinden S.C.R Licklider, kaleme aldığı *Man Computer Sybiosis* adlı makalede “insan ve makine” arasındaki etkileşimin sorunlarını inceleyerek insan- makina ortak yaşamını geliştirmeyi planladığını dile getirdi. Licklider klavyenin ve gerçek zamanlı grafik görüntülerinin kolaylığı, anındalığı ve esnekliği sayesinde insan- makine arasında kurulacak ortaklığın çok büyük bir yaratım gücüne sahip olacağını öngördü (Licklider, 1960: 56). Licklider’in makalesinden yalnızca birkaç yıl sonra insan- makine arasında gerçek- zamanlı etkileşimi olası kılan sistemler oluşturuldu. 1963’te, elektronik mühendisi Ivan Sutherland Sketchpad adlı bir

grafik kullanıcı arayüzü geliştirerek ışıklı bir kalem aracılığıyla grafiklerin ekranda değiştirilebilmesini sağladı. Sutherland'ın yarattığı Sketchpad sistemi, insan ve bilgisayarın çizgiler aracılığıyla iletişim kurmalarını sağladı. Sutherland'e göre daha önceleri insan ve makine arasında gerçekleşen etkileşimin yavaş olmasının nedeni tüm iletişimin baskı ile yazılabilecek ifadelerle indirgenmek zorunda olmasıydı. Sutherland Sketchpad sisteminin bu sorunu oradan kaldırarak insan- makine iletişiminde yeni bir alan yaratacağını açıkladı. (Sutherland, 1965: 254)

Kişisel bilgisayarların ve etkileşimin tarihinde önde gelen isimlerden biri olan Douglas Engelbart, 1965 yılında, görüntü sistemi için x-y pozisyon göstergesini yaratarak günümüzde “fare” olarak bilinen bilgisayar donanımını yaratmış oldu. Sutherland'ın geliştirdiği grafik kullanıcı arayüzü ve Engelbart'ın faresiyle birlikte insan- makine arayüzünün temel unsurları yaratılmış oldu. Bunun sonucunda kullanıcı arayüzlerinin incelenmesi ve geliştirilmesi üzerine çalışmalar yapan insan- bilgisayar etkileşimi (HCI) araştırma alanı ortaya çıktı. İnsan- bilgisayar etkileşimi araştırmaları yalnızca bilgisayar bilimini değil insan bilimlerini de ilgilendiren bir bilimdir çünkü bir yandan bilgisayarların insanlara faydaları araştırılırken diğer yandan insan ve bilgisayar arası iletişim üzerinde durur. (Kwastek, 2013: 6)

Yukarıda da belirtildiği gibi, etkileşim kavramı son yüzyıl boyunca önemli ölçüde farklılaşmıştır. Bir yandan sosyoloji, psikoloji, iletişim çalışmaları gibi çeşitli disiplinlerde sosyal etkileşim teorileri oluşturulurken diğer yanda sibernetik adı altında geri bildirim süreçlerinin yaşam ve teknolojinin temeli olduğunu savunan yepyeni bir bilim ortaya çıkmıştır. Ayrıca bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler teknik geri besleme süreçlerinin dijital olarak kontrolünü olası kılmış ve bu süreçleri insanlığın hizmetine sunmuştur. Katja Kwastek'e göre etkileşimin temel özellikleri gerçek zamanda var olma ve bilgi alışverişi, kontrol ve geribesleme ile seçme ve yorumlama süreçleridir. Kwastek etkileşimsel sanat işlerinin incelenmesinde bu temel özelliklerin göz önünde tutulması zorunluluğunu savunur. (Kwastek, 2013: 7)

Etkileşimin sanat işlerinin bir bileşeni olarak gözlemlenmesi sosyal bilimlerde bilimsel olarak araştırılması ile paralellik gösterir. Sanat işinin algılanmasının izleyicinin katılımını gerektirdiği düşüncesi XIX. yüzyıl sonlarında Stéphane Mallarmé'nin süreç temelli sanatına kadar uzanır. Mallarmé'nin değiştirilebilir, koşula bağlı unsurlar içeren süreçsel sanatı XX. yüzyıl ortalarında *açık sanat yapıtı* biçiminde ortaya

çıkan avand- garde akımının temelini oluşturur. 1957 yılında Marcel Duchamp, her estetik deneyimin izleyiciye yaratım eylemine katkıda bulunma görevi verdiğini iddia eder. Duchamp ayrıca bir işin tümüyle ona bakan, onu okuyan ve övgüleri ya da yergileriyle onu yaşatan kişilerce oluşturulduğunu savunur. Genel olarak ele alındığında etkileşim kavramı kapalı sanat işlerinden *açık* sanat işlerine, durağan nesneden dinamik sürece, düşünmeye yönlendiren algılamadan aktif katılıma bir geçiş içerir. Aynı zamanda geleneksel yazar kavramından üretici olarak yazara geçilmesini olası kılarak yazarın ölümüne ve dağılmış yazarlığa geçişe olanak sağlar. (Arns, 2013: 1)

İzleyiciyi aktif olarak sanat işine dahil etme çabaları XX. yüzyıl başlarında gözlemlenmeye başlasa da, eylem sanatı içeriğinde bu yeni kavramların gelişmesi II. Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşir ve günümüze dek sanatçı- sanat eseri- izleyici arasındaki ilişki, sanat teorisinin temel konusunu oluşturur. Teknik geri besleme süreçlerine dayanan ilk sanat projeleri analog elektronik medyayı kullanarak sibernetik kavramıyla yakından bağlantı kurmuşlardır. 1950’lerde birçok sanatçı, ışık ya da ses sensörleriyle çevreyle ya da izleyiciyle etkileşim kurabilen teçhizatlar (ekipmanlar) geliştirmişler, ancak bu sanatçılar işlerini *etkileşimsel* diye nitelendirmek yerine *sibernetik*, “duyarlı” olarak isimlendirmişlerdir. (Kwastek, 2013:7)

1960’larda, izleyici, eser ve sanatçı arasındaki etkileşim yeni bir sanat biçimine yol açan estetik bir öğeye dönüştü. Yeni oluşan bu sanatsal alana *intermedya* (*mecralararası*) adı verildi. John Cage’in öncülüğünü yaptığı, daha sonra Fluxus ve Happening’le şekillenen intermedyal sanatın kökeni özerk, bitmiş eserin yerine izleyicinin sanat işini nasıl deneyimleyeceğine karar vermesini sağlamasında ve böylece sanatçı, izleyici ve farklı janrlar arasındaki sınırları kaldırmasında yatar (Daniels, 2000:4). John Cage’in ünlü kompozisyonları *4’33’’* ve *Imaginary Landscape No:4’’* sanatta aktif katılım ve etkileşimin ilk örnekleri olmalarının yanı sıra birer “açık yapıt” örneği olarak da önem taşırlar. “4’33’’” adlı çalışma dört dakika otuz üç saniye sessizlik içerir ve eserin karakterini o anda izleyicilerin ve çevrenin oluşturduğu gürültü belirler. Bu bağlamda izleyici bir bakıma icraatçıya dönüşür. *Imaginary Landscape No.4* de ise müzik aleti olarak on iki radyo görevlendirilir. Bu çalışmada Cage, icra zamanı ve mekanına göre seçilen frekanslar farklılık göstereceğinden hiç bir performansın bir öncekinin aynısı olmayacağı fikrini ifade etmeyi amaçlar. (Arns, 2013: 3) Daha sonra

Allan Kaprow'un kuruculuğunu yaptığı "happening" sanat biçemi bir adım daha ileri giderek izleyicileri katılımcı ve icracıya dönüştürür.

Böylece 1960'lardan itibaren sosyal etkileşimler ve elektronik olarak kontrol edilen etkileşimler sanatsal projelerde yer almış olsalar da *etkileşimsel sanat* medya sanatı içinde önemli bir kavram olarak ancak 1990'larda yerini aldı. Etkileşimsel sanatın halk tarafından bağımsız bir sanat biçemi olarak kabul görmesi ise 1989 yılında *Prix Ars Electronica* Festivali'nde ayrı bir kategori olarak dahil edilmesiyle gerçekleşti ve böylece etkileşimsellik teriminin kullanımı dijital sanatlarla özdeşleşmiş oldu. (Kwastek, 2013: 8)

1969 yılında aralarında etkileşimsel medya sanatının öncülerinden Myron Krueger'in de bulunduğu bir grup bilim adamı ve sanatçı Wisconsin Üniversitesi'nde *Glowflow* adıyla bir enstalasyon gerçekleştirdiler. *Glowflow*, karanlık bir odaya yerleştirilen şeffaf tüpler içinde dolaşan fosforlu parçacıklar içermekteydi. İzleyiciler, dokunmaya duyarlı bilgisayar kontrollü zemin döşemesi üzerinde yürüyerek parçacıkların ışınmasını sağlamaktaydılar. *Etkileşimsel Sanat* terimi ilk kez bu sergi için bastırılan broşürlerde kullanıldı: "*Glowflow geleneksel anlamda bir sergi değildir, etkileşimsel sanatta sürekli bir deneyimdir*". (Kwastek, 2013: 8)

Krueger'i etkileşimsel medya sanatının öncüsü konumuna yerleştiren, çevredeki değişimlere tepki veren duyarlı ortamlar yaratma fikriydi. Video kameralar yerleştirilerek ortamın duyuşal kapasitesini güçlendirdi, bilgisayar ve kontrol teçhizatları kullanarak etkin süreçleri zenginleştirdi ve bilgisayar grafiklerinin yansıtılması amacıyla duyarlılığı arttırdı. Ancak, Krueger *etkileşimsel sanat* terimini çalışmalarını nitelemek için nadir olarak kullandı. (Kwastek, 2013: 8)

1990'lardan itibaren işlerinde teknolojik geribesleme süreçlerini kullanan sanatçıların sayısı arttıkça, *etkileşimsel sanat* teriminin kullanımındaki farklılıklar da daha fazla belirginleşti. 2004 yılında, *Prix Ars Electronica* jürisi etkileşimsel sanata daha kapsamlı bir tanım getirebilmek için çalışmalar yaptı. Jürinin oluşturduğu tanıma göre *bilgisayar aracılı* olma koşulu etkileşimsel sanat için gereksinim olmaktan çıkarıldı. Jüri, gerçek- zaman etkileşimi kısıtlamalarına esneklik getirilmesini istedi ve ayrıca *pasif etkileşim* i de etkileşimsel sanat kavramına dahil etti. Böylece dijital ve

analog aracılı etkileşim arasında ve geribesleme süreçlerinin aktif katılımı ile bunların *pasif* olarak gözlemlenmesi arasındaki katı sınırlar esnetilmiş oldu. (Kwastek, 2013: 8)

4.2. Etkileşimsel Dijital Sanatta Kontrol Kavramı

Bir önceki bölümde belirtmiş olduğumuz gibi, Norbert Wiener, *sibernetik* kavramının açıklanmasını yaparken *iletişim* ve *kontrol*ü bir arada sınıflandırır ve insan-makine etkileşiminde *kontrol* kavramının önemini vurgular. Gelişen yeni medya teknolojileri, kullanıcılarının iletişim deneyimi üzerinde daha fazla kontrole sahip olmaları için araçlar sağlar ve bilgisayar aracılı iletişim, etkileşimde *kontrol* kavramına farklı ve yeni bakış açıları getirir.

Etkileşimsellik kavramının tanımlarının çoğu “*kontrol*”ü merkeze yerleştirir. Diğer bir deyişle birçok kuramcı için etkileşim *kontrol* kavramıyla aynı anlama dönüşmüş durumdadır. Bunun en önemli nedeni de günümüzde bilgisayarın her alanda yaygın bir biçimde kullanımıdır. Bilgisayar endüstrisinin amacı, bir işi yapmak için kullanıcılar tarafından kontrol edilebilecek bilgisayarlar ve programlar yapmaktır. Bilgisayarlar birer kontrol cihazı olarak tasarlandıklarından, bilgisayar aracılı dijital sanatlarda kontrol kavramı, tartışılması gereken önemli bir konudur. Hangi sanat işlerinin etkileşimsel olarak kabul edileceğini, hangilerinin ise bu çerçevenin dışında bırakılması gerektiğini belirlemek için en önemli kriterlerden birisi kontrol olgusudur. (Rafaeli, Ariel, 2007)

David Rokeby, 1996’da yazdığı *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media* adlı makalesinde etkileşimsel teknolojileri, iletişim medyası ile kontrol medyasının hibritleri olarak tanımlar. Rokeby’a göre, insanlar teknolojiyi kontrol etme amacı güderler. Ancak teknolojiler geliştikçe ve kavramsallaştıkça insan davranışları sergilemeye başlarlar ve bu araçlarla ilişkimiz iletişime dönüşür. Rokeby, kontrol içeren ilişkilerin, teknolojiler uzantımız olarak kaldığı sürece arzu edilen bir durum olduğunu savunur ve bu uzantıların dış dünyayla temasımızı aracılayan arayüzler olduğunu dile getirir. Eğer arayüzleri kontrol etmeye ısrar edersek, sistemin belirsizliğini ve ötekiliğini yitiririz. (Rokeby, 1996)

Aaron Smuts, bir işin etkileşimsel sayılabilmesi için sahip olması gereken şartları sıralayarak etkileşim ve kontrol arasındaki bağlantıya açıklık getirmeye çalışır. Smuts’a göre “x” ve “y” birbirleriyle yalnızca karşılıklı olarak birbirlerine duyarlı

iseler, her ikisinin de birbirleri üzerinde mutlak kontrolü yoksa, ne “x” ne de “y” tümüyle rastgele bir biçimde tepki vermezse etkileşim kurabilirler. (Smuts, 2009: 55)

Bir şeyle etkileşim kurarken bir bakıma onu kontrol etmeye çalışarak, belirli etkilere nasıl tepki vereceğini test ederiz. Eğer bir iş tahmin edilir bir şekilde tepki veriyorsa ve izleyici hareketleri ile işin tepkisi arasında bağlantıyı kurabiliyorsa, kontrol altında olduğunu hisseder ve diyalog olasılığı kaybolur Diğer bir deyişle etkileşim yok olur, yalnızca kontrol kalır. Örneğin, otomatik bir kapıdan ilk geçişimizde kapının akıllı olduğunu ve bize tepki verdiğini düşünürüz. Ancak daha sonraki deneyimlerimizde kapıyı açmak için matın üzerine özellikle basarız. Kapıdan ilk geçişimiz etkileşime örnek oluştururken, daha sonraki geçişlerde kapının açılmasını bir bakıma biz kontrol ederiz. Daha genel bir şekilde ifade edersek, bir arayüz ilk deneyimlendiğinde duyarlı olarak algılanır, ancak tekrar denendiğinde kontrol edilebilir hale dönüşür. İkincide sistemi sorgulamayız, doğrudan sisteme komut veririz. (Campell, 2000: 135- 136)

Jim Campell, etkileşimsel işleri bir ucunda kontrol edilebilir sistemler, diğer ucunda da duyarlı sistemler olan dinamik bir spektruma yerleştirir. Campell’a göre, kontrol edilebilir sistemlerde izleyicinin hareketleri sistemin tepkileriyle birebir örtüşür. İnteraktif “cd-rom”lar ve oyunlar bu grupta yer alır. Duyarlı sistemlerde ise izleyicinin hareketleri program tarafından yorumlanarak sistemin tepkisi oluşturulur. Yapay yaşam sanat işleri, spektrumun bu ucuna konabilir. Bu spektrum öznel bir nitelik taşır ve kişinin teknoloji üzerindeki hakimiyetine göre farklılık gösterir. (Campell, 2000: 137)

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, etkileşim, maddenin esas özelliği değildir, ilişkisel bir özelliktir. Bir başka deyişle “şey”ler özlerinde etkileşimsel değildir, bizim kontrol gücümüze bağlı olarak etkileşimsellik özelliği gösterirler ya da göstermezler. Bu bağlamda, çevremizle onun üzerinde tam kontrol sağlayana kadar etkileşiriz. Bir sistem ona tam hakim olana kadar etkileşimsel olabilir. İlk önce etkileşiriz ancak tüm özelliklerine hakim olunca yalnızca alete dönüşür (Smuts, 2009: 64) Diğer bir deyişle, etkileşim kurduğumuz nesneler görünürdürler; Heidegger’in deyimiyle henüz el altında olana dönüşüp aradan çekilmemişlerdir. Ancak alete hakim olup, kontrol kazandıkça el altında olana dönüşürler ve nesneyle olan ilişkimiz etkileşimselliğini yitirir.

Smuts, etkileşimde kontrol kavramına açıklık getirmek için tenis oyununu örnek verir. Smuts'a göre bir tenis oyununda oyuncuların güçleri ve oyuna hakimiyetleri eşit olduğu sürece oyuncular birbirleriyle etkileşirler. Ancak oyunculardan birisi diğerine göre daha profesyonelse, profesyonel olan diğerini kontrol eder; amatör oyuncuyu bir yandan diğer yana koşturarak topa bir kere bile vurmasına izin vermez. Böylesi bir oyun etkileşimsel değildir (Smuts, 2009: 65). Aynı durum, bilgisayar oyunları için de geçerlidir. Oyuncu bir takım taktikler geliştirerek oyun üzerinde kontrol sağlayabilir ve oyun o oyuncu için etkileşimselliğini yitirir.

Etkileşimsel dijital sanatlarda, sanatçılar sanat işini üretirken, izleyicinin tepkisini dikkate alarak tasarlarlar. Bir başka deyişle, izleyicinin etkileşimini de yazarlar. Bu durumda izleyici, kendisi için önceden tasarlanmış seçenekler aralığında sistemle etkileşimde bulunur. İzleyici seçimlerinde tümüyle özgürmüş yanılsaması yaşasa da, aslında seçimleri sisteme girilen girdilerle sınırlıdır. Öte yandan, izleyici de geri besleme mekanizmasıyla sistemin bir sonraki adımını kontrol eder. Diğer bir deyişle, etkileşim gibi kontrol de çift yönlü bir süreçtir.

Kısaca özetlemek gerekirse, etkileşim kavramının çoğu tanımı kontrol ve etkileşimi birbirlerinden ayıramayacak bir bütün olarak nitelendirse de, bu çalışmanın konusunu oluşturan etkileşimsel sanatlar bağlamında etkileşim ve kontrol birbirleriyle bağdaşmaz. Kontrolün izleyici tarafından algılandığı durumlarda etkileşim anlamını yitirir, sanat işi ile izleyici arasındaki diyalog kaybolur.

4.2.1. Kontrolün İzleyici Tarafından Algılanması: Pasif Etkileşim (Interpassivity)

Etkileşimsel sanat işlerinde, sanatçının sanat işini üretirken, izleyicinin etkileşimini de yazması, izleyicinin kendisi için önceden tasarlanmış seçenekler aralığında sistemle etkileşimde bulunması, diğer bir deyişle, sanatçının sistem üzerinde kontrolünün olması, etkileşim dediğimiz şeyin aslında pasif etkileşim (interpassivity) olup olmadığı sorusunu gündeme getirir.

İlk olarak Lacan tarafından tanımlanan, ancak Slavoj Žižek tarafından kullanılan pasif etkileşim (interpassivite) kavramı, eylemin ya da duygunun istem dışı olarak bizim yerimize hareketi gerçekleştirecek olan başka bir varlığa ya da nesneye transfer edilmesi

anlamına gelir. Zizek, pasif etkileşim kavramına açıklık getirmek için, Yunan trajedyalarında bulunan koro örneğini verir:

“Koro, izleyicinin hissettiği korku ve acıma duygusunu izleyici adına dile getiriyordu ve izleyici böylesi bir psikolojik baskıdan kurtulmuş olmaktan memnundu”. (Zizek’ten aktaran Wilson, 2003)

Zizek’e göre, etkileşimsel aygıtların kullanıcıları kendi adlarına makinenin aktif olmasına izin verirler ve böylece, kullanıcının yaratıcı aktivitesini de makine gerçekleştirir. Kullanıcının aktivitesi makineye yansıtılır. Ancak makinenin nasıl davranacağı da büyük ölçüde tahmin edilebilir. (Zizek’ten aktaran Barry, 2001: 173)

Zizek, pasif etkileşimin, *etkileşimin öteki yüzü*, ya da *tümleyeni* olduğunu dile getirir. Daha önce de belirtildiği gibi, Prix Ars Electronica ‘nın 2004 yılında etkileşimsel sanat kavramına *pasif etkileşimi* dahil etmesiyle, pasif etkileşim etkileşimsel sanat işleri arasında yerini almıştır.

4.3. Etkileşimsellik Çeşitlerinin Sınıflandırılması

Bir önceki bölümde *etkileşimsellik* kavramının farklı disiplinlerde taşıdığı anlamlara yer vererek, özellikle dijital sanat alanında bu kavramın kesin bir tanımını yapmanın taşıdığı güçlükleri gözler önüne serilmeye çalışılmıştır. Etkileşimsellik çeşitlerini ya da derecelerini tek bir formüle oturtarak sınıflandırmaya çalışırken de aynı güçlüklerle karşılaşılır. Bir sanat işinin diğerine göre daha fazla etkileşimsel olup olmadığını belirlemek için birçok özelliğini incelemek gerekir: izleyiciyi daha mı çok içine alıyor? Bütünsel bir yapıt mı oluşturuyor? İzleyici işi ne derecede kontrol edebiliyor? İzleyicinin bilişselliği ne derece etkileniyor? Bu bağlamda, etkileşimsellik seviyelerini tanımlayan bir ölçek oluşturmanın güçlüklerinden dolayı etkileşim çeşitlerini ele alarak, kavramın anlamının daha derinlemesine algılanması olası kılınacaktır.

4.3.1. Cornock ve Edmonds Modeli

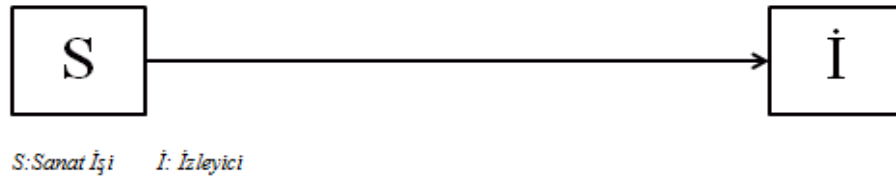
Etkileşimsel sanatın ortaya çıkışından günümüze, farklı kuramcılar etkileşimsellik çeşitlerine farklı sınıflandırmalar getirmişlerdir. Bu konuda yapılan çalışmaların en önemlileri Stroud Cornock ve Ernest Edmonds (1973), Sheizaf Rafaeli (1985), Lutz Goertz, Martin Lister ve Jens F. Jensen tarafından yapılan çalışmalardır.

1973’de yazdıkları *The Creative Process Where the Artist is Amplified or Superseeded by the Computer* adlı çalışmalarında Stroud Cornock ve Ernest Edmonds, geleneksel sanata alternatif olarak “dinamik” bir model sunmakta ve bu modeli de “matris” olarak isimlendirmektedirler. Cornock ve Edmonds geleneksel sanatın öğelerini sanatçı, sanat işi ve izleyici olarak sıralarken, sanatçıyı sanat işinin yaratılmasında tüm kararları alan kişi, izleyiciyi ise bir dizi kural ve gelenekler hakkında bilgisi olması gereken kişi olarak tanımlamaktadırlar (Cornock ve Edmonds, 1973: 12). Cornock ve Edmonds, bilgisayarın tümüyle sanatçının yerini alacağı fikrine karşı çıkarak, bilgisayarın bu sürecin bazı safhalarını taklit eden bir alet olarak devreye girebileceğini ve sanat işinin üretiminde görevli diğer aletleri yöneteceğini savunurlar. Cornock ve Edmonds matrisin tüm öğelerinin (sanatçı, sanat işi, izleyici) sanat işinin oluşumunda aktif olarak yer aldığını, anlamın değişim süreci aracılığıyla oluştuğunu ve etkileşimin kendisinin bir araç oluşturduğunu öne sürerler. (Edmonds, 2006: 161)

Cornock ve Edmonds, “matris” modelinin gelişimine yol açan diğer etkileşim modellerini şöyle sınıflandırır:

Statik Sistem:

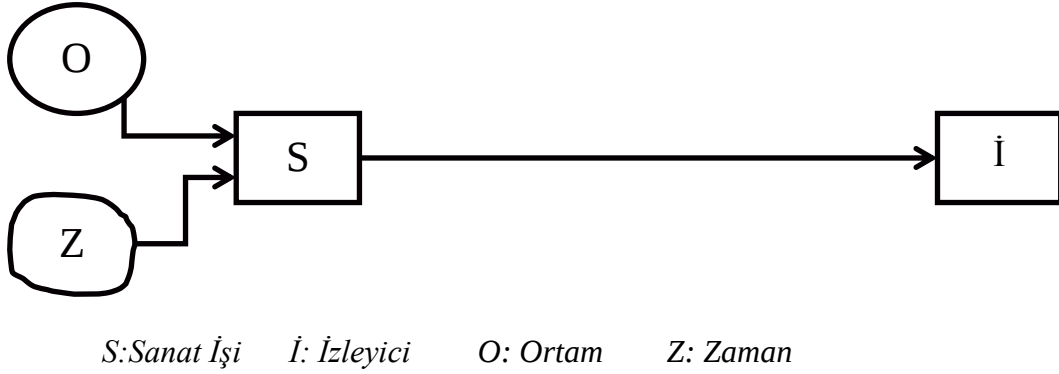
Statik sistemlerde sanat eseri değişim göstermez. Sanat objesi ve izleyici arasında üçüncü bir kişi tarafından gözlemlenen bir etkileşim yoktur, ancak izleyici, kişisel psikolojik ya da duyuşsal tepkiler deneyimlemektedir. Bu sistem geleneksel sanat eserlerinde karşımıza çıkmaktadır. Sanat Galerilerinde ve müzelerde gözlemlenen etkileşimde olduğu gibi, sanat tüketicisi resimlere bakmakta, hakkındaki ses kayıtlarını dinlemekte, diğerleriyle eserleri tartışmakta ve “*dokunmayın*” uyarılarına itaat etmektedir.



Şekil 4.2. Statik Sistem

Dinamik Pasif Sistem:

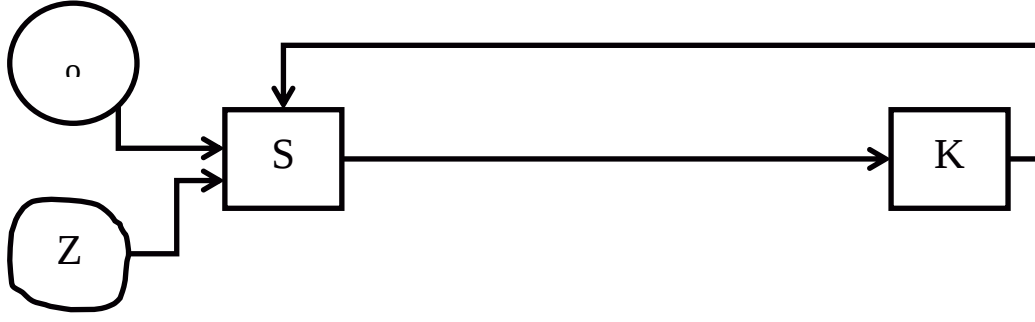
Dinamik pasif sistemin sanat nesnesi ısı, ses, ışık gibi fiziksel çevreye ya da sanatçının programına tepki olarak değişmektedir. Sanatçı tarafından belirlenen sistemde katılımcının kontrolü söz konusu değildir ve sistemi değiştiremez. George Rickey'nin tasarladığı sisteme ve çevre değişikliklerine göre hareket eden heykelleri bu gruba örnektir. İzleyici, sanat işinin fiziksel çevreye tepkisiyle oluşan aktivitenin gözlemcisidir.



Şekil 4.3. Dinamik pasif sistem

Dinamik Etkileşimsel Sistem:

Dinamik etkileşimsel sistem, dinamik pasifin geliştirilmiş halidir. Dinamik pasif sistemin özelliklerinin yanı sıra, izleyici sanat nesnesindeki değişimleri etkilemede aktif bir role sahiptir. Örneğin, ışıklara bağlanmış sensörler içeren bir matın üzerinde yürüyerek izleyici, işin sürecini etkileyen bir katılımcıya dönüşmektedir. Sanatsal süreç, kişinin yaptıklarına göre farklılık gösterir.

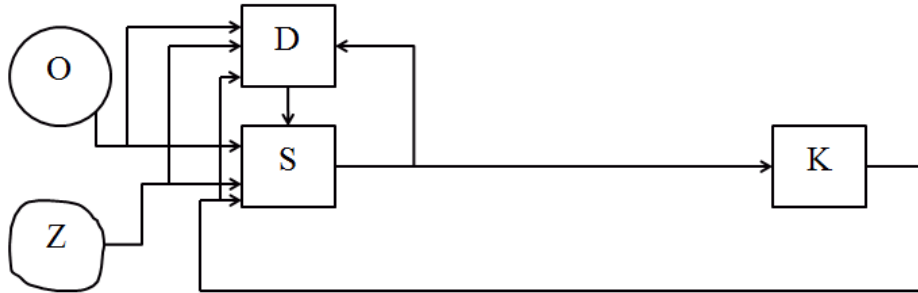


S:Sanat İşi İ: İzleyici O: Ortam Z: Zaman K:Katılımcı

Şekil 4.4. Dinamik etkileşimsel sistem

Değişken Dinamik Etkileşimsel Sistem:

Değişken dinamik etkileşimsel sistemde dinamik etkileşimselin yanı sıra, bir insan veya yazılım aracılığıyla sistemin özellikleri değiştirildikçe sistemin davranışı da değişmektedir. Bu nedenle, sanat sisteminin süreci önceden tahmin edilememekte çünkü işle olan etkileşime dayanmaktadır. Bu durumda, ya sanatçı zaman zaman sanat nesnesinin özelliklerini güncellemekte ya da etkileşim deneyimlerinden bilgilenen yazılım otomatik olarak özelliklerini değiştirmektedir. Örneğin, basit bir teknolojiyle yapılan bir sistemle, tıpkı IOS yazılımındaki Siri uygulaması gibi hazırlanmış Datapack uygulamasıyla bilgisayarla sohbet edilir. Anahtar kelimeleri yakalayarak, sistem kullanıcıya makul cevaplar verir. Sohbetin sonucunda, bilgisayar yazılımı grafik bir çıktı sunar ve bu çıktı İngiltere’de Tate Modern’in yanındaki Vickers binasında uzun süre yansıtılarak sergilenir.

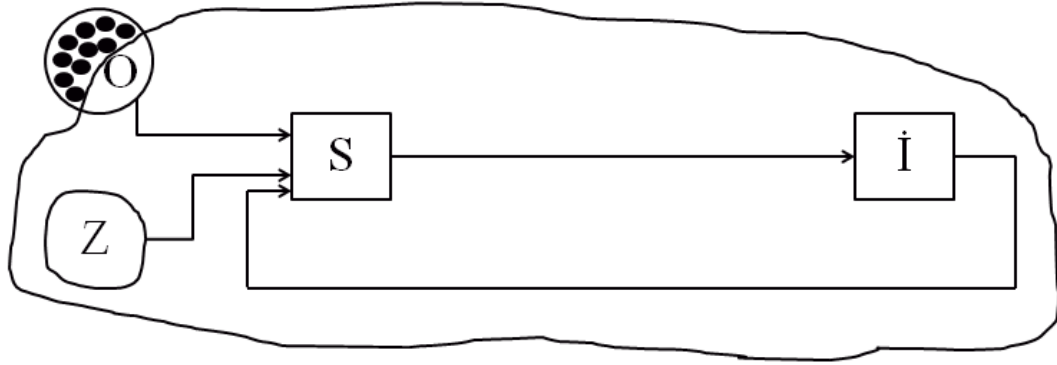


S:Sanat İşi O: Ortam Z: Zaman K:Katılımcı D:Düzenleyici

Şekil 4.5. Değişken dinamik etkileşimsel sistem

Matris:

Sanat sisteminin ve katılımcıların icraatta bulunduğu sistemin tümü değişken bir sisteme, değişken bir matrise yol açmaktadır. Matrisin içerisinde katılımcı, tamamlayıcı ve etkileşimsel bir rol üstlenir. Sanat işi, katılımcının etkileşimde bulunduğu tasarlanmamış alt- sistemdir. Katılımcı, dış kaynaklı bir değişken olarak, bu alt sisteme yaptığı girdilerle anlam kazanır.



S: Sanat İş İ: İzleyici O: Ortam Z: Zaman

Şekil 4. 6. Matris

Ernest Edmonds, etkileşim çeşitleri üzerine çalışmalarını derinleştirerek daha sonra yazdığı *Art, Interaction and Engagement* adlı makalesinde, izleyicinin sanat işi ile etkileşiminin fiziksel biçiminin etkileşimsel sanat sistemlerinin önemli bir kısmını oluşturduğunu öne sürer. Edmonds'a göre fiziksel etkileşim;

- Doğrudan
- Aracılı
- Çevresel olarak sınıflandırılabilir.

Doğrudan etkileşim yaklaşımında izleyici fiziksel olarak işi yönlendirir. Aracılı etkileşim yaklaşımında ise, izleyici başlık ve veri eldiveni gibi özel gereçler yardımıyla etkileşim kurar. Çevresel yaklaşımda ise, izleyicinin hareketleri, kameralar, yer matları, kızıl ötesi gibi görünmeyen aletler aracılığı ile izlenerek etkileşim sağlanır.

Edmonds ayrıca etkileşimin izleyiciyi teşvik ettiği farklı “*deneyim*” çeşitlerini tanımlar. Edmonds’a göre sanat işi izleyicinin dikkatini çekerek, bu dikkatin bir süre devamını sağlayarak ve uzun vadeli ilgi uyandırarak izleyicinin işi tekrar tekrar deneyimlemesi arzusu yaratarak izleyiciyi kendisine bağlar. Edmonds, bu kavramlar doğrultusunda etkileşimselliğe yeni bir sınıflandırma getirir.

a) Statik

b) Dinamik Pasif

c) Dinamik Etkileşimsel(Duyarlı)

-Değişken

-Etkileyen

-İletişim Kuran

Edmonds’a göre “*Dinamik Etkileşimsel*” (Duyarlı) sistem, izleyicinin eylemine doğrudan, eylem anında tepki verir ve bu yüzden doğrudan duyarlıdır. (Edmonds, 2010: 257-258)

4.3.2. S. Rafaeli’nin Etkileşim Modeli

Tanımlanan farklı etkileşim modelleri arasında en çok üzerinde durulan Sheizaf Rafaeli’nin üç aşamalı etkileşim modelidir. Bir önceki bölümde belirtildiği gibi, S. Rafaeli’nin etkileşim tanımı, bir medyanın verili bir kullanıcıya tepki olarak karşı eylemde bulunma yeteneğinin ölçüsü olan “tepkiselliğe” dayanır. Diğer bir deyişle, değişimde olan bir iletinin daha önceki iletilere ne derece bağlı olduğu, etkileşimin derecesini belirler. Rafaeli, oluşturduğu üç aşamalı modelinde; etkileşimsel, sözde etkileşimsel, etkileşimsel olmayan iletişim dizileri arasındaki ayrım üzerinde durur. Rafaeli’ye göre *sözde etkileşimsel (quasi- interactive)* ve *tümüyle etkileşimsel (full-interactive)* iletişim dizilerini etkileşimsel olmayan iletişimden ayıran özellik, gönderici ve alıcının rollerinin birbirini takip eden her iletide yer değiştirebilir olmasıdır. Hiç etkileşim olmaması ise tutarsız, anlaşılmayan konuşmalarla sonuçlanır ancak Rafaeli’ye göre etkileşim olmadan da iletişimin gerçekleşmesi mümkündür. (Rafaeli, 1988: 118)

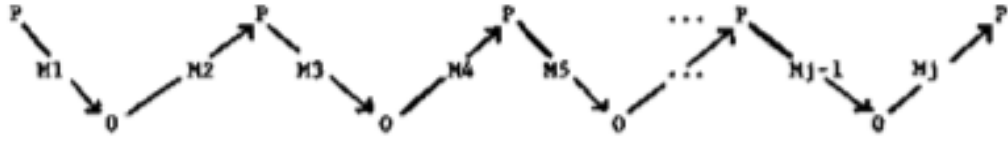
Rafaeli, sözde etkileşimsellik ve ileri derecede etkileşimsellik arasındaki farkı iletişim tepkilerinin doğasına bağlar. Etkileşim, iletişimde bulunan öznelerin birbirlerine duyarlı olmalarını, tepki vermelerini gerektirir. Ancak bu tepki iki türlü gözlemlenir: daha önceki iletilere tepki ya da daha önceki tepkilerin alındığını onaylayan tepki. İleri derecede etkileşimin gerçekleşmesi için bir ileti dizisinin, daha önceki ileti alışverişlerine olan tepkiye bağlı olması gereklidir. Bir durum ya da araç bu koşul gerçekleşmediği sürece sözde etkileşimsel olarak kalır. (Rafaeli, 1988: 118)

Etkileşimin bu tanımı ile ilgili olarak Rafaeli üç aşamalı etkileşim modelini tanımlar: *Çift yönlü (etkileşimsel olmayan) iletişim, duyarlı (tepkisel ya da sözde etkileşimsel) iletişim ve tümüyle etkileşimsel (ileri seviyede) iletişim*. İletiler çift yönlü olarak aktığı sürece çift yönlü iletişimin varlığından söz edilebilir. *Tepkisel (reactive) ortamlar* buna ilave olarak sonraki iletilerin daha önceki iletilerle uyum içinde olmalarını gerektirir. İleri derecede etkileşimin (duyarlılık) tepkisel etkileşimden farkı, ilişkinin içeriğinden, biçiminden ya da daha önceki ilişkilerle birleştirilmesinden kaynaklanır. (Rafaeli, 1988: 119)

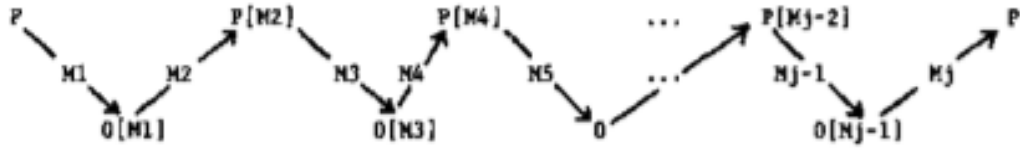
Rafaeli üç aşamalı kuramına açıklık kazandırmak için basın toplantısı yapan bir politikacıyı örnek verir. Politikacı elbette basın mensuplarıyla iletişim kuruyordur ancak dinleyicilerden soru kabul etmediği sürece konferans etkileşimsel değildir. Yalnızca soru sorulmasına izin vermek de (iki yönlü iletişim) basın toplantısını etkileşimsel yapmaz. Politikacının basın mensuplarına verdiği cevaplar tepkiseldir. Daha sonra sorulan sorular ve verilen cevaplar da daha önceki sorular ve cevaplar arasındaki ilişkiye değinmedikleri sürece ileri derecede etkileşimsel olarak nitelendirilmezler. (Rafaeli, 1988: 120)

Rafaeli sunduğu üç aşamalı model sonucunda şu sonuçlara varır:

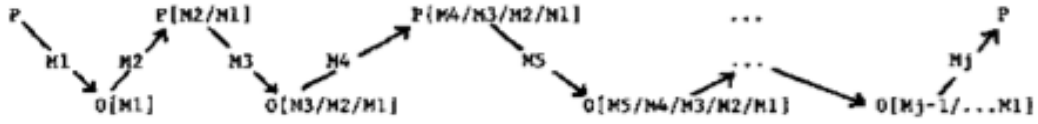
1. Her iletişim etkileşimsel değildir.
2. Etkileşim aracın özelliği değildir. Durumun ya da ortamın özelliğidir.
3. Bu model etkileşim ve geribesleme arasındaki ayrıma açıklık getirir. Etkileşim, daha önceki iletilere ve bu iletilerin de onları öncülleyen diğer iletilere bağlantısını kuran geribeslemedir.



Şekil 4.7. Rafaeli'nin İki Yönlü İletişim Modeli, 1988



Şekil 4.8. Rafaeli'nin Tepkisel İletişim Modeli, 1988



Şekil 4.9. Rafaeli'nin Etkileşimsel İletişim Modeli, 1988

4.3.3. L. Goertz'in Etkileşim Modeli

Lutz Goertz, tanımladığı dört aşamalı etkileşim modelinde etkileşimsellik için anlam taşıyan farklı etmenlerin birbirleri üzerinde yaptığı etkiyi temel alır. Goertz, seçenek miktarı, değişim seçenekleri derecesi, seçme ve değiştirme olanaklarının nicel büyüklüğü ve doğrusallık derecesini dikkate alarak, seçenek ve değiştirme olanakları arasında nicel ve nitel farklılıklar bulunduğunu ve bu farklılıkların zamanlama sorunu ile bağlantılı olduğunu iddia eder. (Goertz'den aktaran Kwastek, 2012:153) Goertz, seçenek miktarı ile kullanılan medyanın sunduğu seçeneklere değinir. Örneğin alıcının yalnızca çeşitli programlar arasından seçim yaptığı TV aracı ile uçuş simülatörü gibi bir video oyunu arasında çok fark vardır. Uçuş simülasyonunda kullanıcı sanal uzamda

konumunu, hızını görüş açısını, rakiplerini, v.b. seçebilir. (Goertz'den aktaran Jensen, 1997: 197)

Goertz'e göre, değişim seçenekleri derecesi ya da değiştirilebilme derecesi, kullanıcının var olan iletileri değiştirebilme ve yeni içerik ekleyebilme yetisine değinir. Bu değişimler ve eklemeler başka kullanıcılar tarafından kullanılabilme amacıyla saklanırlar. Bu aşamada TV aracı ile internet haber grupları arasında büyük farklılık gözlemlenir. Tv, kullanıcıya hiçbir şekilde girdi olanağı sunmazken, internet kullanıcının her türlü yazılı iletiyi göndermesine ve diğer katılımcılarla paylaşmasına olanak sağlar. (Goertz'den aktaran Jensen, 1997: 197)

Seçme ve değiştirme olanaklarının nicel büyüklüğünün de etkileşim seviyesini etkileyen bir etmen olduğunu savunan Goertz, bu duruma örnek olarak tüm dünyaya dağıtılmış televizyon yayınının sunduğu seçenekler ile bir kelime işleme programının sunduğu seçenek ve değiştirilebilme olanakları arasındaki fark üzerinde durur. Goertz'in doğrusallık derecesi olarak tanımladığı aşama ise kullanıcının zaman, dizem ve algı ya da iletişimin ilerlemesine etkisinin derecesi olarak işlev görür. Örneğin, bir film izleyicisinin sinemada filmin ne zaman başlayacağı, sahnelerin hangi sırada gösterileceği üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Öte yandan bir hiper metinde okuyucu neyi, ne zaman hangi sırada okuyacağını seçmekte özgürdür. (Goertz'den aktaran Jensen, 1997: 198)

Goertz'e göre yukarıda sıralanan dört unsur göz önüne alınarak etkileşimsel medyanın profilini ayırt edici bir şekilde savunmak mümkündür. Goertz'in geliştirdiği modelin etkileşim derecelerini sınıflandırmaya bir kolaylık getirmeyeceğini iddia eden Jensen bu konudaki düşüncesini şöyle dile getirir: *“Matematiksel olarak bu dört boyutlu etkileşim kavramı 500'den fazla farklı kombinasyon olanağı sunar ve bu kadar çok kombinasyon karmaşayı azaltmak yerine arttırır.”* (Goertz'den aktaran Jensen, 1997: 198)

Goertz'in etkileşim modeli, kullanıcıya yüksek derecede değiştirebilme sunarken, düşük derecede seçenek sunan medya olduğu gibi (örn. e-mail) düşük derecede değiştirebilme ancak yüksek derecede seçenek sunan (örn. çok kanallı TV) medyanın var olduğunu gösterir. Bu modele göre de radyo ve televizyon gibi geleneksel

yayın medyası görece düşük etkileşime sahipken, kişilerarası iletişim en yüksek derecede etkileşime sahiptir.(Goertz'den aktaran Jensen, 1997: 199)

4.3.4. J. Jensen'in Etkileşim Modeli

Jens F. Jensen, dolaşımda olan çeşitli etkileşimsellik kavramlarına bir çerçeve oluşturmak için Bordewijck ve Kaam tarafından geliştirilen medya tipolojisini temel alır. Bordewijck ve Kaam'ın medya tipolojisi enformasyon trafiğinin iki temel ögesine dayanır: bilgiyi kim sağlıyor ve sahibi kim, zamanlama ve konu açısından dağıtımını kim kontrol ediyor. Bilginin merkezi bir bilgi sağlayıcısı ya da merkezi olmayan bilgi tüketicisi tarafından kontrolünü temel alarak Bordewick ve Kaam dört iletişim modeli bir matris oluştururlar.

İletim Modeli: Eğer enformasyon, merkezi bir bilgi sağlayıcısı tarafından üretiliyor ve sahiplendiğinde ve bu merkez aynı zamanda bilginin dağılımını kontrol ettiğinde, bu tek yönlü iletişimdir ve tüketicinin belirgin eylemi algılamadır. (Örnek: radyo, TV gibi klasik yayın organları)

Sohbet Modeli: Yukarıda tanımlanan durumun tam tersi gerçekleştiğinde, bilginin sahipliği, üretimi ve dağıtımının kontrolü bilgi tüketicisi tarafından yapıldığında gözlemlenmektedir. Bu da çift yönlü geleneksel iletişimde gözlemlenen durumdur. Tüketici iletileri üreterek sohbet yapısında girdi olarak iletir. (Örnek: telefon, e-mail, haber grupları)

Danışma Modeli: Bilgi, bilgiyi sağlayan tarafından üretilip sahipleniyorsa ancak tüketicinin hangi bilginin ne zaman dağıtılacağı üzerinde kontrolü varsa, bu durumda tüketici belirli bir bilginin iletimi için bilgiyi sağlayan merkezden talepte bulunmaktadır (Örnek: Çevrimiçi bilgi kaynakları)

Kayıt Modeli: Bilgi, bilgi tüketicisi tarafından üretiliyor ancak bilgi sağlayan merkez tarafından işlenip kontrol ediliyorsa kayıt modeli oluşur. Bu modelin özelliği medya sisteminin topladığı bilgiyi depolama, işleme ve kullanmasıdır. (Örnek: kayıt sistemleri ve bilgisayar sistemlerine giriş yapmak)

Bu iletişim modellerinden yalnızca iletim modeli (transmission) bilgi kaynağından tüketiciye tek yönlü iletişim sağlar. Diğer bir deyişle bilgi akışını

tüketiciden sisteme sağlayan geri dönüş kanalı mevcut değildir. (Bordewicjk ve Kaam, 1986:186-187)

Yeni medya, bilgi tüketicisinden sisteme bilgi akışı olanaklarının önünü açar ve geleneksel tek yönlü iletişim modelleriyle tanımlanması olası değildir. Jens F. Jensen farklı kuramcıların yapmış olduğu etkileşimsellik tanımlarını ve sınıflandırmalarını tek bir formüle dayanarak karşılaştırmanın mümkün olmayacağını savunur. Jensen’a göre etkileşimsellik, Bordewick ve Kaam’ın geliştirdiği iletişim modelleri çerçevesinde dört seviyeye indirgenebilir: *iletim (transmission)*, *danışma (consultation)*, *sohbet (conversation)* ve *kayıt (registration)*. Bu sınıflandırma çerçevesinde Jensen etkileşimi şöyle tanımlar: “*Medyanın kullanıcıya aracılı iletişimin içeriği ve biçimi üzerine etki uygulayabilmesine izin verme derecesinin ölçüsü*” (Jensen’dan aktaran Bordewicjk ve Kaam, 1986: 201) Jensen, etkileşimin bu kavramının dört alt kavrama ya da boyuta bölünebileceğini savunur.

İletisel Etkileşim (Transmissional Interactivity): Medyanın dönüş kanalı olmayan, tek yönlü medya sisteminde kullanıcıya sürekli bilgi akışından seçme olanağı sunma derecesi. (Örnek: Teletext, çok kanallı sistemler)

Danışmsal Etkileşim (Consultational Interactivity): Medyanın kullanıcıya, önceden oluşturulmuş bilgi seçeneklerinden dönüşüm kanalı olan çift yönlü medya sistemlerinde seçme olanağı sunmasının derecesi. (Örnek: CD Rom ansiklopediler)

Sohbetsel Etkileşim (Conversational Interactivity): Medyanın kullanıcıya, çift yönlü medya sisteminde kendi bilgisini üretme ve sisteme girme olanağı sunma derecesi. (Örnek: Video konferans sistemleri, e-mail)

Kayıtsal Etkileşim: Medyanın kullanıcının bilgisini kayıt etme ve böylece kullanıcının ihtiyaçlarına ya da eylemlerine tepki verebilme derecesi. (Örnek: Akıllı arayüzler)

Kayıtsal ve Danışmsal Etkileşim arasındaki fark, kullanıcının bilgi içeriği seçimi ve medya sisteminin iletişim metodu seçimi arasındaki farktan oluşur.

Martin Lister ve arkadaşları *New Media: A Critical Introduction* adlı kitaplarında etkileşimsel süreçlerin belirli özellikleri üzerinde durarak bir sınıflandırma sunarlar. Hipermetinsel ve içine alan dolaşım (immersive navigation) arasındaki

ayrımın yanı sıra, kayıtsal (registrational) etkileşim, etkileşimsel iletişim kavramlarına açıklık getirirler. (Lister'den aktaran Kwastek, 2013: 21) Lister'e göre, hipermetinsel dolaşım, bir metni yaratmak için veri havuzunda sunulan seçeneklere dayanır. Bu etkileşim sonucunda kullanıcı dolaşım sürecinde elde ettiği metin parçalarından kişisel bir metin oluşturur. Diğer taraftan içine alan dolaşım, uzamsal olarak düzenlenmiş verinin araştırılmasına odaklanır. Lister içine alan dolaşımın hipermetinsel dolaşımdan farkını şöyle açıklar:

“Bilgi parçacıklarını bulup birbirine bağlayan metin temelli bir deneyim yerine, içine alan ortamda kullanıcının amacı uzamsal keşfin görsel ve duyuşal hazzını yakalamaktır”. (Lister, 2009: 22)

Kayıtsal etkileşim, yeni medya metinlerinin kullanıcılarına, metne kendi mesajlarını ilave etme olanağı sunmasıdır. Tıpkı bir web sitesine bilgilerin girilerek kayıt olunması gibi eklenilen girdiler metnin parçası haline gelerek diğer kullanıcıların da erişimine sunulur. Etkileşimsel iletişim ise çevrimiçi sohbet odalarında olduğu gibi bilgisayar yardımı ile insan- insan etkileşimini tanımlar. (Lister, 2009: 23)

Eric Zimmerman ise metinsel etkileşimi temel alarak dört etkileşim modeli oluşturur:

- 1- *Yorumsal Etkileşim:* Bir metne ya da bir sanat işine bilişsel katılım anlamına gelir. Katılımcının metin ya da sanat işiyle psikolojik, duygusal, yorumsal etkileşimidir.
- 2- *Faydacı Etkileşim:* Bir metne ya da sanat işine işlevsel katılım anlamına gelir. Metinsel araçla yapısal, işlevsel etkileşim olarak tanımlanan “faydacı etkileşim” daha çok fiziksel etkileşimi içerir.
- 3- *Tasarlanmış Seçenekler:* Bir metin ya da sanat işine belirgin (açık) katılım anlamına gelir. Aslında “etkileşim” kelimesinin ifade ettiği yaygın anlamı bu modelde belirgindir. Hipermetinsel bir eserin doğrusal olmayan bağlantılarını tıklamak, bir tasarımın öğelerini yeniden düzenlemek gibi deneyimler bu grupta yer alır.
- 4- *Makro Etkileşim:* Bir metin ya da sanat işine kültürel katılım anlamında kullanılır. Bu etkileşim türü, tek bir işin deneyiminin dışında kalır. Diğer bir

deyişle, birçok katılımcı etkileşime girerek bir kitlesel etkileşim alanı oluşturlar. (Zimmerman, 2001: 5-9)

Kısaca özetlemek gerekirse, farklı kuramcılar ve araştırmalar tarafından oluşturulan farklı etkileşim sınıflandırmaları, etkileşim kavramına açıklık kazandırmak ve bir işin etkileşimselliğini değerlendirmeye yardımcı olacak kriterler oluşturma amacı güderler. Bu sınıflandırmalar her ne kadar birbirinden farklı görünseler de, hepsinin temelinde izleyicinin pasif konumdan aktif konuma geçişi ve işin yaratım sürecine katılımı yer almaktadır. Bu sınıflandırmalar, geniş anlamda “*etkileşim*” kavramı ele alınarak yapılmış olsalar da etkileşimsel sanat alanında da geçerliliklerini korurlar.

4.4. Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik Kavramı Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar

Çevreyle karşılıklı etkileşim, algılama ve izleyicinin anlam oluşturma dikkate alındığında sanatın var oluşundan beri sanatçı- sanat işi- izleyici arasında bir etkileşime yol açtığı savunulabilir. Ancak, 1940’larda ilk izlerine rastladığımız etkileşimsel sanatın, çağdaş sanat akımında önemli bir yere sahip olması 1970’lerde dijital teknolojilerin sanat işlerinde kullanılması ile paralellik gösterir. Sanattaki bu gelişmeye, sanat ve teknoloji arasındaki yaklaşmanın yanı sıra etki eden farklı etmenler gözlemlenir. Etkileşimsel sanatın ortaya çıkışı XX. yüzyılın ikinci yarısında batı kültürünü etkileyen ve küreselleşme, çoğulculuk, sanallaşma ve ağlaşmaya yol açan dönüşüm sürecinin bir parçasıdır. Bu değişimler aynı zamanda felsefe, sosyoloji, kültürel teori, iletişim teorisi, sosyal psikoloji, estetik, edebiyat ve sanatsal kuramlarda yansımalarını bulmuştur. Bu bağlamda etkileşimsel sanat, içinde bulunduğu dönemin koşullarına yanıt olarak modern teknolojinin felsefi, bilimsel, kültürel, politik ve sanatsal fikirlerle buluşması sonucu ortaya çıkmıştır. İçinde bulunduğu kültürel ortamın oluşturduğu kavramları yansıtmak ve yorumlamak için mükemmel bir araç görevi üstlenmiştir.

Etkileşimsel sanatın kökenini ve özelliklerini daha iyi kavrayabilmek için onu çevreleyen ve gelişim sürecine eşlik eden kuram ve kavramlara açıklık getirmek gerekir. Bu kuramsal açıklamalar ışığında etkileşimsel sanatın kültürel önemi ve onu sosyal yaşamın farklı alanlarıyla bağlayan ağların doğasını anlamak olası kılınacaktır. Bu bağlamda sanat yaratım sürecinde yazar/sanatçının rolü, anlam üretme sürecinde

alıcının değişen roller ve metin ve sanat işinin geçirdiği değişimler, medya ve iletişim kuramlarındaki gelişmeler paralelinde ele alınacaktır.

4.4.1. Değişen Sanatçı Kavramı

Çalışmanın ikinci bölümünde yer verdiğimiz Richard Wagner'in Bütün Sanat Eseri (Gesamtkunstwerk) kavramı 1850'li yıllarda etkileşimsel sanatın ve değişen sanatçı ve izleyici kavramlarının bir öngörüsüdür. Wagner, "*The Artwork of the Future*" adlı makalesinde okuyucuya şu soruyu yöneltir:

"Peki ama geleceğin sanatçısı kim olacak? Şair mi? Aktör mü? Müzisyen mi? Heykeltıraş mı? Tek kelimeyle söyleyelim: Halk" (Wagner'den aktaran Sönmez, 2011: 9).

Wagner'in bu öngörüsü dijital çağın etkileşimsel sanat işlerinde gerçeğe dönüşür. Sanatçı/ yazar artık etkileşimsel sanat işinin tek yaratıcısı olmaktan çıkmış durumdadır. Sanat işinin anlamı, sanatçı tarafından yaratılıp izleyici tarafından algılanan bir şey değil, izleyici ve sistem arasında gerçekleşen etkileşim sonucu ortaya çıkan ve sürekli değişime uğrayan bir olgudur. (Packer ve Ken, 2001: XXXII) Diğer bir deyişle, Richard Wagner'in belirtmiş olduğu gibi, halk yani izleyici sanatın yaratım sürecine katılarak "sanatçı" görevini paylaşır.

1967'de yazdığı, *Death of the Author (Yazarın Ölümü)* adlı makalesiyle sanatçı/izleyici kavramındaki değişime ışık tutan diğer bir düşünür Roland Barthes'dir. Barthes, bu çalışmasında yazınsal alanı temel alarak, günümüz yeni medya kavramında güçlü yansımaları ve derin etkisi olan düşüncelerini ortaya koyar. Barthes'e göre, yazınsal dünyanın merkezinde yer alan, edebi söylemin kahramanı ve edebi işlerin anlamının yaratıcısı olan "yazar"ın sonu gelmiştir artık. Yazınsal kültürün geleneksel düzeni içinde işin ortaya çıkışından önceki doğrusal zaman akışı içinde konumlanan yazar, eserin yalnızca kaynağı olmakla kalmayıp eserin anlamını ve içeriğini de belirlemekteydi. Geleneksel kavramlar içerisinde eser özerkliğini yitirirken, yazarın sesi haline dönüşmekteydi. Alıcının görevi ise bitmiş işin yaratıcısı tarafından esere yüklenmiş olan gizli anlamların üstünü açmaktı. (Barthes, 1977: 142- 143) Barthes bu düşüncelerini şöyle dile getirir:

"Çağdaş kültürde gözlemlenen yazın edebiyatı imgesi yazarın kişiliğini, geçmişini, zevklerini, tutkularını merkeze yerleştirir; eleştiriler Baudelaire'in işinin

başarısızlığını Baudelaire'in kendisine, Van Gogh'un işini onun deliliğine, Tchaikovsky'nin işini onun kötü alışkanlıklarına bağlarlar: işin açıklaması her zaman onu yaratan kişide aranır.” (Barthes, 1977: 143)

Diğer bir deyişle, yazarın egemen olduğu işlerde, yazarın/ sanatçının kişiliği ve yaşamı işi doğrudan etkilemektedir. Geleneksel yazar kavramıyla modern yazar kavramını karşılaştıran Barthes, geleneksel yazarın kitabını beslemek zorunda olduğunu, diğer bir deyişle kitaptan önce var olduğunu, düşündüğünü, acı çektiğini, onun için yaşadığını öne sürer. Barthes'e göre geleneksel yazarın eseriyle olan ilişkisi bir babanın çocuğuyla olan ilişkisine benzer. Öte yandan modern yazar, yazdığı metinle birlikte doğar ve hiçbir zaman yüklem konumundaki eserinin öznesi, yaratıcısı değildir. (Barthes, 1977: 145)

Barthes, bir metine tek bir yazar sağlamanın o metine sınır koymak, yazıyı kapatmak anlamına geldiğini iddia eder ve böylesi metinlerin eleştiriye çok daha uygun olduklarını çünkü yazarın özellikleri keşfedildiğinde metnin de açıklanmış olacağını dile getirir ve şöyle devam eder:

“Tarihsel açıdan ele alındığında, yazarın saltanat döneminin, eleştirmenin de saltanat dönemi olduğuna şaşırmamak gerekir; aynı şekilde yazarın yavaş yavaş yok oluşuyla birlikte eleştiri de yok olmaktadır.” (Barthes, 1977: 147)

Makalesinin sonunda Barthes, klasik eleştirinin hiçbir zaman okuyucuya önem vermediğini, yazında üzerinde durduğu tek unsurun yazar olduğunu iddia eder ve okuyucunun doğuşunun yazarın ölümü pahasına olmak zorunda olduğunu ifade eder.

Barthes, bu çalışmasında yazın dünyasındaki değişimlere odaklanarak ve geniş anlamda kültürde yer alan dönüşümlere işaret ederek sanat dünyasında yeni bir düzen kavramının ana hatlarını belirler. Bu yeni düzene göre işin anlamı metin ve alıcı arasındaki uzamda oluşur. Sanatsal iletişim modellerindeki dönüşümler, yazarın ayrıcalıklı konumundan yoksunlaşması ve metnin standart yorumunun yerini deneyimi yaşayan bireyin yorumunun alması etkileşimsel sanata ışık tutar. Barthes'in gerçekleştirdiği değişimler, yalnızca işin anlamının değil, aynı zamanda maddeselliğinin, yapısının ve gelişiminin de yazarın yetkisinden kurtulduğuna ve alıcının da tümüyle yeni bir konum alarak sanatsal etkinliklerde kullanıcı, etkileşimci ve aktif katılımcı rolünü üstlendiğine işaret eder. (Kluszczyński, 2005: 13)

Roland Barthes'in etkileşim kültürüne sağladığı olağanüstü katkılar, etkileşimsel sanatın öncülerinden Roy Ascott'un çalışmalarında yansımalarını bulmuştur. Ascott, 1983'te gerçekleştirdiği *La Plissure du Texte (Metnin Kıvrımları)* adlı etkileşimsel, telematik çalışmasında, Barthes'in yazar ve metin kavramları ışığında geleneksel sanatsal iletişim modelini ve yazar kavramını yapıbozumuna uğratarak, "dağılmış yazarlık" (dispersed authorship) kavramını geliştirmiştir. Çalışmasının ismiyle de Barthes'in *Le Plissure du Texte (Metnin Kıvrımları)* (1973) adlı kitabına gönderme yapan Ascott, dünyanın çeşitli bölgelerinde yer alan on bin şehirde konumlanan sanatçıların işbirliği ile ortak bir metin yaratmıştır. Hikaye, elektronik ağ aracılığıyla her gün farklı şehirlerden metnin bir parçasının sisteme girilmesiyle "dağılmış yazarlık" prensibiyle oluşturulmuştur (Popper, 2007: 78). Ascott'a göre, günümüz sanatı sistem, süreç, katılım ve etkileşimi temel alır. Değerlerimizin göreceli, kültürümüzün çoğulcu, imge ve biçemlerin gelip geçici olduğu günümüzde anlam yaratan ve kültürlerin oluşmasına neden olan olgunun insanlar arası etkileşim olduğunu savunan Ascott bu düşüncelerini şöyle dile getirir:

"Anlam, sanatçı tarafından yaratılan, ağ aracılığıyla dağıtılan ve gözlemci tarafından algılanan bir şey değil. Anlam gözlemci ile sistemin etkileşiminin bir ürünü ve içeriği sürekli değişime açık bir akım halinde". (Ascott'tan aktaran Randall ve Jordan, 2001: XXXI)

Diğer bir deyişle, tele iletişim sistemleri aracılığıyla gerçekleştirilen, bilgisayar aracılı iletişim ağı anlamına gelen telematik etkileşimsel sanatta, sanatçı sanat işinin yaratımının tek hakimi olmak yerine, yardımcı rolünü üstlenerek katılımcının yaratıcı düşünce ve eylem kapasitesini zenginleştirir. (Ascott, 1990: 242) Böylesi bir ortamda, anlamın sorumluluğu paylaşılır, yaratıcılık işbirliği sonucu oluşur ve yazarlık dağılır. Sanat artık doğrusal, uyum ve bütünlük içinde sonu belli olan bir iş olmak yerine açık uçlu, kısa süreli ve kesin olmayan, sanal bir biçime dönüşür. (Ascott, 1991: 115)

Etkileşimsel sanatla birlikte, sanatçının işin tek hakimi konumunu yitirmesinin yanı sıra, sanatçının kimliği de dönüşüme uğrar. Günümüzde etkileşimsel sanat işleri üreten sanatçılar, birçok farklı disiplinlerden gelmekte ve işin estetik oluşumunun yanı sıra tüm teknolojik oluşumunun da sorumluluğunu üstlenmektedirler. Bu bağlamda günümüz etkileşimsel sanatçıları, Ortaçağ'ın zanaatçı/sanatçı kavramıyla yakınlaşırlar bir bakıma. "Sanatçı- mühendis", "sanatçı- tasarımcı", "sanatçı- mimar" ; farklı

disiplinlerden gelen bu sanatçılar, kendilerini “sanatçı” olarak nitelemek yerine “maker” diye tanımlamayı tercih etmekte. “Maker”; araştırmacı, yaratıcı, tasarımcı, çözüm odaklı, kaşif ve dünyayı takip eden kişiler için kullanılan ve Türkçe’de de “maker” olarak kullanılan bir kavram.

“Her maker, bir üretimin gerçekleştirilmeden önce tasarlar, düşünür, kaynakları araştırır ve keşfeder”. (makerhareketi, 2015)

Sanatçı Osman Koç, kendisini eskiden sanatçı- mühendis olarak tanımladığını, ancak şimdi “maker” tanımının kendisini daha iyi ifade ettiğini dile getirerek şöyle açıklar:

“Sadece bazı konulara meraklıyız ve birçok şeyi yapmayı biliyoruz ve merak ettiğimiz şeyi yapıyoruz. Ama araştırmaya başlarken, bunun sonucu endüstriyel bir şey mi olacak, yoksa bir sanat serine mi dönüşecek gibi şeyleri düşünmüyorum, o sonradan evriliyor”

Küratör Ebru Yetişkin’e göre ise, etkileşimsel sanatın temelinde “eylem” yer alır. *“Başka olanı yaratmaya dair birşey yapıyor musun yapmıyor musun? Maker hareketi ve do it yourself hareketi dediğimiz şeyler de bu mantığa dayanır”.* (Yetişkin’den aktaran Göymen, 2015)

4.4.2. Değişen Sanatçı- Sanat Eseri- İzleyici İlişkisi

Çalışmanın ikinci bölümünde dijital sanatın özellikleri ele alındığında sanat işinin nesnesizleşmesine yer verilmiş, dijital sanatta ortaya çıkan eserin maddeden kurtulmuş olduğu belirtilmişti. Dijital sanat işleri bir sanat nesnesi üretmezler. Sanatın oluşum süreci ve sistemi sanat işini oluşturur. Sanat işi, alıcının aktif katılımını hedef aldığı anda ise, işle alıcı arasında etkileşime izin veren yeni bir sanatsal üretim biçimi oluşur. Bu süreç de sanat işi, sanatçı ve izleyicinin katılımıyla oluşturulan işbirlikçi bir sürece dönüşür. Artık resmi yapan izleyicidir ve sanat işinin anlamı sanat işi- izleyici etkileşimi sonucu ortaya çıkar. (Daniels, 2000)

Sanat işi- izleyici etkileşiminin temelini insan- makine etkileşimi oluşturur. İnsan- makine etkileşimini teknolojik açıdan ele aldığımızda, sanatçı, izleyicinin hareketlerine tepki veren ortamlar aracılığıyla etkileşim sağlar. Bu durumda ortaya çıkan bir tür etki- tepki ilişkisidir. İzleyici, sistemin bir parçası haline dönüşmüş olsa da,

anlam üretiminde bir katkısı yoktur. Diğer yandan, sanatçı, insan- makine etkileşimine estetik bir boyut getirerek izleyicinin deneyiminden kendisince bir anlam oluşturmaya olanak sağlayabilir. Etkileşimsel sanatın varmak istediği nokta budur.

4.4.2.1. Teknolojik Yaklaşım: Myron Krueger ve İnsan- Makine Etkileşimi

Sanat, başlangıcından beri izleyicisinin değişen sosyal- ekonomik ve teknolojik koşullarına bağlı olarak değişimlere uğramıştır. Modernist akımın çöküşünün ardından etkileşimsel teknolojinin sanat alanında kullanılmaya başlanması ile birlikte aktif izleyici kavramı yeniden gündeme gelmiştir. Bu bağlamda Myron Krueger'in geliştirmiş olduğu “*duyarlı ortamlar*” kavramı sanat uygulamalarında radikal bir dönüşüme yol açmıştır. Krueger'in sanat işleriyle birlikte, sanatta etkileşimsellik olasılıkları, sanat yapma sürecinde yer alan estetik kararlara bağlı konuma dönüşmüştür. Etkileşimsel teknoloji, sanatçılara, izleyici ile aracısız iletişim kurma olanağı sunmuştur. Myron Krueger, *Artificial Reality II* adlı yapıtında sanat ve teknoloji arasındaki yakın ilişkiyi şöyle dile getirir:

“Sanat ve teknoloji işbirliğine doğru atılan bu adımlar olumlu çalışmalardır. Teknolojiye yabancılaşmış bir sanatçı, teknoloji kültürünü temsil edemez. Tıpkı estetiği kabullenemeyen bir teknolojistin insancıl bir teknoloji tasarlayamayacağı gibi”. (Krueger, 1990: 8)

Krueger'in çalışmaları yalnızca etkileşimsel sanat tarihçilerini değil, özellikle “estetik” görüşü benimseyen çağdaş sanat düşünürlerinin de inceleme konusu olmuştur. *Duyarlı ortamlar* kullanarak gerçekleştirdiği çalışmalar etkileşimin ana paradigmalarından birini oluşturmanın yanı sıra sanatın geleneksel estetik standardını da yıkmıştır. (Kluszczyński: 2005: 42)

Eğitimini bilgisayar bilimleri üzerine alan Krueger, “duyarlı ortam”ları teknoloji güdümlü estetiğe açıklık kazandırmak amacıyla tasarlar. Duyarlı ortamlar alıcının davranışlarına duyarlı olan sistemlerdir. Krueger'in bu yaklaşımı John Cage'in işin tamamlanmasını izleyiciye bıraktığı katılımsal sanata duyduğu hayranlıkla ortaya çıkar. Krueger, sanatçının görevinin izleyicinin deneyimini tasarlamak olduğunu iddia eder ve şöyle belirtir:

“Yeni sistemler, sanatçının yeni bir gelişim çizgisi oluşturmaya, her safhasında sürece müdahale edebilmesine, sonucu kullanıp kullanamayacağına karar vermesine

olanak sağlar. Bilgisayar sanatçının deneyim yeteneğinin kapasitesini arttırarak, bitmiş eserin ortamla gerçekleşen zengin bir deneyime ve sanatçının fikirlerinin tümünü yansıtmasına uygun ortamı oluşturur". (Krueger,1990: 8)

Bu bağlamda, Krueger'in deneyimi sanatsal yaratımın ana amacı olarak kabul etmesi sanatta etkileşimselliğe yeni bir anlayış getirir. Krueger'e göre sanat, tarihsel süreci içinde yeni bir etkileşim söylemi geliştirdiği halde, sanatta teknoloji kullanımının yetersizliği ve buna duyulan isteksizlikten dolayı bu söylem çoğu zaman bastırılmıştır. Krueger, katılımsal sanatın tarihi geçmişini, bilim ve gelişen teknolojilerin sunduğu olanaklarla birleştirerek yeni bir sanat estetiği sağlamanın mümkün olduğuna inanır. (Zics, 2008: 26)

Krueger, etkileşimsel sanatı teknolojinin kullanımıyla izleyici katılımını güçlendiren bir katılımsal sanat biçimi olarak tanımlar. Ancak Krueger'in katılımsal sanatı yeniden üretme düşüncesi, anlam oluşturulmasını ve estetik kavramlarını içermeyen mekanik bir yaklaşımı getirir.

Krueger, sanata teknoloji aracılığıyla katılımsal bir sonuç getirme çabasıyla izleyicinin hareketlerine tepki verebilen bir alet geliştirir. Oluşturduğu duyarlı ortamlar o günün koşullarında önemli bir teknolojik oluşumdur. Krueger, duyarlı ortam kavramını, "bilgisayarın ortama girenlerin hareketlerini algıladığı ve karmaşık görsel ve işitsel görüntülerle tepki verdiği ortamlar" olarak tanımlar. (Krueger, 1977: 106) Krueger'e göre, bilgisayar görüntüleri etkileşimin olduğu içeriği oluşturmakta ve izleyici bu içerik dahilinde bir sonraki hareketini seçerek ortamın tepkisini beklemektedir. (Krueger, 1977: 106) Krueger'in oluşturduğu duyarlı ortamlar, teknolojiyi görünmez kılarak izleyiciye özgür bir iletişim sağlamak ve birçok izleyicinin aynı anda deneyime katılmasına olanak sağlamaktaydı. Bir başka deyişle Krueger, teknolojiye odaklanmak yerine izleyicinin davranışına odaklanarak *otomatikleşmiş deneyim* yaratmayı amaçlıyordu. Krueger'in oluşturduğu duyarlı ortamlar daha sonra geliştirdiği ve *sanal gerçeklik* olarak nitelendirdiği ortam temelli yüksek seviyede etkileşimin öncüsü oldu. (Zics, 2008: 28) Krueger'in ifadesiyle *duyarlı ortam*, insan ve makine arasında gerçekleşen gerçek- zamanlı etkileşimi temel alan yeni bir estetik medyumun temeli olarak sunuldu. Geniş bir açıdan ele alındığında, bu ortamlar insan deneyiminin yeni bir alanının habercisidir; amacı fiziksel dünyayı uyarmak yerine eylem ve sonuç arasındaki rastgele seçilmiş, soyut ve başka şekilde

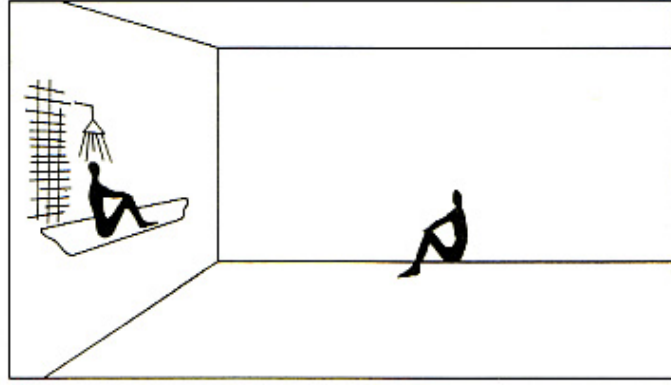
gerçekleşmesi imkansız olan ilişkileri tanımlamak olan “*sanal gerçeklik*”tir. (Krueger, 1977: 104)

1969 yılında Krueger, çalışma arkadaşları ile birlikte *Glow-flow* adındaki ilk duyarlı ışık- ses ortamını geliştirdi. *Glowflow* bilinen ilk etkileşimsel ortam olmakla birlikte Krueger’in kendisinin de belirttiği gibi yalnızca sınırlı bir duyarlılık yarattı ve etkileşimden ziyade algısal yanılgı sergiledi. Krueger, *Glowflow* adlı çalışmasının etkileşim açısından yetersizliğini şöyle açıklar:

“İnsanlar birçok nedenden ötürü etkileşimi çok az algıladılar. Birinci neden, eylem ve tepki arasında programlanmış gecikmeler olmasıydı. Bu gecikme insanların neden- sonuç ilişkisini algılamalarını engelledi. İkinci olarak, odada insan sayısının çok oluşu, tepkilerin başkalarının eylemiyle yaratılmış olabileceği duygusunu yarattı. Son olarak, parıldama ve akış ortamı tepki vermekte yavaştı. Bu yüzden kişi tepki oluştursa da bunun etkisini doğrulamak için eylemi anında tekrar edemiyordu. Böylesi aralıklı tepkisellikle katılımcılar eylem ve görüntü arasında ilişki kuramadılar.” (Krueger, 1990: 16)

Glowflow izleyicisi, duvarlarında parlayan ışık çizgilerinin yansımaları bir uzam yarattığı karanlık bir odaya girerek yerdeki basınca duyarlı pedlere bastığında farklı ışıkların yansımalarına ve farklı seslerin oluşmasına neden oluyordu. (Krueger, 1977: 106) Bir başka deyişle, *Glowflow* yalnızca izleyicinin hareketine tepki veren, estetik bir anlam oluşturmeyen mekanik bir ortamdı.

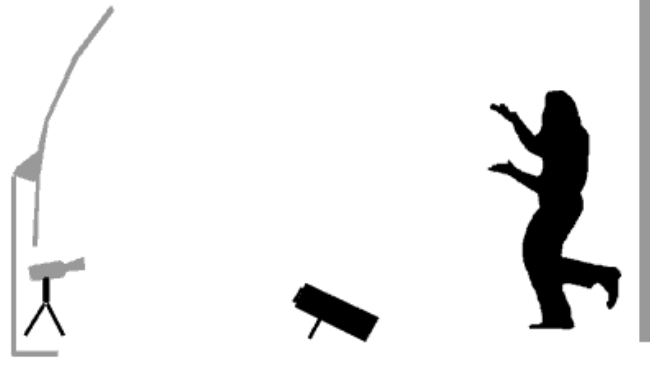
Glowflow deneyiminden edindiği sonuçlar, Krueger’i insan- makine etkileşimini daha yakından incelemeye ve kariyerinin en çarpıcı ortamı olan *Metaplayi* geliştirmeye teşvik etti.



Şekil 4.10. Metaplay, Krueger, 1970

Bir önceki çalışmasında duyarlı ortamların yaratılmasında teknolojinin yetersiz kaldığını farkederek Krueger, *Metaplay* adlı çalışmasında bilgisayarın görevini makine etkileşimini taklit eden bir sanatçıya devrettirerek, sanatçının izleyicinin hareketlerine anında yanıt verdiği bir iletişim sistemi kurdu. Bunu gerçekleştirmek için Krueger birbirlerine video yayını ile bağlı iki oda yapılandırdı. Video yayını ile sanatçı, izleyicinin gerçek zamanlı görüntüsünü almaktaydı. Arayüzün bir insan tarafından kontrol edildiğinin farkında olmayan izleyiciler, ekranda yansıtılan kendi görüntüleri ile etkileşime girerek herhangi bir biçimde tepki bekliyorlardı. Sanatçı, o sırada izleyicinin hareketine bir çizimle karşılık vererek ve bu çizimi ekranda izleyicinin kendi görüntüsünün üzerine yansıtmaktaydı. Krueger bu deneyimi şöyle tanımlar:

“Bir izleyicinin elinin üzerine şekil çizme girişiminde bulundum. Ne olduğunu anlamadı ve elini götürdüğü yerde yeniden çizmeye başladım. Tekrar elinin yerini değiştirdi. Bu bir oyuna dönüştü, ben çizimi tamamlamadan o elini çekiyordu. Sonuçta oyun, izleyicinin elinin rotasını bilgisayar çizgisiyle takip etmeme dönüştü. Böylece, izleyici elini hareket ettirerek ekranda çizim yapabiliyordu. Bu düşünce birçok etkileşimin temelini oluşturdu”. (Krueger, 1990: 22)



Şekil 4.11. Videoplace, Krueger, 1975

Krueger, sanatçının izleyicinin deneyimini gözlemlemesi aracılığıyla yeni bir arayüz modeli geliştirdi ve bu arayüz görsel yanılsama yoluyla katılımcıyı etkileşimsel bir oyuna dahil etti. Ancak Krueger’in daha sonraki çalışmaları görsel etki ve sistem ile izleyici arasında doğrudan duyarlılık oluşturmaya odaklandı. (Zics, 2008: 30)

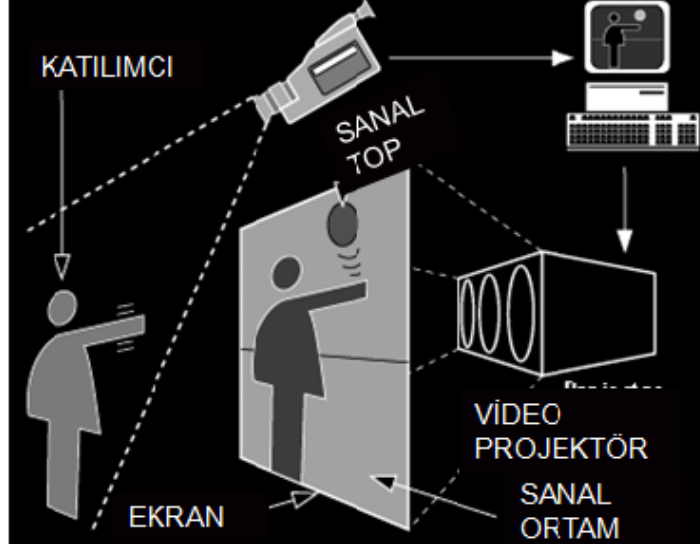
Krueger’in en önemli çalışmalarından birisi olan *Videoplace*’in kökeni sanatçının *Metaplay* deneyimleri sırasında elde ettiği izlenimlere dayanır. Krueger *Metaplay* deneyimleri sırasında insanların görüntülerine sahiplik duygusu beslediklerini ve görüntüye ne olursa kendilerine olmuş gibi hissettiklerini gözlemler:

“Görüntüye dokunanı hissediyorlar. Başka birisinin görüntüsü kendi görüntüleriyle karşılaştınca, yeni bir sosyal durum ortaya çıkıyor.” (Krueger, 1990: 34-37)

Videoplace (1972- 1990) yirmi yıl boyunca sürekli değişime uğrayarak sergilendi. Krueger, teknoloji aracılığıyla oluşturduğu duyarlı ortamlarda katılımcıyı sanal bir nesne ya da başka bir katılımcıyla etkileşime teşvik etmek için kendi yansımasını kullandı. David Rokeby’in deyimiyle, bu çalışmalar etkileşimcinin kendisine geri yansıtıldığı “ayna” olgusu yaratıyorlardı. (Rokeby, 1996) Myron Krueger daha sonraki sanat çalışmalarında teknoloji ve estetiğin birleşiminden oluşan sanat biçimini tanımlamak için “sanal gerçeklik” terimini geliştirdi. Krueger’e göre teknolojinin sağladığı olanaklar bütün kültürü etkileyecek yeni bir akımın doğmasına yol açacaktı:

“Sanal gerçeklik yeni bir estetik seçeneği ve sanata yeni bir bakış açısı sunuyor.” (Krueger, 1990: 265)

Krueger bu yeni sanat biçiminin ifade gücünün henüz filmin görselliği, romanın anlatısal gücü ya da müziğin karmaşıklığı ile karşılaştırılamayacağını kabul etse de, ileride bu sanat biçimlerinin gücüne erişeceğine inanıyordu. Krueger aynı zamanda sanal gerçeklik sistemlerin estetik, bilimsel ve uygulama amacıyla eş zamanlı kullanılmalarını sağlamayı hedefledi. (Krueger,1990: 64)



Şekil 4.12. Videoplace, Krueger, 1975

Myron Krueger'in etkileşimsel dijital sanat işlerinin gelişiminde önem kazanması iki nedene dayanır. İlk olarak, çalışmaları dijital aracılı etkileşime temel bir dil (vocabulary) oluşturmuş ve daha sonraki çalışmalar bu dili temel almıştır. Krueger'in oluşturduğu dil, alıcının video kayıtları ve bilgisayar geri- beslemesi arasındaki etkileşim tasarımının yanı sıra silüetler ve sanal yaratıklarla yaptığı çalışmalar, verili kurallara eleştiriler, döngü tekrar ve kararma (fade- outs) kullanımı, kendi şeklini yaratma olanağı ve birbirine bağlı etkileşim ortaklarıyla ilgili çalışmaları içerir. Tüm bu uygulamalı işlerinin yanı sıra Krueger'in 1970'lerde oluşturduğu etkileşimsel sanat kuramları günümüzde de hala geçerlidir. Örneğin, teknik etkileşim süreçleri ve bunların alıcı tarafından yorumu arasındaki ilişki ve alıcının etkileşim sürecini arttırmak için araştırdığı yöntemler halen geçerliliğini korumaktadır. (Kwastek, 2013: 30-31)

“Önemli olan eylem ve tepki arasındaki ilişkinin birleşimidir. Görsel ve işitsel tepkinin güzelliği ikincil önemdedir. Tepki medyumdur!” (Krueger, 1990: 86)

Krueger'in bu sözlerinden de anlaşılacağı gibi, Krueger'in modelinde asıl üzerinde durduğu konu insan- makine etkileşimidir. Estetik kaygı ikinci plandadır. Krueger işlerinin tasarımında etkileşimi başka anlamlar iletmek için kullanmak yerine etkileşim sürecinin kendisine odaklanır:

“Etkileşimsel sanat kendi özünde zengin bir medyumdur. Yeni olduğundan, etkileşim işin odak noktası olmalıdır, ikincil konuma konulmamalıdır”. (Krueger, 1990: 17)

Krueger'in sanat işlerinde farklı mekanlardaki izleyicilerin görüntülerinin video aracılığıyla tek bir uzama yansıtılması, daha sonraları geliştirilen ve eş zamanlı olarak birden fazla yerde var olma anlamına gelen tele- mevcudiyet (tele-presence) kavramına öncülük eder. Telematik sanatın bu ilk uygulamalarında izleyiciler uzak mesafelerde konumlandıkları halde aynı uzamda yanyana duruyorlarmış gibi sanal yakınlık deneyimlemişlerdir. Krueger'in bu çalışmaları, günümüz küresel iletişim teknolojilerinin (video konferans, çevrimiçi sohbet, ağ bağlantılı sanal dünyalar) öncülü olmuştur. (Krueger,1977: 105)

4.4.2.2. Estetik Yaklaşım: Umberto Eco

Roland Barthes, “yazarın ölümü, izleyicinin doğuşuna yol açacaktır” sözleriyle, modern çağda izleyicinin bir metnin ya da sanat işinin oluşum sürecinde önemli rolü olduğunu ifade eder. Ancak bu süreçte izleyici ya da Barthes'in deyimiyle “alıcı”nın konumunu algılamamız gerekir.

Yazarın Ölümü adlı makalesinde Barthes, metnin arkasında tek bir anlamın bulunduğu kelimeler dizisi olmadığını, farklı yazım biçimlerinin karşılaştığı çok yönlü bir uzam olduğunu belirtir ve şöyle devam eder:

“Metin, kültürün sayısız merkezlerinden çıkarılmış alıntılar dokusudur” (Barthes, 1977: 146)

Barthes'in tanımladığı metin kavramı, bir metnin yalnızca dile bağlı değil aynı zamanda diğer metinlere de bağlı olduğunu öne sürer. Bu bağlamda Barthes, *metinlerarasılık* (intertextuality) kavramını gündeme getirmiş olur. Barthes'e göre metin kuramı, işi bitmiş bir ürün olarak görmek yerine sürekli bir üretim olarak ele alır. Barthes, yazma ve okuma işlemlerinin eşitliğini vurgularken metnin eleştirel olarak her

okunuşunun bir tür yazma olduğunu iddia eder. Barthes, klasik metinleri *okunabilir* (le lisible) olarak nitelendirirken, açık yapıya sahip metinleri de *yazılabilir* (le scriptible) olarak nitelendirir. Yazılabilir metinler, okuyucuyu metnin yaratıcısına dönüştürür; okuyucu yalnızca alıcı değil aynı zamanda metnin yaratıcısıdır. *Lexis* adı verilen küçük parçalardan oluşan metin, birçok farklı biçimlerde hareket eder ve bu farklı hareketlerin her biri onun yazımına, yaratımına dönüşür. (Barthes'den aktaran Kluszczyński, 2005: 15- 17)

Barthes'in metni hiyerarşik olmayan ağlarla birbirine bağlı kelime gruplarına (lexis) bölmesi, alıcının bu gruplar içinde özgürce hareket etmesi, her birini benzer şekildeki metinlerle bağlaması ve yazma ve okuma eylemlerini birleştirmesi, Ted Nelson'un *hipermetin* kavramıyla yakından örtüşür. Nelson, *hipermetin* kavramıyla sırasal olmayan, okuyucuya kesitler içinde, kendi seçtiği düzende anlamı bütünleme olanağı sağlayan yazım şeklini ifade eder. (Nelson, 1971: 161) Nelson'un metni temel olarak geliştirdiği hipermetin kavramı daha sonra grafik, ses, video, animasyon gibi medya biçimlerini de kapsamına alarak hipermedya kavramına dönüşmüştür.

Barthes'in metin kuramı ve Nelson'un *hipermetin* kavramı etkileşimsel yaratıcılığın kuramsal ve kültürel içeriğine yeni bir boyut getirerek etkileşimsel sanatın gelişim sürecinde önemli rol oynar. Roland Barthes tarafından tartışılan okuyucu- metin arasındaki ilişki, Umberto Eco'nun görüşleriyle daha da açıklığa kavuşur. Eco, bir metnin ya da sanat işinin yorumlanmasının temelinde yazar, metin ve okuyucu arasındaki ilişkinin temel oluşturduğunu savunur ve geliştirdiği "*açık yapıt*" kavramıyla, modern ve geleneksel sanat arasındaki radikal farkı açıklamaya hizmet eder.

Eco, *açık yapıt* kavramını ilk olarak edebi metinlerin semiyotik incelemelerinin bir sonucu olarak ortaya çıkarır. 1962'de yayımlanan *Açık Yapıt (Open Work)* adlı çalışmasında okuyucu, yorumcu ya da gözlemciye işin gerçekleşmesinde yeni bir boyut kazandıran edebiyat, müzik ve görsel sanat işlerini inceler. Eco'ya göre, tüm sanat işleri esas olarak sınırsız sayıda yorumlamaya açıktır ve her yorumlama kişisel zevke, bakış açısına ve algılama türüne bağlı olarak işe yeni bir hayatiyet kazandırır. (Eco'dan aktaran Kwastek, 2013: 52) Eco'nun sözleriyle:

“Sanat yapıtı, bir sanatçının bir dizi iletişimsel etkiyi, kendi yarattığı özgün kompozisyonu, her izleyicinin kendine göre anlamlandıracağı şekilde düzenleme uğraşının son ürünüdür. İzleyici kendi akıl ve duygularının kapasitesine bağlı olarak parçayı algılamasına dayanan uyararla, bu uyarana verdiği yanıt arasında bir oyuna katılır. İzleyici, bu uyarılar ve onların biçimlenimine kendi verdiği yanıtlar oyunuyla tepki gösterirken, yine de kendi varoluş durumunu, tanımlı bir kültüre göre şartlanmasını, beğenilerini, kişisel eğilimlerini ve önyargılarını işin içine katar. Böylece, özgün yapıta vereceği anlam kendi özel ve kişisel bakış açısına göre şekillenecektir. Sonuç olarak sanat yapıtı, farklı açılardan izlendiği ve algılandığı oranda estetik değer kazanır”. (Eco, 2001: 10)

Diğer bir deyişle Eco, açık yapıtların sanat işini birlikte yaratmak için okuyucu/izleyiciyi harekete geçirdiğini iddia eder. Bu bağlamda, Eco’nun *açık yapıt* kavramı, sanatçı ve izleyicinin tamamlanmamış bir sanat işi çerçevesinde birleştiği yeni bir sanat üretimi anlayışı yaratır. (Eco’dan aktaran Zics, 2008: 48) Eco, görevi işi tamamlamak olan yeni izleyici olgusuna açıklık kazandırmak için *hareketli yapıt* (works in movement) kavramını geliştirir. *Hareketli yapıt* alıcının sanatçıyla birlikte iş yapmasına davet edildiği yapıtlardır ve Eco bu işleri planlanmamış ya da fiziksel olarak tamamlanmamış yapısal üniteler olarak tanımlar. Böylece, örneğin, dinleyici müzikal söylemi yapılandırır ve düzenler: besteyi oluşturmak için besteciyle işbirliği yapar. (Kwastek, 2013: 53)

Eco’ya göre, geleneksel sanat özünde belirsizlik taşımaz, doğası gereği bu tepkileri belirli bir yöne yönlendirir. Öte yandan, çoğu modern sanat yapıtı açıkça ve sistematik bir şekilde belirsizlik içerir. Açık yapıtın bu sistematik belirsizliği modern sanata biçimsel yenilik getirir. Eco’ya göre belirsizlik, verili dışa vurum geleneklerinin ihlalidir: Dışa vurum biçimleri ne kadar az geleneksel olursa yoruma o kadar fazla alan bırakırlar ve bu yüzden de daha fazla belirsizlik taşırlar. Geleneksel sanatta, gelenekler belirli sınırlar dahilinde ihlal edildiğinden dışavurum biçimlerinin belirsizliği sınırlanmıştır. Öte yandan, gelenek ihlalinin çok daha radikal olarak gözlemlendiği açık yapıtta belirsizlik derecesi de yüksektir ve olağan dışa vurum kuralları geçerli olmadığından yorum alanı genişler. Ayrıca, geleneksel dışavurum biçimleri geleneksel anlamları ifade ederler ve geleneksel anlamlar dünyanın geleneksel görünüşünün bir parçasıdır. Böylece Eco’ya göre, geleneksel sanat geleneksel dünya görüşlerini

doğrular, açık yapıt ise bunları inkar eder. (Eco, 1989:V) Diğer bir deyişle, geleneksel sanatın duygu ve düzeni bizim yaşadığımız dünyadan tümüyle farklı bir dünya deneyimini yansıtır ve içinde bulunduğumuz gerçekliği yansıtmakta yetersiz kalır. *Açık yapıt* ise biçimsel özellikleriyle, dünyanın modern bir şekilde deneyimlenmesini temsil eder.

Eco, sanattaki biçimsel yeniliğin etkisini tanımlamak için “belirsizlik” kavramının yanı sıra, “bilgi” kavramına yer verir ve teknolojinin bilgi teorisine dayanarak nasıl sanatsal anlam yarattığını çözümlememize yardımcı olur. Eco’ya göre sanat işi bir iletişim sistemidir. Sanat işinin mesajı bilgi taşıyıcı olarak nitelenebilir ve bu bilgiyi izleyiciye etkileşim yoluyla sağlar. Eco, yaratıcı süreçleri sıkıştırılmış bilgi alışverişi olarak algılar ve bu bilgi alışverişi yüksek derecede olasılıksızlık ve öngörünmezlik içerir. (Eco, 1989: 91) Matematiksel bilgi kuramı ile açıklık arasındaki ilişki üzerinde duran Eco, bir mesajın içerdiği bilginin, olasılığı ya da tahmin edilebilirliği ile ters orantılı olduğunu savunur. Eco’nun bu savı, bilgi kavramı ile modern sanatın etkisi arasında bir paralellik önerir çünkü bu sanat biçimleri yüksek derecede olasılıksızlık ve tahmin edilemezlik içerir. (Eco, 1989: VI)

Bilgi teorisine dayanarak Eco, anlam ve bilgi arasındaki fark üzerinde durur: yapı ne kadar basitse, bilginin düzenlenmesi o kadar açık ve anlam da o kadar yalındır. Yapı karmaşılaştığında, bilgi içeriği artar ve olası anlamlar çoğalır. Eco’ya göre, sanat daima var olan materyali yeni, alışılmamış yollarla organize etme çabasında olduğundan alıcıya daha fazla miktarda bilgi sunar.

“Bazı iletişim biçimleri anlam, düzen ve kesinlik ister; yani pratik bir işlevi olan tüm bu formlar tek sesli, kişisel yoruma ya da yanlış anlamaya olanak vermeyecek biçimde olmalıdır (örneğin trafik göstergeleri, yol levhaları). Başka biçimler ise okura saf bilgi, olası anlamlar çokluğu iletmeyi hedefler. Sanatsal iletişim ve estetik etkilerin tümünde durum budur”. (Eco, 2001: 125)

Ancak, bilgi iletiminde belirli bir düzenleme olması gerekir yoksa mümkün olduğunca çok bilgi üretmek isterken hiç bilgi iletemeyiz çünkü belirli bir limitin ötesinde bilgi yalnızca gürültüye dönüşür. (Kwastek, 2013: 53)

Günümüz teknoloji aracılı etkileşimsel dijital medya sanatında anlam yaratımı yalnızca sanatsal içeriğe bağlı değildir, aynı zamanda teknolojik yüzeye ya da arayüze

bağlıdır. Sanatta teknolojinin bu yeni özelliği, teknolojinin yalnızca yaratım sürecinde kullanılan bir alet olmadığını aynı zamanda estetik bir temsil de oluşturduğunu ifade eder. Bu estetik temsil, sanat eserinin kendisidir. Böylece, aracın kendisi, üretilen anlamın bir parçası olur. Bir başka deyişle etkileşimsel medya sanatında arayüz, hem sanat eserinin oluşumuna yardımcı bir araç, hem de sanatsal anlamın yaratıldığı yüzeydir. (Zics, 2008: 55) Ayrıca etkileşimsel sanatta izleyicinin görevi yalnızca sanat işinin anlamını yorumlamak ya da Eco'nun *hareketli işler* tanımında olduğu gibi sanatçının işini onun belirlediği sınırlar dahilinde tamamlamak değildir; etkileşimsel sanatta izleyici, sanat işiyle çift yönlü iletişime girerek işin yapısal değişimine yol açar ve Roy Ascott'un da belirttiği gibi anlam, izleyici ve sistem arasındaki etkileşimin sonucunda ortaya çıkar.

4.4.3. İletişimden Etkileşime

4.4.3.1. İletişim Modelleri ve Etkileşim

XX. yüzyılda sosyal bilimler ve beşeri bilimlerin birçok disiplinde meydana gelen değişimler aynı zamanda iletişim kuramlarında da gözlemlendi. Bu değişimler ayrıca iletişim çalışmalarını temel alan Frankfurt Okulu ve İngiliz Kültürel Çalışmalar Okulu gibi iletişimin kültürel etkinliklerin temeli olduğunu kültürel icraatlerinde ifade eden eleştirel kuram akımlarını da etkiledi. Bu bağlamda kültür çalışmaları programlarına, yorumlama gereksinimini, medyanın ideolojik sistemlerin üretimi ve yeniden üretim süreçlerine katkısını ve bu süreçlerin sosyal dünyaya etkilerini dahil etmek zorunda kaldılar. (Kluszczyński, 2005)

1960'ların ortalarında Claude Shannon ve Warren Weaver'ın geliştirdikleri iletişim kuramından kaynaklanan kavramlar iletişim çalışmalarına egemen oldu. Shannon ve Weaver'ın *Matematiksel İletişim Modeli* (1949) adlı kitabı, iletişim araştırmalarının geliştiği temel kaynaklardan biri olarak kabul edilir ve iletişimi iletilerin aktarımı olarak gören süreç okulunun belirgin bir örneğidir. Shannon ve Weaver'ın sundukları iletişim modelinde iletişim, göndericinin gönderdiği iletinin anlamını ve alıcının bu iletiyi yorumlama biçimini belirlediği bir süreçtir. Diğer bir deyişle kaynak, hangi iletinin gönderileceğine karar verir, seçilen ileti, kanal aracılığıyla sinyale dönüştürülerek alıcıya iletilir. Kaynağın isteği dışında aktarıcı ile alıcı arasındaki sinyale eklenen her şey gürültüdür. Gürültü, göndericinin niyetinde bozulmaya neden olur, verili bir anda, verili bir konumda gönderilebilecek bilgi

miktarını sınırlar ve iletişimde bozulmalara neden olur (Shannon ve Weaver'dan aktaran Fiske, 2003: 21-24). Etkin ve başarılı bir iletişim sağlayabilmek için bu bozulmaların nedenleri tespit edilip düzeltilmesi gerekir. İdeal iletişim, iletinin gönderici tarafından kodlanan anlamının alıcı tarafından hiçbir değişime ya da kayıba uğramadan kod açılımını gerektirir. Uygun kod açılımının aynı zamanda ikna edici etkililik ile birleşmesi gerekir. Diğer bir deyişle, başarılı iletişim göndericinin beklentisi doğrultusunda etki yaratmalı ve alıcının arzu edilen biçimde davranmasına neden olmalıdır. (Kluszczyński, 2005: 35)

Shannon ve Weaver'ın modelinde vurgu, iletiyi göndericiden alan ve alıcıya aktaran kanal üzerindedir. Diğer bir deyişle, Shannon ve Weaver aracı ve bu bağlamda teknolojiyi vurgularlar ve insan ögesini sabit, edilgen ve bağlamsız olarak ele alırlar. Eğer teknik bir sorun yoksa göndericiden ya da alıcıdan kaynaklanması olası herhangi bir sorun söz konusu değildir. Bazı durumlarda iletişimin beklenen doğrultuda gerçekleşmemesinin sebebi de insan ögesi değil araç ögesidir. (Güngör, 2011: 57- 58)

Shannon ve Weaver'ın kuramlarının temel aksiyonları, daha sonraları ortaya çıkan birçok iletişim kuramında gözlemlenir. Harold Lasswell'in geliştirdiği, kitle iletişimini hedef alan iletişim modelinde (1948) iletişim, iletilerin doğrusal aktarımı olarak görülür ancak anlam yerine “etki”nin önemi vurgulanır. Lasswell'in modeli göndericiden ya da iletinin kaynağından medyaya, içerikten izleyiciye iletişimin işleyişinde yer alan her ögeyi mercek altına alır. (Güngör, 2011: 56)

Theodore M. Newcomb'un geliştirdiği model (1953), bir toplumda ya da toplumsal ilişkilerde iletişimin rolü üzerinde durur ve iletişimin rolünün toplumsal sistem içinde dengenin sürmesini sağlamak olduğunu vurgular (Fiske, 2003: 53). Bruce H. Westley ve Malcolm S. Maclean'in modeli ise tam anlamıyla bir kitle iletişim modeli olarak geliştirilmiştir. Westley ve Maclean modeli ayrıca iletişimi karşılıklı işleyen bir süreç olarak tanımlar. Daha önce ele alınan modellerde eksik bırakılan “geri besleme” bu modelin önemli bir yeniliği olarak belirlemektedir ve iletişim bir bakıma karşılıklı bir etkileşim halinde gerçekleşir. (Güngör, 2011: 58)

George Gerbner ise 1956'da geliştirdiği iletişim modelinde Shannon ve Weaver'ın *doğrusal süreç modelini* benimsemekle birlikte, iletiyi “gerçeklik”le ilişkilendirerek iletinin ne hakkında olduğunu gösterir ve algı ve anlam üzerinde

odaklanmasına olanak sağlar (Fiske, 2003: 54). Gerbner, modelinde gönderici tarafından iletilen iletinin ne hakkında olduğu sorusunu sorarak gerçek yaşamla ilişkisini analiz etmeyi önerir. Ayrıca bu modelde algılama, alımlama, gönderici ve araç ögeleri de dikkate alınmaktadır (Gerbner'den aktaran Güngör, 2011: 59). Gerbner'in geliştirdiği bu iletişim modeli, iletişimin anlamını göndericinin niyetinden kurtararak iletiyle alıcı arasındaki görüşmelerin bir sonucu olarak görülmesini, öngörür. Bu bağlamda Gerbner, iletişim kuramının karşıt kuramına zemin hazırlamış olur. (Gerbner'den aktaran Kluszczyński, 2005: 36)

İletişim kuramı, iletilerin aktarılmasını nesnesi olarak kabul eder ve iletişim sürecinde önceliği, iletinin anlamının kaynağı ve tüm sürecin kaynağı olarak gördüğü göndericiye verir. Bu kuram 1949'dan itibaren birçok eleştiriye maruz kalmıştır. Eleştiriler, göndericinin, alıcının yaşamına müdahale ettiğini ve kontrol ettiğini bu yüzden de iletişim teorisinin müdahaleci olduğunu savunurlar. Ayrıca alıcının pasif konumda olduğunu ve ileti üzerinde hiçbir etkisi olmadığını iddia ederler. Mesajın anlamına ya da insanlar arası ilişkinin sosyal içeriğine değinmez, bu yüzden semiyotik ya da sosyal bir modelden çok mekanik bir modeldir. (Fiske, 2003: 52)

John Fiske'nin *semiyotik kuram* olarak adlandırdığı karşıt kuram ise iletişim sürecinin işlediği içeriğe dikkat çekerek, bildirinin anlamının alıcının, iletinin metniyle sosyo kültürel içerikte görüşmeleri sürecinde alıcı tarafından belirlendiğini benimser. Bu kurama göre, gönderici, kendisine öncelik veren güçlerden yoksunlaşmış, iletinin birçok okuyucusundan herhangi biri konumuna geçmiştir. Semiyotik iletişim kuramında başarılı ya da başarısız iletişim eylemi, doğru ya da yanlış iletişim okumaları yer almaz, yalnızca farklı kültürlerce farklı anlamlandırılan okumalar yer alır. İletişim kuramı, her iletişim eylemini, iletinin anlamını iletmek için doğrusal, tek yönlü bilgi transferi olarak var sayarken, semiyotik kuram iletişim sürecini kesin olmayan anlamların oluşturulmasına yol açan çok yönlü etkileşimler olarak görür. Bu bağlamda iletişim kuramını etkileyen değişim, iletinin üreticisi ya da göndericisinin iletişim sürecindeki başat konumundan yoksun kalması olarak açıklanabilir. Göndericinin iletinin anlamını üreten tek güç konumunda olmasının yerini, okuyucunun farklı algısal deneyimlerle anlam üretmesi almıştır. Böylece bir aktarma süreci olarak algılanan iletişim kavramı, etkileşim süreci olarak algılanan iletişim kavramıyla yer değiştirmiştir. (Kluszczyński: 2005: 37)

İletişim kuramında gözlemlenen değişimin benzeri eleştirel kuram tarafından yapılandırılan kitlesel medya kavramında da gözlemlenir. Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer'ın görüşleriyle ortaya çıkan kitlesel iletişim kavramı, medya ve kültür endüstrisi ile alıcıları arasındaki ilişkiyi tek yönlü olarak nitelendirir. Kitlesel medya, alıcılarına baskı uygular, onları kontrol eder ve onlara baskın dünya görüşünü dayatır. Frankfurt Okulu düşünürlerine göre temel sorun, medyanın insanlara ne yaptığıdır. Ancak, sosyal medya varlığının değişimi İngiliz Kültürel Çalışmaları'nın oluşturduğu kuramla açıklanabilir. Bu kurama göre kitlesel medyanın etkin ideolojik baskısı olmasına rağmen, medya tüketicilerinin bu ideolojilere karşı koyma yeteneği mevcuttur. Bu bağlamda, “*Medya insanlara ne yapar?*” sorusu yeni bir biçime bürünerek, “*İnsanlar medya ile ne yapar?*” şekline dönüşür. (Kluszczyński: 2005: 37)

Bu bölümde kısaca söz edilen iletişim kuramlarında gözlemlenen dönüşüm aynı zamanda bilgisayar teknolojileri aracılığıyla gerçekleşen iletişim dünyasının tanımlanmasında önemli rol oynar. Bilgisayar aracılı iletişimde etkileşim, kullanıcı ile iletişim aracı olarak bilgisayar aletleri arasında gerçekleşir. *İnsan-bilgisayar etkileşimi (HCI)* olarak nitelendirilen bu etkileşim biçimi günümüz iletişim davranışlarının temel kavramını oluşturur. İkinci safhada ise, etkileşim alanı aletler arasında oluşur ve *arayüz* olarak nitelendirilir. Bu etkileşim alanında insanlar iletişimin bir parçası olarak görev alsalar da, bu görev daha çok bilgi kaynağı (veri uzamı, hipermetin) sağlamaya dönüşür. Bu durumda iletişim bilgi edinme, araştırma ve işleme sürecine dönüşür. Dijital teknolojilerin kullanımıyla yaratılan etkileşimsel sanat işlerinde, iletişimde etkileşim süreci de bu şekilde gerçekleşir. Kluszczyński, tek yönlü iletişim görüşünden vazgeçtiğimiz sürece etkileşimsel sanatın bir tür etkileşimsel iletişim oluşturacağını iddia eder (Kluszczyński: 2005: 37). Bu bağlamda, 1960 ve 1970'lerde gözlemlenen medya iletişim kuramlarında ve uygulamalarındaki değişimler, etkileşimsel dijital sanatın filizlendiği ortamın yaratılmasına olanak sağlamıştır.

4.4.3.2. Sibernetik Yaklaşım- Norbert Wiener

Claude Shannon'un geliştirdiği *enformasyon kuramı* iletişim bilimlerinde önemli çalışmalara ışık tutsa da enformasyon ve fizik bilimleri arasındaki ilişki açısından belirsizlik gösterir. Bir kesim eleştiriler fizik ve enformasyonun ilgi alanları arasında hiçbir bağlantı olmadığını savunurken, diğerleri ise termodinamik ve enformasyonun birleştirilmesiyle ortaya çıkan ve maksimum enformasyon olarak algılanan

rastlantısallığın (randomness) dünyada *yeni olan herşeyin kaynağı* olduğunu savunurlar (Hayles, 1990: 51). Bu düşünce enformasyon kuramını sanata uygulamayı düşünen kuramcılar açısından hayati önem taşır.

XX. yüzyıl ortalarında sibernetik kuramının ortaya çıkışı etkileşim süreçlerine yeni bir bakış açısı getirdi. 1947’de *sibernetik* terimini ilk olarak ortaya atan Norbert Wiener bu terimi karmaşık dinamik sistemlerin yapılarını inceleyen bilim anlamında kullandı ve insan organizmasının kendi kendini düzenleme özelliği ile geri beslemeli kontrol sistemleri arasındaki benzerlik üzerinde durdu (Kwastek, 2013: 5). Wiener’e göre *sibernetik*, insandan makineye ya da makineden makineye mesaj iletme bilimidir. Sibernetik kelimesinin kökeni Yunanca “dümenci” ya da “yönetici” anlamına gelen *kybernetes* kelimesine dayanır (Wiener, 1989: 15). Wiener bu kelimeyi, insanların dümen mekanizmasına benzer bir kontrol cihazı aracılığıyla makinelerle nasıl etkileşimde bulunduklarını ifade etmek için kullanır. Wiener’e göre, otomatik bir kapıdan geçmek ya da bilgisayar faresini tıklamak birer sibernetik eylemdir. (Wiener, 1989: 48)

1948’de yazdığı *Cybernetics* (Sibernetik) adlı bilimsel çalışmasında Wiener, sibernetik kavramının açıklamasını yaparken iletişim ve kontrolü birarada sınıflandırır ve bunun nedenini şöyle açıklar:

“Biriyle iletişim kurarken ona bir mesaj iletirim, o da geri iletişimde bulunurken kendisine erişilebilir olan bir bilgiyi içeren ilgili bir mesaj gönderir. Başkasının hareketlerini kontrol ederken ona bir mesaj iletirim. Mesaj emir kipinde olsa da, iletişim tekniği bilgi içeren mesajla aynıdır. Kontrolümün etkili olması için emrin anlaşıldığı ve itaat edildiğine dair bir işaret mesajı almalıyım”

Wiener, enformasyon bilimi ve makine kontrolü üzerine geliştirdiği kuramları daha geniş bir kitleye yaymak amacıyla 1950’de, insanların bilgisayarlarla etkileşimini ve birlikte yaşamını kuramsallaştıran *The Human Use of Human Beings* adlı çalışmasını yayımlar. Wiener bu kitabında bir toplumun yalnızca kendisine ait olan mesajların ve iletişim imkanlarının incelenmesi ile anlaşılabilirliğini ve gelecekte bu mesajların ve iletişim imkanlarının gelişmesinde insan ve makine, makine ve insan, makine ve makine arasındaki mesajların etkisinin giderek artacağını vurgular. (Wiener, 1948: 16)

Wiener, insan bedeni ve makinenin benzerliklerine değinerek kontrol, *geri besleme ve entropi (düzensizlik)* kavramlarına açıklık getirir. Wiener'e göre *geri besleme*, bir sisteme geçmiş performansının sonuçlarını yeniden girerek sistemi kontrol etme metodudur. (Wiener,1989: 61) Wiener'in bu tanımında benimsenen, *girdi (input)*, *çıktı (output)* ve *geribesleme (feedback)* terimleri daha sonraları bilgisayar dilinin yaygın kullanılan terimleri arasında yer alır. (Dixon, 2007: 147)

Wiener'e göre, sibernetik biliminin amacı kontrol ve iletişim sorununa çözüm bulmamızı mümkün kılacak dili ve teknikleri geliştirmesidir:

“Kontrol ve iletişimde sürekli olarak doğanın anlamlı olana zaman vermesi, düzenli olanı bozması eğilimi ile savaşıyoruz: diğer bir deyişle, entropinin artma eğilimiyle.” (Wiener, 1948: 17-18)

Wiener, iletişim ve kontrolün insanın toplumdaki yaşamına ait olduğu kadar içsel yaşamının özüne de ait olduğunu iddia eder. Wiener, entropiyi düzensizliğin ölçüsü olarak tanımlarken, mesajın ilettiği bilgiyi de düzenin ölçüsü olarak tanımlar. Bir mesajın taşıdığı bilgi, entropisinin ve olasılığının logaritmasının olumsuzudur. (Wiener, 1948: 21)

Wiener, insan sinir sistemi ile otomatik makinelerin temel olarak benzeştiklerini çünkü her ikisinin de geçmişte verdikleri kararların sonuçları temelinde yeni kararlar verdiklerini savunur. Wiener'e göre makinelerde ve sinir sisteminde geçmiş kararlara dayanarak geleceğe ait kararlar vermeye yarayan aygıtlar mevcuttur. Makinelerde bulunan açma- kapama düğmesi (anahtar) sinir sisteminde “sinaps”lara karşılık gelir. Basit bir mekanik aygıt, bir anahtarı açmak ya da kapamak arasında karar verirken, sinir lifleri de bir dürtüyü taşıyıp taşımamak arasında karar verirler. Canlı organizmanın ve makinenin amacı, entropinin artması eğilimine karşı koymaktır. (Wiener, 1948: 33-34)

1954 yılında kaleme aldığı *Men, Machines and the World About* adlı makalesinde Wiener, insanların sinir sistemi ile bilgisayarın ikili (binary) aktarma işlemleri arasındaki benzerlikler üzerinde durur. Sinir sistemini oluşturan lifler “ya hep ya hiç” mantığı güderler: ya ateşlerler ya da ateşlemezler; ikisinin ortası yoktur. Ayrıca, sinaps ve durdurucu lifler, liflerin ateşlenmesini uygun kombinasyonlarda düzenliyorsa sinir sistemi yalnızca bir bilgi işleme makinesi değil, aynı zamanda bir kontrol makinesidir. Geri besleme mekanizmaları yalnızca insan bedeninin istemli

hareketlerinde gerçekleşmez. İnsan bedeninin yaşamı için gereklidirler. (Wiener: 1954: 68- 69) Wiener yazısına bilgisayarların endüstriyel süreçlerin otomasyonunu arttırmalarını sağlayacağı ve öğrenme ve yapay zeka yeteneklerini geliştireceği yeni endüstri devrimini tartışarak devam eder:

“Birinci endüstri devrimi, insan ve hayvan gücünün yerini makine gücünün almasını temsil etti. Buhar makinesi bu devrimin sembolüydü. Şimdi tanık olduğumuz yeni endüstriyel devrimde ise insan yargısının yerini makinenin yargısı alır. Günümüzde makine güç kaynağı olarak değil, kontrol ve iletişim kaynağı olarak mevcuttur. Biz makineyle iletişim kuruyoruz, makine bizimle iletişim kuruyor. Makineler birbirleriyle iletişim kuruyor. Bu yeni fenomeni tanımlamak için güç ve enerji uygun kavramlar değil”. (Wiener, 1954: 71)

Diğer bir deyişle, makine kas gücünden ziyade kontrol, zeka ve iletişim kaynağına dönüşmektedir.

Wiener’e göre, makineleri tanrı gibi görüp insanları makinelere kurban edersek bunun sonuçlarına da katlanmak zorunda kalırız. Wiener makalesini, balıkçının suda bulduğu şişeden serbest bıraktığı öfke dolu cinin kendisine tehdit oluşturduğunu fark ettiğinde, konuşarak cini şişenin içeri girmesi için ikna ettiği hikayeyle bitirir ve şöyle der:

“Baylar, makineyle başımız derde girdiğinde onu tekrar şişeye girmesi için ikna edemeyiz!” (Wiener, 1954: 72)

Enformasyon Kuramı

Norbert Wiener, II. Dünya Savaşı sırasında, Bell Laboratuvarları’nda, düşman uçağının rotasını saptayan ve silahın olası konuma hedeflenmesini sağlayan elektronik silah- görüş sistemi üzerinde çalışmıştır. Wiener’in kendi kendini düzenleme (self-regulation) ve *Brown Hareketi* olarak bilinen, parçacıkların rastgele hareketi üzerine yaptığı çalışmalar uçağın rotasını tahmin etmek için istatistiksel sonuçlar önermesini olası kıldı. Shannon gibi Wiener de enformasyonun belirsizlik içerdiğini düşünüyordu. Wiener’e göre bir ileti, kendi başına hiç bir anlam içermeyen bir dizi unsurdan oluşur. İleti tamamlanana kadar anlamı belirsizdir. Ancak dizi açımlandıkça anlamı açıklık kazanır. Dizi içinde herhangi bir noktada bir sonra ne geleceğiyle ilgili olasıdan olasılıksıza değişen olasılıklar aralığı vardır. Bu bağlamda Wiener bir uçağın takip

etmesi gereken en olası rotayı tahmin etmek için istatistiksel metod geliştirdi. (Creeber, Martin, 2009: 54)

Wiener sibernetikle ilgili araştırmalarında canlı varlıklar ve makinelerdeki iletişim ve kontrol olanaklarını araştırırken enformasyon kuramından yararlanır. Wiener'e göre, bir iletinin içerdiği enformasyon, onun düzenlenişinin derecesiyle belirlenmektedir. Enformasyon bir düzenin, entropide bir düzensizliğin ölçüsü olduğuna göre birbirlerinin karşıtıdır. Bir iletinin verdiği enformasyon, tüm doğal olayların yöneldiği ve belli bir düzene göre düzenlendiği eş- olasılıktan, tek tiplikten ve temel düzensizlikten kurtulmasına bağlıdır (Eco, 2012: 70). Diğer bir deyişle, bir iletinin anlaşılabilirliğini sağlayan düzen, o iletiyi aynı zamanda tahmin edilebilir hale getirir. Bir ileti ne kadar belirli bir düzen içindeyse ve anlaşılabilirse, o denli öngörülebilir olmaktadır ve verdiği bilgi o kadar azdır. Umberto Eco bu durumu açıklığa kavuşturmak için özel günlerde gönderilen kartları ya da mesajları örnek verir:

“Son derece sınırlı olasılık ilkeleriyle düzenlenen yeni yıl kartları ya da baş sağlığı mesajları, çok açık anlamlıdır, ancak bilmediğimiz çok az şey söylerler bize”. (Eco, 2012: 73)

Sibernetik biliminin en önemli kavramları 1942- 1954 yılları arasında gerçekleştirilen Macy Konferansları'nda geliştirilmiştir. Bu konferanslar sonucunda insanlar esas olarak akıllı makinelere benzeyen, bilgi- işleyen birimler olarak görülmeye başlanmıştır. İlk Macy Konferansı'nın ana konusu bilginin maddeselliğe karşı elde ettiği zaferdir. John Von Neumann ve Norbert Wiener, insan- makine denkleminde önemli unsurun enerji değil bilgi olduğunu açıklığa kavuşturmuşlardır. Enerjiden bilgiye geçişi Wiener şöyle ifade eder:

“İleti temel olan ve iletinin temeli de karardır. Kararlar yalnızca meta üretmek için değil, bilgi üretmek için de önemlidir. Bilgiyi kontrol eden güç arkadan kontrol eder.” (Wiener'den aktaran Hayles, 1999: 52)

Claude Shannon bilgiyi, boyutu, maddeselliği ve anlamla ilişkisi bulunmayan olasılık fonksiyonu olarak tanımlar. Shannon gibi Wiener de bilgiyi bir seçenek sunumu olarak görür. Daha açık bir ifadeyle, birçok olası ileti arasından tek bir ileti seçimini temsil eder. Wiener ve Shannon tarafından kuramsallaştırılan enformasyon anlama yer vermez çünkü enformasyonun bir içerikten diğerine geçerken dengeli bir değeri

olmasını isterler. Bilgi anlama bağılı olursa, her yeni içerikte değerlerinin değişmesi gerekir çünkü içerik anlamı etkiler. (Hayles, 1999: 53)

Wiener'in geliştirdiği sibernetik kuramı ile birlikte, uzun zamandır mekanik sistemlerin dengesini arttırmak için kullanılmakta olan geri besleme döngüleri bilgi akışı olarak kuramsallaştırıldı. Enformasyonel geri-besleme döngüsü daha sonra *dönüşümlülük* (reflexivity) düşüncesinin gelişmesine yol açtı. Hayles, dönüşümlülük kavramını şöyle tanımlar:

“Dönüşümlülük, bir sistemin oluşturulması için kullanılan eylemin, perspektifte meydana gelen bir değişimle, oluşturduğu sistemin parçası haline dönüşmesidir”. (Hayles, 1999: 8)

Hayles, *dönüşümlülük* kavramını açıklığa kavuşturmak için M. C. Escher'in birbirinin resmini çizen iki eli resimlediği tablosunu örnek verir. Bu durumda Escher, resmi yaratan, diğer eli çizen eli de çizdiği resmin bir parçası haline dönüştürmüştür. Diğer bir deyişle, bir el diğer eli çizerken çizen el de resmin bir parçası olarak yer alır. (Hayles, 1999: 9)

Dönüşümlülük, sibernetiğe izleyici ile ilgili tartışmalar sonucu girmiştir. Sibernetiğin ilk dalgasında izleyici, gözlemlediği sistemin dışında konumlandırılmaktaydı. Nesnel bakış açısı, bilginin sistemden gözlemciye aktığını varsayar ancak geri besleme gözlemciler arasında da döngü oluşturabilir ve onları sistemin içine alarak gözlemlenen sistemin bir parçası olmalarını sağlar (Hayles, 1999: 10). Bu bağlamda sibernetik kuramı ve onun enformasyon sistemlerinde tanımladığı geri besleme döngüleri etkileşimsel sanatta izleyicinin işin bir parçasına dönüşmesi olgusuna ışık tutar.

Kısaca özetlemek gerekirse Wiener'in geliştirdiği insan iletişiminin *insan-makine* ve *makine- makine etkileşimine* model oluşturması gerektiği düşüncesi, tüm insan- makine etkileşiminin ve arayüz tasarımının temelini oluşturur. Wiener, insan ve makine arasındaki veri iletiminin niteliğinin geri besleme, kontrol ve entropi gibi unsurlardan etkilendiğini belirtir. Wiener düşüncesini kısaca şöyle dile getirir, *“sinyalin ara safhalarda insan aracılığıyla değil de, makine aracılığıyla iletilmesinin hiçbir önemi yoktur”.* (Wiener, 1954: 48)

4.4.4. Sanatta Etkileşimsellik Olgusuna Eleştirel Yaklaşımlar

Etkileşimsellik kavramı, yeni medya sanatını geleneksel sanatlardan ayırt eden en belirleyici özellik olmasının yanı sıra, içinde bulunduğumuz çağın gerçekliğini yansıtmaları açısından da önem taşır. Ancak, aralarında Baudrillard ve Lev Manovich'in de bulunduğu bazı yeni medya kuramcıları "yeni medya"yı etkileşimsel olarak nitelendirmenin anlamsız olduğunu dile getirerek, kavrama eleştirel bir bakış açısı getirirler.

Baudrillard, etkileşimsel sanatın, sanat eseri- izleyici, özne ve nesne, gerçek ve benzeri arasındaki mesafeleri yok ettiğini ve bu durumun sanatı kararsız hale dönüştürdüğünü iddia eder. Bu konuya açıklık getirmek için fizikte *Larsen etkisi* denilen bir geri- besleme etkisine başvuran Baudrillard, iletinin kaynağı ve alıcısının birbirine aşırı derecede yaklaştığında *Larsen etkisi*yle iletişim dalgalarının dağıldığını, olayla, olayın gerçek zamanda yayımlanmasının birbirine çok yakın olduğu durumlarda olayın kararsız, sanal ve tarihi boyutundan yoksunlaşmış olduğunu iddia eder. Baudrillard'a göre günümüzde bir tür *Larsen etkisi* içinde yaşamaktayız. İzleyici ve sanat eseri arasındaki mesafenin yok edilmesi, izleyicinin etkileşimsel bir gösterinin içine alınmasına yol açar. Herkes aktöre dönüştüğünde, eylem ve görüntü ortadan kalkar ki bu da estetik yanılısamanın sonu anlamına gelir. (Baudrillard, 2005)

Lev Manovich, *The Language of New Media* adlı çalışmada, bilgisayar temelli medyayı etkileşimsel olarak nitelendirmenin anlamsız olduğunu çünkü insan-bilgisayar arayüzünün (HCI), doğası gereği etkileşimsel olduğunu iddia eder. Manovich'e göre insan- bilgisayar arayüzü, kullanıcının ekrandaki bilgiyi yönlendirerek bilgisayarı gerçek zamanda kontrol etmesine olanak sağlamaktadır. (Manovich, 2001: 56)

Manovich'e göre, tüm klasik ve modern sanatlar birçok yönden etkileşimsellik özelliği gösterirler. Heykel ve mimari sanatları örnek olarak alan Manovich, bu sanat biçimlerinde izleyicinin uzamsal yapıyı deneyimlemek için tüm bedenini hareket ettirmesi gerektiğini savunur. Ancak, yeni medya sanatı, izleyicinin bilişsel ve fiziksel olarak daha fazla katılımını talep eder. Manovich ayrıca dijitalleşmenin etkileşime neden olduğu düşüncesini de olumsuzlar. Manovich'e göre etkileşim, zihnin işlemlerini dışı vurarak nesnelleştirir ve dil öncesi ilkel toplumlarda olduğu gibi, dil olmadan, yalnızca vücut dili ve beden dili ile iletişim kurmamızı sağlar. (Manovich, 2001: 59)

Eskiden görüntüler arasında zihinsel olarak kurulan ilişkilerin, günümüzde etkileşimsel medya aracılığıyla tek bir tuşa dokunarak gerçekleştiğini dile getiren Manovich sinemanın, izleyicisinin başka bir kişinin bedensel görüntüsüyle özdeşleşmesini istediği gibi, etkileşimsel medyanın da kullanıcılarından başka birisinin zihinsel yapısıyla özdeşleştirmek istediğini savunarak, etkileşimin aslında bir “efsane” olduğunu dile getirir. (Manovich, 2001: 61)

Çalışmada daha önce yer verilen, Slovaj Zizek tarafından geliştirilmiş olan “interpasivite” kavramı da etkileşimsellik olgusunun gerçekte varolup olmadığını sorgulamaktadır. Önceden var olan bir arayüzde belirlenmiş kodlar dahilinde etkileşim kurmanın, çift yönlü, karşılıklı ilişki kurmasının mümkün olmadığını savunan Zizek, interpasiviteyi, eylemin ya da duygunun istem dışı olarak bizim yerimize hareketi gerçekleştirmesi için başka bir varlığa transfer edilmesi olarak nitelendirir. (Wilson, 2003)

Etkileşimsellik olgusuna eleştirel bir bakış açısı getiren Mona Sarkis de Zizek’e paralel olarak, programlanmış bir teknolojiden, anlamlı bir iletişim oluşamayacağını, yalnızca programcının koyacağı kurallar dahilinde basit bir değişim elde edilebileceğini savunur. Sarkis’e göre kullanıcı, etkileşim aracılığıyla sihirli bir şekilde yaratıcıya dönüşmez, kullanıcı olarak kalır ve sanatçının programladığı görüşe yanıt veren bir kuklayı andırır. (Sarkis, 1993) Sarkis, bizim teknolojiyi tükettiğimiz şekilde, teknolojinin de bizi tüketme kapasitesinden endişe duyar; bu durumda teknoloji, Manovich’in belirttiği gibi, yalnızca bizim dışı doğru uzantımız olmakla kalmaz. Aynı anda, içe doğru da uzantımıza dönüşerek bedensel varoluşumuz üzerinde kontrol uygular. (Sarkis, 1993)

4.4.5. Etkileşimsel Sanatın İzlediği Stratejiler

Bir önceki bölümde vermiş olduğumuz farklı etkileşim tanımlarından da anlaşılacağı gibi, etkileşimsel sanat işlerinde, sanatçının amacı tamamlanmış bir sanat eseri yaratmak değil alıcılara bir hareket alanı yaratarak onların etkileşimsel eylemleri sonucunda bir sanat işi etkinliği meydana getirmektir. Diğer bir deyişle, etkileşimsel sanat işi, gerçek, nihai oluşumunu yalnızca izleyicinin kalıtımsal davranışı ile kazanır. Bu durumda izleyici sanat işi etkinliğinin yaratıcısı, katılımcısı, icraatçısına dönüşür. İzleyicinin katılımıyla oluşan sanatsal deneyimlerin amacı estetik yaratımdan çok anlamsal üretimdir ve bu deneyimlerin incelenmesi için farklı kriterlerin oluşturulması

önem kazanır. Kyszard W. Kluszczyński, etkileşimsel sanatın başlangıcından günümüze geçirdiği gelişmelerin bir yansıması olarak sekiz farklı strateji tanımlar ve etkileşimsel sanatın değişim süreci süreklilik gösterdiğinden bu stratejilere zaman içinde yenilerinin eklenmesinin olası olduğunu belirtir. Kluszczyński'ye göre aslında tüm stratejiler etkileşimsel sanatın ortak unsurlarını içerir; arayüz, etkileşim, veritabanı, veri organizasyonu (hiper metin, siber metin) yazılım/donanım sistemi, katılımcılar arası ilişkiler ve performans. Tüm stratejiler bu unsurları içermekle birlikte, stratejileri birbirinden farklı kılan, her birinde farklı bir unsurun öne çıkması ve alıcıların etkileşimsel aktivitelerinin düzenlenme sürecinde temel rolü üstlenmesidir. Diğer bir deyişle stratejileri farklı kılan farklı unsurlar içermeleri değil, bu unsurların düzenlenmelerinin ve hiyerarşilerinin farklılık göstermesidir. Kluszczyński, etkileşimsellik stratejilerini etkileşimsel sanatın gelişim süreciyle paralellik gösterecek biçimde şöyle sıralar: alet stratejisi, oyun stratejisi, arşiv stratejisi, labirent stratejisi, kök sap stratejisi, sistem, ağ ve gösteri stratejileri. (Kluszczyński, 2005)

Alet stratejisi (Strategy of Instrument)

Bu stratejiyi merkezine koyan sanat işlerinde etkileşimsel deneyim yalnızca icra özelliği taşır. Kullanıcıya daha önceden hazırlanmış bir veri organizasyonu içinde dolaşma olanağı sunulmaz. Bu durumda arayüz başroldedir. Ancak kullanıcıya bir kişiyle ya da birşeyle iletişim duygusu veren ya da bir bilgi sisteminde dolaşma duygusu veren arayüzlerden farklı olarak, alet stratejisinin arayüzü görsel ya da görsel- işitsel etkinlik yaratan bir alet rolünü üstlenir. Arayüzü etkinliğin merkezine koyarak, arayüzün biricikliği vurgulanır ve aynı zamanda sistemin diğer unsurları ile arayüz arasındaki bağ önemini yitirir. Alet stratejisi izleyicinin, etkinliğin yaratıcısı haline dönüşen arayüz aracılığıyla bir performans yaratmasını önerir. Myron Krueger'in 1969'da geliştirdiği *Glowflow* adlı duyarlı ortamı "alet stratejisinin" kullanıldığı ilk çalışmalardan birisidir. Bu stratejiye açıklık kazandıracak diğer bir çalışma da David Rokeby'in 1986'da yarattığı *Very Nervous System* adlı etkileşimsel enstalasyonudur. *Very Nervous System*, katılımcıların hareketlerini video görüntü aracılığıyla izleyerek sese dönüştürür. (Popper, 2007: 271)

Alet stratejisi, internet ortamında biraz farklı bir yapıya bürünerek gözlemlenir. Bu durumda etkileşimin sonucunda ortaya bir performans çıkmaz ancak kullanıcılar

kendilerine sağlanan aletleri kullanarak global ağda bulunan materyal ve yerleri (setting) değiştirme olanağı bulurlar.

Oyun Stratejisi

Kluszczyński'nin tanımladığı ikinci etkileşim stratejisi oyun stratejisidir. Kluszczyński'ye göre oyun stratejisi her seferinde olayları, etkileşimin kendi etrafında oluşan bir sanat işi ortaya çıkaracak şekilde düzenler. Katılımcılara oyun için gerekli alan, kurallar ve aletler sunulur. Oyunun içinde bir eylem biçimine dönüşen etkileşimin bir parçası olarak katılımcılar, çözülmesi gereken sorunlarla ve yerine getirilmesi gereken görevlerle karşılaşır ve buna bağlı olarak etkileşim farklı özelliklere bürünür. Bir başka deyişle, oyun stratejisinde sanatçı bir oyun uzamının tasarımcısıdır ve izleyici bu uzamda sanat işiyle etkileşime girer. Oyun stratejisini temel alan bir etkileşimsel sanat işi, Blast Theory grubu tarafından 2001 yılında gerçekleştirilen, internetin sanal ortamı ile gerçek dünyanın fizikselliği arasında yer alan *Can You See Me Now?* adlı çalışmasıdır. (Smith, Smith, 2006: 176)

“*Can You See Me Now?*”, şehir sokaklarında gerçekleşen bir oyundur ancak el bilgisayarları, iletiler ve GPS sistemleri ile donanmış katılımcılar oyunun internet katılımcılarını artırılmış gerçeklikte kovalayarak birbirlerini bilgisayar ekranında bulurlar. Sonuç olarak *Can You See Me Now?* sınırlar ötesi ilişkiler ağı yaratarak oyunun hibrit boyutta gelişmesine olanak sağlar. Sanat işi, kullandığı teknolojinin özgüllüğünün yanı sıra oyunun yapılandırılması aracılığıyla iletişim sağlar. (Smith, Smith, 2006: 177)

Oyun stratejisi kullanan bir diğer grup etkileşimsel sanat işi ise varolan oyunların dönüştürülmesi ile yaratılan işlerdir. Bunların yanı sıra internet ortamında da oyun stratejisi kullanan etkileşimsel sanat işlerine yaygın bir şekilde rastlamak mümkündür.

Arşiv Stratejisi

Kluszczyński'ye göre *arşiv stratejisi*nin baskın etmeni bilgidir. Bu bilgi toplanan, düzenlenen ve izleyiciye sağlanan işitsel ya da görsel veri şeklinde gözlemlenir. Toplanan verinin özelliği, çeşitliliği ve izleyiciyi etkileyebilme derecesi etkileşimsel deneyimin akışını ve kalitesini belirler. (Kluszczyński, 2005)

Etkileşim, her seferinde sunulan veri tabanında toplanan kaynakların incelenmesi biçiminde ortaya çıkar. Bu durumda işin deneyim boyutu ve inceleme aletleri arka plana çekilirler. Kullanıcının ilgisi sanat işinin bilinmeyen boyutlarına yönlendirilir. Arayüz, yapı, etkileşim gibi etkileşimsel sanat işlerinin önemli unsurları arşiv stratejisi çerçevesinde oluşan sanat işlerinde önemlerini yitirirler. Bu unsurlar böylesi sanat işlerinde de var oldukları halde görevleri bir veri inceleme alanı belirlemek ve erişilen bilginin, işin gerçekleşmesi açısından varsayılan rolü gerçekleştirebilmesi için gerekli koşulları sağlamaktır.

Arşiv stratejisi gerçekleştiren sanat işleri şeffaf yapıları bir veri tabanında düzenlenmiş veri kaynakları sunarlar. Sanat alanında *veri tabanı*, kullanıcının bilgiye odaklanmasını sağlar. Lev Manovich'e göre *veritabanı* kavramının temelini, içerdiği bilgiye kolay erişim sağlaması oluşturur. Manovich, veritabanının tıpkı dünya gibi bir düzen içermeyen nesneler topluluğu olduğunu ancak temsil kavramının temelinde düzen içerdiğini ve bunun da tüm etkileşimsel sanat işleriyle bağlantılı olduğunu iddia eder. Bu bağlamda, *veritabanı* terimi etkileşimsel sanat işlerinin temel özelliğidir. Tüm etkileşimsel sanat işleri doğrusal olmayan bir sistem ve tüm öğelere anında erişim özgürlüğü sunma özelliği taşırlar. Manovich'in de belirtmiş olduğu gibi etkileşim sonucu yaratılan iş, fikirlerin düzenlenmesi sonucu ortaya çıkarken işi oluşturan unsurlar veritabanında varlıklarını sürdürürler. Bu durumda temsil eylemi, veri tabanından daha sanal bir biçim alır. Bu tür çalışmalarda veri tabanı etkileşimsel sanat yaratımının önemli bir unsurunu oluşturur. Kluszczyński bu işlerin Arşiv Stratejisi bağlamında düzenlendiklerini savunur. (Manovich'ten aktaran, Kluszczyński, 2005) Kluszczyński "arşiv stratejisine açıklık kazandırmak için George Legrady 'nin *An Anecdotic Archive from Cold War* adlı etkileşimsel çalışmasını örnek olarak gösterir. Bu çalışmada Legrady, Budapeşte'de bulunan eski devrimsel hareket müzesinin planını kullanarak sanal bir uzam yaratır ve Macaristan ve Sovyet Rusya'nın komünist rejimi dönemine ait dijital belgeleri bu sanal uzama yerleştirir. Fotoğraflar, posterler, kağıt ve metal paralar, ses kayıtları ve amatör filmlerin yanı sıra Legrady'nin ailesinin Macar isyanını takiben bölgeye yaptıkları gezinin belgeleri de dijital olarak sunulur. *An Anecdotic Archive* izleyicilerine, sanatçı tarafından toplanmış ve halka erişim olanağı sunan bilgi verilerini keşfetme imkanı sunar. (Kluszczyński, 2005)

Labirent Stratejisi

Labirent stratejisinin merkezinde bilginin kendisinden ziyade bilginin düzenlenmesi ve hipermetinsel yapısı yer alır. Arşiv stratejisinin tersine, etkileşimcinin sanat işiyle, işin gerçekleştiği uzamın yapısıyla ya da işin izlediği rotayla ilgili hiçbir ön bilgisi yoktur.

İşin yapısı, deneyim süreci içerisinde önemli değişimler gösterebileceğinden ön bilginin katılımcıya herhangi bir faydası yoktur. Bu stratejiye örnek olarak Jeffrey Shaw'ın 1988- 1991 yılları arasında gerçekleştirdiği *The Legible City* (Okunabilen Şehir) adlı çalışması gösterilebilir.

The Legible City adlı sanal gerçeklik uygulamasında Jeffrey Shaw; Manhattan, Amsterdam, Karlsruhe gibi şehir merkezlerinin fiziksel mimari uzamlarını üç boyutlu sanal gerçeklik uzamına dönüştürür. Her sanal bina, belirli bir ölçeğe göre oluşturulmuştur ve binaların konumu harita üzerindeki gerçek konumları ile birebir örtüşür. (Dixon, 2007: 398) Etkileşimci, bu uzamda büyük bir video ekranının önüne yerleştirilmiş olan sabit bir bisikletin pedallarını çevirerek dolaşır. Sokaklardaki binalar, farklı hikayeler oluşturan kelimelerden oluşmuştur (bk. EK 1, s.287). Böylece, şehir bir bakıma üç boyutlu bir kitaba dönüşür. Her kullanıcı farklı bir yol izleyerek metni oluşturur. Bu oluşturulan metin tümüyle biricik ve kişiseldi (Wagner, 1849: 136). Bisiklet sabit olduğu halde, sürücü yönünü ve hızını belirlemede özgürdür. (Bolter ve Grusin, 2000: 144) Kullanıcı, gerçek bisiklet kullanımının gerektirdiği fiziksel eylem aracılığıyla sanal uzamda dolaştığında kullanıcı ve sanal uzam arasındaki mesafe azalır, yakınlaşır. Bir başka deyişle, fiziksel hareket gerçek bisiklete binme eyleminin simülasyonudur. (Kwastek, 2013: 258) (bk. EK 1, s.287)

Köksap (Rhizome) Stratejisi

Labirent stratejisinde olduğu gibi bilgi kaynaklarını düzenlemeyi esas alan bir diğer etkileşim stratejisi olarak Kluszczyński *köksap* stratejisini öne sürer ve bu düzenlemenin siber metin biçiminde ortaya çıktığını belirtir. Bu stratejiye dahil olan sanat işleri, etkileşimsel deneyim esnasında kendi sınırlarının ötesinde gelişen ve genişleyen veri kaynaklarının şekillendirilmesini esas alır. Hipermetin, belirli bir yapının sınırları dahilinde çok yönlü dolaşım (navigasyon) sağlarken, sibermetin takip edilecek yeni yollar ve yeni alanlar yaratılmasını olası kılar. Bu stratejinin “köksap

stratejisi” olarak adlandırılmasının nedeni çok yönlü ve önceden tahmin edilemeyen bir yönde gelişmesidir.

Kluszczyński, *köksap* stratejisini oluştururken Gilles Deleuze ve Felix Guattari’nin *köksap* teorisinden esinlenir. Kluszczyński, *köksap* terimini karmaşık, ayrışık (heterojen), hiyerarşik olmayan, merkezsiz, başı ve sonu olmayan göçebe fenomenleri kavramlaştırmak için kullanır. Deleuze ve Guattari ise *köksap* kavramını şöyle tanımlar:

“Bir *köksap* ne başlar ne de biter: Orta- yer artık ortalama anlamına gelmez. Tersine nesnelerin hız kazandığı bir alan olup çıkar. Şeyler arasında, bir yerden bir başkasına giden, yeri saptanabilir bir ilişki türü değildir. Bir sarkaç salınımıdır, bir o yana bir bu yana süregelen bir hareket. Başı sonu olmayan, kıyılarından taşan ve ortasında her zaman daha hızlı coşan bir akarsu!” (Deleuze ve Guattari ‘den aktaran Uçkan, 1998: 197)

Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau’un 1994’de oluşturdukları bilgisayar enstalasyonu A- Volve, kullanıcıların yapay yaratıklar yarattığı, bu yaratıklarla etkileşim kurarak onların evrim süreçlerini gözlemlediği etkileşimsel bir sistemdir ve *köksap* stratejisi içerir. Kullanıcılar dokunmatik bir ekran üzerine iki boyutlu şekiller çizerek üç boyutlu denizanası biçimine dönüşen bu yaratıkların su dolu cam bir havuzda yaşam süreçlerini izlerler. Katılımcılar yarattıkları yaratıkların evrimini etkileşimler de, yaratıkların biçimi, hareketi ve davranışları, kullanıcının yarattığı çizimle belirlenen genetik kodla tanımlanır (Popper, 2007: 301). Diğer bir deyişle, katılımcıların etkileşimsel müdahalesi sonucu değişime uğrasalar da, bu değişimi kendi değişim mantıklarına uyumlu bir şekilde gerçekleştirirler.

Günümüzde *köksap* stratejisi ile yaratılan sanat işleri en çok internet ortamında yaygındır. Çünkü internetin açık yapısı bu stratejiyi içeren sanat işleri için uygun bir ortam olmasını sağlar.

Sistem Stratejisi

Sistem stratejisi içeren etkileşimsel sanat işleri XXI. yüzyıl başlarında dijital teknolojilerde gözlemlenen gelişmelerle ortaya çıkmıştır. Bu tür sanat işleri dinamik süreçlerine, dijital özelliklerine ve internetin etkileşimsel ortamına dahil olmalarına

rağmen aslında kullanıcılarına gerçek bir etkileşim olanağı yaratmazlar. Bu tür sanat işlerinin sunduğu etkinlikler kendi içsel, teknolojik, dijital dünyalarında gerçekleşir ve yazılım, donanım sistemleri sanat işinin merkezindedir. Sistem, sanat işini etkinliğe dönüştürürken ya insan iletişimini esas alır ya da yalnızca teknolojik düzende yer alarak özerk yapıli etkinliklere neden olur.

Kluszczyński, sistem stratejisi içeren sanat işlerini etkileşimsel sanat kategorisine koyma nedenini şöyle açıklar:

“İzleyici etkileşimine sınırlı bir perspektif getiren sistem stratejisi, izleyiciye dijital bilgisayar düzeninin içsel etkileşimini deneyimleme olanağı sunar. Bu deneyim kendi gerçekliğimiz içinde şekillenen yeni teknoloji sistemlerini kavramamız açısından önemli rol oynar”. (Kluszczyński, 2005)

Sistem Stratejisine açıklık getirmek için Steve Heimbecker’in *Wind Array Cascade Machine* (2004) adlı enstalasyonunu örnek veren Kluszczyński, bu çalışmada teknolojik düzenin özerkliğinin vurgulandığını dile getirir. Montreal’de bir vakıf binasının çatısına yerleştirilen özel tasarımlanmış aletler aracılığıyla ısı, basınç, nem, rüzgar yönü gibi hava durumunu yansıtan ölçümler yapılır. Öte yandan ölçümü yapan aletler, sonuçları internet aracılığıyla galeride yer alan enstalasyona yansır. Meteorolojik parametrelerdeki her değişim, galeri enstalasyonundaki sistemde dönüşüme yol açar. Burada etkileşim, ölçümü yapan aletlerle enstalasyon sistemi arasındadır. İzleyici ise yalnızca sunulan gösterinin bir gözlemcisi konumundadır. Buradaki izleyicileri geleneksel sanat izleyicilerinden farklı kılan, bilişsel olarak ölçüm aletleriyle enstalasyon sistemi arasında gerçekleşen etkileşimin farkında olmalarıdır. Bu durumda sanat işinin etkileşimsel sistemi izleyicinin katılımı olmadan gerçekleşir. (Kluszczyński, 2005)

Ağ Stratejisi

Ağ stratejisi, sanatsal bir etkinliğin katılımcılarını birbirine bağlayan ilişkileri yaratır, biçimlendirir ve düzenler. Bu bağlamda, Kluszczyński’ye göre, bu stratejinin merkezinde etkileşim eyleminden ziyade etkileşim sonucu yaratılan ilişki ağları yer alır. Kluszczyński, bu tür etkileşimi kültürel katılım olarak tanımlar. Bu stratejiyi içeren sanat işleri çoğunlukla sanatsal girişimlerin gerçekleştiği ve daha sonra politik, sosyal, ekolojik eylemleri içeren sanatsal etkinliklerle bağlantılanan kamusal alan içerisinde

gerçekleşirler. Bunun sonucunda toplumu hedef alan ve Ağ Stratejisi etrafında evrimleşen *hibrit sanat* ortaya çıkar.

Kluszczyński, ağ stratejisi uygulayan sanatsal girişime açıklık getirmek amacıyla Esther Polak ve Ieva Auzina tarafından Riga’da Yeni Medya Kültür Merkezi’nin de yardımlarıyla gerçekleştirdikleri *MILK Project* adlı projeyi örnek verir. Sanatsal girişimin uzamını Litvanya süt ve peynir üreticileri ile Hollandalı dağıtıcılar ve tüketiciler oluşturur. Bu etkinliğin çerçevesini, bir ortamda üretilen ürünlerin tüketildiği ortama nakil edilmesi meydana getirir. Bu süreçte yer alan çiftçiler, süt ürünleri çalışanları, sürücüler, mağaza çalışanları bir gün boyunca GPS aleti yardımıyla bulundukları yeri kayıt ederek iş ortamlarının ve sürecin sanal bir haritasını oluştururlar. Bu amaç için hazırlanan yazılım, tüm etkinliğin görselleştirilmesine olanak sağlayarak katılımcılara izleme olanağı ve kendi ev ortamlarından sürece dahil olma olanağı sunar. Projeye dahil olan katılımcılar süreç boyunca ulus aşırı bir topluluğun üyesi haline dönüşürler ve küresel bir etkinliğin katılımcısı olma duygusunu deneyimlerler. (Kluszczyński, 2005)

Gösteri Stratejisi

Kluszczyński’ye göre, gösteri stratejisinin merkezinde etkinliğin kendisi yer alır ve sonuçta etkinlik bir gösteriye dönüşür. Kluszczyński, gösteri stratejisini etkileşimsel sanatın geleneksel estetiğe dönüşü olarak nitelendirir ve gösteri etkinliğini tasarlayan gözlemci konumunun geri döndüğünü öne sürer. Bu durumda, gösterinin gerçekleşmesi için gerekli etkileşimler, katılımcıları olayın bir parçası haline dönüştürür ancak katılımcının olayın akışını etkilemede çok küçük bir etkisi vardır. Katılımcı yalnızca etkinliğin başını ve sonunu belirler. Etkinlik, katılımcının kendi dünyasında gerçekleştiği ve onun etrafında yer aldığı halde, katılımcının işe etkisi minimal düzeydedir. Diğer bir deyişle, gösteri stratejisi içeren sanat işleri katılımı ile gözlemi birleştirirler.

Kluszczyński, katılımcının etkinliğin çerçevesini belirlediği, gösteri stratejisi içeren sanat işine örnek olarak Belçikalı sanatçı Lawrence Malstaf’ın *Nemo Observatorium* (2002) adlı enstalasyonunu gösterir. Bu çalışmada, camdan yapılmış bir silindir yapının içerisine yerleştirilen bir sandalyede oturan katılımcı bir düğmeye basarak yapay bir tayfun başlatıp bitirebilir. (Kluszczyński, 2005)

Kısaca özetlemek gerekirse, yukarıda belirtilen etkileşim stratejilerinin her biri etkileşimsel sanatın temel unsurlarını içerir. Bu unsurlar arayüz, etkileşim, kullanılan veriler ve bu verilerin düzenleniş şekli (veri tabanı, hiper metin, siber metin), teknolojik düzen, yaratılan sosyal ağ ve olayın kendisi olarak sıralanabilir. Etkileşimsel sanat stratejilerini birbirinden farklı kılan, bu unsurların farklı düzenlemeleri ve her birinde farklı bir unsurun öne çıkmasıdır.

4.5. Sibernetikten Sanal Gerçekliğe Etkileşimsel Sanat Çeşitleri

Tüm sanat işleri, izleyici ve sanat işi arasında bir duygu alışverişine yol açar ve bu bağlamda tüm sanat işleri bir bakıma etkileşimseldir. Dijital etkileşimsel sanat işlerini farklı kılan ise, kullanıcı ya da izleyicinin işi etkinleştirilmesi, etkilemesi, yapılandırması, girdi ekleyebilmesi ya da işi tümüyle değiştirebilmesi olanağının varlığıdır.

Etkileşimsel dijital sanat uygulamalarının ortaya çıkışından bu yana, farklı kuramcılar tarafından farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. Bu sınıflandırmalar arasında en çok kabul gören Christian Paul'un *Digital Art* kitabında yer alan yapıdır. Paul, etkileşimsel dijital sanatları, dijital teknolojileri araç olarak kullananlar (örneğin, dijital fotoğraf ve baskı) dijital teknolojileri mecra olarak kullananlar (örneğin, film, video, animasyon, enstalasyon, internet sanatı, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik), dijital sanatta temalar (örneğin, yapay yaşam, yapay zeka, telemevcudiyet, veri tabanları) olarak üç ana grup altında inceler. (Paul, 2003: 20)

Yukarıda adı geçen etkileşimsel sanat biçimleri arasında yerleştirme (enstalasyon), günlük ve doğal maddelerin yanı sıra video, ses, performans, sanal gerçeklik ve internet gibi yeni medya mecralarını da kullanır. Yerleştirme sanatı, izleyicinin mekan algısını dönüştürmek amacıyla tasarlanan, mekana özgü, üç boyutlu sanat işlerini içerir. Çoğu yerleştirme mekana özgü yaratılır ve özellikle sergileneyeceği mekan için tasarlanır.

1965 yılında video'nun sanatçıların kullanımına sunulmasıyla eş zamanlı olarak video yerleştirmeleri sanatçıları arasında yaygınlaştı. İlk önceleri basit video yerleştirmeleri olarak ortaya çıkan bu sanat dalı, daha sonraları çok daha karmaşık etkileşimsel, multimedya ve sanal gerçeklik uygulamalarını da içerecek bir biçimde genişledi. (Perry, Wood, 2004: 199)

Etkileşimsel yerleřtirmeler, izleyicinin iři dönüřtürmesini ya da sanat iřinin izleyicinin hareketlerine tepki vermesini hedefler. Ağ tabanlı yerleřtirmeler, dijital tabanlı yerleřtirmeler, galeri tabanlı yerleřtirmeler, mobil yerleřtirmeler gibi farklı türde etkileşimsel yerleřtirme örnekleri gözlemlemek mümkündür (Paul, 2003: 20). Diğeri bir deyişle, etkileşimsel bir sanat iři, bir mekan içinde izleyiciyle buluřtuğunda yerleřtirme olarak nitelenir. Çalışmanın son bölümünde, örnek olay incelemeleri başlığı altında ele alınacak olan sanat iřlerinin çoğunluğu yerleřtirme olarak nitelenirler.

Bu çalışmada oluřturulan etkileşimsel sanat sınıflandırılması, etkileşimsel sanatın ortam olarak kullanıldığı mecralar esas alınarak oluřturulmuřtur. Bu bağlamda, yapay zeka ve yapay yaşam, tele- iletişim ortamlarında etkileşimsel sanat, internet ortamında etkileşimsel sanat, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik ortamında etkileşimsel sanat olarak sınıflandırılmış ve bu sınıflandırma doğrultusunda etkileşimsel sanat biçimleri örneklerle ele alınmıştır.

4.5.1.Yapay Zekâ ve Yapay Yaşam

Daha önce de belirtilmiş olduğı gibi, dijital teknolojinin etkileşimsel sanat için önemini sistematik olarak arařtıran ilk isim Myron Krueger'dir. Krueger, estetik ve teknolojinin birlikteliğinden oluřan sanat biçimini "sanal gerçeklik" olarak isimlendirerek çalışmalarını ve görüşlerini aynı isimle yayınladığı kitabında detaylı bir şekilde sunmuřtur. (Krueger, 1990: 264)

Krueger, dijital teknolojinin yeni bir akımın doğuřuna yol açacağını ve bu akımın kültürün her alanını etkileyeceğini řu sözleriyle dile getirmiřtir:

"Sanal gerçeklik yeni bir estetik seenek sunuyor, sanatı düşünmenin yeni bir yolunu önümüze açıyor". (Krueger, 1990: 265)

Ancak Krueger'in alıcıyı yapay figürleri ya da kendi kopyasını değıřtirmeye davet ederek yeni medyanın olanaklarına duyarlılaştırma fikri etkileşimsel yeni medya sanatına getirilen tek olası yaklařım olarak kalmamıştır. Siberetik sanatın düşünceleri, biyolojik geribesleme ve insan düşünce süreçlerini gerçek anlamda taklit eden sistemler geliřtirerek yeniden canlandırılmaya çalışılmıştır. (Krueger'den aktaran Kwastek, 2013: 31)

Yapay Zeka terimi ilk olarak 1960’larda bilgisayar bilimcisi John Mc Carthy tarafından kullanıldı. *Yapay Zeka* kavramının önemli kuramcılarında Alan Turing 1936’da *evrensel makine* (universal machine) kuramı üzerinde çalışmalarına başladı. Turing’in bu kuramı daha sonraları ünlü “*makinelere düşünebilir mi?*” sorusunun tartışılmasına yol açtı. Bu tartışmalar aynı zamanda yapay zeka ve insan bilişselliği arasında bir bağlantı kurulmasını da içeriyordu. “*Makinelerin sonunda zihinsel konularda insanlarla rekabet edeceklerini ümit edebiliriz. Ancak hangisiyle başlamak en doğrusu? Bu bile zor bir karar. Çoğu kişi, satranç gibi soyut bir aktivitenin en doğrusu olduğunu düşünüyor. Aynı zamanda makineye paranın satın alabileceği en iyi duyu organlarını sağlamak da en doğrusu olabilir... Bence her iki yaklaşım da denenmeli*”. (Turing, 1950: 50)

Bu bağlamda Turing, insan- makine iletişiminin her ikisinin birbirinden ayırt edilmesinin olanaksız olacağı seviyede uygulanabilirliğinin temelini oluşturmuştur. Turing’in “evrensel makine”si zihnin süreçleri, mantıklı yönergeler ve makine arasında bağlantı kuran kuramsal bir araçtır.

Yapay zeka, kontrol, tanıma ve nesne yönlendirmesi sorunlarına çözüm bulmak için kurallar ya da yöntemler oluşturmayı amaçlar (Paul, 2009: 22). *The Handbook of Artificial Intelligence* yapay zekayı şöyle tanımlar: akıllı bilgisayar sistemleri tasarlamakla ilgilenen bilgisayar bilimi dalı; insan davranışlarında zekayla ilişkilendirilebileceğimiz özelliklere sahip sistemler; dili anlama, öğrenme, mantık yürütme, problem çözme gibi. Yapay zeka üzerine araştırma yapan bilim adamları makinenin metni anlaması, konuşma tanımlama, görüntü tanıma, veri analizi gibi tanıma alanlarında da çalışmalar yürütmektedirler. (Wilson, 2002: 787)

Yapay zeka üzerinde yapılan bilimsel ve sanatsal araştırmalarda teknik sistem, kullanıcının sözel ya da yazılı metin aracılığıyla ilişki kurabileceği iletişim ortağına dönüşür. Sistemin tepkileri dilbilim kuralları ile yönlendirilen önceden programlanmış yapılara ya da alıcının girdisiyle eşleşen ve bazen ondan birşeyler öğrenen kayıtlı kelime hazinesine dayanır. (Dixon, 2007: 263)

Yapay zeka aracılığıyla etkileşim sağlayan sanat işleri genellikle bir anlam üretmek yerine yapay zekanın gücüyle izleyiciyi etkilemeyi hedefler. Stelarc’ın *Prosthetic Head* (2002) isimli çalışması yapay zekayı temel alan etkileşimsel bir sanat

işi örneğidir. Bu çalışmada ekranda sanatçının 3 boyutlu portresi gözlemlenir. Portre, izleyicilerin yazarak sordukları sorulara ve gözlemlere gerçek zamanlı, tam dudak senkronuyla cevap verir. İzleyicinin sorularını beklerken ekrandaki kafa öne ve yana doğru eğilir, gözler kırpılır, ağız bükülür. İzleyiciler etkileşime ilk önce sisteme isimlerini girerek başlarlar. Örneğin: “İsmim Sally” karşılığında protez kafa görüntüsü “Merhaba Sally, bugün nasılsın?” yanıtını verir. “Lütfen 10’a kadar say” gibi somut istekler genellikle karşılanırken daha karmaşık sorulara, “bu soruyu yanıtlamadan önce daha fazla bilgiye ihtiyacım var” ya da “bence bu mantıklı bir soru değil lütfen başka birşey sor” gibi yanıtlar verir. *Prosthetic Head* üç yazılım programı içerir; geniş bir veritabanında sorulan soruyu kontrol eden yazılım, dilbilimsel bir cevap oluşturan yazılım ve kafanın verdiği cevaba göre dudak ve yüz ifadelerini senkronize eden yazılım. (Dixon, 2007: 264)

Yapay Zeka kavramına bağlı olarak 1960’larda John Mc Carthy tarafından geliştirilen diğer bir kavram da Yapay Yaşam (Artificial Life) kavramıdır. Yapay Yaşam, sanal bir ortamda sorunlara çözüm sunma amacı güder ve bu sorunları çözmek için bilgisayarın doğal seçim ve genetiği temel alan yöntemlerini kullanır. Bilgisayarda oluşan ve gelişen yaşamın birçok görünüşü vardır: bazı yaratıklar emekler; diğerleri robot gibi hareket eder, ya da dijital organizma olarak ürerler; bazıları ise yalnızca programlama kodu olarak var olur ve bilgisayarın hafızasında kendilerini üretirler ve elektronik olarak evrim gösterirler. Bu bağlamda bilim adamı ve sanatçılar, sanat ve bilimin, özellikle de yapay yaşamın yöndeştiği bir sanat biçemi yaratırlar. (Schöph, Leopoldseder, 1992: 37)

Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau yapay yaşamın olasılıklarını sanat biçemi olarak araştıran ve fiziksel ve sanal yaşam arasındaki bağlantı üzerinde yoğunlaşan sanat işleri oluşturan iki önemli sanatçıdır. Çalışmalarının en önemli özelliği, sanal bir ortam ve bu ortamın yaşayanları ile doğrudan iletişim kurarak insan bedeninin fizikselliğine tepki oluşturmaktır. Aynı zamanda, Sommerer ve Mignonneau’nun yazılım temelli, algoritmik olarak yönlendirilen ve her seferinde farklı bir iş oluşturan (jeneratif) projeleri, sanatçının işiyle, sanatsal özerkliğiyle ve otomatikleşmiş estetik olanaklarıyla ilişkisini sorgularlar. (Paul, 2009: 20)

Sommerer ve Mignonneau projelerinde doğal evrim süreçlerini yansıtır. Alıcı belirli parametreleri değiştirerek ya da seçerek sürece katılır (Kwastek, 2013: 32).

Sommerer ve Mignonneau'nun sanatının merkezinde, yapay yaşamın kuralları varlığını gösterir. Belirli değişkenlere göre farklı kombinasyonlarda üreme olanakları ve özerk bilgi ünitelerinin ya da karakterlerin, belirli davranışların programlanması olarak yapay zeka çalışmaları yapay yaşamın evrimsel yönleri yanı sıra özgür zekaya sahip, analitik ve birleştirici süreçlere, karar vermeye ve iletişime olanak sağlayan canlı ve özerk sanat işlerinin evrimine işaret eder. Sommerer ve Mignonneau, yaşam ve zeka kavramları hakkında; özgür makinelerle insanların sosyal etkileşimi hakkında; insan- makine ortak yaşamının olası seviyeleri hakkında; sanatçı ile kendi yaşamlarına bürünen “yaratımları” hakkında temel sorular gündeme getirirler. (Paul, 2009: 22)

A-Volve (1994) adlı çalışmalarında Sommerer ve Mignonneau izleyicilerin sanal yaratıklar yaratıp onlarla su dolu cam bir havuz içinde etkileşim kurmalarını sağlayarak fiziksel ve sanal dünya arasında doğrudan bir ilişki kurarlar. İzleyiciler dokunmatik bir ekrana şekiller çizerek otomatik olarak canlanan havuzun içindeki suda benzeştirilmiş görüntüler olarak yüzen, sanal 3 boyutlu yaratıklar üretirler.

Zindeliklerine, enerjilerine, hızlarına ve üreme kapasitelerine bağlı olarak, alıcının yeni yaratıklar yaratarak etkileyebileceği sanal bir biyo- sistem oluşur. Bu parametreler alıcı tarafından yaratılan yaratıkların şekillerine bağlı olduğu gibi genetik kod olarak yaratıkların genlerinde de mevcut olabilir. Sommerer ve Mignonneau sanatı bir süreç olarak algılamının yanı sıra, izleyicinin havuzdaki yaratıklarla etkileşimine olanak sağlayarak, evrimin insanlar tarafından nasıl yönlendirildiğini gündeme getirirler. (Kwastek, 2013: 32)

4.5.2.Tele- İletişim Ortamında Etkileşimsel Sanat

XX. yüzyılda hızla yaygınlaşan tele- iletişim ve bilgi ağları etkileşimsel sanat projeleri için hem konu hem de araç oluşturmuşlardır. Sanatçılar bir yandan olası kıldıkları veri ağlarını ve bilgi akışlarını sanatsal olarak görselleştirerek yansıtmaya çalışırken diğer yandan bu teknolojileri, uzak mesafeleri bağlayarak tele- etkileşime dayalı sanat işleri yaratmak amacıyla kullanmışlardır.

Roy Ascott, 1990'da yazdığı *Is There Love in The Telematic Embrace?* isimli makalesinde telematik sanatı, “Tele- iletişime dayanan sanat biçemi” olarak tanımlar. Küresel ağın katılımcılarının her zaman etkileşim durumunda oldukları bir “telematik kültür”ü gözlemleyen Ascott, bu dinamik iletişim ortamının yeni sanatsal dışa

vurumlara olanak sağlayacağını iddia eder. Ascott’a göre sanatın içeriği telematik sistemlerin içeriğinde yaratılır. Bir başka deyişle arayüzü belirleyen sanatçı, ağ bağlantılı etkileşim kullanarak katılımcının deneyimini şekillendirir ve katılımcı bir anlatı biçimi yaratır. (Ascott, 1990: 334) Ascott’un sözleriyle “*Telematik, coğrafi olarak dağılmış bireyler ya da kurumların, bilgi işleme sistemleri, duyarlı cihazlar ve bilgi saklama bankaları şeklinde arayüzlenerek telefon, kablo, uydu bağlantıları aracılığıyla bilgisayar aracılı iletişim ağı oluşturmalarına verilen addır*”. (Ascott, 1990: 335) Telematik, insanlar arası ve insan zihni ile yapay zeka sistemleri arasındaki etkileşim teknolojilerini içerir.

Ascott’a göre, bilgisayarlı iletişimin telematik sistemleri insanlara, eş zamanlı ya da eş zamansız olarak birçok farklı yerde buluşma, aynı anda burada ve orada bulunma olanakları sunarak var oluşların, uzamın ve zamanın birbirine karışmasına neden olurlar. Telematik ortamda yaratılan sanat işi, süreci ve sistemi vurgulayan, açık uçlu, kısa süreli, kesin olmayan ve sanaldır. Bu sistemlerin teknolojisi insanların, bedeninin, zamanın ve uzamın sınırlamalarını aşkınlamak, dilin sınırlarından kurtulmak, yabancılaşma ve yalnızlığa neden olan benlik metaforlarını yıkmak, bilinçlerini genişletmek arzularını gerçekleştirir. (Ascott, 2007:115)

Telematik etkileşimde sanatçı, sanatın öznesi olarak sanat nesnesinde temsil edilen fikirler üretmez; bunun yerine elektronik uzamda telematik kullanıcılarla etkileşim kurar. Bu bağlamda içerik, etkileşimsel sistemin arayüzünde oluşur, yaratıcılık paylaşılır, yazarlık dağıtılır.

Simon Penny tele-etkileşimi, telemevcudiyet, teleoperasyon ve çok sayıda kullanıcının ortak bir sanal ortamda etkileşimi olarak alt sınıflara ayırır. (Penny, 1996)

4.5.2.1. Tele- Mevcudiyet

Jonathon Steuer, telemevcudiyet kavramını bir iletişim mecrası aracılığıyla, bir ortamda mevcut olma deneyimi” olarak tanımlar. Diğer bir deyişle “mevcudiyet” ortamın doğal algılanmasına değinirken, *telemevcudiyet* ortamın aracılı algılanmasına değinir. Bu ortam ya zamansal ya da uzamsal olarak uzak, “gerçek” bir ortam olabilir, ya da bilgisayar tarafından yaratılan sanal bir uzam olabilir. (Steuer, 1992: 6)

Scott Fisher ve Brenda Laurel *telemevcudiyet* kavramını, “*insanlara gerçekten farklı bir mekan ve zamandaymış hissi veren teknoloji*” olarak tanımlarlar. Ancak,

telemevcudiyetin etkileşimsel olabilmesi için katılımcının algılanan ortama uzaktan etki edebilmesi gerekir. (Wilson, 2002: 527)

Telemevcudiyet aracılığıyla insanın varlığını sanal sanatın içine sokma çalışmaları yapan sanatçılardan en önemlilerinden birisi Paul Sermon'dur. Sermon'a göre *telemevcudiyet* sosyal etkileşimi olası kılar. Sermon'un ünlü enstalasyonu *Telematic Dreaming* birbirinden uzak iki farklı coğrafi bölgeyi telefon hattı aracılığıyla birbirine bağlayan canlı telematik video yerleştirmesidir. (Popper, 2007: 363)

Telematic Dreaming, bir yatakta uzanan katılımcının video görüntüsünü aynı konumda farklı bir yere yansıtır. Her iki katılımcı da diğer katılımcının yansıtılmış görüntüsünü uzandıkları yatakta yanlarında görürler. Diğer bir deyişle farklı mekanlarda bulunan iki kişi sanal olarak aynı yatağı paylaşırlar. Sermon, bu çalışmasında katılımcı için yarı- sanal, yarı- gerçek bir ortam yaratarak tele iletişimle ilgili bazı kültürel temaları gündeme getirir. Örneğin, *Telematic Dreaming* aracılığıyla fiziksel beden ve insan bedeninin sanal temsili arasındaki ilişki incelenerek bu ilişkinin iletişim aracılığıyla anonim ortaklarla bağlı olma durumuna dikkat çekmesi hedeflenir. (Popper, 2007: 363- 364)

4.5.2.2. Tele-Operasyon

Coğrafi olarak ayrı bölgelerde bulunan bir insan ve bir makine arasındaki etkileşim ilk olarak askeri operasyonlar için geliştirilen teleoperasyon terimi Howard Rheingold tarafından, “insanların makinenin gözlerinden dışarı bakabilme ve doğal dünyayı yönlendirebilmek için doğal vücut hareketleri kullanma deneyimi” olarak tanımlanır (Rheingold, 2000: 254). Eduardo Kac ve Ed Bennett'in Ornitörinco adlı çalışmaları kullanıcıya telefon hatları üzerinden bir robotu işletme (çalıştırma) olanağı sağlar.

Ornitörinco on the moon adlı çalışmasında Kac, Chicago ve Avusturya'nın Graz Şehri arasında bağlantı kurarak Avusturyalı katılımcıların dokunmatik telefon pedleri aracılığıyla *Ornitörinco* adlı bir robotu kontrol etmesini ve görüntüleri robotun görsel perspektifinden görmelerini sağlar. Her izleyici dolaşım yoluyla uzam hakkında kendi fikirlerini oluşturur. Kac, bu deneyimde izleyicinin kendisini çevreleyen uzamın doğrudan deneyiminden ayrılarak zaman ve uzam içinde farklı bedene, farklı bir duruma ve farklı bir kimliğe taşınmasını olası kılar. (Wilson, 2002: 535)

4.5.2.3. Çok Sayıda Kullanıcının Ortak Bir Sanal Ortamda Etkileşimi

Tele-iletişim teknolojilerindeki gelişmeler uzak mesafelerle ayrılmış, farklı kültürlerden gelen, farklı değerlere sahip insanların elektronik birleşik imge uzamında bir araya gelerek işbirliği yapmalarını olası kılar. Oluşturulan bu sanal uzamlar aracılığıyla coğrafi sınırlar ortadan kalkar ve farklı sanatsal ve kültürel geçmişe sahip sanatçılar paylaşılmış bir ortamda uluslararası ölçekte işbirliği yapma fırsatı elde ederler. Bu bağlamda oluşturulan ortak sanal ortam, geleneksel kuralların olmadığı ve insanların daha özgürce etkileşimde bulundukları bir ortamdır.

Telematik sanatın öncülerinden Kit Galloway ve Sherie Rabinowitz 1948’de gerçekleştirdikleri *Electronic Café* adlı projelerinde, Los Angeles’ın altı farklı kültürel bölgesindeki toplulukları bir tele-iletişim imge bankası ve veritabanı ağı içinde biraraya getirerek ortak bir sanal ortamda işbirliği yapmalarına olanak sağlamışlardır. (Popper, 2007: 26) Galloway ve Rabinowitz’in *Electronic Café* projesinin kökeni, 1975’de gerçekleştirdikleri *Aesthetic Research in Telecommunications* adlı çalışmalarına dayanmaktaydı. Myron Krueger’in telematik deneylerinden esinlenerek coğrafi sınırların olmadığı bir performans uzamında, farklı bölgelerde bulunan sanatçıların görüntüleri uydu aracılığıyla tek bir ekran üzerine yansıtılarak birleşik bir performans oluşturmaktaydılar. Galloway ve Rabinowitz’e göre bu çalışmanın amacı aralarında okyanuslar bulunan birçok sanatçının, tek bir canlı görüntüde bir araya gelmeleri ve icraatlarını birlikte sunmalarıydı. (Ascott, 1990: 346)

Yukarıda gruplara ayırarak örneklerle açıklanan tele-iletişim teknolojilerine dayanan telematik sanat etkileşimsel internet sanatının oluşumunda temel oluşturur.

4.5.3. Etkileşimsel Sanat Ortamı Olarak İnternet

İnternet dünya genelinde üç milyondan fazla bilgisayarı ve çok sayıda ülkeden farklı altyapıya sahip milyonlarca insanı birbirine bağlayan bir ağ sistemidir. Yaşamımızın her alanını etkileyen bu dev ağın sanatta yeni anlayışlara yol açması kaçınılmazdır.

Bilim dünyasında internet 1980’lerde kullanmaya başlamış olsa da, internetin sanat dünyasına girişi 1990’lı yıllarda gözlemlenir. İnternet ortamının sanatçıların dikkatini çekmesinin temelinde yeni yazılımların, yazılı iletişimin yanı sıra görsel ve ses

iletişimine de olanak sağlaması yatar. Ayrıca Cd-Rom ve daha sonra DVD- rom biçiminde etkileşimsel veri taşıyıcılarının piyasaya sürülmeleri de bu tarihlerle örtüşür. Bu yeni teknolojiler aracılığıyla etkileşimsellik kitlesel medya için bir seçenek oluşturur. Daha önceleri yalnızca kısıtlı erişimi sağlanabilen yüksek teknolojlili etkileşimsel enstalasyonların yerini internet aracılığıyla neredeyse herkesin evine dağıtılan etkileşimsel veri alır. İnternetin sanat ortamında kullanılmaya başlanması *siberuzam* ve *etkileşimsellik* kavramlarını da değişime uğratar. Siberuzam artık gerçek uzamın veri ortamına sanal uzantısı olarak algılanmak yerine, iletişim yapılarının meta-ağı olarak algılanır. Etkileşim ise insan- makine etkileşimini geride bırakarak yapısının internet tarafından belirlendiği kişilerarası iletişime dönüşür. Daha önceki sanat işlerinde gözlemlenen birebir etkileşimin ya da izleyicinin yalnızca kendi görüntüsüyle kurduğu etkileşiminin yerini internet ortamında çok sayıda kişiyle kurulan etkileşim alır (Daniels,2000). Diğer bir deyişle, internet genel olarak halk için bir iletişim ve etkileşim ortamı sağlar.

Sanatçılar açısından ele alındığında internetin işlevleri çeşitlilik gösterir. Bir kısım sanatçılar interneti sanal bir katalog ya da elektronik imgelerin sergilendiği bir sanat galerisi olarak görürler. Diğerleri için internet, etkileşimsel bir araç anlamına gelir. Bazı sanatçılar ise etkileşimi ekranın gerisinde hibrit içeriklerle birleştirirler. Hangi amaçla kullanılırsa kullanılsın, içeriğinin bir yönetim birimi tarafından kontrol edilmemesi, farklı açılardan erişilebilir olması ve sürekli kendisini geliştirmesi interneti diğer yayın organlarından üstün kılar. (Kac, 1995)

İnternetin yalnızca sanat galerilerinde yer alan sanat işlerine erişim amacıyla kullanılması, kullanıcıya etkileşimsel bir deneyim yaratmaz. Ağ tarayıcılarının köksapsı yapısı, erişim deneyimini zenginleştirir ancak anlam üretiminde önemli bir unsur oluşturmaz. Diğer bir deyişle, erişime sunulan sanat işlerinin hangi sırayla erişildiği bize işi daha iyi algılama olanağı sunmaz. Ancak “netscape” gibi grafik arayüzler, interneti bir sanat galerisi olarak görmek yerine etkileşimsel bir ortam olarak kullanırlar. Bu ortamda oluşturulan sanat işleri, değişebilir yapıları ve sabit olamayan bağlantıları temel alır. Bu işlerin anlam oluşturabilmeleri için, katılımcının online (çevrimiçi) tercihler yapmaları, işin oluşum ve gelişim sürecine katılmaları ve oluşturulan uzamda dolaşırken kazandığı deneyimleri belirlemeleri gerekir. (Kac,1995)

Hipermedya sanatçıları ise “ağ”ı her ziyaretçinin farklı dolaşabileceği doğrusal olmayan multimedya etkinlikler yaratmak için kullanılırlar. Şok dalgaları, dinamik html, akışkan video ve java script gibi teknolojik gelişmeler, “ağ”ın etkileşimsel medya kapasitesini zenginleştirir. Hipermedya, bilgi teknolojilerindeki gelişmelerin olası kıldığı bir sanat biçimidir. Etkileşimselliği geliştirdiği, yazarlığı dağıttığı, sunumu ademi merkezileştirdiği ve görüntü, ses ve metni birleştirdiği için en radikal gelişmelerden birisi olarak kabul edilir. (Wilson, 2002: 559)

Ağ’ın kendisine özgü tele- iletişimsel özellikleri sanatçıları kendisine çeker. Wilson bu özellikleri şöyle sıralar: İnsanları birbirine bağlaması ve uzak mesafelerdeki kişiler arasında yüzyüze iletişim sağlaması, grup çalışması ve işbirliğine imkan sağlaması ve bu şekilde sanatçıların eş zamanlı (senkronite) aktivitelere yer veren web ortamları yaratmaları (örneğin, birbirinden farklı bölgedeki insanların birlikte müzik gösterisi sunmaları), bilgi arşivi yaratımı yani tele- iletişim ile birlikte uzak bilgi kaynaklarına da erişim imkanı sağlanması. Ayrıca bu bilginin yaratımı, toplanması ve dağıtımı (aynı zamanda bilginin kontrolü, gözetimi, yönlendirmesi) da ağ aracılığıyla hızlanır. (Wilson, 2002: 560)

İnternetin sanata yeni bir boyut kazandırdığı tartışılmaz. Estetik düşüncüyü sosyal değişimlerin merkezine yerleştirerek maddesizliği ön plana çıkarır ve kültürel önermelerin altını çizer. Postmoderniteye özgü olan çağdaş davranış ve söylem paradigmalarıyla, bilginin ve güç odaklarının ademimerkeziyetleşmesine (decentralization) olanak sağlar. Ancak, uluslararası çalışmalar ve ulus içi anlaşmazlıklarla sıkça karşılaştığımız günümüzde, katılımcılar olarak internetin getirebileceği olumsuzlukları da göz ardı etmemek gerekir. Kurumsal gündemlerle kontrol edildiği takdirde kullanıcıları katı etkileşim modellerine uymaya zorlayabilir. Ticari çıkarlar, internetin az gelişmiş bölgelerde gelişmesini önleyebilir. Ayrıca internet, sanal yüzeyler, standart arayüzler ve düzenlenmiş iletişim biçimleriyle tüm kültürel eserleri tekipleştirme tehlikesi taşır. (Wilson, 2002: 560)

Ars Electronica Sergisi, “ağ sanatı”nı 1995 yılında uluslararası elektronik sanat yarışmasına dahil ederek, dikkatlerin ağ sanatı üzerinde yoğunlaşmasına öncülük etti. Yarışmanın ağ sanatı dalındaki jüri üyelerinin yaptıkları açıklama, ağ sanatının temelini şöyle dile getirdi:

“Sanatla ilgili sürekli bir tartışma gözlemlenmekte: tanımları, sınırları, görevleri, amaçları ve araçları hakkında; erişimi, politikası, durumu hakkında; yüksek kültür- popüler kültür hakkında; kaynak sağlamak hakkında, sanat ve karşı sanat hakkında... Ağ sanatı galerinizin duvarlarında olanı alıp bilgisayara yükleyip, ağ aracılığıyla erişebilir kılmak değildir. Ağ sanatı, ağ üzerinde olmanın sonuçlarına ve ağ teknolojisini ortam olarak seçmenin doğurduğu anlamlara değinir. Örneğin, ortam olarak filmin kendi kuralları ve kısıtlamaları vardır. Ağın getirdiği yenilik ve birincil özelliği bağlantı kurmasıdır. Ağ sanatının ilgilenmesi gereken konu ise bu bağlantının farkında olup kullanması ve arşivlenmemiş ya da gerçek zamanlı tüm bilgiden bir anlam oluşturmaktır. Bitmiş, değişmeyen, büyümeyen hiçbir şey ağ sanatı değildir. Bizim aradığımız, ağ üzerinde bu bağlantılılığı yansıtan, uyaran, zenginleştiren ortamlardır”. (Wilson, 2002: 562)

Elektronik olarak üretilmiş çevrimiçi bir sanat işi, yayınlanması ve dağıtımı açısından televizyonla benzerlik gösterse de etkileşimsel potansiyeli açısından televizyondan tümüyle farklıdır. Böylesi sanat işlerinde ortaya çıkan sonuç bir tür paylaşım ve etkileşime katılma dürtüsüdür ve bu işlere elektronik ağın bir parçası olarak erişilir. Bu bağlamda, sanat işi çok daha geniş bir izlerkitle için yaratılacağından işin kendisi de değişime uğrar. (Wilson, 2002: 563)

Sherrie Robinowitz, yeni teknoloji ortamında tüm disiplinler ve sınırları aşkınlayan yeni iletişim biçimlerine olanak sağlayacak çok daha geniş ölçekli yaratıcılık gerektiğini iddia eder. Ortamın etkileşimsel potansiyelini diğer insanları güçlendirmek için kullanma düşüncesi sanatçının rolünü değişime uğratar ve yeni bir halk sanatı (public art) biçiminin önünü açar. Bu da dünyada varolmanın ve iletişim kurmanın yeni bir yolunu gerektirir. İzleyiciler, etkileşimsel diyalogun işbirlikçisine dönüşürler: sergi sitelerine notlar, çizimler, yorumlar ekleyebilir ya da görüntülerin ve metinlerin bölümlerinin çıktılarını alarak değişimde bulunabilir ve üzerinde tartışabilirler. Bu bağlamda ağ, devasa bir duyuru panosu görevini görür. (Robinowitz'den aktaran Lovejoy, 1997: 231)

1994'de Antonio Muntadas tarafından başlatılan ve halen süregelen, sansürü konu alan *The File Room* adlı proje, internet ağında gerçekleştirilen ilk sanat işlerinden birisidir. Kültürel bir arşiv biçimindeki bu önemli çalışma, eski Yunan dönemlerinde gözlemlenen 450 sansür ihlali ile açılır. Halk, günlük olarak çevrimiçi (online)

etkileşimsel veri tabanına dini, entellektüel ve cinsel taciz haberlerini içeren girişler eklerler. Tarihi konuların yanı sıra güncel olaylar da belgelenir. Her gün siteyi ziyaret eden iki yüzden fazla ziyaretçi aynı zamanda özgür düşünce dernekleri hakkında bilgi sağlayan “link”ler bulurlar. Muntadas’ın geniş bir bilgi kaynağı olarak internetten yararlanması, iletişim sistemleri aracılığıyla güç yapılarını merkezsizleştirme ve yıkma arzusunu yansıtır. (Lovejoy, 1997: 232)

4.5.4. Sanal Gerçeklik

Etkileşimsel dijital teknolojilerde gözlemlenen gelişmelerin baş döndürücü hızı, günümüzde içinde yaşanılan dünyanın yeniden tanımlanmasını ve yeniden yorumlanmasını gerektirir. Her geçen gün artan bir şekilde veri uzamıyla ve sanal gerçeklikle kuşatılmamızın sonucu olarak, sanal ortamlar adeta gerçeğe dönüşmektedir.

Sanal (virtual) kelimesinin kökeni Latince, “varlığından ziyade potansiyeli, gücü olan” anlamına gelen, “*virtuales*” kelimesine dayanır (Benso, Diodato, 2012: 91). Yeni medya çağında sanal gerçeklik, kullanıcının sanal dünyanın- yalnızca bilgisayarın içinde var olan dünyanın- içine alınarak inandırıcı bir yanılsama yaratma niyetiyle duyuşsal bilgi ve geribesleme sunan bilgisayar teknolojisi olarak tanımlanabilir (Coyne, 2012: 65). Latince kökeninin anlamıyla ilişkilendirdiğimizde, sanal gerçeklik fiziksel bir varlığa sahip olmamakla birlikte, kullanıcının deneyimini gerçeklikten farklı bir boyuta taşıma gücüne sahiptir.

Sanal Gerçeklik terimi, birçok kuramcı tarafından ele alınarak farklı biçimlerde tanımlanmıştır. Bu tanımların büyük bir bölümü sanal gerçekliği kullanılan bilgisayarlar, veri eldivenleri, pozisyon izleyicileri, başa takılan ekranlar gibi teknolojik sistemler bağlamında ele alır. Myron Krueger, sanal gerçekliği şöyle tanımlar:

“Sanal dünyalar, sanal kokpitler ve sanal iş istasyonları terimleri belirli projeleri tanımlamak için kullanılıyordu. 1989’da, “VPL” şirketinin CEO’su Jaron Lanier, tüm sanal projeleri tek bir başlık altında toplamak için sanal gerçeklik terimini oluşturdu. Bu terim, genellikle stereo gözlükler ve veri eldivenleri ile sağlanan üç boyutlu gerçekliklere değinir”. (Krueger,1991: 111)

Krueger’in tanımı, elektronik olarak benzetilmiş (simulated) ortamlar ve bu ortamlara ulaşmak için kullanılan “gözlük” ve “eldivenleri” içerir. Ken Pimentel ve Kevin Teixeira ise sanal gerçekliği, XXI. yüzyılın ilk aleti olarak nitelendirerek birincil

özelliğinin izleyiciyi içine almak olduğunu ve sanal gerçekliğin katılımcıyı bilginin içine yerleştirdiğini belirterek şöyle tanımlarlar:

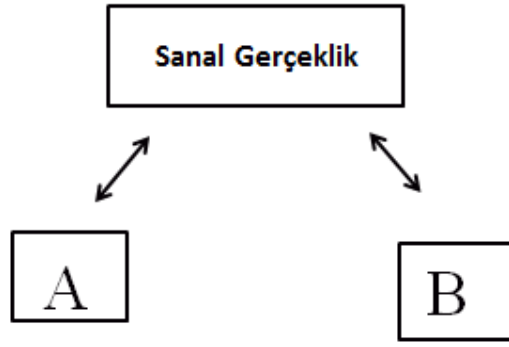
“Sanal Gerçeklik tümüyle bir yanılsama... Teknolojinin kendimizi farklı bir gerçeklikte olduğumuza ikna etmek için kullanımı. Sanal gerçeklik bilgisayarın görünmez olduğu ve katılımcının makinedeki hayalete dönüştüğü bir boyut. Bilgisayar görüntülerin arkasına gizlenir ve görünmez olur”. (Pimentel, Teixeira, 1992: 9)

Stephen Wilson ise sanal gerçekliği, *“fiziksel gerçekliğin duyuşal işaretleri ile benzetim kuran, bilgisayarlar tarafından oluşturulan deneyimler”* olarak tanımlar (Wilson,2002: 693). Wilson’a göre, sanal gerçeklik uygulamalarının elde etmek istediği, arayüz teknolojilerindeki yenilikler aracılığıyla izleyiciyi içine alan görsel ve işitsel deneyimlerdir.

Jonothan Steuer, *“Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence”* adlı makalesinde, sanal gerçekliği teknolojik donanımı temel alarak tanımlamak yerine, insan deneyimini temel alarak *“telemecudiyet”* kavramını merkeze koyar. Steuer’e göre sanal gerçeklik, *“alıcının telemecudiyet deneyimlediği gerçek ya da benzetilmiş (simulated) ortamdır* (Steuer, 1992: 12). Steuer’e göre sanal gerçekliğin bu tanımı aracılanmış iletişime alternatif bir bakış açısı getirir. Geleneksel olarak, iletişim süreci, gönderici ile alıcıyı birbirine bağlayan bilgi üretimi olarak tanımlanır. Bu bağlamda medya, gönderici ve alıcıyı birbirine bağlayan bir kanal görevi üstlenir. Öte yandan telemecudiyeti temel alan görüşte, hem gönderici hem alıcı konumunu üstlenen bireye ve bu bireyin etkileşimde bulunduğu aracılı ortama dikkat çekilir. Bilgi, göndericiden alıcıya iletilmez; bunun yerine aracılı ortamlar yaratılır ve deneyimlenir.



Şekil 4.13. Krueger’in Tele- İletişim Şeması, 1991



Şekil 4.14.Krueger’in Telemevcudiyet Şeması, 1991

Steuer, sanal gerçeklik deneyimlerinde *telemevcudiyeti* merkeze koyan görüşüyle etkileşimi şöyle tanımlar; “*etkileşim, kullanıcıların gerçek zamanda aracılı ortamın biçimini ve içeriğini değiştirmeye katılmalarının derecesidir.*” (Steuer, 1992: 14)

Sanal gerçeklik uygulamalarının izlerine, medya ve sanat tarihinin tüm dönemlerinde rastlanır; Richard Wagner’in “*Bütün Sanat Yapıtı*” (*Gesamtkunstwerk*) kavramından, Claude Monet’nin izlenimci nilüfer panoramasına, Pompei’de bulunan fresko odalarından Barok tavan resimlerine hepsi aslında bir bakıma sanal ortam örnekleridir. Farklı dönemlerde, farklı bölgelerde yaratılmış olsalar da hepsinin ortak amacı izleyiciyi görüntünün derinliklerine çekmektir. Alman Besteci Richard Wagner’in sunduğu “*Bütün Sanat Yapıtı*” (*Gesamtkunstwerk*) kavramı bir bakıma sanal gerçeklik deneyiminin ön görüşüydü. Wagner, farklı sanat dallarını birleştirmenin gerçekliği ve bilişselliği algılamanın yeni yollara yön vereceğine inanıyordu. Wagner, sahne dekoru, ışık efektleri, akustik tasarım ve tiyatro binasının mimari tasarımı aracılığıyla izleyiciyi tümüyle içine alan ve gerçeklik duygusunu yaratan “*sanal bir dünya*” yaratarak gerçekliğin farklı bir biçimde algılanmasına olanak sağladı. (Wagner, 1849: 3-9)

Wagner’in öngörüsünden yaklaşık yüz yıl kadar sonra, teknolojik gelişmelere bağlı olarak sanat alanında sanal gerçeklik ortamlarının kullanımı yaygınlaştı. 1968 yılında Ivan Sutherland tarafından geliştirilen bilgisayar aracılı başa takılan ekranlar (HMD) sanal gerçeklik alanındaki en önemli teknolojik buluştu. Bu ekranların içerdiği

iç sensörler, kullanıcının baş hareketlerini izliyor ve mini ekranlar aracılığıyla 3 boyutlu görüntü yaratıyorlardı. 1984'te Jaron Lanier veri eldivenini yarattı ve iki yıl sonra Thomas Rimmerman ile birlikte kullanıcıya cisimleri tutma olanağı sağlayan kablolu eldivenleri geliştirdi. (Dixon, 2007: 367)

1991'de Daniel Sandin ve Thomas De Fonti tarafından geliştirilen CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) izleyiciyi çevreleyen bir kübün tüm yüzeylerine 3 boyutlu görüntüler yansıtan bir sanal gerçeklik teknolojisidir (Wilson, 2002: 707). CAVE ismini, Plato'nun ünlü mağara metaforundan alır. Plato'ya göre bir mağaranın içinde karanlık duvarlarına boş boş bakarak otururuz ve arkamızdaki insanların ve şeylerin görüntülerini mağara duvarlarına yansıyan gölgeler olarak görürüz. (Dixon, 2007: 366)

Sanal gerçekliğin sanatsal kullanımları, Lanier'in VPL araştırma şirketi tarafından geliştirilen "veri giysisi"nin (datasuit) kullanımıyla hız kazandı. Aslında "veri giysisi", veri eldiveninin tüm bedeni saran bir uygulamasıdır ve kullanıcılara sentetik bir ortamda görme, konuşma, hareket etme ve birbirleriyle etkileşimde bulunma olanağı sunar. Ayrıca kullanıcılara sanal dünya içinde fiziksel biçimlerini değiştirebilme seçenekleri sunar (Dixon, 2007: 367). Tüm bu teknolojiler aracılığıyla, kullanıcının bedeni sanal dünyanın bir parçası haline gelir ve böylece etkileşimsel ve dinamik bir görüntünün içine girebilmesi sağlanır.

4.5.4.1. Sanal Gerçeklik ve Etkileşim

Bilgisayar bilimcileri Howard Rheingold ve Jaron Lanier "Sanal Gerçeklik"i bilgi toplumunun geleceği olarak gördüler. Etkileşimsel sanatın öncülerinden Jeffrey Shaw, Sanal Gerçekliği etkileşimsel sanatın tanımlayıcı kriteri olarak nitelendirdi. Shaw 1989'da etkileşimsel sanatı, kullanıcının tümüyle ya da kısmen deneyimleyebileceği imge, ses ve metinlerin sanal ortamı olarak tanımladı ve her kullanıcıyı bu olası senaryoların bir anlatıcısı olarak gördü:

"Sanal gerçeklik üzerine önemli çalışmaları olan Rheingold, sanal gerçekliğin ontolojisini birbirine bağlı üç özellikte özetler. Birincisi, imgesel bir dünyayla çevrelenme durumu olan içine alma, ikincisi bu dünyanın içinde dolaşabilme olanağı, üçüncüsü ise bu dünyaya uzanıp değiştirebilme, etkileşimde bulunabilmedir." (Shaw'dan aktaran Dixon, 267: 364)

İzleyiciyi yanılsamacı (illusionary) görsel uzama taşıma kavramı, yeni medya çağının sanal gerçeklik sanatında yeniden canlandırıldı ve açılımlandı. Sanal gerçeklik, sanatçılara matematik modeller aracılığıyla yapay zaman, uzam ve enerji deneyimleri yaratabilmeleri için bir araç sunar. Bu araç, fiziksel ve boyutsal kısıtlamalarla sınırlandırılmaz. (Brown, 2000: 22)

Sonuç olarak, kullanıcılar kavramsal sanat aracılığıyla deneyimleyemeyecekleri farklı bilişsellik biçimleri ve algısal açılımı deneyimleme olanağına sahip olurlar. Sanal gerçeklik, katılımcıyı bilginin içine konumlandırarak yeni bir uzam yaratır ve imgelem açılımı sağlar (Dixon, 2007: 364). Ayrıca, “sıradışı” sanal bir ortamın tümüyle içine girme, zihinsel farkındalık ve algıda değişimlere neden olabilir (Davies, 1997: 298). Sanal gerçeklik, izleyiciyi zaman ve uzamın birleştiği yanılsatıcı bir ortamla çevreleyerek imgeyle bütünleşmesini sağlar.

Daha önce de değindiğimiz gibi, Martin Heidegger, *The Question Concerning Technology* adlı makalesinde, “*techne*” nin eski Yunan’da “*poesis*” olarak isimlendiğini ve “açığa çıkarma” anlamına geldiğini belirtir. Sanatta içine alan sanal ortamların kullanılması soyut fikirleri sanal ortamda “açığa çıkarır” ve böylece kinestetik olarak keşfedilip bedensel olarak deneyimlenebilirler. Yalnızca bu şekilde birey kendini keşfeder ve başka bir boyuta geçmeye kendisini özgür hisseder. (Davies, 1997:300)

4.5.4.2. Baudrillard ve Sanal Gerçeklik

Çağdaş Fransız kuramcı Jean Baudrillard, sanat ve estetik üzerine yaptığı önemli çalışmalarla çağdaş sanata eleştirel bir açıdan yaklaşır. Baudrillard’ın post- modern toplumda gerçekliğe ve gerçekliğin simülasyonuna getirdiği açıklamalar etkileşimsel sanal gerçeklik uygulamaları açısından önemlidir. Baudrillard’a göre içinde bulunduğumuz dijital çağda yaşamın kendisi bir tür sanal gerçekliğe dönüşmüş durumdadır.

“Günümüzde dijital eldivenlere ya da dijital giysilere ihtiyacımız yok. Doğal halimizle dünyada sentetik bir imgenin içinde gezinirmiş gibi geziniyoruz. Kendi proestetik imgemizi içselleştirerek kendi yaşamlarımızın aktörüne dönüştük”. (Baudrillard, 1997: 20)

Baudrillard, gerçeklik seviyesinde gözlemlenen azalmanın nedeninin iletişim araçlarının yaşamın içine kaynayarak şeffaflaşması ve insanın özünde sanallaşması

olduğunu öne sürer ve sanal teknolojilerin tümünün öncülünün hazır yapım (ready made) nesneler olduğunu iddia eder.

Baudrillard’a göre Pop Art sanat tarihinde bir dönüm noktasıdır: sanat, göstergelerin yeniden üretimi haline dönüşür. Pop Art, göstergenin gönderge karşısındaki zaferini, temsili sanatın sonunu, *simülasyon* adını verdiği yeni bir sanat biçiminin başlangıcını temsil eder (Baudrillard’dan aktaran Kellner, 2003). Örnek olarak Marcel Duchamp’ın hazır yapımlarına yer veren Baudrillard, Duchamp’ın bu nesneleri gerçek dünyadan soyutlayarak, üzerine tanımlanamaz bir *hiper gerçeklik* yüklemek için farklı bir boyuta yerleştirdiğini iddia eder. İçeriğinden, düşüncesinden, fonksiyonundan yoksunlaşan hazır- yapım, gerçekten daha gerçeğe, hiper gerçeğe dönüşmüştür. (Baudrillard, 1997: 21)

Baudrillard perspektifinden bakıldığında, sanal gerçeklik ortamları sanal ve gerçek arasındaki mesafeyi yok eder ve dünyanın gerçek benzetimlerini oluşturarak “gerçeklik”i “hipergerçeklik” için terk eder. Baudrillard’a göre gerçeklik kritik bir seviyeye eriştiğinde kendini yok ederek sanal ortamlara yer açar ki günümüzde içinde bulunduğumuz durum budur. (Baudrillard, 2005)

Gösteri Toplumu adlı eserinde imgenin egemenliği sonucunda gerçeğin yok olduğunu savunan Guy Debord’a karşı bir görüş sergileyen Baudrillard, mutlak gerçeklik elde etmek için gösterge ve sanatın yok edildiğini iddia ederek şöyle der:

“Tüm kavramları yitirdik- gösteri, yabancılaşıma, uzaklaşma, aşkınlama, soyutlama- integral gerçeklikten bizi koruyan herşeyi. Benzeşmenin (simulacrum) yok olması ile birlikte simülasyon sürecinde yeni bir sayfaya erişildi- gerçekten daha gerçek olan gerçekliğin, hipergerçekliğin, simülasyonu”. (Baudrillard, 2005)

Baudrillard’ın *sanal gerçeklik* ve *etkileşimsel sanat* uygulamalarına getirdiği eleştirel yaklaşım, sanal gerçeklik deneyimlerinin farklı gerçeklikler oluşturarak insanların bilişsellik seviyelerinin artmasına neden olduğu ve gerçek dünyada deneyimlemeleri olanaksız olan deneyimlere olanak sağlayarak algılarının gelişmesine ve kendi benliklerini daha iyi algılamalarına imkan sağladığı düşüncelerini göz ardı eder. Ancak, izleyici ve sanat işi arasındaki mesafenin azalarak izleyicinin eleştirel gücünün yok olduğu görüşü birçok kuramcı tarafından öne sürülen, çağımız dijital sanatının bir gerçeğidir.

4.5.4.3. Sanal Gerçeklik Üzerine Farklı Bir Perspektif: Paul Virilio

Paul Virilio çağımızın askeri teknolojileri, temsiliyet teknolojileri ve bilgisayar ve enformasyon teknolojileri üzerine önemli eleştiriler getiren çağdaş kuramcılar arasında önemli bir yere sahiptir. Virilio'ya göre teknoloji sorunsalı, günümüzün önemli bir sorunudur ve çalışmalarında modern ve postmodern dünyayı oluşturan önemli teknolojilerin kökenleri ve etkileri üzerinde yoğunlaşır. Çalışmanın bu bölümünde Virilio'nun gerçeklik üzerine sunduğu görüşlerine yer verilecek ve Baudrillard'ın görüşleri ile arasındaki farka dikkat çekilecektir.

Paul Virilio'ya göre, gerçeklik neyi nasıl algıladığımızdan farklı birşey değildir. Çağlar boyunca teknolojik gelişmeler algılama biçimimizi de etkilemiştir. Fotoğraf, film, video ve bilgisayar simülasyonları nesneleri, imgeleri ve karşılaştığımız durumları yaratma, temsil etme, simüle etme ve algılama yeteneğimiz açısından dönüm noktalarını oluştururlar. (Bolz, 2007)

Virilio, *The Vision Machine (Görüntü Makinesi)* adlı eserinde, üç farklı “algı mantığı” tanımlar: geleneklere uygun (formal) mantık, diyalektik mantık ve paradoksal mantık. İmgenin formal mantığı XIX. yüzyıla kadar resim, gravür, kabartma ve mimari idi. Bu mantıkta nesneler ve imgeler alıcıyla aynı coğrafi uzamda, kendi gözleriyle algılanıyordu ve gerçekliğe aracısız olarak erişiliyordu. Diyalektik mantık, anlık imgenin çoğaltılabilir olmasıyla ortaya çıktı. Fotoğraf ve filmin icadı bir ya da birden fazla anlık imgeyi yakalayıp, aracılı ve zaman gecikmeli olarak yeniden üretilmesine olanak sağladı. Paradoksal mantık, bilgisayar teknolojilerinin icadıyla olası kılındı. Bilgisayar aracılığıyla imgeler yalnızca kayıt edilip yeniden sunulmakla kalmıyor, aynı zamanda geçmişte var olmadan yaratılıp simüle edilebiliyordu. (Virilio, 1994: 63)

Virilio'ya göre sanallık, bilgisayar sistemleri tarafından yaratılan imgelerin algılanmasının otomatikleşmesine yol açar. Virilio, algının bu şekilde otomatikleşmesini “görüntü makinesi” (vision machine) olarak adlandırır ve algının otomatikleşmesinin şeyleri nasıl algıladığımızın kontrolünü yitirmemiz anlamına geldiğini iddia eder. (Virilio, 1994: 64)

Virilio'nun gerçeklik kavramı gibi, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı da orjinal yapıttan taklide, mekanik kopyaya ve kopyanın orjinalin yerini aldığı “üçüncü seviye simulakrum”a, tarihi bir gelişim sürecinin sonucudur. Baudrillard'a göre,

gerçeklik imge ve işaretlerle yer değiştirerek yok olmuş ve gerçekliğin yerine geçen bu imge ve işaretler, hiçbir zaman var olmamış olan şeylerin simülasyonu olarak ortaya çıkmıştır. Diğer bir deyişle gerçeklik, orijinali olmayan, fiziksel olarak varolan hipergerçekliğe dönüşmüştür. (Virilio'dan aktaran Bolz, 2007)

Virilio, sanal gerçekliğe Baudrillard'dan tümüyle farklı bir perspektiften bakar. Baudrillard, postmodernizmin gerçekliğin, gerçek ve gerçek olmayanın ayırt edilemediği madde dünyasında yaşamının sonu anlamına geldiğini savunur. Baudrillard'a göre, sürekli artan bir şekilde yayım medyası, bilgisayar etkileşiminin siber uzamı, video ve bilgisayar oyunları aracılığıyla hipergerçeklik dünyasına gömülmektedir. Ayrıca gerçek ve hipergerçeği birbirinden ayırmanın her geçen gün güçleşmesi, gerçekliğin ölümüne neden olmaktadır. Virilio ise, simülasyonu gerçekliğin yok edilmesi olarak görmez; teknolojik gerçekliğin, insanın gerçekliğinin yerine geçmesi olarak görür. Diğer bir deyişle, Baudrillard'ın aksine Virilio gerçekliğin yok olmadığını ancak farklı bir gerçeklik biçimiyle, sanal gerçeklikle, yer değiştirdiğini savunur. Daha açık bir ifadeyle, Baudrillard'a göre, gerçeklik, hipergerçekliğin içinde yok olurken, Virilio'ya göre yeni teknolojiler gerçekliğin yerine bir başka gerçekliğin geçmesini sağlar. Bu yeni gerçeklik, asıl gerçeklikten daha güçlü bir hale dönüşen sanal gerçekliktir (Virilio'dan aktaran Kellner: 1999). Virilio bu düşüncesini şöyle dile getirir:

“...Simulasyon diye bir şey yoktur, yerine geçme (substitution) vardır. Neolitik çağdan günümüze birçok farklı gerçeklik kategorileri ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda gerçeklik kültürün oluşturduğu bir sonuçtur. Örneğin, birinci kategoride gerçeklik mevcutken, teknoloji aracılığıyla bunun simülasyonu gerçekleşir. Böylece yepyeni bir kategori ortaya çıkar ve birinci kategorinin yerini alır. Bu durumda simulasyon gerçeklikler arası geçiş sağlayan ara safhadır. Önemli olan, birinci kategori gerçekliğin yerini, ikinci kategori gerçekliğin almasıdır... Bu “n”inci gerçekliğe kadar devam eder.” (Virilio'dan aktaran, Armitage, 2001: 43)

Virilio'nun sözlerinin de açıkça belirttiği gibi, Baudrillard'ın gerçekliğin simule edilerek, sahte ve hipergerçekliğe dönüştüğü görüşüne karşı, Virilio, görüşün otomatikleşmesinin bizi sanal uzam ve zamana taşıdığını, çünkü gerçek fiziksel biçimlerin yorumlarının sanal olarak otomatikleştiğini savunur. Diğer bir deyişle Baudrillard, gerçekliğin kendisinin ve içeriğinin fiziksel olarak hipergerçekliğe dönüştüğünü savunurken, Virilio modern teknolojideki gelişmeler ve enformasyon

hızına bağlı olarak gerçekliği algılamanın değiştiğini savunur. (Virilio'dan aktaran Bolz, 2007)

Sanal gerçeklik uygulamalarının sanattaki kullanımlarında teknolojik olarak yaratılan sanal uzamlar, izleyicinin gerçekliği farklı bir biçimde algılamalarına neden olurlar, ancak içinde bulunduğumuz gerçekliği tümüyle yok ederek hipergerçeklik yaratmazlar. Ayrıca, sanal gerçeklik ortamları, katılımcının farklı anlamlar üretmesine olanak sağlaması ve farklı gerçeklikleri açığa çıkarması özellikleri ile dijital sanatta önemli bir yer oluşturur.

4.5.4.4. Etkileşimsel Bir Sanal Gerçeklik Ortamı Örneği: Osmose

Sanatçı Charlotte Davies tarafından 1995 yılında gerçekleştirilen ve sanal gerçeklik çalışmalarının öncüsü olarak kabul edilen *Osmose*, izleyiciyi içine alan, etkileşimsel ve çoklu- algı içeren bir sanal gerçeklik ortamıdır (Gatti, 2010:149). *Osmose*, ismini biyoloji bilimindeki “ozmosis” kelimesinden alır. Biyolojide “ozmosiz” (osmos) ile kastedilen, suyun az yoğun ortamdan çok yoğun ortama geçici bir zardan enerji harcamadan geçişidir. (wikipedia)

Kelimenin orijinal anlamına benzer bir şekilde *Osmose*, katılımcıyı sanat işinin içine alarak bir uzamdan diğerine geçmesine olanak sağlar ve sanal gerçeklik aracılığıyla doğa ve insanoğlu arasında ozmotik bir etkileşim yaratılır. Sanatçı Char Davies, *Osmose* 'un anlamını şöyle açıklar:

“Metafor olarak Osmose, içsel ve dışsal dünyalar arasındaki sınırların yok olması; benlik ve dünyanın birbirine kavuşmasıdır. Bir sanat işi olarak Osmose; zihin/ beden, özne/ nesne arasındaki Kartezyen ayrımını iyileştirme amacı güder. Bu bağlamda Osmose zihin, beden ve dünyayı yeniden birbirine bağlamayı hedefler”. (Davies, 2002:2-3)

Osmose’da Char Davies ve arkadaşları, derine dalma (deep see diving) deneyimini canlandıran bir arayüz tasarlayarak kullanıcının bir dizi sanal dünya içinde yüzebilmesine olanak sağlarlar. Arayüz, başa takılı ekran ve veri eldiveninin yanı sıra kullanıcının nefes alıp verme ve denge aracılığıyla dolaşımını olası kılan sensörlerden oluşur; kullanıcı nefes aldığı anda suyun yüzeyine doğru yükselirken, nefes verdiği anda dibe doğru alçalır. (bk. EK 1, s.286) Vücudunu farklı yönlerde doğru eğmesi ise hareket yönünde değişime yol açar. İzleyicinin sanal ortamla etkileşimi de bu şekilde

gerçekleşmiş olur. *Osmose*’u devrimsel kılan özel arayüzü aracılığıyla beden ve zihnin tek vücut olduğu içine alma deneyimi yaratmasıdır. *Osmose*’un içine alma etkisi, bedeninin sanal dünyada bir var oluş durumu elde edebilmek için gerçek zamanda nefes alıp verme eylemine dayanır. Bu durum fiziksel benliği kullanıcı etkileşiminin geometrik yerine (locus) dönüştürür. (Davies, 1997: 294)

Osmose’da Davies, kullanıcının içine girerek özgürce dolaşabileceği on iki farklı dünya oluşturur. Deneyim ilk olarak parmaklıklarla çevrili boş bir uzamda başlar. İlk nefeste parmaklık gözden kaybolmaya başlar ve kullanıcı kendisini çevreleyen ortamları, ormandan boş bir alana, ağacın köklerinden yaprağın içine, gölün dibinden okyanusun derinliklerine, toprağın altındaki mineral ve kayalıklarla kaplı dünyadan bulutların üzerine doğru, farklı bir etkileşime girmeye bırakır.(bk. EK 1, s.286)

On beş dakika süren etkileşimsel içine alma, sembolik olarak deneyimlenen, tüm dünyalara değinen yaşam dünyası ile sonlanır. Deneyimin sonunda katılımcı sanal dünyadan çıkarak gerçek dünyayı daha dinç bir şekilde deneyimler ve dünyada var oluşunun anlamını yeniden sorgular (Wilson, 2002: 702). Böylece *Osmose*, içine alan sanal uzamı bir araç olarak kullanarak, katılımcıya dünyadaki yerini ve var oluş nedenini hatırlatır.

Davies, *Osmose*’da beden merkezli kullanıcı arayüzünün yanı sıra sesi de etkileşimsel olarak kullanır. Katılımcının konumuna, yönüne ve hareket hızına göre ses de değişime uğrar. Bu bağlamda, ses ve görüntü tek vücut olarak birbirlerinin etkisini yükseltirler. (Davies, 2002:4)

Sanal gerçekliği diğer medyadan ayıran en önemli özelliklerden birisi de “maddesiz” ortamlar oluşturmalarıdır. Diğer bir deyişle fiziksel olarak gerçek dünyada var olamayan fikir ve metaforları üç boyutlu olarak sanal ortamda temsil eder. *Osmose*’da, şeffaflık ve yarı saydamlık aracılığıyla katılımcıların, şeylerin içinden geçmeleri sağlanarak maddesizlik algısı yükseltilir. Böylece benlik ve dünya arasındaki maddesel bariyerler yok olur. (Davies, 2002:5)

Davies’e göre, *Osmose*’un amacı doğanın yerine teknolojiyi yerleştirmek değil, doğayı bir sanatçı görüşü ile filtreleyerek katılımcılara dünyada var olmanın olağanüstü duygusunu hatırlatmaktır. Diğer bir deyişle *Osmose*, içine alan sanal gerçeklik

teknolojisi ile çağımızın biyolojik, ekolojik ve ruhani fakirleşmesine karşı sanatsal bir yaklaşım getirir. (Davies, 2002:8)

4.5.5. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality)

Etkileşimsel dijital sanatlar kapsamında, izleyicinin gerçeklik algısını dönüştürerek etkileşim deneyimini zenginleştirme amacı güden bir diğer uygulama da artırılmış gerçekliktir (A.R).

Artırılmış Gerçeklik, gerçek dünyayı 3 boyutlu sanal nesnelerle bütünleyerek izleyicinin gerçek dünya algısını ve gerçek dünyayla etkileşimini zenginleştirir. Diğer bir deyişle, gerçek dünya ve 3 boyutlu sanal nesneler gerçek uzamda birarada varlık gösterirler.

Paul Milgram ve çalışma arkadaşları, artırılmış gerçeklik (A.R) ve sanal gerçeklik (V.R) kavramlarının, gerçeklik- sanallık sürekliliğinin iki ucunda yer aldığını öne sürerek, bu iki kavramın ilişkisi üzerinde dururlar. Sanal gerçeklik ortamı, katılımcının sentetik bir dünyanın tümüyle içine alındığı bir ortamdır ve bu sentetik dünyada yerçekimi, zaman, materyal özellikleri gibi fizik kuralları geçerli değildir. Öte yandan artırılmış gerçeklikte, fizik kurallarıyla sınırlanan gerçek dünya ve sanal nesneler birarada varlık gösterirler. Bu bağlamda artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve *telemecudiyet* arasında yer alır. Sanal gerçeklikte ortam tamamen sentetikken, *telemecudiyette* ise tümüyle gerçektir. Artırılmış gerçeklikte ise kullanıcı, gerçek dünyayı nesnelerle zenginleştirilmiş olarak görür. (Azuma, 2001:1)



Şekil 4.15. Gerçeklik- Sanallık Sürekliliği, Milgram, 1994

Artırılmış gerçeklikte, izlenmekte olunan gerçek gerçeklik, gerçek olarak kalmakta ve üzerine başka bir içerik eklenmektedir. Bu yüzden artırılmış gerçekliğin gerçeklik kalitesinde bir görsellik sunma hedefi, sanal gerçeklikteki duruma kıyasla daha önemsizdir. (Artut, 2014: 130)

Bu bağlamda artırılmış gerçeklik (A.R) sistemleri şu 3 özelliğe sahiptir:

- Gerçek bir ortamda, sanal ve gerçeği karıştırır.
- Gerçek zamanlı etkileşimseldir.
- 3 boyutlu olarak kaydedilmiştir. Burada kaydetmekten kasıt, gerçek ve sanal nesnelerin doğru bir biçimde dizilmesidir. (Azuma, 2001: 1)

Yukarıda belirtilmiş olduğu gibi, gerçek zamanlı etkileşim, artırılmış gerçekliğin kavramsal özelliğidir. Bu nedenle etkileşimsel sanat işlerinde, artırılmış gerçeklik (A.R) uygulamalarına sıkça rastlamak mümkündür. Çalışmanın örnek olay incelemeleri bölümünde yer vereceğimiz Selçuk Artut'a ait, *Sis/Fog* adlı video yerleştirmesi, artırılmış gerçekliğe bir örnek oluşturur.

5. ETKİLEŞİMSSEL DİJİTAL SANAT OLGUSUNUN TÜRKİYE BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Çalışmanın bu bölümünde, Türkiye’de dijital sanatın kökenleri, gelişimi ve etkileşimsel dijital sanat alanında gerçekleştirilen sergiler ve çalışmalarını bu alanda yürüten sanatçıları ele almadan önce özellikle bir konuya açıklık getirmek gerekir. Daha sonra detaylı olarak sunulacağı gibi, etkileşimsel dijital sanat alanında uzun yıllar çalışmalar sergilemiş “Türk” sanatçılar mevcuttur ancak bu sanatçıların büyük bir bölümü çalışmalarını, kariyerlerinin başlangıcından itibaren Türkiye dışında sürdürdüklerinden, yurt dışındaki üniversitelerde görev alıp, sergilerinin çoğunu da oralarda gerçekleştirdiklerinden bu çalışmanın çerçevesi içinde bu sanatçılara ve çalışmalarına yer verilmeyecektir. Bu sanatçılar, kariyerlerinin bazı dönemlerinde Türkiye’ye gelerek kısa süreli sergilere ya da etkinliklere katılmış olsalar da, hem toplumun sosyal, ekonomik ve politik dinamiğinin dışında kaldıklarından, hem de Türkiye’de çağdaş sanatın gelişim sürecine katkıları olmadığından bu çalışmanın dışında bırakılmışlardır. Bu bölümde, sanat kariyerlerinin önemli bir bölümünü Türkiye’de gerçekleştiren, Türkiye’de yaşayan ve Türkiye’de etkileşimsel dijital sanat pratiklerinin oluşumuna ve gelişimine katkıda bulunan sanatçılar ve onların çalışmaları ele alınacaktır.

Türkiye’nin modernleşme sürecine bakıldığında, sanat ve görsellik açısından farklı bir durum gözlemlenir. Sanat eleştirmeni ve akademisyen Hasan Bülent Kahraman’ın da ifade ettiği gibi, 1830’lardan beri sürekli modernleşme ya da Batı’lılaşma çabası içinde olan Türkiye’de, sanatın modernliği inşa etmesi istenmiştir (Kahraman, 2013: 165). Diğer bir deyişle, 1840’da gerçekleşen Tanzimat Modernleşmesi, 1908’de meydana gelen Meşrutiyet Modernleşmesi ve 1923 Cumhuriyet Modernleşmesi, bir bakıma sanat aracılığıyla, Batılı sanat akımlarıyla, modern bir ulus görüntüsü oluşturmak istemişlerdir. Bu bağlamda, Tanzimat’la birlikte yüzünü Batı’ya dönerek çağdaşlaşmaya çabalayan Osmanlı İmparatorluğu ve daha sonra Türkiye Cumhuriyeti, Batı’nın, kendisine uymayan modelini benimseyerek, Batı’nın modernini ve yenisini gecikmeli olarak ülkeye getirmiştir (Hasgüler, 2013: 17).

1980’lere gelindiğinde, dijital teknolojilerin ve özellikle internetin Türkiye’de varlığını göstermesi, sanat alanına yeni boyutlar getirmiş ve bugün dijital sanat olarak

nitelendirdiğimiz sanat çalışmalarının ilk örnekleri yeşermeye başlamıştır. Etkileşimsel dijital sanatın Türkiye’deki geçmişi ise çok daha yakın tarihlere dayanır ve bu alanda sunulan sanat işlerinin sayısı da çok sınırlıdır.

Çalışmanın bu bölümünde, önce dijital öncesi dönemde Türkiye’de modern sanatın oluşumunu etkileyen sosyal, kültürel ve politik etmenler ele alınarak, sanat alanında yer alan gelişmeler on yıllık dönemler halinde sunulacaktır. Türkiye’de dijital dönemin başlangıcı olarak, internetin Türkiye’ye girmesi, yani 1980’ler kabul edilmiş ve bu bağlamda dijital dönem başlığı altında 1980’lerden günümüze uzanan dönem ele alınmıştır. Çalışmanın ana konusunu, “*dijital sanatlarda etkileşimsellik*” kavramı oluşturduğundan, bu bölümde Türkiye’de gerçekleştirilen etkileşimsel sanat işleri ele alınarak, çalışmanın önceki bölümlerinde serimlenen kuramsal çerçeve dahilinde tartışılacaktır.

5.1. Dijital Öncesi Dönemde Türkiye’de Modern Sanatın Oluşumunu Etkileyen Sosyal, Kültürel ve Politik Etmenler

Sanatın biçim ve içeriği, içinde olduğu toplumun yapısının aynasıdır. Sanat eserinin kullanacağı malzemeyi, tekniği, iletmek istediği mesajı, amacını, toplumun o andaki sosyal, kültürel, ekonomik ve politik durumu saptar. Bir başka deyişle sanat, içinde bulunduğu, kendisini ortaya çıkaran toplumun gerçekliğini yansıtır. Türkiye’de modern sanatın, ya da dijital sanatın gelişim süreci ele alındığında, bu sürece etki eden sosyal, kültürel, politik ve ekonomik değişimlerin üzerinde durmak gerekir. Çalışmada; dijital öncesi dönem, Osmanlı İmparatorluğu’nda Yenileşme Hareketleri’nden Cumhuriyet Dönemi’ne olan dönem ve Cumhuriyet’in ilanından Türkiye’nin dijital çağa geçişi olarak kabul edilecek olan 1980 yılına kadar olan dönem olmak üzere iki bölümde incelenecektir.

5.1.1. Cumhuriyet Öncesi Dönemde Gözlemlenen Yenileşme Hareketlerinin Kültürel ve Sanatsal Sonuçları

Cumhuriyet öncesi dönemin kültürel ve sanatsal değişimlerini incelerken, bu döneme damgasını vuran ve düşünce biçimlerini şekillendiren iki önemli hareketten söz etmek gerekir. Birincisi, Tanzimat Batıcılığına karşı gelişen, Osmanlı kimliği içinde kalarak Batılı anlamda kurumsallaştırmayı Osmanlı Devleti’nde gerçekleştirmeye

çalışan Yeni Osmanlıcılık Hareketi, ikincisi ise, II. Meşrutiyet’le başlayan Jön Türk Hareketi’nin kültür reformlarıdır (Güner, 2014: 41).

Yeni Osmanlıcılık, Tanzimat’a karşı devletin iç organlarından gelen bir taban hareketidir ve devlet kademesi içindeki geleneksel aydının, kendisini halkın ihtiyaçlarının yanında yer alan organik aydına dönüştürme girişimidir (Güner, 2014: 42). Bu bağlamda, Yeni Osmanlıcılık, Jön Türk hareketinin bir öncülüdür ve Türk Modernleşmesinin ilk unsurları olarak Türkiye’de modern sanata giden yolun kapısını aralamışlardır.

Yeni Osmanlılar Hareketi’nin önemli sanatçılarından ve entelektüellerinden Osman Hamdi Bey, bu dönemde gerçekleşen kültürel ve sanatsal değişimleri büyük ölçüde etkilemiştir. Osman Hamdi Bey (1842- 1910), ressam, heykeltıraş, arkeolog, sanat tarihçisi, eğitmen ve devlet adamı kimlikleriyle Türk Kültür ve Sanat hayatında önemli bir yere sahiptir. Osman Hamdi Bey, 1883 yılında Osmanlı’daki ilk güzel Sanatlar kurumunu ve daha sonra İstanbul’daki Arkeoloji Müzesi’ni kurarak modernleşme hareketlerine öncülük etmiştir. Kurduğu Arkeoloji Müzesiyle, Anadolu topraklarındaki arkeolojik eserlerin korunmasına ilişkin ilk yasaların ve Anadolu’nun arkeolojik envanterinin çıkarılmasını sağlayarak, arkeolojik eserleri koruma altına almıştır. (Güner, 2014: 46)

Cumhuriyet Dönemi’nde İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’ne dönüşecek olan Sanayi-i Nefise Mektebi Alisi (Mekteb-i Sanayi-i Nefise-i Şahane)’nin 1883 yılında kurulması, Modern Türk Sanatının ilk kurumsal yapılanmasını başlatmıştır. Bu okulun kurulmasında, Osman Hamdi Bey büyük çabalar göstermiş ve Osmanlı İmparatorluğu’nun bu işlerle ilgili resmi makamları ile olan yakın ilişkileri sayesinde bu çabası olumlu sonuçlanmıştır (Tansuğ, 2011: 104). Sanayi-i Nefise’nin kurulma gerekçesi şu satırlarla dile getirilir:

“Osmanlı milletleri ve özellikle Türkler, her ne kadar yaratılıştan sanat duygusuna sahip iseler de, bu duygu, levha (resim, tablo) veya heykel biçiminde sanatla yapılmış şeylerde değil, belki milli sanatımızın büyük binalarıyla, kullanılmaya mahsus binlerce eşyasında görülmektedir. Güzel sanatlara mahsus kurumlar meydana getirilmesi, az zaman içinde bu işte adım adım yükselmeyi sağlayacak ve bu kurumlar, yabancı ülkelere öğrenci göndermekle değil, asıl kendi ülkemizin nitelik ve

özelliklerinden izlenimler ve bilgiler edinerek hem h ner sahibi kiřiler yetiřtirecek, hem de ger ekten bir T rk sanatı v cuda getirecektir”. (TansuĐ, 2011: 106)

Yukarıdaki satırlardan da anlařılacaĐı gibi, bir İřlam devleti olan ve İřlam yasalarıyla y netilen Osmanlı’da, resim ve heykel g nah sayılmaktaydı. Ayrıca, o g ne kadar T rkiye topraklarında sanat alanında eĐitim veren kurumsallařmıř bir yapı bulunmadıĐından, sanat ılar eĐitim i in yurt dıřına g nderilmekte ve oradaki uygulamaları bir bakıma kendi k lt rlerine monte etmeye  alıřmaktaydılar. Sanayi-i Nefise’nin kurulmasıyla, sanat ıların kendi k lt rlerinin, kendi sosyal ger eklerinin i inde yetiřtirilebilme olanaklarına  nc l k edildi.

Sanayi-i Nefise Mektebi’nin kuruluřu ve Osman Hamdi Bey’in bu kuruluřtaki  nemli rol , Yeni Osmanlıların k lt rel reform vizyonuyla kurulduĐu ger eĐine iřaret eder. Cumhuriyet D nemi’nde g zel sanatlar Akademisi adını alan, Sanayi-i Nefise Mektebi’nin ge irdiĐi d n ř mler, bir bakıma Modern T rk Sanatı’nın ge irdiĐi d n ř m n yansımasıdır. İDGSA’ne giden s recin bařlangıcı olan Sanayi-i Nefise, Yeni Osmanlılar d neminden bařlayarak, J n T rk ve Cumhuriyet Devrimleri’nde de etkisini s rd ren ve kesintisiz g rev alan, T rkiye’deki tek k lt rel kurumdur. (G ner, 2014: 54)

1908’de ger ekleřen J n T rk Devrimi, II. Meřrutiyet ile beraber sanat politikalarında ulusallařmaya gidilmesi amacı g tm řt r. Bu baĐlamda, ilk olarak Sanayi-i Nefise mektebinin sanat eĐitmeni kadrosuna yurt dıřından d nen 1914 kuřaĐı sanat ıları yerleřtirilmiřtir. Ayrıca daha  nceleri yalnızca erkek  Đrencilere eĐitim veren mektep, 1914 yılında kız  Đrenci de kabul ederek, İnas (Kız) Sanayi-i Nefise Mektebi adı altında eĐitim vermeyi s rd rm řt r. (G ner, 2014: 58)

B ylece, T rk Kadın Sanat ıların, T rkiye’de yetiřmeleri olası kılınmıřtır. Kısaca  zetlemek gerekirse, Tanzimat ile bařlayan Batılılařma s recinde, tepeden inen g steriřli ve y zeyssel BatıcılıĐa tepki olarak ortaya  ıkan Yeni Osmanlı Hareketi, kısa s rede J n T rk hareketiyle birlikte   z m  ulusal kimlikte arayan bir akıma d n řm řt r. Osman Hamdi Bey’in katkılarıyla kurulan Sanayi- i Nefise, Cumhuriyet D nemi’nin DGSA’sinin temelini oluřturarak, T rkiye’de modern sanata giden yolun bařlangıcını oluřturmuřtur.

5.1.2. Cumhuriyet Dönemi'nin Getirdiği Yeniliklerin Modern Türk Sanatı Üzerindeki Etkileri

29 Ekim 1923 tarihinde Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulması ile birlikte devletin her alanında olduğu gibi kültür ve sanat alanında da ileri çağdaş Batı Uygarlığı'nı örnek alan köklü değişimler gerçekleşmiştir. Hilafetin kaldırılması, saltanatın lav edilmesi, alfabenin değişimi, eğitim kurumlarında yapılan yeni yapılandırmalar, kılık kıyafet devrimi, hepsinin ortak amacı Atatürk'ün deyiimiyle, “*Türk Toplumunu muasır medeniyetler seviyesine getirmektir*”.

Cumhuriyet'in ilk on yılı içinde büyük bir hızla gerçekleştirilen devrimler, halk tarafından büyük ölçüde benimsenmiş olmakla birlikte, aydınlar ve sanatçılar açısından durum biraz daha farklılık gösterir. Hasan Bülent Kahraman, devrimlerin toplumsal bilinci zorla yeni bir aşamaya taşıdığını ve toplumsal yaşama, değişen değer yargıları, yeni oluşumlar anlamında, yazılı olması gerekmeyen yeni yasalar getirdiğini iddia etmektedir. Kahraman, bunun sonucunda toplumun, geleneklerinden kopmalar yaşamasının kaçınılmaz olduğunu belirtir (Kahraman, 2007: 30). Kahraman'a göre, Cumhuriyet'le birlikte epistemik bir kırılma yaşanmıştır, çünkü batı dışı bir toplumun modernleşmesi, batı modernleşmesinin izini sürerek yaratılmaya çabalanmıştır. Kahraman, 1923- 1945 arasındaki modernleşmeyi tümüyle görsel bir modernleşme olarak nitelendirir. Kılık, kıyafetin değişmesiyle, mimari ve kentselleşmedeki dönüşümlerle, Batı'dan alınan sanat akımları ve teknikleriyle Batı'ya dönük bir Türkiye imajı yaratılmaya çalışılmıştır (Kahraman, 2013: 151). Daha açık bir ifadeyle, Cumhuriyet'le birlikte Osmanlı'nın sanatsal ve kültürel birikiminin üzerine bir örtü çekilmiş ve siyasal olarak kapanan Osmanlı Dönemi, kültürel ve sanatsal olarak da kapatılmaya çalışılmıştır.

5.1.3. Cumhuriyet Türkiye'sinde Sanatsal Yenilikler

1930'lu yıllarda, Genç Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Sanat Programları kapsamında, yurt içi ve yurt dışında çeşitli sergiler gerçekleştirildi. Yurt içinde açılan sergiler, Cumhuriyet Devrimleri'nin halka götürülmesi, sanat algısının yükseltilmesi gibi amaçlar taşıırken, yurt dışı sergileri de Türkiye Cumhuriyeti'nin tanıtımını amaçlamaktaydı. (Güner, 2014:150)

Cumhuriyet Dönemi'nin ilk yıllarında üzerinde önemle durulan bir konu da sanat eğitimi idi. Bir yandan sanat eğitiminin akademikleştirilmesine çalışılırken, diğer yandan sanat eğitiminin toplumun tüm kesimlerine yayılması amaçlanmaktaydı. Bu bağlamda, Türkiye'nin en eski sanat eğitim kurumu olan Sanayi-i Nefise Mektebi, 1928 yılında İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi adını alarak, sanat ve mimarlıkta yüksek derecede bir akademi oluşturmak ve Cumhuriyet Devrimi'ni İstanbul'da benimsetmek konularında öncülük etmiştir. Akademi, 1936 yılında dünya sanat akademileri içerisinde, avangard eğitime ilk geçen kurum olmuştur. Bu tarihten itibaren Akademi, Bauhaus okulunun temel formasyonunu yaşatmaya başlamıştır. (Güner, 2014:153)

Cumhuriyet Dönemi'nde sanatın geliştirilmesi adına atılan önemli bir adım da, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nin kurulmasıdır. 1936 yılında Akademi'de yapılan reformların hemen ardından, 1937'de kurulan İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nin kuruluş amaçları üç madde altında toplanabilir: sanat eğitimi gören öğrencilerin sanat eserlerini inceleyebilecekleri bir müze oluşturmak, halkın sanat beğenisini geliştirmek için genel eğitim müfredatının bir parçası olarak modern bir müzecilik kavramı yaratmak ve sanatın üstyapısal kurumsallaşmasına olanak sağlamak. (Güner, 2014: 160)

Akademi reformunun içinde yer alan diğer bir gelişme de, 1939 yılında başlatılan Devlet Resim Heykel Sergileri'dir. Bu sergiler kapsamında devlet, sanata ve sanatçıya destek olacak bir işleyişi harekete geçirmek amacıyla bu sergilerden bizzat eserler satın almış ve yapılan yarışmalarda dereceye giren eserler parayla ödüllendirilmiştir. Bunların yanı sıra, Halkevleri aracılığıyla yapılan Yurt Gezileri, Akademi'de verilmekte olan sanat eğitiminin halkla bütünleşmesini amaçlamaktaydı. Bu programın Türk sanatçısının ve sanatının evriminde oynadığı en büyük rol, sanatçıların ve sanatın konusunun ilk defa İstanbul teması dışına çıkmasını sağlamasıydı. (Güner, 2014: 161)

1930'lu yıllarda, sanatın gelişimi ve sanatçıların eğitimi açısından gerçekleştirilen bir diğer önemli gelişme de, Gazi Eğitim Resim- iş Bölümünün açılmasıdır. Resim- iş bölümü, İstanbul'daki Sanayi-i Nefise/ İDGSA geleneğinden sonra, Ankara'da kurulan ilk sanat okuluydu. Okulun amacı, Bauhaus prensipleri doğrultusunda, zanaatkar açığının giderilmesi için sanatçı- zanaatkarların yetiştirilmesi ve resim iş, heykel, grafik, yazı ve fotoğraf gibi sanat dallarını Anadolu'nun her köşesine götürmektir. (Güner, 2014: 162)

Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda, Güzel Sanatlar Akademisi ve Gazi Eğitim Resim Bölümü'nün Modern Türk Sanatında farklı roller üstlenmiş oldukları gözlemlenmektedir. İDGSA, kendi içinde gerçekleştirdiği reformlar sonucunda, üst düzey bir akademinin avangard temsilciliğini üstlenirken, Gazi Eğitim, İDGSA'nın bu örgütlenmesini toplumun her kesimine iletmeyi hedefler.

Cumhuriyet'in 10. yılının kutlandığı 1933 yılında, beş ressam ve bir heykeltıraştan oluşan altı sanatçı bir araya gelerek, *D grubu* adını verdikleri yeni bir sanatçı grubu oluştururlar. Zeki Faik İzer, Nurullah Berk, Elif Naci, Cemal Tollu, Abidin Dino ve heykeltıraş Zühtü Müridoğlu'ndan oluşan *D grubu*, modern Türk sanat tarihinde bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir (Tansuğ, 2011: 179). Modern Türk Sanatının gelişiminde "D- Grubu"nun önemini Kağan Güner, dört madde halinde özetler. Güner'e göre, D- Grubu'nun en önemli özelliği, modern Türk sanat tarihindeki ilk bağımsız sanat grubu olmasıdır. Diğer bir deyişle, *D- grubu*, Kültür Bakanlığı'yla teması olmayan ilk sanat grubudur. Güner, *D- Grubu'* nun ikinci önemli özelliğinin kuramsal planda da sanat tartışmaları başlatmış olmaları ve kübizmi, Genç Cumhuriyet'in sanatı olarak tanımlamaları olarak belirtir. *D- grubu*, ayrıca sanatı halka götürmek ve halkı sanat konusunda aydınlatmak gibi bir vizyonla hareket etmiş ve 1914 kuşağının eğitimdeki akademizmine başkaldırı niteliği taşımıştır. Bu bağlamda *D-grubunun* kurumsal avangardla paralel bir sivil avangard olarak doğduğu ve kübizmi benimsediği gözlemlenir. (Güner, 2014: 200)

1933- 1951 yılları arasında, yurt içinde 16 sergi açan *D- grubu*, toplumun sanat anlayışının değişimine önemli bir katkı sağlamıştır. Yurtdışında açtıkları sergilerle de Cumhuriyet'in avangard karakterini ortaya koymuş ve Türkiye'nin dünyada o yıllarda avangard sanatın, devlet tarafından benimsendiği tek ülke olması olgusunun ortaya çıkışına da hizmet etmiştir. İlk başlarda akademi ve devlet dışında başlattıkları çalışmalarına, daha sonra Akademi'de görev alarak ve Akademi'nin eğitim programında ve sanat politikalarında belirleyici bir rol üstlenerek devam ederler. Bu noktada, 1930'lu yıllarda sanatsal ifade biçimi olarak kübizmin yaygınlaşmasının ve Türkiye sanat ortamında önemli bir yer tutmasının nedenleri üzerinde de durmak gerekir. İ.H. Baltacıoğlu, *Demokrasi ve Sanat* adlı kitabında, XX. yüzyıldaki toplumsal değişimlerin, sanat alanında kendini kübizmle ifade ettiğini dile getirir. Baltacıoğlu'na göre, gündelik yaşamın, toplumsal ilişkilerin, ekonomik iş bölümünün radikal bir

şekilde değiştiği toplumda, Kübizm hem Osmanlı döneminin geleneklerine karşı çıkmakta, hem de geleceği kurgulamakta bir kılavuz görevi görmektedir. Cumhuriyet döneminin getirdiği modernleşme hareketleri, toplumun yaşadığı kavram kargaşası ve geçmişten radikal kopuş, 1930’larda kendisini kübizmde ifade etmekteydi. Kübizm, henüz batıda tartışılırken, toplumsal şartlar ve kültür programlarıyla örtüşmesi nedeniyle, Türkiye’de kabul görmüştü (Baltacıoğlu’ndan aktaran Güner, 2014: 200-202)

Teknolojik açıdan ele alındığında ise, 1930’lu yıllarda 35 mm kameranın üretilmiş olması ve herkesin fotoğraf çekmeye başlaması resmi, gerçekliğin birebir yansıtılması yükümlüğünden kurtarmış ve sanatçıyı düşünce sanatına taşımıştır. Kübizm, sanattaki bu yeni eğilimin ilk akımı olarak şekillenmiştir. Figür ve objelerin farklı açılardan, iki boyutlu düzleme taşınması, batı sanatının yüzlerce yıllık görsel temsil sistemini yerle bir etmiştir. Yeni bir resimsel dil, yeni bir görme biçimi, dünyayı temsil etmenin yeni bir yöntemi olarak Cumhuriyet dönemine damgasını vuran kübizm, dijital sanatın da temelini oluşturur. (Antmen, 2008: 45)

1945 yılında Türkiye Cumhuriyeti’nin parlamenter sisteminde çok partili döneme geçilmesi ülkeye özgürlükçü demokrasi anlayışı getirmiş ve bunun sonucunda ülkenin sanat yaşamı, batıdaki sanatsal akım ve yenilikleri günü gününe izleyen ve çok yönlü eğilimlere açık bir boyuta dönüşmüştür. Bu dönemde, Türkiye’de sanat hızla soyut akımların içine girmiştir (Tansuğ, 2011: 215). 1950’li yıllarda, Türk sanatçılarda kendine güven duygusu daha belirginleşmeye başlamış ve sanatçılar kişisel eğilimlerine göre farklı yönler araştırma çabasına girmişlerdir. Türkiye’nin, dünyayla iletişiminin güçlenmesinin sonuçlarından biri olarak, sanatçıların yurtdışında özel sergi açma girişimleri ve Paris, Sao Paolo, Venedik gibi bianellere katılmaları, bu dönemde sanat ortamında etkili olan önemli gelişmelerdir. (Tansuğ, 2011: 257)

1960’lı yıllar, 27 Mayıs 1960’da demokrasinin kesintiye uğradığı askeri müdahaleyle başlamaktadır. Bu müdahale, toplumun düşünce yapısının ve sanat anlayışının değişmesinde etkili olur. Bu yıllarda sanatçılar, toplumsal olaylara duyarlılık göstermişler ve daha gerçekçi bir sanat anlayışı sergilemişlerdir. Sanatçıların bu gerçekçi sanat anlayışı, figuratif sanatta yansımalarını bulur. Figüratif sanatın yanı sıra, soyut sanat çalışmaları da devam etmektedir. 1928 yılından beri, Türkiye Sanat ortamının başat kurumu olan İDGSA’da kabul gören anlayışın dışında üretim yapan

sanatçı sayısında artış gözlemlenmektedir. O dönemde yurtdışından dönen Neşet Günel, Adnan Çoker gibi sanatçıların Akademi'ye yenilik getirme çabaları gözlemlenir. Yine bu dönemde, 1968 kuşağı sanatçıların, özgürlükçü, totaliter olana başkaldıran tavırları, eleştirel yapıtlarda ifade bulmuştur. (Tansuğ, 2011: 258)

5.1.4. 1970'lerde Türkiye'de Sanatsal Ortam

1970'lerdeki sanat ortamını daha iyi anlayabilmek için, o günlerde gerçekleşen siyasi ve ekonomik gelişmelere kısaca yer vermek gerekir. Her dönemde olduğu gibi, toplumu çevreleyen siyasi ve ekonomik ortam, bu dönemde de sanatı derinden etkilemiştir.

12 Mart 1971'de ikinci bir askeri darbe ile sarsılan Türkiye, bunu takiben zor bir sürece girmiştir. 27 Mayıs 1960'da gerçekleştirilen askeri müdahalenin, ekonomiye getirmesi beklenen olumlu sonuçlar, beklendiği şekilde gerçekleşmemiş ve dış borçların ödenmesinde zorluklarla karşılaşmıştır. Bunun yanı sıra, 1960'ların getirdiği özgürlükçü tavırlar, öğrenci ve işçi eylemlerinde artışa ve sağcı- solcu çatışmalarına dönüştüğünden, 12 Mart Muhtırası'nın yayınlanması zorunluluğu doğmuştur. 1977 seçimlerinde hiçbir partinin çoğunluğu sağlayamaması ve sürekli bir koalisyon hükümetinin varlığı, anarşi olaylarını daha da tetikleyen bir ortam yaratmıştır. (Duben ve Yıldız, 2008: 42)

Ülkenin içinde bulunduğu bu olumsuz ortamdan etkilenen sanatçılar, ekonomik sıkıntıların yanı sıra, siyasal bağlamda da sıkıntılı bir dönemle karşı karşıyadırlar. Dönemin sanatçıların çalışmalarını sergileyebilecekleri ve toplumla iletişim kurabilecekleri mekanlar sınırlıdır. Bunun yanı sıra, sanatçılar Batı'ya açılma zorunluluğu ile kültürel değerlere sahip çıkma duygusu arasında sıkışıp kalmışlardır. (Hasgüler, 2013: 56)

Tüm bu olumsuz koşullara rağmen 1970'li yıllarda, sanat ortamına hareketlilik kazandıran bazı gelişmeler de gözlemlenir. 1960'ların sonlarında, yurtdışına gönderilme programlarıyla eğitim için yurtdışına giden sanatçıların bir bölümü 1970'li yılların ikinci yarısında geri dönerek, İDGB ve Gazi Eğitim Enstitüsü'nde görev alırlar ve o yıllarda yurt dışında yapılmakta olan uygulamaları öğrencilerine iletme olanağı bulurlar. Ayrıca, sermayedeki artışa bağlı olarak sanat dergilerinin ve galerilerin sayılarında artış gözlemlenir. Sanat pazarının oluşmaya başladığı ve Akademi'nin belirleyici olduğu bu

dönemde, alternatif sergileme alanları ve sergiler düzenleyen alternatif kurumlar görülmeye başlanır. Türkiye sanat ortamına önemli katkıları bulunan İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 1973 yılından itibaren İstanbul Festivali kapsamında, ulusal ve uluslararası sergiler düzenlemeye başlar. 1970’li yıllarda, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi tarafından planlanan, ilki 1977 yılında gerçekleşen, “İstanbul Sanat Bayramı, Yeni Eğilimler Sergileri” disiplinlerarası çalışmalara olanak veren ve sanatın yaygınlaştırılmasını amaçlayan önemli bir etkinliktir. (Hasgüler, 2013: 57)

5.2. Türkiye’de Dijital Dönem: 80’ler ve Sonrası

1980’li yıllar, Türkiye’nin Tanzimat Dönemi’nde başlayıp, Cumhuriyet Dönemi’nde kurumsallaşan “modernleşme” sürecinin dönüm noktası olarak kabul edilebilir. 12 Eylül 1980’de, yirmi yıl içinde üçüncü kez askeri müdahaleye maruz kalan Türkiye’de, modernleşmenin çelişkileri derinlemesine gözlemlenmektedir. Kûratör ve eleştirmen Levent Çalıkoğlu bu çelişkileri şöyle sıralar:

“... Bir yanda düşünceleri özgürce ifade etme isteği, diğer yanda iktidarın bu özgürlük talebini kontrol altında tutma isteği; bir yanda aşırı bolluk ve şatafat, diğer yanda tüketim fazlalığının oluşturduğu sınıflararası uçurum; bir yanda küresel olma isteği, diğer yanda bu isteği engelleyen iç ve dış politikalar; bir yanda sanatın kültürü oluşturan en önemli damar olduğunu vurgulayan devlet söylemi, diğer yandan da sanata karşı devletin umursamazlığı. Tüm bunlar, 1980 sonrası yaratılan sanat çalışmalarında birçok yapıtın anlam katmanlarında gözlemlenir” (Çalıkoğlu, 2005: 10)

Çalıkoğlu’nun sözlerinden de anlaşılacağı gibi, askeri darbe ile başlayan 80’li yılların ortalarına gelindiğinde, liberalleşme politikaları zorunlu olarak gündeme gelmiş, “küreselleşme” sonucu ortaya çıkan uluslararası kapitalizmin taleplerini yerine getirmek için, *24 Ocak Kararları* olarak bilinen bir *yapısal uyum* programı oluşturulması zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Bu kararlar, Türkiye ihracata yönelik bir sanayi modeline geçmiş ve dünya serbest piyasasına adımını atmıştır. (Hasgüler, 2013: 81)

1980’lerde Türkiye’de yaşanan bu siyasal, ekonomik ve kültürel değişimlere ek olarak gelişen iletişim ağları etkisiyle, dünya ile iletişimin kolaylaşması ve bunun oluşturduğu birikimler, sanatçıya kendini ifade edebilmesi için yeni yollar bulması zorunluluğunu getirmiştir. (Hasgüler, 2013: 81)

Tüm bunların yanı sıra 1980’ler, Türkiye’nin dijital çağa girdiği yıllar olarak gözlemlenir. Çalışmanın ilk bölümünde de yer verildiği gibi, 1984’te Apple’ın geliştirdiği yeni sistemle yayılmaya başlayan “*masaüstü yayıncılık*”, bilgisayarın sadece iş için kullanılan bir malzeme olmaktan çıkıp, yaşamımızın tüm alanlarını kapsamasına öncülük eder. Bu bağlamda, Türkiye’de 1960’lı yıllardan itibaren Devlet kurumlarında kullanılmaya başlanan bilgisayar, 1980’li yıllarda bilgisayarların küçülmesi ile ofislerde kullanılmaya başlanmış ve farklı sektörlere yönelik yazılımlar geliştirilmeye başlanmıştır. (Hasgüler, 2013: 82)

Sanatçılar bağlamında ele alındığında, 1980’lerden itibaren sanat ortamının ikiye bölünmüşlüğü gözlemlenmektedir: bir tarafta geleneksel tarzda çalışmalar yapan sanatçılar, diğer tarafta ise farklı, yeni malzeme ve teknikleri kullanan, sanatta nesneyi kullanmaya başlayan, kavramsal ve dışavurumcu bir yol izleyen az sayıda sanatçı. (Hasgüler, 2013: 83)

Ayrıca, 1980’de gerçekleşen askeri müdahalenin getirdiği zorunlu liberalleşme ile birlikte, üniversite modeli YÖK’le dönüşüme uğramıştır. Bu bağlamda, üniversite statüsüne alınan Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (DGSA), özerkliğini yitirerek sanat eğitiminden geri çekilir. Bunun sonucu olarak, sanatın herhangi bir sanat eğitimi veren kurumun dışında gelişimi gözlemlenir. Sanatçılar, kendi imkanlarıyla açtıkları sergilerle ve biraraya gelerek kurdukları sivil insiyatiflerle düşüncelerini dışa vurma ve verili düzeni eleştirme olanakları elde etmeye çalışırlar. (Çalikoğlu, 2005: 135)

80’li yıllar, çağdaş sanatın gelişimini etkileyen ve bugün pek çok sanatçının düşünce yapısını ve üretim biçimini belirleyen önemli sergilere tanık olur. 1980’de İstanbul Resim ve Heykel Müzesi Yönetimi ve Müze Derneği’nin ortak girişimleriyle başlatılan *Günümüz Sanatçıları İstanbul Sergileri*, 1984’de 12. İstanbul Festivali kapsamında yer alan *Öncü Türk Sanatı’ndan Bir Kesit* sergileri ve 1989- 1992 yılları arasında sanatçı insiyatifi olarak gelişen A-B-C-D sergileri, yenilikçi eğilimleri topluma tanıtmaya amacı gütmeleri ve daha sonra gerçekleşecek olan *İstanbul Bienalleri’ne* öncülük etmeleri açısından önem taşımaktadırlar. (Hasgüler, 2013: 98)

1987 yılında ilki gerçekleştirilen ve o tarihten günümüze her iki yılda bir *İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı* tarafından düzenlenen bienaller, Türkiye’de yeni bir sanat yaklaşımı oluşturulmasına olanak sağlamıştır. 2015 yılında on dördüncüsü

düzenlenecek olan *İstanbul Bienalleri*, Türkiye’de faaliyet gösteren sanatçıların uluslararası dolaşıma girmelerine imkan sağlamalarının yanı sıra, sanatın malzemesi ve içeriğinin değişime uğramasını gerektiren bir ortam oluşturmuştur. Çalıkoğlu’nun ifadesiyle:

“...Alternatif mekanlar içerisinde mekanı içine alan kavramsal düzenlemelere girilir; hazır yapım nesnelerle üç boyutun olanakları sınanır; izleyiciyi düşünmeye sevk edecek bildiriler sunulur, etkileşimsel hale dönüşen yeni diyalog biçimlerine ve oyuncu gösterilere başvurulur” (Çalıkoğlu, 2008: 10)

Bu bağlamda bienaller, Türkiye’de etkileşimsel dijital sanat işlerinin oluşturulmasını tetikleyen sanatsal bir ortam olarak değerlendirilebilir.

1990’lı yıllar, tüm dünyayı etkileyen iki radikal değişime sahne olur: Berlin Duvarı’nın ve Sovyet Rejimi’nin yıkılışı. Hızla gelişen iletişim teknolojilerinin ve küreselleşmenin etkisiyle mekanın, sınırların ve söylemlerin de yıkıldığı bir dönemde tek bir sanatsal üslup yetersiz kalır ve sanatçılar farklı arayışlar içine girerler. Postmodern görüşün sonucu, sanatın seçkinci, kendi içine kapalı, özel kodlar içeren dili, izleyici ile kolay iletişim kurabilir bir yapıya evrilir. Sanat yapıtı, dünya ile sürekli iletişim halindeki izleyici karşısında ortak bir dil oluşturma ihtiyacı hisseder. 90’ların sanatı, geleneği inkar etmek yerine birçok geleneğin birleşmesini öngörür. (Çalıkoğlu, 2008: 11)

1987’de ilki gerçekleştirilen İstanbul Bienalleri, 90’lı yıllarda da Türkiye sanat ortamını etkileyen etkinlikler olarak varlıklarını sürdürürler. Çalıkoğlu, 90’larda bienallerin Türkiye’ye kazandırdığı en önemli kavramın küratör olgusu olduğunu dile getirir. Türkiye’de küratörlük olgusu, İstanbul Bienalleri ile sanat piyasasında yerini almış ve bağımsız küratörlerin uygulamaları ile yaygınlaşmıştır. (Çalıkoğlu, 2008: 223) Sözlük anlamı, müze, galeri, arşiv veya kütüphane koleksiyonunun yöneticisi olan küratör kelimesi, çağdaş sanat bağlamında sergi düzenleyicisi anlamında kullanılır. (Wikipedia) Bağımsız küratörler, kendi özel yöntemleriyle sergiler oluşturmaları için galeri ve müzelerce davet edilirler. 1995 Bienali’nden başlayarak, bu amaçla Türkiye’ye yabancı küratörler davet edilmişlerdir. Rene Block, Rosa Martinez, Paolo Colombo, Dan Cameron, Charles Esche gibi yabancı küratörlerin Türkiye’de bulundukları sürecin kısıtlı oluşu, bu kısıtlı sürede Türkiye gerçekliğini tam olarak algılamalarının mümkün

olmadığı, ve Türkiye’ye batının sahip olduğu Türkiye imajıyla yaklaştıkları bir takım tartışmaları gündeme getirmiştir (Hasgüler, 2013: 131). Tüm bu tartışmalara rağmen, küratörlük olgusu, günümüz kültür endüstrisinin vazgeçilmez unsurlarından birini oluşturmaktadır.

1990’lı yılların kültür endüstrisine kazandırdığı diğer bir olgu da, sponsorluk uygulamalarıdır. Sponsorluk uygulamaları bir bakıma şirketleri kültür ve sanat alanında etkin duruma getirerek kültürü özelleştirir. Şirketler, sanatı kendilerine bir imaj yaratmak için reklam ve halka ilişkiler aracı olarak kullanmaktadırlar. Türkiye’de ilk sponsorluk uygulamaları, 1980’lerde görülmeye başlansa da, ancak 1990’ların sonlarına doğru yaygınlaşmıştır. (Hasgüler, 2013: 194)

Türkiye’de sponsorluk uygulamalarında özel sermaye etkin olmakla birlikte, kamu kurumları da bu alanda bazı girişimlerde bulunmaktadır. Özel sektör alanında, kültür ve sanata en fazla destek sağlayan şirket ve kurumlar Eczacıbaşı, Koç, Sabancı ve Doğuş grupları olarak sıralanabilir. Bu şirketler arasında Türkiye’de sponsorluk uygulamalarının öncüsü olarak nitelendirebileceğimiz Eczacıbaşı, İstanbul Kültür Sanat Vakfı (IKSV)’nin kurucu üyesi, İstanbul Modern Sanat Müzesi’nin kuruculuğu gibi çağdaş sanata büyük katkılar sağlayan işler gerçekleştirmiştir. Ayrıca, sponsorluk olgusunun Türkiye’de yaygınlaşmasına yönelik bir yaklaşım sergilemiştir. Daha sonraları, Akbank, Garanti Bankası gibi finans kurumları ve Borusan, Siemens gibi büyük şirketler, sergiler açarak, festivaller düzenleyerek, bünyelerinde sanatçılara yer vererek (Borusan Filarmoni, Akbank Oda Orkestrası, vb.) ve çeşitli sanat etkinliklerini destekleyerek, Türkiye’de çağdaş sanat ortamının gelişmesine katkıda bulunmuşlardır.(Hasgüler, 2013: 148)

Özel sektörün yanı sıra, kamu kurumları tarafından desteklenen bir takım sanatsal girişimler de mevcuttur. Bu girişimlerin en önemlisi, terk edilmiş eski sanayi binalarının onararak kültür- sanat merkezi haline dönüştürülmesidir. Buna örnek olarak, Eczacıbaşı ve devletin işbirliğiyle Karaköy’deki 4 no’lu Gümrük Antreposu’nun *İstanbul Modern Sanat Müzesi*’ne dönüştürülmesi verilebilir. Diğer bir örnek ise, 8 Eylül 2007’de Silahtarağa Enerji Santrali’nin İstanbul Bilgi Üniversitesi bünyesinde, *Santral İstanbul* adıyla açılmasıdır (Hasgüler, 2013: 149). Türkiye’de modern sanat etkinliklerinin oluşturulabilmesi ve sergilenmesine önemli katkıları olan bu kuruluşlar,

özel sektör ve devlet işbirliği ile gerçekleştirildiklerinden kamu sponsorluğuna örnek oluştururlar.

Bienaller, Türkiye gerçekliğini ve Türkiye sanat ortamını çok iyi yansıtmamakla birlikte, Türkiye’de çağdaş sanat üreten sanatçıların kendilerini ifade edebilmeleri için ortam oluşturmuşlardır. Ancak, Haşim Nur Gürol’un da belirtmiş olduğu gibi, çağdaş sanat müzesi bulunmayan Türkiye’de, iki yılda bir çağdaş sanata açılan bu pencere yetersiz kalmaktadır. Çağdaş sanat kurumlarının ve sürekli sergileme alanlarının olmaması, Türkiye’de çağdaş sanatın gelişimini yavaşlatmaktadır. Bunun en önemli nedeni de, 1980’lerden günümüze üretilmiş olan çağdaş sanat uygulamalarını, sürekli olarak bir mekanda gözlemlene olanağının bulunmaması ve genç nesil sanatçıların, eğitimlerini alırken bu uygulamaları inceleme şanslarının olmamasıdır. (Haşim Nur Gürol’dan aktaran Çalıkoğlu, 2008: 170)

Hüsamettin Koçan, 90’lı yılların Türkiye sanat ortamına kazandırdığı en önemli sivil kuruluşun, *Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği* olduğunu ifade eder. Bu dönemde ulusal sorunlarını ve dünya ile ilişkilerini tek başlarına çözemeyeceklerini fark eden sanatçıların sorunlarını çözümlmek ve dönemdeki siyasi eğilimin getirdiği sansür baskısına karşı koyabilmek amacıyla, UNESCO bünyesinde kurulan *Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği*, tüm sanat kuruluşlarını tek bir çatı altında toplamayı hedefler (Çalıkoğlu,2008: 140). Bu dernek tarafından gerçekleştirilen, *Genç Etkinlik Sergilerinde* farklı disiplinlerin birarada yer alabileceği, genç kuşak sanatçıların geleneksel kalıpların ve sanat pazarının dışında, yenilikçi ve deneysel çalışmalarını özgürce ortaya koyabilecekleri alternatif bir sanat platformu hedeflemiştir. (Hasgüler, 2013: 141) Koçan’ın sözleriyle:

“*Genç Etkinlik; sinemacıları, yazarları, edebiyatçıları, tiyatrocuları, gösteri alanındaki tüm sanatçıları, müzisyenleri, felsefe ve sosyoloji alanından düşünürleri içine alan farklı disiplinlerin biraraya gelmesine olanak sağlayan bir süreci başlatıyordu ve sanatçıların seslerini duyurmalarına olanak sağlıyordu*”. (Koçan’dan aktaran Çalıkoğlu,2008: 142)

60’lar, 70’ler ve 80’lerde gerçekleşen darbelerle, sürekli olarak bastırılmış gençlik, hiçbir sansürden geçmeksizin, estetik kaygısı taşımayan, belirli kuramlara ve

öğretilere uyma zorunluluğu hissetmeden, kendini ortaya koymak istemekteydi. *Genç Etkinlikle* başlayan bu dönüşüm, Türkiye’de sanatın çağı yakalama sürecine işaret eder.

5.2.1. Türkiye’de Dijital Sanat

Çalışmanın ikinci bölümünde, 1980’lerden itibaren elektronik medyayı kullanan sanat işlerinin, “Yeni Medya Sanatı” adı altında sınıflandırıldığına ve 1990’larda “Yeni Medya Sanatı’nın “Dijital Sanat” kavramıyla eş anlamlı olarak kullanılmaya başlandığına yer verilmişti. Bu bölümde ayrıca, “dijital sanat” teriminin yalnızca kod, yazılım ya da veri ile ifade edilen maddesiz sanat işlerini içermediğine, aynı zamanda dijital medyayı üretimlerinin bir parçası olarak kullanan enstalasyonları ve edimsel sanat işlerini de içerdiğine işaret edilmişti. Bu çalışmada, dijital sanat Türkiye bağlamında ele alınırken öncelikle Türkiye’de bu konudaki gelişmelere ve dijital sanatla uğraşan sanatçılara genel bir çerçevede yer verilecek, daha sonra çalışmanın ana konusunu oluşturan, dijital teknolojilerin oluşumsal özelliklerinin sanatın temelini oluşturduğu, “*Etkileşimsel Dijital Sanat*” üzerine çalışmalarını yaygınlaştıran sanatçılar ve gerçekleştirdikleri sanat işleri üzerinde derinlemesine durulacaktır.

Türkiye dışında örneklerine 1980’lerden itibaren rastladığımız dijital sanat çalışmalarının örneklerinin Türkiye’de yaygınlaşmasına 1990’ların ikinci yarısından sonra tanık olunur. Buna zemin hazırlayan etkenler arasında, internetin Türkiye’ye girmesi, akademide “*Görsel İletişim Tasarımı*” bölümünün açılması, İstanbul Bienalleri’nin sanatçılara dünyayı takip etme olanağı sunması ve bu bienallerde, sayıları çok olmamakla birlikte, sergilenen yeni medya işleri sayılabilir. (Ertan, 2015)

5.2.2. Türkiye’den İlk Dijital Örnekler

Fotoğraf sanatçısı ve yazar Gültekin Çizgen, *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü* adlı yapıtında, Türkiye’de sanat çevresini ilk kez dijital sanatla tanıştıran sanatçının Özcan Onur olduğunu öne sürer. Özcan Onur, 1960’lı yıllarda Güzel Sanatlar Akademisi’nden mezun olduktan sonra, resim ve heykel çalışmalarının yanı sıra dijital ortama da ilgi duyarak, Paris’te bilgisayar ortamında ilk grafik programları geliştiren ekiple çalışma olanağı bulmuştur. (Çizgen, 2007: 68) Özcan Onur, ürettiği dijital görüntülerin ekrandan fotoğraflarını çekerek 1986 yılında Paris ve İstanbul’da açtığı, *Elektropentür* isimli sergisinde izleyiciye sunmuştur. Dijital sanat alanında ilklerden, diğer bir isim ise 1984 yılından beri sanatsal ve eğitsel çalışmaları yapan Hamdi Telli’dir. Telli,

çalışmalarında bilgisayar grafiklerinden ve fotoğraflardan yararlanmıştır. (Sağlamtimur, 2010: 215) 1973- 1986 yılları arasında gerçekleştirdiği video enstalasyonları ve performansları ile uluslararası bilinirliğe sahip olan Nil Yalter, 1985’den itibaren bilgisayarlarla dijital ortamda çalışmaktadır. Paris’te yaşamını sürdüren Nil Yalter’in çalışmalarının neredeyse tümü yurtdışında oluşturulmuş ve sergilenmiştir. Yalter’in Avrupa’daki Türk işçilerini konu alan *Terra Nomade* (1997) ve modern Türk şiirinin bir ontolojisini sunan *Virtual Poetry* (1999) adlı çalışmaları, dijital ortamda oluşturulmuş, cd-rom uygulamalarıdır. (Popper, 2007: 179)

Küratör ve Akademisyen Ekmel Ertan, Aksanat’ta yaptığı *Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye’de Yeni Medya Sanatı* adlı konuşmasında, Türkiye’de yeni medya işlerinin de gösterildiği ilk serginin, *Somut Öngörüler* başlıklı sergi olduğunu öne sürer. 1995 yılında, 4.İstanbul Bienali kapsamında, Kadıköy’deki Anarat Hıgutyen Okulu’nda gerçekleştirilen bu serginin küratörlüğünü Beral Madra ve onun daveti üzerine, serginin bir alt bölümünün küratörlüğünü Fatih Aydoğdu üstlenir. Bu sergide Aydoğdu, ilk defa 1993’de *Ars Electronica*’da sergilenmiş olan *A Brief Geneology of Artificial Life* isimli, bugünkü 3 boyutlu (3D) yazıcıların öncülü olan stereo litografi tekniğiyle bilgisayar aracılığıyla üretilmiş 3 boyutlu modeller ve animasyonlardan oluşan işini sergiler. (Ertan, 2015) Fatih Aydoğdu, aynı zamanda Türkiye’de bir yeni medya farkındalığı yaratmak amacıyla, 1998 yılında *HAT* (Hybrid Arrested Translation) adıyla, sadece bir kez yayınlanabilen medya sanatı ve teorisi dergisinin editor ve yaratıcısıdır.

Türkiye’de yeni medya sanatının etkinliğini arttırmak için yapılan diğer bir girişim de *Web Bienali*’dir. *Web Bienali*, İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi tarafından 2003 yılında bütünüyle Uluslararası Elektronik Ağ (www) üzerine kurgulanmış ve tamamen ağ üzerine oturtulmuş, uluslararası bir çağdaş sanat sergisidir. Bu girişimin kurucusu, kavramsal sanatçı Genco Gülan *Web Bienali*’ni şöyle tanımlar:

“*Web Bienali* açık bir sergidir. Her durumda herkese açıktır. Küratör yok, seçici kurul yok. Hiç kimseye ayrımcılık yapmamaya özen gösteriyoruz. Gereğinden fazla soru sormuyoruz. Eğitim, cinsiyet, milliyet, ırk bizi ilgilendirmiyor. Biz sanatla ilgileniyoruz, sanatçının kimliğiyle değil”. (Gülan, 2005)

Gülan’ın sözlerinden de anlaşılacağı gibi, sergi yer aldığı internet ortamına özgü yapıtları ve disiplinlerarası modeli ile, diğer sergileme modellerinden farklılık gösterir.

Kurulduğu 2003 yılında, dünyada da ilk ve tek olan web bienali, elektronik ağ ortamında sanat üretiminin gelişimine bir itici güç oluşturmanın yanı sıra, bağımsız bir iletişim ve bilgi paylaşım platformu sunmaktadır. (Gölan, 2005)

5.2.3. Türkiye’de Dijital Sanatın Oluşum ve Gelişim Sürecine Katkıda Bulunan Kuruluşlar, Festivaller, Sergiler

Türkiye’de dijital sanatın yaygınlaşma öyküsünün 1990’ların ikinci yarısından itibaren başladığı düşünülürse, yaklaşık yirmi senelik geçmişe sahip olan bir sanat biçiminin, içinde filizlendiği kültür tarafından kabul görebilmesi, bu konuyla ilgili çalışmalar yapan kuruluşlar, festivaller, bu çalışmaların izleyiciyle buluştuğu sergiler ve sivil sanatçı inisiyatifleri aracılığıyla gerçekleşir. Bu alanda önemli katkıları olan oluşumlar arasında, *Nomad*, *Techne Dijital Performans platform* ve *Beden İşlemsel Sanatlar Derneği* (BİS) sayılabilir.

2002 yılında, bağımsız bir oluşum olarak kurulan ve 2006 yılında kendilerini dernek olarak kaydettiren *NOMAD*’in amacı, farklı disiplinlerin perspektiflerinden bakarak, dijital sanatlarda yeni kalıplar araştırmak ve üretmektir. Başak Şenova, Emre Ertan ve Erhan Muratoğlu tarafından oluşturulan *NOMAD*, 2003 yılında Türkiye’nin ilk ses sanatı (sound art) festivalini “*cntr_alt_del*” adıyla düzenlemiş ve bu etkinliği 2005 ve 2007-2008’de tekrarlamıştır. *NOMAD*, geliştirdiği yerel ağla, birçok proje gerçekleştirmiştir. (Ertan, 2014)

2004 yılında, *NOMAD* tarafından gerçekleştirilen *NOMAD TV network* projesi, Türkiye’de yaşayan, dijital sanat alanında üretim yapan sanatçıların, onların kaynaklarının, ortamlarının, üretimlerinin ve yerel dijital kültürün bir haritasını oluşturmayı amaçlamaktaydı. Bu ağ sayesinde, yalnızca sanatçıların değil, bu konuya destek veren oluşumların da üretimleri birbirleri için görünür kılındı. Başak Şenova, bu projeye dijital kültür için yerel bir ağ kurulmasının yanı sıra, bilgi, uzmanlık ve üretim modelleri bağlamında, uluslararası bağlantılar sağlandığını belirtir. Şenova, ayrıca *NOMAD*’in son yıllarda daha çok arşivleme ve yayınlara ağırlık verdiğini ve kurulan sosyal ağlar ve gerçekleştirilen projelerin sürekliliğini ve kalıcılığını sağlamak için arşivleme çalışmalarının büyük önem kazandığını dile getirir. (Şenova, 2013:3)

Ekmel Ertan ve Aylin Kalem tarafından, 2006 yılında düzenlenen *Techne* dijital Performans Platformu, küçük bir sergi, seminerler, iki dans performansı ve yeni medya ile ilgili workshopların sunulduğu, bir hafta boyunca süren bir festivaldir. *Techne*'de görev alan bir grup, bu alanda ilk ve tek sivil toplum kuruluşu konumunda olan, *Beden İşlemsel Sanatlar Derneği'ni (BIS)* faaliyete geçirdiler. Ekmel Ertan, Özlem Alkış ve Nafiz Akşehirlioğlu tarafından kurulan *BIS*, aynı yıl *Amber Sanat ve Teknoloji Festivali*'ni gerçekleştirdi. 2007 yılından bu yana, her yıl Kasım ayının ikinci haftasında düzenlenen *Amber Festivali*, İstanbul'daki sanat- teknoloji ve yeni medya alanına uluslararası görünürlük sağlamak, Türkiye'de dijital sanatın yaygınlaşmasına katkıda bulunmak ve birçok yeni girişime itici güç oluşturmak adına katkılarda bulundu. Kurucuları, *Amber Festivalin* amaçlarını şöyle ifade ederler:

“...Yeni teknolojilerden yararlanan yeni sanatsal ifade biçimleri konusunda araştırma ve üretim yapmak; sanat ve teknoloji alanında çalışan genç Türk sanatçılara görünürlük sağlamak; uluslararası alandaki sanat eserlerini Türk sanat severlere ve sanatçılara tanıtmak; aktif ve yaratıcı kullanımı özendirerek, genç nesillerin teknoloji algısını geliştirmek; sanat ve teknoloji alanındaki önemli konuları kamunun dikkatine sunmak; İstanbul'da yeni bir uluslararası sanat ve teknoloji ağı oluşturmak”. (Ertan, 2015)

Ekmel Ertan, *Amber Festivalin* başlangıcından bu yana, amaçlarına büyük ölçüde ulaştığını, İstanbul'da uluslararası bir sanat ve teknoloji platformu yarattığını, her yıl ele aldığı farklı temalarla, yerel ve evrensel sorunlara değindiğini, yerel sanatçıların işlerine yer vermeye özen gösterdiğini, Türk sanatçıların eserlerinin, yurt dışında sergilenmelerine olanak sağladığını dile getirir. (Ertan, 2015)

2012 yılında, *Amber Platform*'un “*Today's Art Festival*” işbirliği ile, Hollanda'da gerçekleştirdiği *Müşterekler Zamanı: Türkiye'den Yeni Medya Sanatı Sergisi*, Candaş Şişman, Osman Koç, Mehmet Erkök, Sertaç Öztürk, Ali Miharbi, Ebru Kurbak, Bager Akbay, Fatih Aydoğdu, Onur Sönmez, Özgün Kılıç, Sedef Aydoğan, Özlem Alkış, Ahmet Sertaç Öztürk, Selin Özçelik ve Nagehan Kuralı'nın işlerinin sergilendiği, devlet tarafından desteklenerek yurtdışında sergilenen ilk yeni medya sergisidir. (Ertan,2015)

Son yıllarda, müzeler ve galeriler de yeni medya ve dijital sanata ilgi göstermektedirler. *Santral İstanbul, Borusan Contemporary, İstanbul Modern* yeni medya sergilerine yer veren kuruluşlar arasında yer alırlar. Bunların dışında *PG Sanat Galerisi, Amerikan Hastanesi Galerisi (Operation Room), Plato Sanat, KASA Galerisi, Pilot Galerisi ve Pilevneli Project* yeni medya alanında gelecek vaad eden sanatçıların çalışmalarını sergileyen galeriler arasında yer alırlar. (Çaşkurlu, 2014: 53) Bunların yanı sıra, 2011 yılında açılan *Açık Ekran Yeni Medya Sanat Galerisi* Türkiye’de ilk yeni medya sanat galerisi olma özelliğini taşır.

5.2.4. Türkiye’de Modern Sanatın Gelişimine Katkıda Bulunan Sanatçı İnsiyatifleri

Sanatçı insiyatifleri, var olan sanat piyasasının işleyişinin karşısında konumlanan, sanatta disiplinlerarası bir yaklaşım benimseyen, bireyin veya toplumun gündemine ait kavramları (yerleştirme, video sanatı, dijital sanat, fotoğraf, performans sanatları gibi) deneysel sanat çalışmaları üzerinden yapan bağımsız sanatçı oluşumlarıdır. (Sırma, 2010: 6)

Batı dünyasında 1960’lardan beri varlıklarını sürdürmekte olan sanatçı insiyatiflerinin Türkiye sanat ortamında ortaya çıkışı 1990’ların sonlarında gözlemlenir. Levent Çalıkoglu’na göre, bu insiyatiflerin oluşumunu hazırlayan etmenler arasında, 1950 sonrası devletin kültür ve sanat işlerinden elini çekmesi, üç askeri darbenin ardından, görsel sanatların toplumla olan bağıyı yitirmesi, 1980 sonrası sanatın kapital ve popüler kültür ile tanışması ve 1990’ların başlarından itibaren kendi sınırlarını, yeniden kurmaya çalışması sıralanabilir. (Çalıkoglu, 2008:9)

Yukarıda vermiş olunan tanımdan da anlaşılabilceği gibi, sanatçı insiyatifleri, sanat piyasasındaki yaygın uygulamanın tersine, kar amacı gütmeyen kuruluşlardır ve ele aldıkları konular genellikle günlük hayatın sorunları, tüketim alışkanlıkları, iletişimsizlik, sosyal adalet olgusu gibi ülkenin gündemine ait konulardır. Ayrıca çeşitli disiplinlerden ve çağdaş sanatın kullandığı araçlardan yararlanarak deneysel çalışmalar sergilerler.

Günümüzde Türkiye’de ve yurtdışında faaliyetlerini sürdüren birbirinden farklı sanat insiyatifleri incelendiğinde, bugünün gerçekliği karşısında kendini

konumlandırma, toplumsalla olan ilişkileri ve sanatı anlayış biçimleri açısından ortak özelliklere sahip oldukları görülür. Bu özellikler şöyle sıralanabilir:

- Sivil örgütlenmelerdir. Birincil amaçları kar değildir.
- Başkalarının gerçeklikleri ve deneyimleri ile ilişki içerisindedirler. Kendileriyle benzer çalışan diğer sanatçı inisiyatifleriyle birlikte projeler gerçekleştirilebilir.
- Kamunun bireyi dönüştürdüğü gibi bireyin de kamuyu dönüştürebileceğinin farkındadırlar ve bu ilişkiye karşı bir farkındalık hali olarak ortaya çıkarlar.
- Ortak çalışma kültürü ve etiğinin geliştirilmesini amaçlarlar. Bu bağlamda sanat atölyeden çıkarak farklı mekanlara taşınır.
- Sanatın deneyim yönüne vurgu yapan iletişimsel biçimler oluştururlar. Sanatçı ve izleyen yer değiştirir. Sanat yapıtının yerini deneyim ve süreç alır.
- Diller ve disiplinlerarası bir merkezde yer alırlar. Metin, ses, eylem gibi temel ifade biçimlerinin yanı sıra, her türlü görsel ve yazılı mecranın içiçe geçerek oluşturduğu disiplinlerarası bir çeşitlilik sergilerler. (Çalıkoğlu, 2008: 12)

Bu özellikleri doğrultusunda, sanatçı inisiyatifleri Türkiye’de güncel sanatın gelişmesini sağlayan öncü kuruluşlar olarak nitelenebilirler. Bu kuruluşlardan *Hafriyat*, *Oda Projesi*, *Apartman Projesi*, *Karşı Sanat Çalışmaları*, *Mental Klinik*, *K2 Sanat Merkezi*, *NOMAD* gibi inisiyatifler sanatçıların çalışmalarını devam ettirebilecekleri, toplumsal, deneysel ve farklı üretimlerini gösterebilecekleri alternatif mekanlar ve oluşumlar olarak örgütlenmişlerdir. Örneğin, 1990’ların ortasında kurulan *Hafriyat* tarafından 2000 yılında gerçekleştirilen “*Hain Geceler*” adlı sergi, Asmalımescit’te eski bir binanın içinde yer alması bağlamında Türkiye’de bir ilktir. 1997 yılında kurulan *Oda Projesi*, Galata’daki mekanında projesine bölge halkını ve komşularını dahil edebildiği etkinlikler düzenlemiştir. Selda Asal tarafından 1999 yılında Beyoğlu, Tünel’de kurulan *Apartman Projesi* ise ses düzenlemelerinin, performansların yapıldığı, videoların gösterildiği diğer bir sanatçı inisiyatifidir. (Hasgüler, 2013: 163)

5.2.5. Türkiye’de Dijital Sanatın Gelişimine Katkıda Bulunan Üniversiteler

Türkiye’de dijital sanatın gelişimi, Görsel İletişim Tasarımı bölümlerinin üniversitelerde açılmasıyla paralellik göstermektedir. İlk Görsel İletişim Tasarımı bölümü 1997 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi’nde kuruldu. 2001 yılında ilk

mezunlarını veren bölüm, *Track Sergileri*'ni düzenlemeye başlayarak bu alana ilgiyi çekmekte etkili oldu. Daha sonra, Yıldız Teknik Üniversitesi bu alanda lisans programını açmanın yanı sıra ilk yüksek lisans ve doktora programlarını da yürürlüğe koydu. Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, hızla devlet üniversitelerinde açılarak gittikçe çoğaldı ve günümüzde Türkiye'de bulunan 181 üniversitenin çoğunda, özellikle İstanbul, Ankara, İzmir gibi büyük şehirlerdeki üniversitelerin bünyesinde görsel iletişim tasarımı bölümü mevcut duruma geldi. Bu bölümlerden bir kısmı iletişim fakültelerinde yer alırken, bir kısmı da sanat ve tasarım fakültelerinde ya da güzel sanatlar fakültelerinde konumlandırılırlar. 2003 yılında, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi bünyesinde açılan, Tasarımda Bilgi Teknolojileri adlı program, dijital teknolojileri kullanmaya yönelik olsa da, Görsel İletişim Tasarımı'ndan farklılık gösterir. Daha sonra açılan Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar bölümü, farklı bir isme sahip olduğu halde içerik ve hedefleri bakımından incelendiğinde görsel iletişim programlarıyla paralellik göstermektedir. (Ertan, 2015)

Türkiye'de ilk İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde açılan ve gittikçe diğer özel ve devlet üniversitelerinde de yaygınlaşan Görsel İletişim Tasarımı bölümleri, gerek akademik içerikleri, gerekse bu işlerle uğraşanların ortak bir platform oluşturma imkanı bakımından, dijital sanatla uğraşan kişilerin sayısının artmasına katkıda bulunur. Bu bölümler, ortak bir platformda buluşarak okul bünyesinde yaptıkları sergiler dışında, bu sanatın yayılmasına katkıda bulunacak farklı oluşumlar da gerçekleştirmektedirler. Örneğin Sanatçı, küratör, akademisyen ve Amber Festival'in kurucusu Ekmel Ertan, yaptığımız görüşmede Amber Festival'i ilk hayata geçirmelerindeki önemli faktörlerden birinin de İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde akademisyen olmasının ve öğrencilerinde gördüğü o potansiyeli kullanma ve çıkan genç sanatçıların bilinirliğini arttırmak isteği olduğunu dile getirir:

“Ben o dönemlerde Bilgi Üniversitesi'nde öğretiyordum ve giderek böyle bir zemin oluşmaya başlamıştı zaten... Hem öğrencilerin ilgisi sanata kayıyordu hem sanat ve tasarımın benzer metodolojileri yüzünden çok iç içe geçiyordu... Dolayısıyla da böyle bir sanat alanı görünür olmaya başladı... Dünyada yapılan birçok şey de 90'lardan sonra internet zaten bütün gençlerin, hepimizin hayatında bir farkındalık yarattığı için ve her şeyi izleyebildiğimiz için de o alan bir şekilde açılmaya başladı ama bunu kavrayabilecek bağımsız bir yapı yoktu... hep üniversitelerin içinde birşeyler

oluyordu, üniversiteler zaten kapalı yapılardı ve birbirlerinden kopuklardı. Üniversitelerden mezun olduktan sonra bir bağlantın da kalmıyordu... Dolayısıyla bütün bunların dışında, üniversitelerin dışında, bağımsız, yeni bir alan, ortak bir “platform” yaratılabilir mi diye Amber Festivalini yapmak istedik... Etrafımızda bu heyecanı yaşayan insanlar vardı ve niye bir araya gelip birşeyler yapmayalım diye düşündüm... Bir potansiyel vardı, genç sanatçılar ortaya çıkmaya başlamıştı, hem onların görünürlüğünü arttırmak, hem de bu platformda yurtdışından gelen sanatçılarla işbirliği zeminini yaratmak için başladık bu festival.” (Ertan, kişisel görüşme, 2015)

5.3. Türkiye’de Etkileşimsel Sanat ve Örnek Olay İncelemeleri

Dünyanın en eski ve en büyük medya sanatı festivali olan ve her yıl Avusturya’nın Linz kentinde gerçekleştirilen *Ars Electronica* Festivali’nin 1990 yılında uluslararası yarışma kategorilerine “etkileşimsel sanatı” eklemeleriyle yaygınlaşan bu sanat biçimi, Türkiye’de 15 yıl gecikmeli olarak gözlemlenmiştir. 1985’ lerde Andres Treske, 1990’larda Nil Yalter tarafından doğrusal olmayan, hikaye anlatımını değiştiren, narasyona dayalı etkileşimsel videolar yapılmış olsa da, bugün anladığımız şekliyle etkileşimsel sanat işleri Türkiye’de 2005 yılından itibaren görülmeye başlanılır (Ertan, kişisel görüşme, 2015). Bu bağlamda, etkileşimsel sanat, Türkiye’de on yıllık bir geçmişe sahip olan, ancak içinde yaşadığımız “dokunmatik” çağın doğasına paralel olarak, hızla gelişen bir sanat biçimidir. Ozan Türkkan kendilerini takip eden yeni neslin, sanatın sadece Rönesans’tan beri gelen, bakarak takip edilen bir şey olmadığını öğrenmelerine gerek kalmayacağını, çünkü içine doğdukları ortamın doğası gereği, çevreyle sürekli etkileşimde bulunduklarını belirterek, bu konudaki görüşlerini şöyle dile getirir:

“İlk dokunmatik ekranlarda çalışmaya başladığımda üç kuşak vardı gözlemlediğim. Bizim üzerimizdeki kuşak dokunmuyor. Onlar sadece bakmaya, geçmeye hatta müze kavramından dolayı. “SAKIN DOKUNMA!”ya alışıklar. Bizim kuşak biliyor ama biz de sonradan öğrendik. Çocuklar, hemen gidip dokunuyorlar”.

Türkkan’ın sözlerinde ifade ettiği gibi, etkileşim, içinde bulunduğumuz bilgi çağının gerçekliği ve etkileşimsel sanat da bu gerçekliği yansıtmaktadır.

Sanatçı Osman Koç, Türkiye’de etkileşimsel sanatın henüz yolun çok başında olduğunu ve bu alanda sergilerin yeni yeni açılmaya başladığını belirtir. Osman Koç,

çoğu etkileşimsel iş üreten sanatçı gibi, kendisinin de galerilerde sergi açmak yerine festivallerde yer alarak ilerlediğini dile getirir ve galeri- koleksiyoner- sanatçı döngüsünün, etkileşimsel sanat alanında yeni oluşmaya başladığını iddia eder. Koç’a göre, yeni medya işlerinin galerilerde sergilenmesi, bir takım güçlüklerin yanı sıra para konusunu da gündeme getirir ve sanatçı üzerinde işin satılıp satılmayacağı ile ilgili bir baskı oluşturur. (Koç, kişisel görüşme, 2015)

Türkiye’de etkileşimsel sanatla uğraşan sınırlı sayıda sanatçı mevcuttur ve yalnızca on yıllık bir geçmişe sahip bir sanatın öncülerini ve yaratıcılarını, şu anda var olan kuşak oluşturur. Osman Koç’un sözleriyle, “*hayatta olmayan yeni medya sanatçısı yoktur Türkiye’de*” (Koç, kişisel görüşme, 2015). Günümüzde, Türkiye’de etkileşimsel sanat işleri yapan sanatçılar arasında, Burak Arıkan, Selçuk Artut, Osman Koç, Candaş Şişman, Büşra Tunç, Ozan Türkkkan, Ebru Kurbak, Bager Akbay, Ali Miharbi gibi isimleri sayabiliriz.

Çalışmanın bu bölümünde ilk olarak, Türkiye’de etkileşimsel sanatın öncülerinden ve bu alanda ilk kişisel sergisini açan sanatçı olan, Selçuk Artut’un *A/B* ve *Verisel Gerçeklik* isimli sergilerinde yer alan etkileşimsel işleri ele alınarak, çalışmanın önceki bölümünde yer alan kuramsal çerçevede incelenecektir. İkinci olarak, 2015 Ocak ayında gerçekleştirilen, farklı yeni medya sanatçılarının yer aldığı ve sergilenen işlerin çoğunun etkileşimsel olduğu *Dalgalar* sergisi derinlemesine incelenecek, sergide yer alan sanatçılarla yapılan yüz yüze görüşmeler, sergiyle ilgili kişisel gözlemler ve bu konudaki yayınlardan elde edilen bilgiler, yine kuramsal temellere dayandırılarak tartışılacak ve bu bağlamda Türkiye’de etkileşimsel sanatın durumuna ışık tutulacaktır.

5.3.1. A/B Sergisi- Selçuk Artut

Selçuk Artut’un 11 Şubat- 20 Mart 2010 tarihleri arasında, *Amerikan Hastanesi Sanat Galerisi*, “*Operation Room*”da gerçekleştirdiği, bilgi çağı etkilenişlerini yansıttığı *A/B* sergisi, tümünü yeni medya işlerinin oluşturması ve etkileşimsel işlere de yer veren ilk kişisel sergi olması bağlamında önem taşır. *A/B* Sergisi, Artut’un anlatım ve algılama arasındaki bağıntıyı inceleyen, bilgi çağının ürünü olan 7 projesine yer verir. Sanatçının, “*son zamanlarda ürettiğim tüm sanatsal işlerimde, hep bölünmeler ve parçalanmalar hissediyorum. Tanecikleriyle algılamaya, sistemselliği bütünüyle görmeye çalışıyorum. Bu sergide hep bölünmüşlük göreceksiniz, kareler, birimler, sayılar, parçalar ve parçacıklar. Bilgi çağı algımı değiştiriyor. Paketler ile iletişim*

kaçınılmaz, ölçülebilirlik her anımızı sorguluyor” sözleriyle yorumladığı sergi, bilgi çağı ile değişen algı ve anlatım kavramlarını sorgular. (Amerikan Hastanesi, 2010)

Artut’un A/B Sergisi’nde yer alan “*Dilsiz/Languageless*”, “*al sana metin ver bana görüntü/ swap text for image*”, “*sıradışı bir kadının sıradan bir günü/ an ordinary day of an extraordinary woman*”, “*farkını anlayamazsın/ you’ can’t tell the difference*”, “*basamaklar/ substairs*”, “*kaçık radyo*” adlı projeleri arasında yer alan “*dilsiz*” ve “*al sana metin ver bana görüntü*”, etkileşimsel özelliklerinden dolayı, çalışmanın konusuyla ilişkili olduklarından, derinlemesine ele alınacaktır.

Halen Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Programı’nda, Ses, Etkileşimsel Sanat ve Tasarımı, Teknoloji, Kültür ve Sanat Felsefesi üzerine dersler vermekte olan Selçuk Artut, Lisans derecesini Koç Üniversitesi Matematik Bölümü’nde, yüksek lisansını Middlesex Üniversitesi İşitsel Sanatlar Bölümü’nde ve doktorasını İsviçre’de bulunan European Graduate School Media Communications Bölümü’nde “Medya İletişim Felsefesi” üzerine tamamlamıştır. Yaşamını İstanbul’da sürdüren Artut’un sanatsal etkinlikleri işitsel sanatlar, performans sanatları ve etkileşim sanatı gibi alanlarda yoğunlaşır. Katıldığı sergi ve performanslar arasında, New Museum (NY- USA, 2009) *Al Sana Metin Ver Bana Görüntü* (Temps d’images Festival İstanbul, 2009), Newspaperbox (File Media Arts Festival, Sao Paolo, Brezilya, 2009) Knot Theory- Dance Performance (Tunus, 2009), 10. İstanbul Bienali (2007), Bares do Porto (Portekiz, 2006), Yeni Elektronik Müzik (İstanbul, 2006) ve Aldwych London Transport (Londra, 2004) sayılabilir. Artut, kişisel sanat etkinliklerinin yanı sıra, “Replikas” isimli grupta, profesyonel müzik hayatına devam etmektedir. Katıldığı sergilerin ve iki kişisel sergisinin (A/B ve Verisel Gerçeklik) dışında, Artut’un, “*Data Reality*” ve “*Teknoloji İnsan Birlikteliği*” başlıklı iki kitabı mevcuttur. (Artut, 2010: 120)

Artut, sanatın bir söylemi olması gerektiğini ve bu söylemin altında temel insan düşünce yapısını ortaya çıkaran, varlığını açıklayan felsefi sorgulamaların olması gerektiğini savunur. Artut’a göre günümüzde bilim, felsefi sorgulamaları ve etik tartışmaları bir kenara itmekte ve bu durum bilimin elini uzattığı sanat için de tehlike yaratmaktadır. Günümüzde “yeni” olarak övgü gören işlerin ancak zamanın acımasız filtresinden sıyrıldıklarında eser olarak varlıklarını sürdürebileceklerini dile getiren

Artut, bilgi tüketiminin karşı gelineyemen hızı sebebiyle, zamanın filtresinin henüz kalıcı olanı eylemediğini iddia eder. (Artut, kişisel görüşme, 2015)

Artut'un *A/B* ve *Data Reality* adlı sergilerinden ele alınan etkileşimsel işler incelendiğinde, bu işlerin her birinin, insanın düşünce yapısını ve varlığını sorgulayan felsefi bir söyleme sahip oldukları gözlemlenir. Bir başka deyişle, bu çalışmalar insanları düşündüren, bir takım olguları sorgulamalarına yönlendiren iletiler içermektedirler.

5.3.1.1. Dilsiz/ Languageless

2009 yılında Selçuk Artut tarafından gerçekleştirilen ve 2010 yılında sanatçının *A/B* sergisinde izleyiciye sunulan, *Dilsiz/Languageless* adlı kamera- etkileşimli yerleştirme projesi, katılımcının kendi iletişim yetisine ayna tutan bir sanat işidir. Artut, bu projesinde “*Hiç bir şey anlamamaktan da birşey anlaşılabilir mi?*” düşüncesini sorgular. (Artut, kişisel görüşme, 2015)

Bu etkileşimsel çalışmada Artut, aslında herkes tarafından bilinen “*Kurbağa Prens*” hikayesini Türkçe bilmeyen altı kişiye üç dakika boyunca Türkçe olarak okutur. Katılımcılara hikayenin ne olduğunu söylemeyen Artut, yalnızca büyük bir ihtimalle bildiklerini varsaydığı bir hikaye olduğunu belirtir. Okumayı bitirdikten sonra, birşey anlamalarını beklemeden onlara ne anladıklarını sorup, bunu hepsine ortak bir dil olan İngilizce olarak anlatmaları istenir. Daha sonra, her iki kayıt da üç dakikalık bir süreye yayılır, ya da sıkıştırılır ve Türkçe okumayla İngilizce yorum üstüste eşleştirilir. Üst üste getirilen ses kayıtları, son olarak okuyucunun portresiyle eşleştirilerek ekranda sergilenir. (bk. EK 1, s.288-289)

İzleyici, harekete duyarlı yazılımla kontrol edilen kamera içeren bilgisayarın görüş alanına girdiğinde, kayıt edilmiş hikayeyi dinler. Bu bağlamda izleyici, hangi görüntünün karşısında durursa onun hikayesini dinler. Artut, izleyiciye sunduğu izleme seçenekleri açısından işini “doğrusal olmayan” (non linear) olarak tanımlar ve yarattığı algıyı da, “çoklu- kanal” (multi channel) olarak tasvir eder. (Artut, kişisel görüşme, 2015)

İzleyici, önünde bulunduğu ekranda görüntüsü bulunan anlatıcının, bir taraftan bozuk bir Türkçe’yle hiç birşey anlamadan okumaya çalıştığı hikaye ile eş zamanlı olarak hikayeden ne anladıklarını, diğer bir deyişle kendi hikayelerini duyar. Böylece

bir hikayeden hiçbirşey anlamayan altı kişinin altı değişik hikayesini duymuş olur. Ancak, üstüste eşleştirilebilmek için kalınlaşmış ya da incelmış Türkçe ve İngilizce sesler dinleyici için anlaşılır değildir. Arada sırada bir kelime, bir bölüm yakalanabilirse de, her hikayenin kendine özgü bir tonu, yapısı ve akışı olması, onu diğerlerinden farklı ve kişiye özgü hale getirir. (Artut, 2010: 17) Erişilen sonuç “dilsizlik” olsa da, güçlü bir şekilde iletişimseldir; seslerin yoğun dokusu, sezgisel ve imgesel bir seviyeye iletilmelerine neden olur.

Bu yerleştirmenin kurulumu, izleyicinin hangi hikayeyi dinleyeceğine karar vermesine olanak sağlar ve izleyiciyi katılımcıya dönüştürür ki, bu da etkileşimsel sanatın en önemli ayırt edici özelliklerinden biridir. Anlaşılması güç seslerden bir anlam çıkarmaya çalışan izleyici, sürekli olarak dikkatini bir noktada toplamak zorundadır. Bu düşünme süreci anlaşılabilir sözcükleri seçmek, tek bir hikayede ya da hikayeler arasında ve parçaları birleştirerek kendi hikayesini oluşturmak adına, yoğun yaratıcı ve bilişsel aktiviteleri zorunlu kılar. (Artut, 2010: 17)

Artut’un *Dilsiz/ Languageless* projesi, Umberto Eco’nun “Açık Yapıt” kavramında öne sürdüğü düşünceleri yansıtır. Daha önce de belirtildiği gibi, Eco’ya göre, tüm sanat işleri esas olarak sınırsız sayıda yorumlamaya açıktır ve her yorumlama, kişisel zevke, bakış açısına ve algılama türüne bağlı olarak işe yeni bir hayatiyet kazandırır. *Dilsiz/ Languageless* projesinde de her izleyici, farklı anlatıcıların hikayelerini tam olarak anlamadıkları halde, parçalar arasında kurdukları bağlantı doğrultusunda, kendi hikayelerini kendi yorumları oluşturur ve Eco’nun sözleriyle, bu farklı algılamalar ve yorumlamalar, işe estetik değer katar.

Selçuk Artut’un *Dilsiz/ Languageless* adlı etkileşimsel yerleştirmesi, Vehbi Koç Vakfı tarafından satın alınmıştır ve bu da Türkiye’de yeni medya sanatının durumu adına önemli bir gelişmedir.

5.3.1.2. *Al Sana Metin Ver Bana Görüntü/ Swap Text For Image*

2005 yılında gerçekleştirilen, konsepti ve uygulaması Selçuk Artut’a ait olan, *Al Sana Metin Ver Bana Görüntü* isimli çok katılımlı deneysel kısa film projesi, metin ve görüntü arasındaki ilişkiyi sorgular (Artut, 2014:19). Artut’un bu projesi, ilk olarak 9 Haziran 2009’da, gösteri sanatları ve imge arasındaki ilişkiye odaklanan, ve İstanbul’da gerçekleşen Temps D’Images Festivali kapsamında seyirciyle buluşur. Artut bu

projeyle, insafsızca imaj bombardımanına uğrayan günümüz kuşağının, metin içeriğinden ne derece uzaklaştığının irdelendiğini belirterek, bu konudaki düşüncelerini şöyle ifade eder:

“Bu çağın yaşadığı fenomen, görüntü bağımlılığı. Bu, bilgi çağının ortaya attığı zorunluluk gibi adeta. Yazılı metin okumak vakit istiyor. Google’a birşey yazıyorsun, karşına çıkanı okuyup geçiyorsun. Bunları ne benimsiyorsun, ne de bir tarafa çekiyorsun. Görseller bu noktaya geldi dünyada”. (Artut’tan aktaran Oğuz, 2009)

Artut’un bu sözleri, filozof, tarihçi ve sosyolog Jack Ellul’un imajların her yanımızı kuşatmasıyla sözün değerini yitirdiği görüşüyle paralellik gösterir. Ellul, *Sözün Düşüşü* adlı yapıtında, günümüzde bilginin imajlarla dile getirildiğini, sözlü açıklamaların dinleyiciyi yordüğünü şu sözleriyle ifade eder:

“Eğer bir kişi, birşeyi öğretmek isterse veya günümüzde bilinen birşeyi yapmak isterse, onu kayıtsız şartsız resmetmelidir: bir resim, bir diyagram, bir replüduksiyonla ifade etmelidir... Kelimeler artık insanların dikkatlerini veya ilgilerini çekmiyor. Bugün bilgi, imajlarla dile getiriliyor.” (Ellul, 2004: 175)

Bu bağlamda, Selçuk Artut, *Al Sana Metin Ver Bana Görüntü* adlı projesinde, imajlarla kuşatılmış bir dönemde dilin, sözün önemini yitirmesini sorgularken, bir yandan da teknolojiyi eleştirir. (Artut, kişisel görüşme, 2015)

Proje kapsamında yazar Mustafa Uyurkulak tarafından kaleme alınan ve yaklaşık otuz cümleden oluşan bir hikayenin hergün bir cümlesi proje için tasarlanan internet sitesinden site ziyaretçilerine sunulur ve sunulan cümle ile ilgili içeriği yansıtan bir görseli internet sitesine yüklemeri istenir (Artut, 2014: 19). Her gün hikayenin bir cümlesi Radikal Gazetesi’nde ve www.alsanametinverbanagörüntü.com adlı sitede yayınlanır ve katılımcılar bu cümleyle ilgili ne hissediyorsa, onun fotoğrafını yollarlar. 27 gün içinde 500 gönüllü kişinin katılımıyla, 2000 adet imaj toplanır ve bu imgeler derlenerek, metin içeriği ile beraber zaman çizgisine oturtulur ve imge serisi şeklinde bir filme dönüştürülür. (Artut, kişisel görüşme, 2015) (bk. EK 1, s.290)

Artut, bu projenin, kelime- imge sorgulaması ile toplumun algısı üzerine de bir gözlemi ortaya çıkarmış olduğunu belirtir ve şöyle ifade eder:

“ G nderilen imgeler incelendiğinde, belirgin olarak katılımcıların bir kısmının c mle i inden se tikleri bir kelimeyi arama motorlarında aratarak, kar ılarına  ıkan g rsel i erikten ilgi  ekici olan bir tanesini siteye y kledikleri anla ıldı.  rneğın, metnin ilk c mlesi “ K r olasım var mesai saati bitmeden  nce, k r bakasım, dikiyorum g zlerimi g ne e...” Bir kısmı, “google” arama motorunda “k r” kelimesine basınca, kar ılarına  ıkan ilk imajlardan se ip g ndermi ler, ama bir grup ise, bu c mle i in ger ekten hissettiklerini fotoğraflayıp, o imajları g ndermi ”. (Artut, ki isel g r   me, 2015) (bk. EK 1, s.291-292)

Artut’a g re, katılımcıların bu davranı ları, kelimeleri imgeler ile ifade etme konusunda ne kadar teknoloji bağımlısı olduğumuzun g stergesidir. Teknolojinin olası kıldığı arama motorlarının yazılımları, bizim zihnimizi dı layarak, bir bakıma yaratıcılığımızı kendi sistemleri ile  ekillendirmektedirler (Artut, 2010: 20).

Sel uk Artut, *Al Sana Metin Ver Bana G r nt * adlı  alı masının yer aldığı, A/B sergisini konu alan aynı isimli kitabında, sanat projesini olu turmak  zere yola  ıktıklarındaki ama larını  u s zlerle dile getirir:

“ Bir film  ekmek istiyoruz biz, bu filmde arzu eden herkes oynasın istiyoruz. Yaptığımız sanat  retiminin bir tane sahibi olmasın, bir s r  hissedarı olsun. Filmimizin bir karesi benim, bir karesi onun olsun”. (Artut, 2010: 36)

Artut, bu s zleriyle projeyi Martin Heidegger’in *Sanat Eserinin K keni* adlı kitabında dile getirdiğı, “g n m zde sanat nesnesi, salt onu  reten sanat ının  r n  olarak kabul edilmez. Sanatsal  retim, ger ekliğın yorumlanması veya yansıtılması olarak algılanmamalı, toplumun ortak anlayı ının yansımaları olarak algılanmalıdır” d  ncesine dayandırır. Diğ r bir deyi le, Artut’un bu projesi, kolektif bir  retim projesidir ve sonu ta ortaya  ıkan film, imgeler g ndererek katılan 500 ki inin yaratmı  olduğı bir eserdir. Filmin sonunda, oynayanların listesinde 500 ki inin ismine yer verilir. Bu  ekilde kelime  zerine insanların g rsel anlayı larını algılamanın yanı sıra, toplu bir bilinci de algılamak m mk n olur. (Artut, ki isel g r   me, 2015)

Artut’un bu projesi, eserin yaratımında internet mecrasını kullanır ve 500 ki inin katılımı sonucu ger ekle tiğinden, etkile imsel, telematik bir  alı ma niteliğı ta ır. Bu bağılamda, Roy Ascott’un 1983’te ger ekle tirdiğı *La plissure du Text* adlı  alı masıyla paralellik g sterir. Daha  nce de belirtildiğı gibi Ascott, bu  alı masıyla Roland

Barthes'in yazar ve metin kavramları ışığında, geleneksel sanatsal iletişim modelini ve yazar kavramını geliştirir. Artut'un bu işi, 500 kişinin ağ aracılığıyla katılımıyla gerçekleştiğinden “*dağılmış yazarlık*” özelliği taşır. Hazırlanan videonun sonunda, nasıl bir filmin sonunda oyuncuların ismi geçiyorsa, burada da katılan 500 kişinin ismi geçmiştir.

5.3.2. Verisel gerçeklik /Data Reality

Selçuk Artut'un *Verisel Gerçeklik* isimli kişisel sergisi, 14 Mart- 3 Mayıs 2014 tarihleri arasında Mısır Apartmanı'ndaki Galeri Zilberman'da gerçekleştirilen ve etkileşimsel yerleştirme, ses, sanal gerçeklik gibi unsurları bir araya getiren bir sergidir. Artut, sergisinde birçok farklı mecrayı ve bilgi üretim biçimini biraraya getirir ve izleyiciyi bazen işin içine dahil ederek, bazen de yansıyan görüntüsüyle yüzleştirerek, sanatsal deneyimleri zenginleştirir. (Artut, 2014b)

Artut, kendi geliştirmiş olduğu *verisel gerçeklik* kavramını şöyle tanımlar:

“Günümüzde gerçeklik kavramını ikincil ağızdan duyuyoruz, gerçekliği algılamak bir süzgeçten geçiyor ve bize o süzgeçten sonrası ulaşıyor... Televizyon, internet gibi bir takım mecralar üzerinden aldığımız veriler üzerinden yaşıyoruz. Bunların doğruluğu ya da üstünün kapalı bir şekilde sunulmuş olması hep bir şüphe kaynağı... Bu ikincil ağızdan duyduğumuz gerçekliği, verisel gerçeklik olarak tanımlıyorum”. (Artut, yüzyüze görüşme, 2015)

Diğer bir deyişle, *verisel gerçeklik*, iletişim araçlarının süzgecinden geçerek bize dolaylı olarak tanımlanan gerçekliktir.

Verisel Gerçeklik sergisinde yer alan, *Gördüğün Gördüğün Değil, Analog Pikseller* ve *Sis* isimli çalışmalar arasında *Sis* etkileşimli video yerleştirme özelliği taşır ve bu çalışmanın konusu olan etkileşimsel sanata örnek oluşturduğundan burada detaylı olarak ele alınacaktır.

5.3.2.1. Sis/ Fog

Selçuk Artut'un 2013 yılında gerçekleştirdiği ve ilk olarak Galeri Zilberman'da yer alan *Data Reality* adındaki kişisel sergisinde izleyiciye sunduğu *Sis*, etkileşimli video yerleştirmedir. Türkiye'de gerçekleştirilen etkileşimsel sanat işlerine bir örnek

teşkil etmesinin yanı sıra *Sis*, sergilenmesinden sonra satılması ve halen izleyicilere sunulmasıyla da önem taşır.

Bilsar tarafından satın alınan ve Şişhane’de bulunan Bilsar binasının girişine yerleştirilen *Sis*, Türkiye’de yeni medya sanat işlerinin sürekli sergilenme olanağı bulamadığı bir ortamda, bu olanağa erişmiş olan, bir Türk sanatçıya ait öncü sayılabilecek etkileşimsel dijital sanat işidir.

Sis/ Fog, karşısındaki izleyicilerin gerçek zamanlı görüntülerini yakalayarak, iki boyutlu görüntüyü üç boyutlu sis bulutunun içine yansıtır. *Sis/Fog*, Artut’un ürettiği artırılmış gerçeklik yazılımını kullanarak, seyircinin hareketleriyle birlikte bulunduğu mekanı bozup yeniden yaratmasına olanak sağlar (artfullliving, 2015). İzleyici video karşısına geçtiğinde ekranda bulunan iki boyutlu görüntü, kişinin hareketiyle oluşturduğu tireşime göre, jeodezik bir formata bürünür. Artut, karşısındaki kişiyi veriye dönüştürüp, gerçekleri görmesi için de sis verdiğini ifade eder. İzleyicinin mekana dair gerçeklik algısını, hareketlerinin ekranda karşılaştığı sisli, bozulmuş görüntüsüyle ve eşzamanlı ses yerleştirmesiyle birlikte sarsar. İnsanlar bilgiye farklı mecralardan ulaşır, bilginin üstünün kapalı olması, kişinin herşeye şüpheli yaklaşmasına sebep olur. Artut’un bu işi aslında politik bir sorgulama olarak da görülebilir. *Fog/ Sis*, kullanıcıyı teknoloji, gözetlenme ve gerçeklik üzerine düşünmeye iter. (Artut, kişisel görüşme, 2015) (bk. EK 1, s.293)

Artut, bu işini Dubai’de *ISEA 2014*’te ve 2015 Mart ayında eseri yeniden düzenleyerek, New York, Moving Image’da sergilemiştir.

5.3.3. Dalgalar/ Waves

Bilim, sanat ve teknolojinin kesişmesinden yola çıkan, *Dalgalar* adlı resimsiz sergi, 15 Ocak- 28 Şubat 2015 tarihleri arasında Çukurcuma’da yer alan Blok Art Space’te izleyiciyle buluştu. Sadece yeni medya işlerinden oluşan bu sergide Alp Çoksoyluer, Alper Derinboğaz, Refik Anadol, Büşra Tunç, Ayşegül Süter, Candaş Şişman, Deniz Kader, Erdal İnci, Korhan Erel, Osman Koç ve Ozan Türkkan’ın yeni medya sanatının üretim yollarını kullanarak oluşturdukları işler sergilendi. Bu serginin en önemli özelliklerinden biri de yer alan eserlerin büyük bir bölümünün izleyiciyi kullanıcıya dönüştürmesi: eserleri yalnız görmekle kalmayıp, dokunup, değiştirip, hatta oluşum sürecine katılabilir olmasıdır. (Göymen, 2015) (bk. EK 1, s.294)

Serginin k rat r  Ebru Yetiřkin, *Dalgalar* sergisinin,  eřitli dalga bi imlerinin yarattıėı etkileřimlerle g ncel toplumsal d n ř m n nasıl ger ekleřtiėini tartiřmaya a tıėını dile getirir. Yetiřkin’e g re, fizikte bir kavram olan “dalgalar”, tıpkı medya gibi iletme, aktarma ve nakletme iřlevlerine sahiptirler. Diėer bir deyiřle, medya ara larının bilgiyi ya da veriyi bir yerden bařka bir yere tařıdıėı gibi, dalgalar da enerjiyi bir noktadan bařka bir noktaya tařır. Yetiřkin, yaptığımız k       bir hareketin, tıpkı dalga gibi, bir etkileřim silsilesine neden olabileceėini ve bu y zden g ndelik yařamımızda yaptığımız hareketler,  rettiğimiz d ř nceler ve duygu akıřlarını tařıma, nakletme, aktarma iřlevi g rebileceėimizi belirterek ř yle devam eder:

“Dalgalar, s ylemimiz niyetimiz ve eleřtirimiz ne olursa olsun, řeylerin yayılmasına, yeniden  retilmesine, aktarılmasına, muhafaza edilmesine ve d n řmesine nasıl aracılık ettiėimize ve bu vesileyle nasıl (yeni) medya haline geldiėimize dikkat  ekiyor” (Yetiřkin, Yeni Medya  alıřmaları Kongresi, 2015)

Yetiřkin’e g re dalga, doėadaki d n ř m  saėlayan en temel formlardan bir tanesidir ve insanların her biri farklı dalga boyuna sahiptir. *Dalgalar* sergisi de, bu farklı dalga formlarının nasıl toplumsal d n ř mler yarattıėını, nasıl mutasyonlara neden olduėunu inceleyen bir sergidir ve sergide yer alan sanat ılar ses dalgaları, beyin dalgaları, elektromanyetik dalgalar gibi farklı dalga formlarını iřlerinde kullanmaktadırlar. (Yetiřkin, Yeni Medya  alıřmaları Kongresi, 2015)

Dalgalar sergisini sıra dıřı kılan diėer bir  zelliėi de, serginin bir inřaat alanında ger ekleřmesidir. K rat r Ebru Yetiřkin, sergiyi inřaat alanında ger ekleřtirmesinin en  nemli nedeninin, mekanı kullanarak algısal ve performatif zamanı geniřletebilmek olduėunu dile getirir. (bk. EK 1, s.294)

Yetiřkin’e g re, s rekli kořturma halinde olduėumuz g nl k yařamın i inde, algının oluřma ve konsantrasyon s reci  ok kısalımıř durumdadır:

“Boř, karanlık, tekinsiz, y zeyin engebeli olduėu bir mekanda, bastıėına dikkat ederek, bedenle ve zihninle bařka t rl  bir iliřki kurmak durumunda kalıyorsun ve bu da daha fazla odaklanabilmemize yardımcı oluyor”.(Yetiřkin, Yeni Medya  alıřmaları Kongresi, 2015)

Sergi mekanı olarak inşaat alanının seçilmesinin diğer bir nedeni de, yapım aşamasında olan bir yeri kullanarak yeni medyanın süreçsellik ve işlemsellik özelliklerini vurgulamaktır. Yetişkin'in sözleriyle:

“Süreç içinde farklı işlemlerle çalışan bir makine gibi düşünün mekanı ve mekandaki işlerle kurulan deneysel ilişkiyi. Zaten kocaman bir inşaat içinde yaşıyor gibiyiz bugün İstanbul'da. İnşaat sektörü etrafındaki ticari ve siyasi ağlar, bugün Türkiye'yi etkin bir şekilde dönüştürüyor. O halde geçici de olsa neden bir inşaat etrafında başka bir ağ oluşturmayı denemiyelim?” (Yetişkin'den aktaran Göymen, 2015)

Yetişkin'in sözlerinden de anlaşılacağı gibi, serginin bir inşaat alanında gerçekleştirilmesi, İstanbul'da “kentsel dönüşüm” adı altında süregelen dönüşümlere eleştirel bir yaklaşımdır bir bakıma. Serginin diğer bir önemli yanı ise bir galerinin desteğiyle ilk defa yeni medya alanında çalışan Türk Sanatçıların eserlerinden yapılan karma bir sergi olmasıdır. Sanatçı, Küratör ve Akademisyen Ekmel Ertan Dalgalar Sergisi'yle ilgili görüşlerini şöyle ifade eder:

“Dalgalar Sergisi, bir galerinin desteğiyle yapılan ilk karma sergi gibi... Bugüne kadar sanatçıların kişisel sergileri oldu... Selçuk Artut'un oldu, Ali Miharbi'nin, Candaş Şişman'ın oldu. Ama karma bir sergi olarak ilk galeride gerçekleşen yeni medya sergisi sayılabilir”. (Ertan, kişisel görüşme, 2015)

Dalgalar sergisinde yer alan sanatçıların aldığı eğitimleri inceleyen Selçuk Artut, sanatçılardan %50'sinin sanat diplomasına sahip olduğunu, %16'sının ilgili bir disiplinden, %34'ünün ise farklı disiplinden geldiğini açıklar ve şöyle devam eder:

“Mimarlık eğitimi alan var, ses mühendisliği (Alp Soyluer),animasyon, mekatronik (Osman Koç), resim (Erdal İnci), multimedya (Ozan Türkkkan)...karmaşık bir yapısı var. (Artut, 2015)

Artut'a göre, bu tablonun ortaya çıkmasındaki en önemli etken, bilgi çağının içinde bulunuyor olmamızdır. Bilgi devriminin sonucu olarak bilginin demokratikleşmesiyle, günümüzde kişisel tercihlere göre bilgiye ulaşılabilmekte ve kişiyi belirli bir alanda bilgili kılan otorite ortadan kalkmaktadır.

Dalgalar sergisinin diğerk bir özelliğı de bu sergide işleri olan sanatçılarının bilimdeki bazı teorileri de kullanıyor olmaları ve aynı zamanda bir araştırma sürecinin sonuçlarını yansıtmalarıdır. Örneğinin, Ozan Türkkan'ın işi, solucan deliklerinden ve yer çekimi teorisinden temellenir, Alper Derinboğaz ve Refik Anadol, işlerinde “Minkowski Mekanı” denilen, matematik- fizik kuramını, Ayşegül Süter ise kozmologların yerçekimi dalgasından yola çıkarak geliştirdikleri çoklu evren teorisini kullanırlar. (Göymen, 2015)

Dalgalar sergisinde yer alan ve yakından izleme ve inceleme fırsatı bulunan sanat işleri Refik Anadol ve Alper Derinboğaz tarafından gerçekleştirilen bir mekansal simulasyon olan *Pasaj*, Ayşe Gül Süter'e ait ışık enstalasyonu *Aurora*, Büşra Tunç'un etkileşimsel ışık enstalasyonu *Re-connect*, Deniz Kader'e ait kinetik enstalasyon *Re-fluct*, Erdal İnci tarafından gerçekleştirilmiş olan animasyon- video *Tökezleyenler*, yine Erdal İnci'ye ait, etkileşimsel, görsel, işitsel enstrüman ve performans *Formaphone*, Korhan Erel'in dijital baskı ve video çalışması *Bulgular*, Osman Koç'un etkileşimsel video enstalasyonu *Hipermevcudiyet* ve Ozan Türkkan'ın etkileşimsel video enstalasyonu *Well/Kuyu* olarak sıralanabilir. Bu çalışmanın ana konusunu “dijital sanatlarda etkileşim” oluşturduğundan, bu bölümde sergide yer alan etkileşimsel eserler detaylı bir şekilde ele alınarak, incelenecektir.

5.3.3.1. Hipermevcudiyet

Konsepti Osman Koç ve Fethi Can Tüzel'e, yazılım ve donanımı Osman Koç'a ait olan etkileşimsel video yerleştirmesi *Hipermevcudiyet*, sinema izleme alışkanlıklarını temel alarak kullanıcılara “insiyatıfsız” ya da “bilinçdışı” etkileşim yöntemi üzerinden öznel bir sinema tecrübesi yaşatır. Teorisi ilk defa, 2012 yılında İstanbul'da düzenlenen ISEA'da sunulan enstalasyon, ilk kez, 2012 Şubat ayında Salt Beyoğlu Forum'da gerçekleşen *!F Istanbul Film Festivali* kapsamında izleyiciye sunulmuştur. “Dalgalar” sergisinde yer alan *Hipermevcudiyet*, sağladığı “bilinçdışı” etkileşim aracılığıyla katılımcıların sıradışı bir deneyim yaşamalarına olanak sağlar.

Sabancı Üniversitesi'nde 2008 yılında Elektronik Mühendisliği Lisansını ve 2010 yılında Mekatronik üzerine yüksek lisansını tamamlayan Osman Koç, kendisini yeni medya sanatçısı olarak nitelemek yerine “maker” ya da “etkileşim tasarımcısı” olarak tanımlar. Özellikle ses etkileşimli görseller ve biyosensör bazlı fiziksel etkileşim üzerinde çalışmakta olan Koç, 2011'den beri kendi atölyesini yönetmekte olup, 2014

yılında, Bager Akbay, Zeynep Nail, Selin Özçelik ve Nagehan Kuralı ile birlikte *İskele47* adlı “maker” atölyesini (makerspace) kurmuştur. (Koç, kişisel görüşme, 2015) Koç’un ve *İskele47*’nin öncülüğünü yaptığı Türkiye’deki *maker hareketi*, *Dalgalar* sergisinin oluşum sürecinde büyük destek sağlamıştır. (Yetişkin, 2015)

Dalgalar sergisinde yer alan *Hipermevcudiyet* isimli çalışmasında etkileşim ortamı olarak beyin dalgalarını kullanan Koç, bu etkileşimi biyosensörler aracılığıyla sağlar. Biyosensörler ile sistemin, kullanıcının inisiyatifi dışında veri almasının olası kılındığını dile getiren Koç, bu tür etkileşimi “bilinç dışı” ya da “ inisiyatif dışı” etkileşim olarak nitelendirir. *Hipermevcudiyet*’in çıkış noktasının insanın beyin dalgalarını kontrol edememesi fikri olduğunu belirten Koç, işlerinin çoğunda kontrol edememe durumunun kendisine ilham verdiğini ileri sürer:

“...*Kalp atışını kontrol edemiyorsun... nefes tutmayı kontrol edemiyorsun...*” (Koç, 2015)

Çalışmanın ismini oluşturan *Hipermevcudiyet* kelimesi, çalışmada daha önce yer verilen “hipergerçeklik” ve “*telemevcudiyet*” kavramlarının birleştirilmesi sonucu oluşmuştur. Jean Baudrillard, “hipergerçeklik” kavramını “gerçekten daha gerçek” olarak tanımlar. Sinematik deneyimde seyirciler, izledikleri görselleri kendi gerçeklik algıları üzerinden görürler ve görseller izleyici tarafından gerçek olarak kabul edilir. Diğer bir deyişle sinema, olmayan bir gerçekliği, “hipergerçekliği” temsil eder. (Koç, 2015) Yine çalışmada daha önce belirtilmiş olduğu gibi, Jonathan Steuer, *telemevcudiyet* kavramını, “bir iletişim mecrası aracılığıyla bir ortamda mevcut olma deneyimi” olarak tanımlar. Steuer’e göre, bu ortam zamansal ya da uzamsal olarak uzak, “gerçek” bir ortam olabileceği gibi, bilgisayar tarafından yaratılan sanal bir uzam da olabilir. Koç’un *Hipermevcudiyet* adlı işinde izleyici kendisini sanal bir uzama nakledilmiş, ekranın içerisindeki uzamda mevcutmuş gibi hisseder. Bu bağlamda sinemanın hipergerçekliği ve bu hipergerçek vasıta üstünden *telemevcudiyet* duygusu “hipermevcudiyet” kavramını yaratır ve bu da Koç’ un etkileşimsel yerleşirmesine verdiği isimdir. (bk. EK 1, s.300)

Koç’un *Hipermevcudiyet* isimli çalışması, *Dalgalar* sergisi kapsamında, Blok Art Space’in Çukurcuma’daki binasının ikinci katında, yalnızca bu işe ayrılmış bir odada sergilendi. Sanatçı, işinin diğer bir kaç işle birlikte inşaat alanında yer

almamasının özel bir nedeni olmadığını belirtti. Odaya girdiğinizde duvara monte edilmiş bir ekran ve bu ekranın karşısında izleyicinin kendisini rahat hissedebileceği siyah bir koltuk mevcuttur. Sergide görevli asistanlar tarafından tek olarak odaya alınan kullanıcı/ izleyici koltuğa oturtulur ve başına en düşük seviyedeki beyin dalgalarını okuyan bir cihaz takılır. Bu cihaz, izleyicinin biyoverilerini okumaya programlanmış bir biyo-sensördür ve bu uygulamada elektroensefalogram (EEG) bir arayüz olarak seçilmiştir. İzleyiciye hiç bir açıklama yapılmadan, etkileşimle ilgili bir bilgi verilmeden, 5 dakika süren kısa bir film izletilir. Film bittiğinde sensörü başından çıkaran izleyici, aslında işle ne şekilde bir etkileşim kurduğunu algılayamaz ve kendisine bu konuda yapılan açıklamayla, şaşkınlık ve hayret içinde odadan ayrılır.

Osman Koç, burada kullanıcının duygu durumuna bağlı olarak değişen beyin dalgalarına göre, filmin söyleminin değişmesini sağlar. Görüntünün izleyicide yarattığı duygulanımların senaryonun gidişatını etkilemesi, izleyici/ kullanıcı ile film arasındaki ilişkiye yeni bir boyut kazandırır ve kişisel bir deneyim sunar. Koç, projenin işleyiş biçimini şu şekilde açıklar:

“Hipermevcudiyet projesi, kullanıcının uyarılmış durumunu hızlı temsilinden dolayı, beyin dalgalarını ölçmek için EEG kullanmaktadır. Alfa ve beta dalgalar üzerinden EEG beynin etkinlik miktarını ölçer ve verileri kullanıcının, rahatlamış, sakin, alarmda ya da heyecanlı olduğu şeklinde yorumlayarak, filmin söyleminin başkalaştırılmasında kullanılır.” (Koç, 2011)

Koç’un sözlerinden de anlaşılacağı gibi, izleyicinin duygulanım seviyesine göre filmin söylemi belirli bir noktadan sonra farklılaşır ve dört farklı şekilde sonlanabilir.

Koç’un bu projesi, Steuer’in çalışmada daha önce yer verdiğimiz, sanal gerçeklik deneyimlerinde *telem mevcudiyeti* merkeze koyan etkileşim tanımını gündeme getirir. Bu bağlamda Steuer etkileşimi şöyle tanımlar: *“etkileşim, kullanıcıların gerçek zamanda aracılı ortamın biçimini ve içeriğini değiştirmeye katılmalarının derecesidir”*. Hipermevcudiyet projesinde izleyici, kendisi için önceden tasarlanmış dört seçenek aralığında sistemle etkileşimde bulunur. Diğer bir deyişle, sanatçı Osman Koç, izleyicinin etkileşimi için dört farklı senaryo oluşturmuştur ve etkileşim üzerinde kontrole sahiptir. Ancak, izleyicinin bilinç dışı verilerini kullanarak, bilinç dışı etkileşim sağlayarak bu kontrolün etkisini minimuma indirmeyi hedefler. Koç, kendisiyle

yapılan yüz yüze görüşmede, etkileşimsel anlatılar oluşturma zor olduğunu, senaryoyu değiştirme gücü kullanıcıdayken, anlamlı bir hikaye örgüsü yaratmanın güçlüğüne dile getirdi. Koç, izleyiciyi bir yandan 3-4 seçenekle sınırlandırırken, bir yandan da biraz insiyatif tanıdığını belirterek bu durumun aslında “ pasif etkileşim” (interpassivity) olarak nitelenebileceğini belirterek şöyle ifade etti;

“ *Sabancı Üniversitesi’ndeki Lanfranco Aceti hocam öyle derdi. Sen etkileşimi göstermelik sunuyorsun aslında... Tamamen aktif değilsin. Aslında bayağı pasifsin. Sana sunulanlardan seçim yapıyorsun*”.(Koç, kişisel görüşme, 2015)

Daha önce belirtildiği gibi, Koç, arayüzün bilinç-dışı özelliğini korumak amacıyla deneyimin sonuna kadar, kullanıcıya etkileşim yöntemi hakkında bilgi vermemeyi tercih eder ve bu konudaki düşüncelerini şöyle dile getirir:

“ *Kullanıcı etkileşimden haberdar olmadığında ne olacağı, sorulması gereken diğer bir sorudur. Etkileşim arayüzü ve etkileşime girme yükümlülüğü kullanıcının dikkatinin bir kısmını dağıtır ve deneyimin etkisini azaltır. Sonuç olarak bilinç dışı etkileşim, etkileşim yükümlülüğü hissettirmeden, kullanıcının tamamen deneyim tarafından sarılmasını sağlar*”. (Koç, 2011)

Bu düşünceden hareketle, *Hipermecudiyet* işini deneyimlemek üzere sergiye gelen katılımcılara, filmi izlemeden önce etkileşimiyle ilgili bir bilgi verilmez. Film bittiğinde, izleyicinin EEG çizelgesi kendisine verilerek, beyninin etkinlik derecesine göre, filmin belirli bir noktasından sonra farklı bir senaryonun kahramanına dönüştüğü, kendisine açıklanır. Örneğin: “ *Bu filmi izlerken heyecanlandınız, bu yüzden de kalp ameliyatı geçirdiniz*” ya da “ *sakinliğinizi koruduğunuz için siz sadece göz ameliyatı geçirdiniz*”. (bk. EK 1, s.300)

Osman Koç, çalışmasında *Telemecudiyet* kavramını genişletmek için izleyiciyi içine alan (immersive) bir deneyim yaratmayı amaçlar. Koç’a göre, birinci şahıs bakış açısı gözlemlemeye insani değerler kattığından, içine alma etkisini genişletir. Birinci şahıs bakış açısından çekilen sahneler ve duygusal tepkilerin filmin söylemini değiştirmesi, kullanıcıyı filmin ana kahramanı yaparak telemecudiyet yaratır. (Koç, 2015) Osman Koç bu konudaki düşüncelerini şöyle ifade eder:

“Biyoveri üzerinden kullanıcının bilinciyle değil de bilincinin dışındaki kısmıyla etkileşmek istiyorsan, kullanıcının onun içine girmesi lazım. Ama kullanıcı, buramda bu var, dikkat edeyim de sensör çıkmasın gibi bir durumda olursa, tüm ilüzyon kırılıyor. Ergonomi bayağı mühim bir konu o yüzden. Teknolojinin görünmez olması interaktiviteyi temizler, içgüdüsel hale getirir.” (Koç, kişisel görüşme, 2015)

Koç’un *Hipermevcudiyet* projesinde, başa takılan biyo- sensör (EEG) ve filmin gösterildiği ekran, araç olarak kullanıldığından, bunların görünmez olması değil şeffaf olması sağlanmaktadır. Ancak sistemin alt yapısını oluşturan aletler, Heidegger’in deyimiyle “görünmezdir”. Bu sayede izleyici, arayüzün varlığına odaklanmak yerine, işin içeriğine odaklanır ve sanat işi tarafından sarmalanarak içine alınır.

Koç’a göre, filmin ses düzeni de içine almayı (immersion) etkiler. Konuşma, izleyicinin dikkatini üzerine çektiğinden, videonun etkisini azaltır. Bu nedenle, *Hipermevcudiyet* adlı etkileşimsel sinemada konuşmaya yer verilmemiştir.

Osman Koç’un *Hipermevcudiyet* adlı çalışması, sinemanın iyileştirmesi (remediation) olarak nitelenebilir. Çalışmanın ikinci bölümünde iyileştirme, “ *içinde bulunduğu dönemde yeni olarak kabul gören medyanın, kendisinden önce gelen medya biçimlerini, çağın gereksinimlerine göre yeniden biçimlendirmesi*” olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda, *Hipermevcudiyet*, sinema medyumunu dokunmatik çağın gereksinimlerine göre yeniden biçimlendirmiştir. Koç, projede kullanılan filmin zaman bağlamında lineer olmayan bir şekilde montajlamış, ancak filmin başlangıç durumuna kullanıcının verdiği tepki üzerinden filmi lineer hale sokan bir yazılım kullanmıştır. Film tek bir sahneden başlar ancak kullanıcının bilinç dışı etkileşimine bağlı olarak, farklı söylemlere ve farklı sonlara ulaşır.

Kısaca özetlemek gerekirse, Osman Koç’ un Fethi Can Tüzel’le birlikte konseptini tasarladıkları projesi, izleyicinin bilinç dışı etkileşimiyle şekillenen etkileşimsel bir sinema deneyimidir. Bu etkileşimi oluşturmak için, sanatçı izleyiciyi içine alan bir ortam sağlar ve bunu sağlamak için de kullandığı arayüzleri şeffaf kılarak ve söz unsuru kullanmayarak, izleyicinin filmin içeriğine odaklanmasını sağlar. Hipergerçeklik ve *telemevcudiyet* kavramlarından temellenen proje, izleyiciye sınırlı sayıda seçenek sunduğundan, “*pasif etkileşim*” olarak nitelenebilir ve bu bağlamda işin kontrolü bir bakıma sanatçının elindedir. Diğer bir deyişle, *Hipermevcudiyet* projesinde

izleyicinin işle kurduğu ilişki önceden programlanmış ve belirlenmiş kodlar dahilindedir. Kullanıcı işi yönlendirir, ancak işin yaratıcısı yine sanatçıdır.

5.3.3.2. Kuyu/ Well

Dalgalar Sergisi kapsamında yer alan, Ozan Türkkan tarafından tasarlanan ve gerçekleştirilen etkileşimsel video yerleştirmesi *Kuyu*, izleyicinin ışık ve ses dalgalarıyla etkileşime geçerek başka bir zamana ve mekana yolculuk yapmasına olanak sağlayan bir tünel olarak işlev görür. Ozan Türkkan tarafından özel olarak *Dalgalar* Sergisi için geliştirilen *Kuyu*, sergi sonlandığında, dokümantasyonu yapılarak yıkılır ve tüm hakları Blok Art Space'e devredilerek fikir olarak varlığını sürdürür. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Yeni Medya Sanatçısı Ozan Türkkan, Avrupa'nın farklı şehirlerinde, İstanbul'da ve A.B.D'de multimedya ve dijital sanatlar üzerine uzun süre çalışmıştır. Lisans eğitimini Marmara Üniversitesi Resim Bölümü'nde tamamlayan Türkkan, A.B.D'de baskı resim üzerine eğitim aldıktan sonra, İspanya'da Salamanca Üniversitesi'nde tekrar resim eğitimi alır. Daha sonra, Barcelona'da multimedya üzerine yüksek lisans yapan Türkkan, çalışmalarını dijital sanatlar üzerinde yoğunlaştırır. Halen, yaşamını Türkiye ve Avrupa'da sürdüren Türkkan, çeşitli uluslararası sergiler ve ortak çalışmalar için genellikle algoritmik ve jeneratif görseller üretir ve kendi programladığı işleri video veya etkileşimli yerleştirmeler olarak sunar. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Farklı disiplinlerden gelen sanatçıların bir araya geldiği, *Dalgalar Sergisi'nde* eğitimini resim alanında almış olmanın kendisini farklı kıldığını ileri süren Türkkan, bu görüşünü şu sözleriyle dile getirir:

“Mühendisler daha farklı bir zekaya sahip oldukları için, onlar çok ilginç şeyler üretiyorlar. Ben de çok şaşıyorum. Benim ürettiklerim de onlar için farklı. Çünkü ben de daha sanatsal bir zekaya sahibim. Yaptığım işlere de bu yansır: daha şiirseldir, mistiktir”. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Ozan Türkkan, sanat işlerinin büyük bir bölümünü etkileşimsel ve jeneratif olarak tanımlar. Türkkan'a göre, jeneratif sistemler, kendisinin hazırladığı ancak her seferinde farklı bir işin çıktığı sistemlerdir. Yaptığı jeneratif işleri doğanın işleyişine benzeten Türkkan şöyle der:

“Doğanın yaptığı gibi, mesela buraya bir tohum ekersin, elma ağacı çıkar; aynı tohumu alırsın, yanına ekersin, elma ağacı çıkar ama ikisi de farklıdır. İstersen sonsuza kadar dene, her seferinde farklıdır. Kod tabanı aslında aynıdır: DNA. Ama o kodu bir sürü kaotik sistem (düzen ve kaos) her seferinde farklı üretiyor... onun gibi... Ben de her seferinde farklı bir iş çıkartmak istiyorum ve insanların sadece gelip baktığı değil, gördüğün, dokunduğun, kokladığın, duyduğun işler yapmak amacım.” (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Dalgalar Sergisi’nde yer alan *Well/ Kuyu*, Blok Art Space’in sergi mekanı olarak kullandığı inşaat halindeki binanın ikinci katında, karanlık, küçük bir odada sergilenmekteydi. Dışarıdan bakıldığında eski kuyuları çağrıştıran, teknolojik ya da dijital bir görüntüsü olmayan *Kuyu*, inşaat alanının yıkık, metruk dokusuyla bütünleşmişti adeta. İçinde ne olduğunu merak ederek, eğilip bakıldığında, işin dijital boyutuyla yüzleşmek mümkün oluyordu. Kuyunun tabanında oluşturulmuş olan dijital boyutta farklı renklerden oluşan, solucanları andıran bir takım soyut biçimlerin rastgele hareket halinde oldukları görünmekteydi. Bu farklı soyut biçimler, sesle etkileşim kurduklarından, kuyunun içine bağırıldığında, sesin yüksekliğine göre hızları değişmekteydi ve sesin frekansına göre renk değiştirmektedirler. Herkes farklı bağıracağı için, her seferinde farklı bir görüntü oluşmakta ve farklı bir iş çıkmaktaydı. Bu da, Ozan Türkkan’ın jeneratif sanat tanımıyla örtüşmekteydi. Ayrıca kuyunun dibinde oluşan görüntüler, son derece estetik, şiirsel ve mistikti. Bu da, Türkkan’ın sanatsal zekasının ve altyapısının bir dışa vurumuydu.

Dalgalar Sergisi küratörü Ebru Yetişkin, sergi kapsamında yaptığı konuşmada, kuyu gibi bir alan yaratarak, insanların o karanlık kuyuya atmak istedikleri, dışarıya haykırmak isteyip de haykıramadıkları duygularını dışa vurmalarını sağlamak istediğini belirtir ve şöyle devam eder:

“Sergi boyunca çok enteresan şeyler yaşadık. Annesine olan öfkesini dışavurandan tutun, Carmina Burana’dan bir arya söyleyene... Bir gün baktık ki, birisi flüdünü almış kuyunun başında flüt çalıyor...” (Yetişkin, 27.02. 2015)

Sanatçı Ozan Türkkan ise, kendisi için en önemli şeyin izleyiciyi “şaşırtmak” olduğunu ve bu şaşırtma duygusunu yaratmak için zihindeki nöronları normal akış

modellerinin dışına çıkartmak gerektiğini belirterek, kendisinin bu durumu, “zihinsel çöküş” (mental collapse) olarak nitelendirdiğini dile getirir:

“Günlük akışın içindeyken, bir giriyorsun içeri, o anda “çöküş” oluyor. O anda özgürleşiyorsun gerçekten. Herşeyi unutuyorsun gerçek hayattaki. Bir anlık mutluluk bu ve bunu yaratmak sanatçının dünyaya olan bir borcu”. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Kendisinin “zihinsel çöküş” diye nitelendirdiği bu durumu, Deleuze’in “le pli” (kıvrım) diye isimlendirdiğini belirten Türkkan, Kuyu ile bu şaşırtma ve zihinsel çöküş durumunu gerçekleştirdiğini dile getirir:

“Benim için de en önemli şey “şaşırtmak”. Kuyu da öyle birşeydi. İnşaata giriyorsun ve kuyu var. Bakıyorsun içine, su var ama dijital birşeyler de var... solucanlar dolaşıyor... Bağırabileceğin bir kuyu, sırlarını verebileceğin... bunun birçok örneği var mitolojide de ama bunu dijital medyayla birleştirmek... gelenleri şaşırtmak çok önemli...” (Türkkan, kişisel görüşme, 2015) (bk. EK 1, s.297)

Ebru Yetişkin’in ve Ozan Türkkan’ın ifadelerinden de anlaşılacağı gibi, Kuyu, insanların içlerinde biriktirdikleri enerjiyi ses dalgalarıyla dışa vurmalarına olanak sağlayan ve bu ses dalgalarını ışık dalgasına dönüştürerek görsel olarak geri yansıtan bir ayna görevi görmektedir. Bu da, çalışmada daha önce yer alan, David Rokeby’nin, etkileşimsel teknolojilerin kendimizle iletişim kurduğumuz bir medyum, bir ayna olduğu düşüncesini yansıtır. Rokeby’a göre: *“Araç, kendisine verileni yalnızca geri yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda kırar da: Bize geri gönderilen değiştirilmiş ve işlenmiş olarak kendimiziz.” (Rokeby, 1996)*

Ozan Türkkan, Kuyu adlı çalışmasında, Isadora adlı bir etkileşim programı kullanır. Isadora, bir video ve bir ses girildiğinde onları temel alarak tıpkı bir video çalar gibi çalıştıran bir programdır. Daha sonra, sisteme ses ya da hareket olarak girdi eklenir ve girilen “input”’a göre sistemde mevcut bulunan temel videoya müdahale edilmesi olası kılınır. Diğer bir şekilde, sisteme “input” olarak ses girildiyse, sistem sese tepki verir. (Türkkan, kişisel görüşme, 2015) Türkkan’ın bu işinde sisteme girilmiş olan “input” sestir ve bu nedenle sistem ses dalgalarıyla etkileşime girer ve çok hızlı bir şekilde etkileşim sağlar.

Ozan Türkkan, kuyunun dibinde yer alan ekranda gözlemlenen ve sesle etkileşime giren sanal cisimlerin solucan formunda olmasının nedenini Einstein'ın solucan deliklerine (warmhall) bağlar. Einstein'a göre, evreni büktüğünde iki tarafta delik açılır ve bu iki delik arasındaki yol, maddenin bir yerden bir yere iletildiği en kısa yoldur. Birleştirme teorisine (unification theory) göre ise, bu solucan deliklerinin merkezi, yerçekimi kuvvetidir ve bütün evreni ayakta tutan da bu güçtür. Türkkan bu konuyla ilgili açıklamasında:

“Serginin teması dalgalardı. Benim işim aslında tamamen yerçekimi dalgalarından geliyor ama o gözükmiyor, çünkü olay o. Yerçekimi dalgaları nasıl görünmüyorsa, benim işimin de merkezi oydu, ama kimse görmedi. Aslında Kuyu, yer çekimi dalgalarının çıktığı, yani bizim evrenimizin ayakta durmamızı sağlayan kaynak.” (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Türkkan, kuyunun içine bakıldığında görünen solucan formlarının sembolik olarak başka bir evreni, başka bir boyutu simgelediğini dile getirir. Diğer bir deyişle, ses dalgası, ışık dalgası ve tüm bunların kaynağını oluşturan yerçekimi dalgalarıyla farklı bir boyutta, soyut, dijital olarak üretilmiş solucan formlarıyla etkileşime geçilir (bk. EK 1, s.296).

Kuyu, izleyiciyi içine alarak (immersive) farklı bir boyuta taşır. Türkkan, bu içine alma etkisini yaratabilmek için, teknolojiyi görünmez kılar ve Bolter ve Grusin'in deyimiyle, “aracısız” (immediate) bir ortam sağlar. Çalışmanın İkinci Bölümü'nde belirtildiği gibi, Bolter ve Grusin, “aracısızlık” terimini, izleyiciye medyumun varlığını unutturmayı amaçlayan bir görsel temsil biçimi olarak tanımlarlar. Dan Laughley ise “aracısızlık”ı, dolayimli dünyaya pencere açma süreci olarak tanımlar. Bu bağlamda, Kuyu, Bolter ve Grusin ve Dan Laughley'nin “aracısızlık” tanımlarıyla örtüşür. Türkkan, Kuyu adlı çalışmasında, aracısız ortam yaratmaktaki amacının, kullanıcıya işin teknolojikliğini değil, doğal birşey olduğunu hissettirmek olduğunu belirterek, sözlerine şöyle devam eder:

“Kuyu hep mitolojilerde var... hep insanların ilgisini çeker... O etsel, masalsı, organik şeyi yakalayıp, içinde dijital birşey bile olsa, onu saklı tutmayı istiyorum. İşlerimin fazla dijital olmasını istemiyorum çünkü fazlası izleyiciyi itebiliyor. Aslında çok teknolojiye dayanan işler: Etkileşim, girdi (input), programlama, kullandığın diller,

cihazlar... Ama kullanıcının bunları hissetmeyip, çok doğal birşey olduğunu hissetmelerini seviyorum. Çok yüksek teknoloji görünümlü şeylerle bağ kuramıyor insan.” (Türkkan, kişisel görüşme, 2015)

Bu çalışmada daha önce belirtildiği gibi, etkileşim, maddenin esas özelliği değildir, ilişkisel bir özelliktir ve sanat işleri bizim kontrol gücümüze bağlı olarak etkileşimsellik gösterirler ya da göstermezler. Bir başka deyişle, bir sistem ona tam hakim olana, onun üzerinde tam kontrol sağlayana kadar, etkileşimsel olarak varlığını sürdürür. *Kuyu* adlı etkileşimsel yerleştirmesinde Ozan Türkkan, sistemi kendisi hazırlar ancak sistem, etkileşime bağlı olarak her seferinde farklı bir iş oluşturur. Türkkan’ın jeneratif sanat olarak nitelendirdiği bu işte, sanatçının kontrolü yok denecek kadar azdır. *Kuyu*, izleyiciye her seferinde farklı tepki verir ve izleyici bu tepkiyi tahmin edemediğinden, kendi hareketleri ve işin tepkisi arasındaki bağlantıyı kuramaz. Sonuç olarak izleyici, üzerinde kontrol hissetmez, kendisi işi kontrol eden durumundadır. Bu bağlamda, izleyicinin işle diyalogu, etkileşimi süreklilik kazanır. Diğer bir deyişle, bu çalışmada işin görünen yaratıcısı, yazarı izleyicidir, iş ise eylemle tepki arasındaki ilişkinin birleşimidir. Myron Krueger’in sözleriyle: “*Tepki medyumdur!*” (Krueger, 1990: 86)

Kısaca özetlemek gerekirse, Ozan Türkkan’ın *Dalgalar Sergisi* için hazırladığı *Kuyu*, yarattığı aracısız ortam aracılığıyla, izleyiciyi içine alan, izleyicinin sistemle etkileşimi sonucu her seferinde farklı bir iş oluşturan, kendisiyle etkileşime geçeni geri yansıtan ve şaşırtan, etkileşimsel ve jeneratif özellik taşıyan bir çalışmadır.

5.3.3.3. Re- Conn-Act

Tasarım ve konsepti Candaş Şişman’a, yaratıcı kodlaması Osman Koç’a ait olan etkileşimsel yerleştirme *Re- conn-act*, *Dalgalar Sergisi*’nde yer alan bir diğer etkileşimsel çalışmadır. Candaş Şişman, *Dalgalar Sergisi* için geliştirdiği projesinde, birçok olgunun, hareketin dalga formuyla evren içinde nasıl yayıldığını sorgular.

İzmir Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi’ni bitirdikten sonra, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümünden mezun olan Şişman, Üniversite eğitiminin bir yılını Hollanda’da multimedya tasarım eğitimi alarak geçirir. 2009 yılında, arkadaşlarıyla birlikte *Silo 1* oluşumunu ve 2011 yılında, Deniz Kader ile birlikte *NOHlab* oluşumunu kuran Şişman, uluslararası ölçekte en tanınmış medya

sanatçılarından biridir. Hareketli grafiklerle başladığı sanat üretimini sürekli olarak çeşitlendiren ve giderek etkileşimli işlere, fiziksel yerleştirmelere yönelen Candaş Şişman, işlerini yeni medya sanatı alanında en önemli festivallerden biri olan *Ars Electronica* da dahil olmak üzere pek çok yerde sergilemiş ve ödüller almıştır. Aldığı ödüller arasında, *Prix Ars Electronica Computer Animation/ Film/ VFX* Mansiyon Ödülü, Roma Viedram Video ve Ses Tasarımı Festivali en iyi ses videosu ödülü bulunan Şişman, İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti projesi kapsamında, Haydarpaşa Garı'nda gerçekleştirilen *Yekpare* Projection Mapping (izdüşüm gönderimi) performansını *Nerdworking* ile yaptığı ortak çalışma sonucunda gerçekleştirmiştir. (Ertan, 2015)

Candaş Şişman dijital sanat, görsel sanatlar, animasyon ve hareketli grafikler gibi geniş bir aralığa yayılan çalışmalarında esas olarak, fiziksel gerçeklik ve dijital gerçeklik arasındaki duvarları yıkarak ve bu iki gerçekliğin birbirinden beslenmelerini sağlayarak, kendi deyimiyle melez gerçeklik oluşturmayı hedefler. Şişman, kendisini bu iki farklı gerçekliğin arasında konumlandırarak, daha nesnel ve geniş bir perspektif kazandığını dile getirir. Günlük yaşamımızın her alanında dijital ve fizikselin birbirine karıştığına dikkat çeken Şişman, çalışmalarında bu nedenle fiziksel ve dijital arasındaki ilişkiyi kapatmaya odaklanır. (www. waves- waves.com)

Candaş Şişman'ın, *Re-conn-act* adlı etkileşimsel yerleştirmesi, *Dalgalar Sergisi* kapsamında, sergi alanı olarak kullanılan inşaatın giriş katında sergilendi. Sergi alanına girer girmez sağ tarafta, tavandan yere doğru dikey olarak eşit aralıklarla yaylar gözlemlenir. Sergiyle ilgili izleyicileri yönlendiren ve bilgilendiren görevliler, her katılımcıya serginin girişinde metal bir çubuk vererek, bu çubukla yaylara istedikleri gibi vurabileceklerini söylerler. Farklı yaylara vurduğunuzda elde edilen farklı sesler, kısa sürede mekana yayılır ve izleyiciyi sarmalayarak içine alır. Yaylara dokunmadığınızda yayların hareketi durur ve ses kısa sürede kaybolur. İşini sergilediği alanın yaklaşık 36 metrekare olduğunu ve 1 metre aralıkla 25 adet yayın, mekana yerleştirildiğini belirten Şişman, bunun sonucunda izleyicinin dokunma, görme ve duyma duyularını bir arada etkileyen melez bir deneyim tasarladığını dile getirir. (bk. EK 1, s.302) (Şişman, 2015)

Candaş Şişman'ın projesindeki dikey olarak gerilmiş 25 adet yayın herbiri birer motora bağlıdır. Sistem, yay ve motorların yanı sıra, devre ve akustik yapılardan oluşur.

İzleyici, yaylardan oluşan bu yapının içinde dolaşarak yaylara dokunabilir. Yay, dokunulduğu zaman titreşmeye başlar ve çevresindeki yayları gecikmeli olarak tetikler. Bu titreşimlerin sonucunda yayların bağlı oldukları yapıların çıkardığı akustik bir ses de mekana yayılır. Diğer bir deyişle, belirli bir merkez noktasındaki yaydaki motor, diğer motorları tetikler ve çevreye doğru yayılan bir hareket oluşur. Şişman, bunu basitçe, suyun damlamasının yüzey üzerinde genişleyerek halkalar oluşturması ve çevreye doğru dağılması fenomeniyle benzeştirir. (bk. EK 1, s.301)

Re-conn-act projesi, bakış açısına göre farklı bağlantılar kurabilen bir konseptte sahiptir. Örneğin, sosyolojik açıdan ele alındığında proje, oluşan bir etkinin başka tepkilere yol açmasını, bu tepkilerin de başka etkiler meydana getirmesini sorgular. Şişman’ın sözleriyle: “*Mesela politik bir duruma verilen tepki, tek bir kıvılcım ile bireylerin birbiriyle etkileşime geçerek toplumsal bir harekete dönüşmesini sağlayabilir*” (Şişman, 2015). Felsefi açıdan bakıldığında ise bu proje, bir fikrin başka bir fikir ile birleşerek ortaya öz bir fikrin çıkmasını ifade eder. Bu bağlamda Şişman, belirli bir düşünceyi izleyiciye aktarmaktan ziyade deneyimi aktararak, izleyicinin düşünüş biçimini kısıtlamadan, işin içine daha fazla girebilmesini ve kendi bakış açısına göre iş ile ilgili kendi fikirlerini üretebilmesini sağlamayı hedefler. Diğer bir deyişle, sanatçının asıl hedefi kendi fikirlerini izleyiciye aktarabilmek değil, izleyicinin kendi deneyimi sonucunda kendi fikirlerini oluşturmasını sağlamaktır. Şişman bu konudaki düşüncelerini şöyle ifade eder:

“*Açıkçası, fikrin aktarımı konusunda sert değilim çünkü bu tavrın çok baskıcı ve belirleyici olduğunu düşünüyorum... İşin izleyicinin yorumuna açık kalmasını ve ortaya çıkan deneyimin... yeni fikirler üretmesini doğru buluyorum. Böylece iş bir noktada sizden bağımsızlaşıyor ve kendi kendine yaşamaya başlıyor.*” (Şişman, 2015)

Çalışmanın Dördüncü Bölümü’nde yer verilen farklı etkileşim tanımları ve modelleri bağlamında ele alındığında, *Re-conn-act* adlı projeyi en iyi tanımlayan Sheizaf Rafaeli’nin etkileşim tanımı ve etkileşim modelidir. Daha önce de belirtilmiş olduğu gibi Rafaeli, etkileşimi, bir medyumun verili bir kullanıcıya tepki olarak karşı eylemde bulunma yeteneğinin ölçüsü olarak belirler. Diğer bir deyişle, değişimde olan bir iletinin daha önceki iletilere ne derece bağlı olduğu, etkileşimin derecesini belirlemektedir. Rafaeli’ye göre etkileşim, iletişimde bulunan öznelere birbirlerine duyarlı olmalarını, tepki vermelerini gerektirir. Bu bağlamda Candaş Şişman’ın işi,

Rafaeli'nin etkileşim tanımıyla örtüşür. İzleyici ya da katılımcı, yaylara dokunarak etki ettiğinde, sistem gerçek zamanda, anında ses ve hareket olarak tepki verir ya da karşı eylemde bulunur. Rafaeli'ye göre, etkileşimsel iletişim dizelerini, etkileşimsel olmayan iletişimden ayıran özellik, gönderici ve alıcının rollerinin birbirini takip eden her iletide yer değiştirebilir olmasıdır ve Şişman'ın projesinde bu gözlemlenir: gönderici yaya vurarak iletiyi sisteme iletir. Sistem iletiyi sese dönüştürerek, kullanıcıya gönderir ve kullanıcı bu durumda alıcı konumuna girer. İleti içerik ve biçim açısından daha önceki iletilerle uyum içinde olduğundan, bu durumda ileri derecede duyarlı etkileşimden söz edilebilir.

Etkileşim ve kontrol arasındaki bağlantı açısından ele alındığında, çalışma kapsamında daha önce de belirtilmiş olduğu gibi, bir sanat işi ve izleyicinin etkileşim kurabilmesi için karşılıklı olarak birbirlerine duyarlı olmaları, birbirleri üzerinde mutlak kontrol sahibi olmamaları ve birbirlerine verdikleri tepkinin tümüyle rastgele olmaması gerekir. Bu açıdan incelendiğinde de, Şişman'ın projesinin etkileşimsel bir özelliğe sahip olduğunu gözlemlemek mümkündür. Şişman'ın oluşturduğu ortam, izleyicinin dokunma hareketine duyarlıdır ve izleyici sistemle iletişim kurarken, kendisini kontrol altında hissetmez. Bunun en önemli nedeni de farklı tepkiyle karşılaşan izleyicinin sistemin tepkisini önceden tahmin edememesidir. Bu bağlamda izleyici, işle süregelen bir diyalog halindedir.

Candaş Şişman'ın bu projesi, Myron Krueger'in insan- makine etkileşimine getirdiği teknolojik yaklaşımla, Umberto Eco'nun estetik yaklaşımını birleştirir. Hatırlanacağı gibi, sanatçının görevinin izleyicinin deneyimini tasarlamak olduğunu belirten Krueger, etkileşimsel sanatı teknolojinin kullanımıyla izleyici katılımını güçlendiren bir katılımsal sanat biçimi olarak tanımlar. Geliştirdiği, *duyarlı ortamlar*, izleyicinin hareketlerine tepki veren ortamlardır. Ancak Krueger, etkileşimi farklı anlamlar iletmek için kullanmak yerine, etkileşim sürecinin kendisine odaklanır. Eco'ya göre ise, tüm sanat işleri esas olarak sınırsız sayıda yorumlamaya açıktır ve her yorumlama bakış açısına ve algılama türüne bağlı olarak işe yeni bir hayatiyet kazandırır. *Re-conn-act* adlı çalışmada Şişman bir yandan Krueger'in *duyarlı ortamlarına* benzer bir ortam yaratarak, kullanıcının teknolojiyle doğrudan etkileşimde bulunmasını ve sistemin kullanıcıya gerçek zamanda tepki vermesini olası kılarak,

diğer yandan izleyicinin kendi bakış açısına göre iş ile ilgili kendi yorumunu oluşturmaya olanak sağlayarak Eco'nun “açık yapıt” kavramını uygulamaya koyar.

Kısaca, Candaş Şişman'ın birçok hareketin dalga formuyla evrende nasıl yayıldığını sorgulayan *Re-conn-act* adlı etkileşimsel yerleştirmesi, *Dalgalar Sergisi'nin* temasıyla uyum içindedir. Myron Krueger'in “duyarlı ortamlar” olgusunun özelliklerini taşıyan *Re-conn-act*, aynı zamanda farklı bakış açılarından ele alındığında, farklı düşünceler, anlamlar üretebileceğinden, Eco'nun açık yapıt kavramıyla örtüşür. Ayrıca, işin anlamı izleyicinin ya da kullanıcının etkileşimi sonucunda olduğundan, sanatçı bir noktada işin sahipliği konumunu yitirir. Diğer bir deyişle, iş sanatçıdan bağımsızlaşır. Bu projede etkileşimin derecesini, sistemin kullanıcıya tepki olarak karşı eylemde bulunma derecesi belirler ki bu da Rafaeli'nin etkileşim tanımının *Re-conn-act* projesinde yansımasını bulması olarak gözlemlenir.

5.3.3.4. Sinusoid

Büşra Tunç'a ait *Sinusoid* adlı etkileşimsel ışık yerleştirmesi, gözümüzle dış dünya arasına giren aletlerin algımızı ve gerçekliği nasıl dönüştürdüğünü sorgulayan, ışık- madde etkileşimini, diğer bir deyişle ışığın farklı maddelere verdiği tepkiyi araştıran, mekan içinde ışıkla iletişim kurgusu inşa eden bir çalışmadır. Yaratıcı kodlaması Osman Koç'a, ses ve hareket tasarımı Candaş Şişman'a ait olan bu çalışma, Tunç tarafından *Dalgalar Sergisi* için gerçekleştirilmiştir.

Anadolu Üniversitesi'nde Mimarlık eğitimini tamamlayan Büşra Tunç, bu eğitimi sırasında ikinci anadal olarak Sinema ve Televizyon eğitimi alır. Lisans eğitiminin bir yılını Sinema ve Ses Eğitimi almak üzere Paris'te geçiren Tunç, yüksek lisans eğitimi Görsel İletişim Tasarımı alanında sürdürmektedir. (Tunç, kişisel görüşme, 2015)

Birbirinden farklı iki disiplinde aldığı eğitim, Büşra Tunç'un farklı bakışlar üzerinde yoğunlaşmasını sağlar. Tunç'a göre, sinema ve mimarlık, yapısı gereği birbiriyle ilişkili disiplinlerdir ve her ikisi de inşa etmek üzerine kuruludur. Bu konudaki düşüncelerini Tunç şöyle dile getirir:

“Mimarlığı klasik anlamından biraz taşıyıp, özünü farklı disiplinlere taşımaya çalıştım... Sinemada da hem filmi inşa ediyorsunuz, hem de izleyiciyi inşa ediyorsunuz.

Dolayısıyla zihinsel düzlemde çok yakın ilişkileri olan şeyler sinema ve mimarlık”. (Tunç, kişisel görüşme, 2015)

Mimarlık ve sanat yaklaşımını bütünleştiren Tunç, yeni medyanın temelindeki deneyim ve mekansallık olgularına yoğunlaşarak çalışmalarında çoğunlukla yeni bakış ve algı üretimine odaklanır. (Tunç, kişisel görüşme, 2015)

Büşra Tunç’un *Sinusoid* adlı çalışması, *Dalgalar Sergisi*’nin yer aldığı, inşaat binasının ikinci katında, karanlık bir odada sergilendi. Odaya yerleştirilmiş olan, metalden yapılmış stor perde görünümündeki büyük bir panel üzerinde bulunan mercekler aracılığıyla ışığın hareketi ses eşliğinde gözlemlendi. (bk. EK 1, s.298)

Sinusoid kavramı, fizikte en temel dalga formu olan, dalga boyu ve büyüklüğü birbirine eşit olan, dalgalar bütünü anlamına gelir. Işığın dalgalardan mı, parçacıklardan mı oluştuğu fizikte kesinlik kazanmamış bir noktadır. Bu bağlamda *Sinusoid*, ışığın parçacık halini dalga hareketine dönüştürür ancak gözlemcinin etkisiyle tekrar parçacıklara bölünür. Ortamda, gözlemci etmeni olmadığında ışık, en temel dalga formu olan *Sinusoid* dalga davranışı gösterir. Gözlemcinin mekana girişi ve yaklaşımıyla bu *Sinusoid* dalga, tekrar parçacıklara ayrılır. Yaklaşım mesafesi azaldıkça parçalanma artar. Sonuç olarak mekanda ışıkla iletişim kurgusu inşa edilir. Parçacıktan dalgaya dönüşen, gözlemcinin etkisiyle tekrar parçalanan ışık, yaratılan ses ve hareket kurgusuyla etki- tepki durumuna dönüşür. (Tunç, 2015: 6) (bk. EK 1, s.298)

Büşra Tunç, çalışmasını şöyle tanımlar: “*Işık, maddeyle etkileşiminde her seferinde farklı formlarda var olan bir enerjidir. Kendi doğasındaki belirsiz davranış biçimiyle dalga- parçacık ikiliği- kuantum fiziğinin muğlak alanındadır. Sinusoid, mikro ölçekteki bu belirsizliği görünür hale getirmeyi amaçlayan bir deney gibi aslında.*” (Tunç’tan aktaran Gürsel, 2015)

Sinusoid, analog yollarla üretilen, ancak izleyici üzerinde dijital etki yaratan bir çalışmadır. Büşra Tunç, bu çalışmasında merceklerin ışıkla etkileşiminden doğan bir ışık performansı yaratır. Tunç, merceklerle çalışmasının nedenini şöyle dile getirir:

“*Gözümüzle, baktığımız şey arasına giren, ölçeği ve algımızı değiştiren mercekler, gözümüzle hakikat arasında sürekli bir manipülasyon yaratır... Bugünün simülasyon dünyasında, algıyı manipüle eden, sürekli ve hızlı bir değişim halinde olan*

dijital görsel üretimler içinde Sinusoid, analog yollardan izleyiciye ışığın farklı formlarını gösterir". (Gürsel, 2015)

Diğer bir deyişle, görme biçimlerini, ölçeği ve algıyı değiştiren mercekler ve izleyicinin hareketinin etkileşimiyle sürekli değişen ışık formları, izleyici üzerinde dijital bir etki yaratsa da, analog yollarla üretilmişlerdir. Ancak, hareket ve sesin, önceden yazılan kodlarla ışığa dönüşmesi, işe dijital özellik de sağlar.

Büşra Tunç'un bu çalışması, *Dalgalar Sergisi* kitabında ve serginin internet sayfasında "etkileşimsel" olarak tanımlasa da, kendisiyle yapılan kişisel görüşmede Tunç, etkileşimi sensörlerle kurulan, sadece teknik olarak üretilen bir şey olarak görmediğini, *Sinusoid* adlı çalışmanın da sadece sensör ve algıladığı hareket arasındaki atışmadan oluşmasını yetersiz bularak etkileşimi devre dışı bıraktığını dile getirdi. Tunç'un sözleriyle:

"Dalgalar'da, altının dolmadığı birşey sunmak istemedim... belki üzerinde daha çok çalışılması gereken birşeydi... kendi halinde işleyişi daha iyi geldi ve etkileşimi devre dışı bıraktım". (Tunç, kişisel görüşme, 2015)

Büşra Tunç, çalışmasında teknolojiyi bir araç olarak kullanır. Teknolojiyi görünmez kılmak için özel bir çaba harcamasa da, teknolojik kısmın, eserin yaratmak istediği hissin önüne geçmemesi gerektiğini vurgular. Tunç'a göre, başrolde olması gereken şey teknoloji değil, yaratmak istediği duygudur. Çalışmada daha önce ele almış olduğumuz gibi, teknolojinin araç (medium) olarak kullanıldığı durumlarda, eserin anlamı, yaratmak istediği duygu bu arayüzde oluşacağından *el altında olmayan* özelliğe sahip olması arzu edilir. Diğer bir deyişle, sanat işi- izleyici arasında bir araç olarak kullanılan teknoloji, aynı zamanda sanat işinin kendisini oluşturduğundan ve sanatsal anlam ve duygu ürettiğinden, tümüyle görünmez olması değil, Don Ihde'nin deyişiyle, *şeffaf* olması arzulanır.

Büşra Tunç'un bu çalışması, çalışmanın üçüncü bölümünde görüşlerine yer verilen, Myron Krueger'in *duyarlı ortamlar (Responsive Environments)* uygulamalarını yansıtır. Krueger, *duyarlı ortamı* insan ve makine arasında gerçekleşen, gerçek zamanlı etkileşimi temel alan bir medium olarak tanımlar. Çevredeki değişimlere tepki veren duyarlı ortamlar, ortamın duyuşsal kapasitesini güçlendirir ve izleyicinin deneyimini zenginleştirir. Büşra Tunç'un *Sinusoid* adlı çalışmasında da Krueger'in duyarlı

ortamlarına benzer bir deneyim gerçekleşir. *Sinusoid*, Krueger'in *Glowflow* adlı çalışmasında da gözlemlenen, yalnızca izleyicinin hareketine tepki veren, estetik bir anlam oluşturmeyen mekanik bir ortam yaratır. Bu nedenle Büşra Tunç, çalışmasındaki etkileşim özelliğini yetersiz bularak devre dışı bırakır.

Dalgalar Sergisi'nden hemen sonra, Sultanahmet'te bulunan Nakilbent Sarnıcı'nda *Yoğunluk* İnisiyatifiyle birlikte gerçekleştirdiği *Su Ruhu* adlı sergisini tam anlamıyla etkileşimsel olarak nitelendiren Tunç, *Dalgalar Sergisi* ile *Su Ruhu Sergisi* arasında geçen zamanda etkileşim üzerinde fikirlerinin geliştiğini ve etkileşimin duyumsanan birşey olması gerektiğini vurgular. (Tunç, kişisel görüşme, 2015)

Mimarlık eğitiminin de etkisiyle çalışmalarında mekana önem veren, mekanla özdeşleşmek isteyen Tunç, mekana özgü işler yapmak istediğini bu yüzden işi yapmadan önce mekanı dinleyip ruhunu anlamak istediğini dile getirir. Tunç'a göre, bir sanat işi başka bir mekana gittiğinde başka bir işe dönüşebilir çünkü işin yaratmak istediği duyumsama, ancak mekan ve sanat işinin etkileşimi sonucunda gerçekleşir. Bu bağlamda, Tunç'a göre *Sinusoid* adlı çalışmanın inşaat alanında sergilenmesi işe farklı bir boyut kazandırır. İzleyicinin mekanla kurduğu ilişkiyi aynı şekilde işle de kurmasını sağlamak istediğini belirten Tunç, bu konuya şöyle açıklık getirir:

“Yapısal olarak da kendini açmış bir mekanın içinde ben şunu yapmaya çalıştım. Tüm teknik donanımını da izleyiciye açtım... Yani karşıdan baktığınız bir şey var ama arakesitini görebildiğiniz birşey aynı zamanda... Çünkü o ilişkiyi aynı şekilde kurmaya çalıştım... yani izleyicinin mekanla kurduğu ilişkiyi aynı yolla işle de kurmasını sağladım.” (Tunç, kişisel görüşme, 2015)

Kısaca özetlemek gerekirse, Büşra Tunç'un *Dalgalar Sergisi* için ürettiği *Sinusoid* adlı çalışması, ışığın farklı maddelere verdiği tepkiyi araştıran ve mekan içinde ışıkla etkileşim kuran bir yerleştirmedir. İşinde teknolojiyi bir araç olarak kullanan Tunç, teknolojinin, işin yaratacağı duygunun önüne geçmesini istememektedir. Analog yollarla üretilen, ancak izleyici üzerinde dijital bir etki yaratan *Sinusoid*, insan- makine etkileşimini temel aldığından ve ortamla bütünleşerek duyumsama yarattığından, bir bakıma Myron Krueger'in *duyarlı ortamlarını* çağırıştırır.

5.3.3.5. *Formaphone*

Konsepti Erdal İnci'ye, yaratıcı kodlaması Osman Koç'a ait olan *Formaphone*, Dalgalar Sergisi kapsamında yer alan bir diğer etkileşimsel iştir. Erdal İnci, bu çalışmasını “etkileşimsel görsel- işitsel enstrüman ve performans olarak nitelendirir ve görsel örüntüler ile müziğin benzerliğini kurduğunu dile getirir.

Sanatçı Erdal İnci, Hacettepe Üniversitesi Resim Bölümü'nde Lisans eğitimini tamamladıktan sonra, sokak sanatı, fotoğraf, video ve dijital sanat gibi farklı disiplinlerde çalışmalarını sürdürür. Çalışmalarında hareket, zaman, ritim, tekrar gibi kavramları temel alan Erdal İnci, dijital klonlama tekniği kullanan, kendini tekrar eden imgelerden oluşan “gif” imajları ile tanınmaktadır. Erdal İnci'nin *Dalgalar Sergisi'nde*, Blok Art Space'in giriş katının vitrininde sergilenen *Tökezleyenler* isimli çalışması, “gif” tekniğiyle oluşturulmuş bir çalışmadır. (İnci, 2015: 11)

Dalgalar Sergisi'nin yer aldığı inşaat halindeki binanın üst katının bir odasında izleyiciyle buluşan *Formaphone*, ışığı sese çeviren ve her seferinde farklı görüntüler üreten etkileşimiyle izleyiciyi şaşırtan bir oyun niteliği taşır. Odanın bir duvarında büyük bir karatahtayı andıran bir perde bulunur. İçeri girdiğinizde elinize çocukların oynadıkları ışın kılıcına benzer bir alet verilir. Ekranın karşısına geçip bu aletle havada hareket ettirdikçe ekranda farklı şekiller oluşur ve ortamdaki ses değişir.

Ekranın ya da perdenin üst kısmına yerleştirilmiş olan bir kamera, elinizdeki aletten çıkarak kadrage giren ışığı yazılıma girdi olarak iletir ve yazılım ışığın havadaki hareket hızına göre ses frekansı üretir. Ses, hareket hızlandıkça tizleşir, yavaşladıkça pesleşir. Yazılım, hareket hızını ses frekansına dönüştürmenin yanı sıra, hareketin havada izlediği yolu, kameranin gördüğü açıdan, gerçek zamanlı görsel çıktı olarak perdeye yansıtır. Bunun sonucunda kullanıcı, havada gerçekleştirdiği çizimleri eş zamanlı olarak perdede görür. (bk. EK 1, s.299)

Işığın havadaki hareket hızına göre ses çıktısı olduğundan, kullanıcı hareketlerini belli bir tempoda yapma eğilimi gösterir. Hareketlerin hızı ve çeşitliliği nota zenginliği yaratacağından, kullanıcı hareketlerini çeşitlendirir. Bu hareket ve hız çeşitliliği görsel- işitsel örüntünün dalga formu kazanmasını sağlar. (İnci, 2015: 11)

Erdal İnci'nin bu çalışmasında oluşturduğu etkileşim modeli, Cornock ve Edmonds'ın *Değişken Dinamik Etkileşimsel Modeline* benzemektedir. Çalışmada daha

önce belirtilmiş olduğu gibi, Cornock ve Edmonds'ın *Değişken Dinamik Etkileşimsel Modelinde*, bir insan veya yazılım aracılığıyla sistemin özellikleri değişir. Bu nedenle, sanat sisteminin süreci önceden tahmin edilemez çünkü işle olan etkileşime dayanır. Benzer şekilde, *Formaphone* adlı çalışmada ekranda beliren görüntüler ve oluşan ses, tümüyle kullanıcı- sanat işi arasında gerçekleşen etkileşim sonucu oluşur ve önceden tahmin edilemez. Sistem, kullanıcının havada çizdiği şekilleri dönüştürerek yansıttığından, kullanıcı hareketlerinin sese ve imgeye hangi biçimde dönüşeceğini kestiremez.

Kontrol açısından ele alındığında, daha önce de belirtildiği gibi, bir şeyle etkileşim kurarken onu kontrol etmeye çalışarak, belirli etkilere nasıl tepki vereceğini test etmek mümkün olur. Eğer izleyici hareketleri ile işin tepkisi arasında bağlantıyı kurabilirse, kontrol altında olduğunu hisseder ve etkileşim yok olur. Erdal İnci'nin bu çalışmasında kullanıcının hareketlerinin çeşitliliği görsel ve işitsel tepki çeşitliliği yaratacağından, kullanıcı kendisini kontrol altında hissetmez ve bu nedenle de kullanıcı ile iş arasındaki etkileşim yok olmaz.

Erdal İnci'nin *Formaphone* adlı çalışmasında ortaya çıkan görsel ve işitsel görüntüler, kullanıcının işle etkileşimi sonucu oluşur. Diğer bir deyişle, izleyicinin eylemini sistemin verdiği tepki, işin kendisini oluşturur. Bu da, bir kez daha Myron Krueger'in "*Tepki medyumdur!*" sözlerini çağırır..

Formaphone, ayrıca sanatçı- izleyici arasındaki sınırları bulanıklaştırır. İzleyici (kullanıcı) iş ile etkileşime geçmeden, karşısında yalnızca siyah bir perde mevcuttur. Kullanıcı, sistemle kurduğu etkileşim sonucunda görsel ve işitsel etki yaratır. Bu bağlamda, sanatçı geri çekilir ve kullanıcı işin yaratıcısına dönüşür.

Kısaca özetlemek gerekirse, Erdal İnci'nin *Formaphone* adlı çalışması, ışık dalgalarını ses ve görüntüye dönüştüren, kullanıcının bir bakıma sanatçıya dönüştüğü, değişken dinamik etkileşimsellik sergileyen bir çalışmadır.

5.4. Araştırma Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Yukarıda "*Örnek Olay İncelemesi*" başlığı altında, sekiz adet etkileşimsel sanat projesi kuramsal bir çerçeve içinde incelenmiştir. Bu bölümde, yapılan araştırma ve inceleme sonucunda genel anlamda sanatçı, sanat işi, izleyici kavramlarında meydana gelen değişimlere ait bulgular değerlendirilecek, ele alınan sanat işlerinin *yeni medya* ve

etkileşimsellik kavramlarının özelliklerini ne ölçüde taşıdıkları tartışılacaktır. Ayrıca, bu araştırma sırasında gözlemlenen, yeni medya ve etkileşimsel sanat işlerinin sergilendiği ortamların sıradışılığına dikkat çekilecektir.

Araştırma kapsamında ele alınan sanat işlerinin tümü yeni medya teknolojilerinin ürünüdür ve farklı derecelerde de olsa etkileşimseldirler. Çalışmanın ana konusu *Etkileşimsel Dijital Sanatlar* olduğundan, araştırmaya konu edilen işlerin etkileşimsel olmasına özellikle dikkat edilmiştir. Bu noktada, araştırmanın sonuçlarından bir tanesi, Türkiye’de “etkileşimsel dijital sanat” işleri üreten sanatçıların sayısının az olduğu ve bu sanatçıların da tüm işlerinin etkileşimsel olmadığıdır. Ancak sanatçılarla yapılan yüz yüze görüşmeler sonucunda, daha önceki çalışmalarında etkileşimsel olmayan işler ürettikleri halde günümüzde tercihlerini etkileşimsel işlerden yana olduğunu dile getirmişlerdir. Bu da bize Türkiye’de etkileşimsel sanatın geleceğiyle ilgili ışık tutar. Araştırmada yer alan sekiz farklı etkileşimsel işin ortak yanları incelendiğinde, tüm işlerin bilgisayar teknolojisi, imgeler ve ses kullandıkları gözlemlenir. İncelemeye alınan projelerden Selçuk Artut’a ait *Dilsiz* ve *Sis*, Büşra Tunç’a ait *Sinusoid*, Candaş Şişman’ın *Re- conn- act*, Erdal İnci’nin *Formaphone*, Osman Koç’un *Hipermevcudiyet* ve Ozan Türkkan’ın *Kuyu* adlı çalışmaları etkileşimsel yerleştirme olarak nitelenirler. Daha önce belirtmiş olduğumuz gibi *yerleştirme sanatı* (*enstalasyon*), mekana özel ve mekan algısını dönüştürmek amacıyla tasarlanan üç boyutlu işleri içerir ve medyum olarak genellikle video kullanılır. Bu bağlamda, yerleştirme sanatı etkileşimsel sanatın en temel biçimini oluşturur. Ele alınan çalışmaların yedi tanesinin etkileşimsel yerleştirme olması, Türkiye’de etkileşimsel sanatın konumuyla ilgili önemli ipuçları içerir. Sanatçıların işlerini gerçekleştirmek için erişebildikleri teknoloji, işlerini üretmek için çalıştıkları atölyeler, sahip oldukları maddi olanaklar yapay yaşam, sanal gerçeklik, tele- mevcudiyet gibi daha ileri teknolojileri ve ileri teknolojilerle donatılmış laboratuvarları gerektiren işleri üretmeye yeterli değildir.

Bu araştırma, günümüzde sanatçı kavramının nasıl değişmiş olduğu konusunda önemli bulgular içerir. Araştırma kapsamında yer verilen çalışmaları oluşturan sanatçılar incelendiğinde, bu sanatçıların hepsinin farklı disiplinlerden geldikleri gözlemlenir: *Selçuk Artut* (Matematik ve Medya ve İletişim Felsefesi) , *Osman Koç* (Elektronik ve Mekatronik), *Ozan Türkkan* (Resim ve Multimedya), *Candaş Şişman* (Multimedya), *Büşra Tunç* (Mimarlık ve Radyo- Tv ve Sinema), *Erdal İnci* (Resim).

Sanatçıların oluşturduğu bu profil yeni medya sanatının disiplinlerötesi özelliğine dikkat çeker. Bunun yanı sıra, yukarıda adı geçen sanatçıların neredeyse tümü kendilerini sanatçı olarak nitelendirmek yerine *maker* olarak nitelendirirler. Maker hareketi, teknoloji ile *kendin yap (do it yourself)* kültürünün birleşmesinden oluşan, dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de hızla yayılan bir akımdır. *Maker* hareketinin öncülerinden Dave Dougherty’nin tanımına göre, *maker* ruhunun temelinde rekabet yerine paylaşım, para yerine yetenek, yoğun ezber bilgi yerine deneyim vardır (makerhareketi, 2015). Bu araştırmada ele alınan sanatçıların, *maker* ruhuna sahip oldukları gözlemlenir: işlerinin büyük bir bölümünü kendilerinin yapmaları, uzman oldukları konularda birbirlerinin işlerine yardım etmeleri, işlerini oluşturmak için yola çıkarken para kazanma amacı gütmemeleri *maker* ruhuna sahip olduklarının göstergesidir. Örnek vermek gerekirse, *Dalgalar Sergisi* kapsamında ele alınan işler bağlamında Osman Koç’un, Fethi Tüzel’le birlikte tasarlayıp, hazırladığı *Hipermevcudiyet* adlı çalışmalarının yanı sıra, Büşra Tunç’un *Sinusoid* ve Candaş Şişman’ın *Re- conn-act* adlı çalışmalarının yaratıcı kodlamasını yapmış olduğu gözlemlenir. Bu da, *maker* ruhuna sahip sanatçılar arasındaki işbirliğinin göstergesidir. Ayrıca bu sanatçıların, gerçekleştirdikleri işlerin yalnızca görsel kısmını değil, teknolojik kısmını da kendilerinin oluşturması, Ortaçağ’ın *zanaatçı/ sanatçı* kavramının yeni medya çağında yeniden ortaya çıktığını gündeme getirir. Diğer bir deyişle, *maker* sanatçılar, Ortaçağ’ın *zanaatçı/ sanatçı* kavramıyla örtüşmektedir.

Araştırmanın ortaya koyduğu bulgulardan bir diğeri de, yeni medya sanatının geleneksel sergi mekanlarının dışında sergilenmesiyle ilgilidir. Araştırma kapsamında ele alınan sergilerden, *A/B Sergisi*, Amerikan Hastanesi Sanat Galerisi Operation Room’da, *Verisel Gerçeklik* Sergisi, Galeri Zilberman’a ait bir apartman katında, *Dalgalar Sergisi* ise, Blok Art Space’in Çukurcuma’daki mekanının yanı sıra, inşaat halindeki bir binada gerçekleşmiştir. Genel olarak ele alındığında, etkileşimsel dijital sanat, galeri ve müzeler gibi geleneksel sanat kurumlarının dışında gelişmiştir. Dijital işlerin sergilendiği galeriler oldukça az sayıdadır ve Türk sanatçılara ait etkileşimsel dijital işlerin sürekli koleksiyonlarında sergilendiği bir galeri bulunmamaktadır.

Yeni medya sanatlarının bağımsız bir organizasyon geliştirmesi bu sanatın, özellikle de etkileşimsel sanatın, sanat kuramına dayalı sanat biçemlerinin sınırlarını

aşkınladığını gösterir. Etkileşimsel sanat stratejileri, görsel niteliklerden ziyade program ve izleyici arasındaki diyaloga önem verir ve sanatsal materyali bu ilişki oluşturur.

Araştırma kapsamında ele alınan işlerin tümü izleyiciyi *kullanıcıya* dönüştürür. İzleyici yalnızca tüketmek yerine üretim sürecine ve işlemine dahil olur; üretimin bir parçasını oluşturur. Ele alınan işlerin tümünde sistemin harekete geçirilmesi ve anlamlarını iletmesi için kullanıcıya gerek vardır; kullanıcı kuyuya bağırır, kılıcı savurur, demir borulara vurur, filmin sonucunu değiştirir. Kullanıcının eylemleri olmadan iş var olamaz. İş kullanıcı gerçekleştirir ya da tamamlar. Bu bağlamda izleyiciye yalnızca işe *dokunabilirsin* denmektense, *dokunmalısın* denir. Bu da bize, geleneksel galeri ya da müzelerde bir sanat eserinin önünde *lütfe dokunmayın* uyarılarına itaat ederek pasif olarak duran izleyicinin, dokunarak işin oluşumuna katkıda bulunan kullanıcıya dönüştüğünü gösterir.

Araştırma kapsamında ele alınan sergilerin günlük izleyici sayısının yüksek olması, Türkiye’de yeni medya sanatının geleceğinin umut vaat edici olduğunu göstermektedir. Küratör Ebru Yetişkin, *Dalgalar Sergisi* kapsamında yaptığı konuşmasında, bu serginin günlük izleyici sayısının yüz civarında olduğunu ve arkasında hiçbir sponsor olmayan, tümüyle kendi çabalarıyla gerçekleştirdikleri bir serginin bu kadar çok sayıda insanla buluşmasının Türkiye’de yeni medya sanatının farkındalığının oluştuğunun göstergesi olduğunu ifade eder.

Sergide bulunan sanatçıların bir diğer ortak noktası da teknolojiye eleştirel yaklaşımlarıdır. Sanatçı, küratör ve akademisyen Ekmel Ertan’ın deyimiyle teknoloji, kullanıcıyı araçsallaştıran bir araçtır. Yeni medya sanatçıların amacı ise bu farkındalığı yaratarak, verili teknolojileri kullanan tüketiciler değil, teknolojiye müdahale edebilen, onu daha iyi ve daha adil bir yaşamın aracı kılacak bireylere dönüştürmektir (Ertan, 2012). Diğer bir deyişle, yeni medya sanatçıların ortak amacı, birey olarak her birimizin toplumun dönüşümünde etkin olabileceğimizi vurgulamaktır.

6. SONUÇ

Teknoloji, iletişim ve sanatın izledikleri yörüngeler, tarih öncesi çağlardan beri çakışmaktadır. İnsanlar içinde bulundukları çağın gerçekliğini ifade etmekte yetersiz kaldıklarında yeni teknolojilere, yeni iletişim araçlarına ve bunların zorunlu kıldığı yeni ifade biçimlerine ihtiyaç duymuşlardır. Bu bağlamda sanat, var olduğu günden beri içinde bulunduğu çağın teknolojilerinin bir ürünü olarak varlığını gösterir. Tarih öncesi çağlarda iletişimini sözlü olarak sağlayan insanoğlu, yazının bulunmasıyla yazılı iletişime geçmiş, matbaanın mekanik çoğaltıma olanak sağlaması ise sanatın yaygın bir iletişim aracına dönüşmesine olanak sağlamıştır. Mekanik çağda ortaya çıkan teknolojik gelişmeler yeni temsil biçimleri yaratmak için itici güç oluşturmuş, fotoğraf, sinematografi ve video bir iletişim ve sanat ortamı yaratarak sanatı farklı bir boyuta taşımışlardır.

Günümüzde kendimizi ifade etme biçiminin günlük hayatımızı saran dijital medya sistemleriyle belirlendiği “yeni medya” ya da “dijital çağ”ın içindeyiz. Teknolojideki bu hızlı değişimler, yaşamımızın birçok yönünü etkilediği gibi gerçeklik algımızı ve sanat deneyimlerimizi de etkilemektedir. Her medya, içinde olduğu dönemde yeni kabul edilmekte ve o dönemin sosyal, kültürel ve sanatsal gereksinimlerine yanıt olarak ortaya çıkmaktadır. Rönesans döneminin yağlı boya tabloları, XIX. yüzyılın fotoğrafı, XX. yüzyılın hareketli imgeleri, elektronik çağa geçiş simgeleyen video, hepsi kendi dönemlerinin yeni medyası idiler. Bugün ise gerçekliğin dijital teknolojilerle yansıtıldığı dijital çağı deneyimlediğimiz için, günümüzün yeni medyası dijital medyadır. Bu nedenle çalışmanın başlığında *yeni medya* terimi yerine, *dijital* terimini kullanılmıştır. Bugünün yeni medyası dijital teknoloji iken, gelecekte yeni medya diye nitelendirdiğimiz teknolojinin biyo- teknoloji ya da nano- teknoloji olması olasıdır.

Bu bağlamda, yeni medya kavramı, teknolojideki gelişmelere bağlı olarak sürekli değişime uğrayan bir kavramdır. Yeni medya üzerine yapılan tanımların çoğu dijital teknolojileri temel alır. Ancak günümüzde yeni medya yalnızca dijital bir medyumu ifade etmez; hayatımıza büyük bir hızla derinlemesine giren, hayatımızı biranda değiştiren medya teknolojilerinin, hayatımızı, sanata bakışımızı, kendimizi ifade etme biçimlerimizi nasıl değiştirdiğine de değinmektedir.

Dijital Sanatlarda Etkileşim kavramının ele alındığı bu çalışmada, etkileşim kavramının geçirdiği dönüşüm detaylı bir şekilde incelenmiştir. Farklı etkileşim tanımları, etkileşimin temel özellikleri olarak, gerçek zamanda var olma, karşılıklı bilgi alışverişi, kontrol ve geri besleme üzerinde odaklanmışlardır. Günlük deneyimlerimizden sanata, yaşamın her alanına nüfuz etmiş olan etkileşim kavramının içeriği birçok belirsizliği de içinde taşır ve farklı kuramcılara farklı anlamlar ifade eder. “Etkileşim” sözcüğünün aşırı kullanımı, bankamatiklerden oyuncaklara bu derece günlük yaşamımızın bir parçasına dönüşmesi, kavramın “aura”sını yitirmesine neden olmuştur. Etkileşim olgusunun bu derece yaygınlaşması, iletişim ve bilgi teknolojilerindeki hızlı gelişimin zaferidir. Teknolojik gelişmelerin bir ürünü olarak ortaya çıkan etkileşim kavramı, aynı zamanda estetik bir boyutu da içerir: duyularımızı etkiler, bireyleri toplumla bütünleştirir, özgür düşünen yaratıcı bireyler yaratılmasına, tüketicilerin üreticilere dönüşmesine katkıda bulunur.

Farklı disiplinlerde farklı anlamlar ifade eden etkileşim kavramı, sosyoloji disiplini açısından ele alındığında iki ya da daha fazla insan arasında gerçekleşen karşılıklı ilişki, enformatik açısından insan- makine arasındaki ilişki, iletişim bilimlerinde ise metin ve okuyucu arasındaki ilişkinin yanı sıra, medya aracılığıyla oluşan çift yönlü insan ilişkileri olarak tanımlanır. Bu çalışmada etkileşim kavramı, dijital sanatlar bağlamında ele alınmış ve izleyiciyi zihinsel algının ötesine taşıyan dijital sanat işlerinin, *etkileşimsel sanat* olarak tanımlandığı sonucu ortaya çıkmıştır. Yeni medya kuramcılarının ve yeni medya sanatçılarının etkileşim tanımları birbirinden farklılık gösterse de, bu tanımların çoğu dijital etkileşimsel sanatın; *çift yönlü ve gerçek zamanlı bilgi alışverişi, kullanıcının işe katılması, değiştirmesi ve yaratması, sanat işinin duyuları harekete geçirmesi, kontrol ve geri besleme* olguları üzerine yoğunlaşmıştır.

Çalışmadan çıkan diğer bir sonuç ise, günümüz sanatçılarının etkileşim kavramıyla ilişkili olarak üzerinde durdukları en önemli konunun, etkileşimin tüm duyulara etki etmesi olmuştur. Yalnızca sensörler aracılığıyla teknik anlamda üretilen etkileşimsel sanat işleri günümüzde önemini yitirmiştir. Bu işlerde, izleyicinin sistemi kontrol edebildiğini hissetmesi durumunda etkileşim yok olur ve deneyim monotonlaşır. Bu bağlamda, önceleri etkileşim yalnızca kullanıcı girdisi olarak algılanırken, günümüzde geri- besleme de önem kazanmıştır ve etkileşim kullanıcının girdisi ile

sistemin geri beslemesi arasında oluşan döngü olarak tanımlanmaktadır. Dokunmatik bilgisayarların ekranlarıyla izleyiciye yalnızca önceden belirlenmiş seçeneklerden seçim yapma olanağı sağlayan etkileşimsel araçlar deneysellik yaratmamaktadır. Kullanıcının aktivitesi makineye yansıtılmakta ve kullanıcı adına makine deneyimi gerçekleştirmektedir. Norbert Wiener'in üzerinde durmuş olduğu kontrol kavramının, gelişen yeni medya teknolojileriyle birlikte farklı boyutlar kazanmış olduğu görülmektedir. İzleyici, makine tarafından kontrol altında olduğunu ne kadar hissederse, sanat işi ve izleyici arasındaki etkileşim o derece azalmakta, aralarındaki diyalog kaybolmaktadır. Bu çalışmada, etkileşim kavramının günümüzde değişime uğradığı, yalnızca insan- makine etkileşiminden ibaret olmadığı, izleyicinin bütün duyularını harekete geçiren bir kavram olduğu kanısına varılmıştır.

Çalışmada tartışılmış olan diğer bir soru da etkileşimsel yeni medya sanatının sanatçı kavramını nasıl değiştirdiğidir. Yeni medya, disiplinlerarası özelliğiyle farklı disiplinleri biraraya getirmektedir. Bu durum, yeni medya sanatçılarının profilinde de gözlemlenmektedir. Örnek Olay İncelemeleri başlığı altında ele alınan yeni medya eserlerinin sanatçıların da mühendislik, matematik, elektronik, mekatronik, mimarlık, iletişim gibi farklı disiplinlerden geldikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, yeni medya sanatçıların çoğunun, gerçekleştirdikleri işlerin yalnızca görsel kısmını değil, teknolojik kısmını da kendilerinin inşa etmeleri ve kendilerini *maker* olarak nitelendirmeleri dikkat çekici bir nokta olmuştur. Bu bağlamda, *maker* olgusunun gündeme gelmesiyle, Ortaçağ'ın zanaatçı/ sanatçı kavramına bir dönüş olduğu gözlemlenmiştir. Sanatçı kavramındaki bir diğer değişim de, sanatçının işin mutlak hakimi konumunu yitirmiş olmasıdır. Etkileşimsel sanat işlerinde kullanıcıya dönüşen izleyici, etkileşimiyle işin bir parçasına dönüştüğünden, işi sanatçıyla paylaşır. Bu durum, Roland Barthes'in *Yazarın Ölümü* tezinin etkileşimsel sanatlarda geçerliliğini göstermektedir.

İzleyicinin dönüşümü açısından ele alındığında, etkileşimsel sanatın izleyiciyi *kullanıcıya* dönüştürmesi, izleyicinin yalnızca tüketmek yerine, üretim sürecine ve işlemine de dahil olması anlamına gelmektedir. Günümüz medya sanatında kullanıcının eylemleri ve etkileşimi olmadan iş hiç bir anlam üretmez, yalnızca donanım ve yazılım olarak varlığını sürdürür. Bu bağlamda, geleneksel galeri ya da müzelerde bir sanat eserinin önünde “lütfen dokunmayın” uyarılarına itaat ederek “pasif” olarak duran

izleyici, dokunarak işin oluşumuna katkıda bulunan katılımcıya dönüşmüştür. İzleyici profili açısından değerlendirildiğinde ise etkileşimsel sanat işlerinin izler kitlesinin büyük bir bölümünü dokunmatik kültürün içine doğmuş ya da sonradan da olsa bu teknolojilerle iletişim kurmayı başarabilen izleyicilerin oluşturduğu gözlemlenmiştir. Özellikle dokunmatik kültürün içine doğanlar, günlük yaşamlarında da sürekli etkileştiklerinden, yalnızca sanat eserinin önünde durup bakacakları geleneksel müze ve sergiler, onları cezbetmemektedir. Bu bağlamda, etkileşimsel sanatların, gençlerin ve çocukların sanatla buluşacakları bir ortam yarattığı ve bu jenerasyona ancak onların kullandıkları teknolojiyle, etkileşimsel dijital araçlarla ulaşılacağı sonucuna varılmıştır.

Çalışmada, etkileşimsel dijital sanatla birlikte sanat işinin de köklü değişimlere maruz kaldığı detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Sanat işinin geçirdiği en önemli değişim, sanat nesnesinin süreç ya da sisteme dönüşmüş olmasıdır. Diğer bir deyişle sanat, nesnenin sınırlarından kurtulmuştur. Bunun yanı sıra, etkileşimsel sanat işleri, izleyiciye yalnızca sanatçının iletmek istediği bilgiyi, duyguyu, düşüncüyü iletmezler. Sanatçı, kullanıcıyı verilerin derlenmesi yoluyla bir duygu, bir bilgi, bir gerçeklik hakkında bilgilendirir. Bunun sonucunda izleyici farklı türde bilgiler oluşturur. Bu bağlamda etkileşimsel sanat işlerinin ucu açıktır ve çok anlamlılık özelliği gösterirler. Kullanıcı, kendi deneyimi sonucunda kendine göre bir anlam üretir. Çalışmada, Umberto Eco'nun sanatçı ve izleyicinin tamamlanmamış bir yapıt etrafında birleştiği “açık yapıt” kavramı açıklanmış ve bu kavramın etkileşimsel dijital sanat işlerinde geçerliliği gözler önüne serilmiştir. Sanat işi henüz tamamlanmamış olduğundan, kullanıcının deneyimiyle tamamlanmaktadır. Bu bağlamda, etkileşimsel dijital sanat işlerini günümüzde tanımlamak için “*jeneratif*” kavramı ortaya atılmıştır. Jeneratif sanat işleri, temeli sanatçı tarafından oluşturulan ancak işin her seferinde farklılık gösterdiği işlerdir. Diğer bir deyişle sanat işi, kullanıcının etkileşimi sonucu her seferinde farklı bir iş olarak ortaya çıkar ve biriciklik özelliği taşır. Çalışmamız açısından bakıldığında, yaşamın tek düzeleştiği, insanların adeta makineye dönüştüğü günümüzde, jeneratif sanat işlerinin her seferinde farklı sonuçlar oluşturması, yarattığı şaşkırtma duygusuyla izleyiciyi aktif bir konuma koymaktadır.

Etkileşimsel dijital sanatın, sanatçı, sanat işi ve izleyici kavramlarını dönüştürmenin yanı sıra, sanatçı- sanat işi- izleyici arasında gerçekleşen ilişkiyi de dönüştürmesi bu çalışmada tartışılan diğer bir konudur. Geleneksel sanatta, *sanatçı-*

sanat işi ya da sanat işi- izleyici arasındaki tek yönlü ilişki, günümüzde *sanatçı- sanat işi- izleyici- sanatçı* arasında ve çift yönlü olarak gerçekleşmektedir.

Sanatçı, sanat işini oluştururken, teknolojiyi *alet* olarak kullanır ve bu aşamada teknolojinin görünmezliğini hedefler. Öte yandan, sanat işi- izleyici arasında teknoloji araç olarak kullanılır ve tümüyle görünmez olması arzulanmaz. Bu noktada, sanat işinin anlamı arayüzde oluşacağından, anlamı iletecek şekilde *şeffaf* olması beklenir. Yukarıda açıklanan bu durum, Heidegger'in *görünmez alet* ve Ihde'nin *şeffaflık* kavramlarının günümüz yeni medya sanatında geçerliliğinin bir göstergesidir. Bunun yanı sıra, etkileşim, yalnızca sanatçı- sanat işi- izleyici arasında gerçekleşmez. *Sanatçı- izleyici* arasında da etkileşim mevcuttur. Sanatçı, izleyiciden aldığı geribesleme sonucunda işini farklılaştırabilir.

Bu çalışma boyunca tartışılan konulardan biri de Walter Benjamin'in 1934 yılında *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri* adlı makalesinde dile getirdiği görüşlerin, içinde bulunduğumuz dijital çağa nasıl yansıdığıdır. Walter Benjamin'in görüşleri, dijital sanatlar bağlamında ele alındığında, bazı dijital sanat biçimlerinin, Benjamin'in deyimiyle sanat eserinin sahip olduğu aurayı korurken bazı biçimlerin ise aurayı yok ettiği gözlemlenmiştir. Bilgisayarlar aracılığıyla bilgi mükemmel bir şekilde yeniden üretilebildiği için, aynı medya deneyimi birçok kullanıcıya tekrar tekrar sunulabilir, ancak farklı dijital biçimlerin sanat işinde aura yaratma kapasiteleri farklılık göstermektedir. Dijital sanatlar biçimleri arasında önemli bir yere sahip olan *sanal gerçeklik*, *artırılmış gerçeklik* ve *telemecudiyet* uygulamaları ele alındığında, *sanal gerçeklik* ve *telemecudiyet* uygulamalarının aurayı yok ederken, *artırılmış gerçeklik* uygulamalarının *aura* yaratma olasılığını artırdığı gözlemlenmiştir. Etkileşimsel dijital sanatlar bağlamında ele alındığında, etkileşimsel deneyimin, sanat işi ve izleyici arasında gerçek zamanda yer aldığı ve işin anlamının etkileşim aracılığıyla oluştuğu sonucuna varılmıştır. Diğer bir deyişle, her izleyicinin etkileşim deneyimi kendine özgüdür, biriciktir. Dijital veriler yeniden üretilebilse de etkileşim o anda gerçekleşir ve hiçbir etkileşimsel deneyim kendisini tekrarlamaz. Bu nedenle, etkileşimsel sanat, doğası gereği aura yaratma kapasitesine sahiptir.

Dijital Çağ'a tanıklık etmediği halde, geliştirdiği medya kuramlarıyla medya çalışmalarına ışık tutan Marshall McLuhan'ın kuramlarının, içinde bulunduğumuz dijital medya çağında geçerli olup olmadığı çalışmanın diğer bir tartışma konusudur.

McLuhan'ın geliřtirdiđi teknolojik belirlenimcilik kuramına gre, teknoloji gnmzde sosyal ve kltrel deđiřimin yegane itici gcn oluřturur. Bu kurama yapılan karřıt eleřtiri ise, sosyolojik geliřimlerin teknolojik geliřmeleri etkilediđi ynndedir. İinde bulunduđumuz dijital ađda, teknolojik geliřmelerin bař dndrc hızı sonucu ortaya ıkan karmařık insan- teknoloji iliřkisine ne yalnızca McLuhan'ın teknolojik belirlenimcilik kuramı, ne de sadece Raymond Williams'ın sosyal belirlenimcilik kuramı aıklık getirebilir. Toplumun yapısı teknolojik geliřmelerden srekli etkilenirken, teknolojik geliřmeler de toplumun deđiřiminden etkilenmektedir. alıřma boyunca insan- teknoloji- sanat iliřkisi incelenmiř ve bu bađlamda bu iki kuramın birlikte insan- teknoloji iliřkisini yanıtladıđı sonucuna varılmıřtır.

Mesele sanat aısından ele alındıđında da durum farklı deđildir. Tarih boyunca, teknolojiideki geliřmelerin sanata yeni biimler getirdiđi gibi, yeni sanat biimlerinin talepleri, teknolojik yenilikleri de beraberinde getirmiřtir. Sanat- toplum iliřkisi ele alındıđında ise, yeni medya teknolojilerindeki srekli ve hızlı geliřmeler sanat biimlerini, gereklik algılarını ve dıřavurum yntemlerini deđiřtirirken, sanat da sylemi ve eleřtirel bakıřıyla toplumu dnřtrr. Yeni medya sanatını gnmz toplumu aısından nemli kılan bir nokta da, teknolojinin insanları esir almasına karřı, bir farkındalık yaratma abasıdır. Teknolojinin, insanođlu yararına kullanılmasının yanı sıra, nkleer silah saldırılarında yařanılanlar gibi yok edici etkisi de olabilir. Yeni medya sanatı da bu noktada yalnızca bizim teknolojiyle ne yapabileceđimize deđil, teknolojinin bize ne yapabileceđine de dikkat ekmektedir. alıřmada, ođu yeni medya sanatsının bu eleřtirel bakıř aısını, iřlerinde kullandıkları ve vurguladıkları sylemlere de yansıttıkları, sanatıların ortak amacının her bireyin toplumun dnřmnde etkin olabileceđini vurgulamak olduđu grlmřtr. Btn bilgilerin veriye dnřtđ, gerekliđin tamamen veriler zerinden algılandıđı, insanların teknolojinin kontrol altına girdiđi bir dneme karřı, eleřtirinin de yine aynı kanal zerinden yapılması dijital sanatları diđer sanatlar arasında farklılařtırır. Sanat, tarih boyunca eleřtirel duruřunu korumuřtur ve o dnemin ortamını, yine o dnemin teknolojiyle yansıtmıřtır. Gnmzde bu eleřtirelliđin dijital sanatlarla yapılması kaınılmazdır. Dijital sanatlar da ancak bu eleřtirelliđi iinde barındırdıđı srece zamanın szgecinden geebilecektir.

Etkileşimsellik olgusu, çoğu yeni medya kuramcısı tarafından kutsanırken, Lev Manovich, Slavoj Žižek, Mona Sarkis ve Jean Baudrillard dijital sanatlarda etkileşimsellik kavramına eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşırlar. Bu kuramcılara göre, önceden programlanmış kodlar dahilinde etkileşim kurmak, çift yönlü bir iletişim oluşturmamakta ve sonuç olarak kullanıcıyı yaratıcıya dönüştürmemektedir. Ayrıca, tüm sanat biçimleri bir şekilde izleyicinin duygularına etki ettiğinden ve insan-bilgisayar arayüzü doğası gereği etkileşimsel olduğundan, etkileşimsellik kavramının dijital sanatın bir özelliği olarak kabul edilip edilemeyeceği konusunu sorgulamaktadırlar. Žižek, kontrolün izleyiciden çıkmış olduğu etkileşimselliği pasif etkileşim olarak adlandırır. Bu çalışmadan elde edilen bilgiler çerçevesinde, etkileşimsellik kavramını tümüyle yok saymak olası değildir. Etkileşimin bir iletişim aracı olarak varlığını sürdürebilmesi için, sanatçı ve izleyicinin sistem üzerindeki kontrollerinin dengede olması ve sanat işinin, izleyicinin etkileşimiyle sürekli değişerek farklı süreçler oluşturması gerekmektedir. Bu bağlamda, günümüz dijital sanatında jeneratif sanat işlerinin bu koşulları sağladığı ve izleyiciye etkileşimsel bir deneyim sunarak, her seferinde farklı sonuçlar ürettiği ancak sanatçının kontrolünün fazla olduğu etkileşimsel sanat işlerinde ise pasif etkileşim gerçekleştiği gözlemlenmiştir. Günümüzde pasif etkileşim de bir etkileşim biçimi olarak sanat ortamına dahil edilmiştir.

Bu çalışmada, yeni medya sanatı ile ilgili olan ulusal ve uluslararası akademik yayınlardan yola çıkarak geliştirilen hipotezler, Türkiye’de örnek olay incelemeleri üzerinden etkileşimsel dijital sanat alanında ilkler arasında yer alan, A/B, Verisel Gerçeklik ve Dalgalar Sergisi incelenmiş ve etkileşimsel sanata açıklık getirmek amacıyla bu sergilerin sanatçılarıyla yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Bu çalışma kapsamında gerçekleştirilen ve etkileşimsel yeni medya sanatının Türkiye’deki durumuna ve Türkiye’nin yeni medya kültürüne nasıl eklemlendiğine açıklık getirmeyi amaçlayan araştırmanın sonuçları değerlendirildiğinde, Türkiye’de yeni medya sanatının henüz başlangıç aşamasında olduğu gözlemlenmiştir. Çalışmanın sonuçları Türkiye’de sadece yeni medya işlerinden oluşan sergilerin azlığına dikkat çekmektedir.

Bu araştırmanın ortaya çıkardığı diğer bir nokta, Türkiye’deki sanat eğitiminde yeni medya bölümleri olmadığından, sanatçıların hiçbirinin yeni medya sanatı alanından gelmemeleri, farklı disiplinlerden gelmeleridir. Bu disiplinlerötesilik, yeni medya

sanatının doğasında var olan bir özellik olmakla birlikte, farklı disiplinlerde eğitime sahip yeni medya sanatçılarının bu alanda beklentilerini karşılayamadıklarında, eğitim aldıkları alana kaymalarına ve bu nedenle yeni medya alanında yeterince yoğunlaşamamalarına neden olmaktadır. Bunun sonucu olarak, yeni medya sanatı alanına giren sanatçı sayısı çok olduğu halde, kalıcı olan, sürekli olarak işler üreten sanatçı sayısı sınırlıdır. Etkileşimsel sanat açısından ele alındığında ise, bu alanda eğitim alıp uzmanlaşamadıkları için, etkileşimsel teknik donanımını kendisi gerçekleştiren sanatçı sayısı daha da azdır. Dalgalar Sergisi'ndeki etkileşimsel işler incelendiğinde, işlerin hepsinin yaratıcı kodlamasının sanatçı Osman Koç'a ait olduğu gözlemlenir. Bu da Osman Koç'un elektronik mühendisliği lisans ve mekatronik mühendisliği yüksek lisans derecesine sahip olmasından kaynaklanır.

Ortaya çıkan diğer bir sonuç ise, yeni medya sanatlarında ve özellikle dijital etkileşimsel işlerde yapısından dolayı arşivleme, bakım ve koruma, sergileme ve işlerin satılması gibi konularda sıkıntılar yaşanmasıdır. Yaratıcıları, işleri sergiledikten sonra, video formatında arşivlemektedirler, ancak bu da etkileşimsel işlerin yaşattığı deneyimi yansıtmakta yetersiz kalır. Bu alan için diğer bir zorlayıcı unsur ise dijital ortamın sürekli yenilenmesi ve güncellenmesidir. Daha önce üretilmiş olan işlerin de güncellenmesi gerekmektedir, aksi takdirde dijital ortamda kayıtlı olan bir iş, başka bir zaman tekrar kullanılmak istendiğinde çalışmayabilir. Bu bahsedilen konular dijital sanatların kurumsallaşamama problemini gündeme getirir. Sürekli sergilenen, Türk sanatçıya ait etkileşimsel dijital bir iş olarak İstanbul'da yalnızca Şişhane'de bulunan Bilsar Binası'nda sergilenen Selçuk Artut'un işinin olması da, bu alanın bulunduğu durumu göstermektedir. Sergileme ve saklama koşullarındaki zorluklardan dolayı galeriler ve koleksiyonerler dijital işlere az ilgi gösterdikleri gibi, etkileşimsel dijital işleri satın almaya da çekimser yaklaşmaktadırlar.

2005 yılından itibaren her yıl İstanbul'da düzenlenen *Contemporary İstanbul* adındaki çağdaş sanatlar sergisine 2013 yılında *plug-in* adında dijital sanat bölümünün eklenmesi, dijital sanatın Türkiye'de kurumsallaşmaya başlaması adına bir adım niteliğini taşımaktadır. Gerek yerli ve yabancı ziyaretçiler, gerekse basın tarafından büyük bir ilgi gören festival sayesinde, Türkiye'de dijital sanatların bilinirliği daha da artacak ve daha da yaygınlaşacaktır. Bu potansiyelin görülmesindeki diğer bir etken ise incelenmiş olunan *Dalgalar Sergisi*'ne gösterilmiş olan yoğun ilgidir. Serginin küratörü

Ebru Yetişkin, bir ay boyunca günde yaklaşık yüz kişinin sergiyi ziyaret ettiğini ve bu rakamın da bu alandaki bir sergi için iyi bir sayı olduğunu öne sürmüştür.

Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik başlıklı çalışmayı yaparken bir takım kısıtlayıcı unsurlarla da karşılaşmıştır. Bu alanda Türkiye’de yapılan kısıtlı sayıda akademik çalışma olması bu araştırmanın önemini arttırırken, bir yandan da kaynaklara ulaşmak adına bazı zorluklar yaratmıştır. Ayrıca çoğunun İngilizce olduğu kaynakları Türkçe’ye çevirirken bu alanla ilgili terimlerin Türkçe karşılığını bulma sorunuyla karşılaşmış ve daha sonra yapılacak olan çalışmalara yardımcı olabilmesi açısından, bu terimlerin anlamlarına yer verilen bir sözlük oluşturulup, bu çalışmaya ek olarak sunulmuştur. Çalışmada yaşanan bir başka kısıtlayıcı durum ise, *Türkiye’de Etkileşimsel Sanat Bölümü*’nü incelerken, bu alanda çalışmalar üreten sanatçılarla görüşmelerde yaşanmıştır. Bu alanda işler üreten sanatçılar, Türkiye’deki çalışmalarının yanı sıra yurt dışında da işler gerçekleştirdiklerinden, belirli dönemlerde yurtdışında bulunduklarından, bu sanatçılara ulaşmak ve bir görüşme ayarlamak oldukça zaman alan bir süreç olmuştur. Çalışmayla ilgili bir diğer sınırlama ise, yeni medya sanat işlerinin, özellikle de etkileşimsel işlerin, sürekli olarak sergilendiği bir sergi mekanının bulunmaması ve bu işlere yalnızca kısıtlı sergi süresi boyunca erişim imkanının olmasıdır. Daha önce sergilenmiş olan etkileşimsel bir işi, diğer işler gibi video üzerinden izlemek, o deneyimi yaşamak adına yeterli olmadığından, yalnızca sergi süresince yapılan gözlemler ve deneyimler çalışmada yer bulmuştur.

Bu çalışmada yapılan literatür araştırmaları, örnek olay incelemeleri ve kişisel görüşmeler doğrultusunda dijital sanatların ve etkileşimsel dijital sanatların kuramsal altyapısı ve Türkiye’de dijital sanatın durumu ve yaşadığı problemler, daha sonra yapılacak olan çalışmalara ışık tutmak amacıyla gözler önüne serilmiştir. Ayrıca Türkçe’de kısıtlı sayıda kaynağın ve çalışmanın bulunduğu *Etkileşimsel Dijital Sanat* konusunda yazılan çalışma, daha sonra bu konuda araştırma yapacak kişilerin çalışmalarına ışık tutma amacı gütmekte ve bu yönüyle de önem taşımaktadır. Gerek sanatçıların söylemlerinden, gerekse kişisel izlenimlerden edinilen bilgiler doğrultusunda, bu alanın kurumsal desteklere ihtiyacı olduğu görülmektedir. Bundan sonra yapılacak olan çalışmalarda bu alanın kurumsallaşması adına neler yapılabileceği, sergileme, saklama, arşivleme gibi sorunlarının nasıl aşılabileceğinin incelenmesi bu alan için faydalı olacaktır. Diğer bir nokta ise, maddi desteğin olmadığı bu alanda,

sanatçıların araştırmalarını ve üretimlerini yapacak yerlerinin olmamasıdır. Bazı sanatçıların açtıkları “*maker atölyeleri*” bunun için faaliyet gösterse ve herkesin kullanımına açık olsa da, tam olarak bu alan için yeterli olmamaktadır. Bu sorunu çözmek için, araştırma yapabilmeleri adına üniversitelerin laboratuvarlarının hem bilim insanlarının hem de sanatçıların kullanımına açılmasını sağlayabilmek önemli olacaktır.

Sonuç olarak, bugün içinde bulunduğumuz *Yeni Medya Çağı, Dijital Çağ*’dır. Dijital teknolojilerin her alanda izlerine rastladığımız gibi, sanata olan etkisine de tanıklık etmekteyiz. İletişim kavramının etkileşim sürecine dönüştüğü ve dijital teknolojilerin günlük yaşamımızı kuşattığı *Yeni Medya Çağı*’nda, gerçeklik ancak etkileşimsel dijital sanatlar aracılığıyla yansıtılabilir. Bu bağlamda etkileşimsel dijital sanatın artan bir ivmeyle önem kazanması kaçınılmazdır. Etkileşim kavramının yalnızca etkiye tepki veren bir süreç olarak algılanmadığı günümüzde, etkileşim derecesinden de önemli olan, duyuları ve bilişselliği uyarmasıdır.

Etkileşimsel dijital sanata Türkiye açısından bakıldığında ise Türkiye’nin sanat alanında sorunlu bir yapısı olması, bu alanları da etkilemektedir. Sanatçılar kurumlardan yeterli desteği görememektedir. Ancak yeni neslin teknolojinin içine doğan bir nesil olması ve kalem, kağıt yerine teknolojiyi kullanmaları, bu sanatın gelecekteki yerinin garantisi niteliğindedir.

KAYNAKLAR

- Akay, A. (2005).*Sanatın Durumları*. İstanbul: Bağlam Yayınları
- Alemdar, K, Erdoğan İ. (2005) *Öteki Kuram*. İstanbul: Erk Yayınevi
- Alioğlu, N. (2011) *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*. İstanbul: Papatya Yayıncılık
- Altunay, A.(2012) Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi olarak Ekran. Ed.Deniz Yengin. *Yeni Medya ve...içinde*.Anahtar Kitaplar:
- Andrews, C.M. (2014) *A History of Video Art*. 2.nd Edition. London: Bloomsbury Publishing,
- Antmen, A. (2010) *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Armitage, J (2000) *From Modernism To Hypermodernism and Beyond*. Virilio Live: Selected Interviews. Edt. John Armitage. London: Sage
- Artut, S. (2014) *Teknoloji- İnsan Birlikteliği*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Artut, S. (2014b) Verisel Gerçeklik/ Data Reality. Sergi Kitabı. İstanbul: Galeri Zilberman
- Ascott, R. (1964) *The Construction of Change* The New Media Reader. Edt. Noah Wardrip- Fruin and Nick Montfront. 2003. London: MIT Press
- Ascott, R (1966) *Behaviourist Art and The Cybernetic Vision* Edt. Randall Packer, Ken Jordan. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality içinde. (2001).New York: Norton& Company
- Ascott, R. (2006)*Engineering Nature: Art and Conciousness in the Post-Biological Era*. Bristol: Intellect Books
- Ascott, R.(2004) *Reframing Consciousness*. Bristol: Intellect Books
- Ascott, R. (2000) *Art, Technology, Conciousness:Mind @Large*. Intellect Books, Bristol

- Auslander, P. (2008) *Live and Technologically Mediated Performance*. Ed. Tracy Davis. *Performance Studies*. UK: Cambridge University Press
- Aydoğan, F. (2013) *Medyadan Yansıyanlar*. İstanbul: Beta Yayınları
- Barthes, Roland (2011) *Camera Lucida (Fotoğraf Üzerine Denemeler)*Reha Akçakaya.(çev), İstanbul: 6.45 Yayınevi
- Barthes, Roland (1977) *Image, Music, Text*. London: Fontana Press
- Barry, A. (2001) On Interactivity Robert Hassan, Julian Thomas (edt).*The New Media Theory Reader* içinde. UK: Open University Press
- Baudrillard, J. (2012) *Sanat Komplosu*. İstanbul: İletişim Yayınları
- Benjamin, W. (2011) *Fotoğrafın Kısa Tarihi*.(Çev.) O. Akınhay. İstanbul: Agora Kitaplığı
- Benjamin, W. (2012)*Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. Pasajlar*. (Çev.) A.Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Berger, J. (2013)*Görme Biçimleri*. Y. Salman.(Çev) İstanbul: Metis Yayınları
- Berghaus, G(2005)*Avant- Garde Performance. Live Events and Electronic Technologies*. NY: Palgrave Mac Millan
- Benso S. Diodato R. (2012) *Aesthetics of the Virtual*, NY: State University of New York Press
- Bolt, B. (2013).*Yeni Bir Bakışla Heidegger*. (Çev.) M. Özbek. İstanbul: KolektifKitap Yayınevi.
- Briggs, A. ve Burke, P. (2011) *Medyanın Toplumsal Tarihi*. (Çev) Ü. Yolsal ve E. Uzun. İstanbul: Kırmızı Yayınları
- Baudelaire, C. (2003) *Modern Hayatın Ressamı*. (Çev.) A. Berktaş, İstanbul: İletişim Yayınları,
- Bolter, D. ve Crusin, R. (2003) *Remediation*, London: MIT Press

- Baudriallard, J.(1997) *Asthetics illusion and Virtual Reality*. Edt. Nicholas Zurbrugg.
Art and Artefacts içinde. London: Sage Publication
- Bolter, D. ve Gromala, Diane (2003) *Windows and Mirrors*. London: MIT Press
- Bolter, D ve Grusin, R.(2000) *Remediation*. London:MIT Press
- Bordewicjk,J.L, Kaam, B. (1986) Towards a New Classification of Tele- Information Services. Edt. DenisMcQuail. *McQuail's Reader in MassCommunication Theory* içinde. (2004)London: SagePublication,
- Broadhurst, S. (2007)*Digital Practices. Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*. NY: Palgrave Macmillan
- Broadhurst S ve Machoon,J.(2011) *Performance and Technology*. NY: Palgrave Macmillan
- Burke, Peter (2003) *Tarihin Görgü Tanıkları: Afişten Heykele, Minyatürden Fotoğrafa*. (Çev) Z. Yelçe. İstanbul: Kitap Yayınevi
- Carter, M. ve Geczy, A. (2006) *Reframing Art*. Oxford: Berg Publishers
- Castells, M. (2003) *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*. I.Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi.(Çev) E. Kılıç. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Crowley, David ve Heyer, Paul (2011) *İletişim Tarihi* (Çev) B. Ersöz. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Creeber G, Martin R. (2009) *Digital Cultures: Understanding New Media*. Berkshire: Open University Press
- Çalıkoğlu, L. (2005) *Çağdaş Sanat Konuşmaları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Çalıkoğlu, L. (2007) *Çağdaş Sanat Konuşmaları 2: Çağdaş Sanatta Sivil Oluşumlar ve İnsiyatifler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Çalıkoğlu, L. (2008) *Çağdaş Sanat Konuşmaları 3: 90'lı Yıllarda Türkiye'de Çağdaş Sanat*. İstanbul : Yapı Kredi Yayınları
- Çizgen, G (2007) *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları

- Çüçen, K (2012) *Martin Heidegger: Varlık ve Zaman*. İstanbul: Sentez Yayıncılık
- Davies, C. (1997) *Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being*.(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001)New York: Norton& Company
- Deleuze G, Guattari F (1980) *From a Thousand Plateaus*. (Edt.) N. W. Fruin and N. Montfront. *The New Media Reader*. (2003). London: MIT Press.
- Dixon, S. (2007) *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. London: MIT Press.
- Dourish, P. (2001) *Where the Action is, Broadford Books*. London: MIT Press.
- Duben, İ. (2008) *Seksenlerde Türkiye’de Çağdaş Sanat: Yeni Açılımlar*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Eco, U. (1989) *The Open Work*. (Trans.) A. Cancogni, Cambridge: Harvard University Press
- Eco, U. (2012) *Günlük Yaşamdan Sanata*. (Çev) K. Atakay. İstanbul: Can Yayınları
- Eisenstein, E. (1980) *The Printing Press As An Agent Of Change*. NY: Cambridge University Press
- Ellul, J. (2004) *Sözün Düşüşü*. (Çev) H Arslan. İstanbul: Paradigma Yayınları
- Elwes, C (2005) *Video Art: A Guided Tour*. London: I.B. Tauris
- Erll, A. ve Rigney, A. (2009) *Cultural Memory and its Dynamics*. Ed. Erll, A. ve Rigney, A. *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH
- Ernst, F. (2012) *Sanatın Gerekliği*. (Çev) C. Çapan. İstanbul: Sözcükler Yayınları
- Everett, R. (1994) *A History of Communication Study: A Biographical Approach*. New York: Free Press

- Fiske, J. (2003) *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (Çev.) S. İrvan. İstanbul: Bilim ve Sanat Yayınları
- Gatti G.M. (2010) *The Technological Herbarium*. Edt. Trans. Alan Saphiro. Berlin: Avinus Verlag
- Gere, C. (2006) *Art, Time and Technology*. USA: Berg Publications
- Giddens, A. (1990) *The Consequences of Modernity*. USA: Stanford University Press
- Goldberg, R. (1998) *Performance: Live Art 1909 to Present*. NY: Inc Publishers
- Golding, P. ve Murdock, G. (2002) *Digital Possibilities, Market Realities: The Contradictions of Communications Convergence*. USA: Socialist Register
- Gombrich, E.H.(2013) *Sanatın Öyküsü*.(Çev.)E. Erduran ve Ö. Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi,
- Güngör, N (2011) *İletişim: Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Güner, K (2014)*Modern Türk Sanatının Doğuşu*. İstanbul: Kaynak Yayınları,
- Hansen, M. (2004) *New Philoply for New Media*. London: MIT Press
- Harvey, D. (2003) *Postmodernliğin Durumu*.(Çev.)Sungur Savran. İstanbul: Metis Yayınları
- Hasgüler, S. (2013) *Türkiye’de Sanat Üretimi*. İstanbul: Parşömen Yayınları
- Hayles, K.(1999) *How We Became Posthuman*. USA: University of Chicago Press
- Heidegger, M. (2007) *Sanat Eserinin Kökeni*.(Çev.) F. Tepebaşı. Ankara: Deki Basım Yayın.
- Hershman, L. (1990)*The Fantasy Beyond Control*(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001)New York: Norton& Company
- Ihde, D. (1990) *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. USA: American University Presses
- İnci, E (2015) *Formaphone. Dalgalar Sergisi Kitabı*. İstanbul: Blok Art Space

- Innis, H.A (1964) *The Bias of Communication. Intro. Marshall McLuhan*. Toronto: Univerity of Toronto Press
- Jay, M. (2004) *Diyalektik İmgelem*. (Çev.) Ünsal Oskay. İstanbul: Belge Yayınları
- Jenkins, H (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: New York University Press
- Jenkins, H (2012) QuantinTarantino's Starwars. (Edt.) D. Thorburn and H. Jenkins *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, London: MIT Press.
- Kahraman, H.B (2013) *Türkiye'de Görsel Bilincin Oluşumu*. İstanbul: Kapı Yayınları
- Kahraman, H.B (2007) *Modernite ile Postmodernite Arasında Türkiye*, İstanbul: Agora Kitaplığı
- Kaprow, A. (1961) Happenings in the New York Scene. *The New Media Reader*. Edt. Noah Wardrip- Fruin and Nick Montfront. 2003. London: MIT Press
- Kay, A, Goldberg, A. (1973) Personal Dynamic Media (Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Kılıç, L. (2011) *Video Sanatı- Eleştirel Bir Bakış*. Adıyaman: Hil Yayınları
- Kılıç, L. (2012) *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi
- Krueger M. (1977) Responsive Environments. Media (Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Krueger, M. (1990) *Artificial Reality II*. USA: Addison Wesley Professional
- Kwastek, K. (2013) *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. London: MIT Press
- Kuban, D. (2004) *Çağlar Boyunca Türkiye Sanatının Anahtarları*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

- Lebensztejn, Jean-Claude (1994). Starting Out From The Frame.(Edt.) P. Brunette ve D. Wills. *Deconstruction And The Visual Arts: Art, Media, Architecture*. USA: Cambridge University Press, 1994
- Laughey, D (2010) *Medya Çalışmaları*.(Çev.) A. Toprak. İstanbul: Kalkedon Yayınevi
- Levinson, P (1997) *The Soft Edge*. London: Routledge
- Levinson, P (1999) *Digital McLuhan*. London: Routledge
- Lovejoy, M, (1997). *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. UK: Prentice Hall International
- Levy, P.(1994) The Art and Architecture of Cyberspace, Collective Intelligence (Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Licklider J.C.R. (1960) Man- Computer Symbiosis(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001)New York: Norton& Company
- Lippard, L.R. (1971) *Dematerialization of Art. Changing: Essays in Art Criticism*, NewYork: Dutton Paperback
- Lister, M; Dovey, J; Giddings,S; Kelly, K (2003) *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge
- Lunenfeld, P. (2000) *The Digital Dialectic*, London: MIT Press
- Marcuse, H. (1997) *Tek Boyutlu İnsan*. (Çev.) A. Yardımlı. İstanbul: İdea Yayınevi
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. London: The MIT Press
- Manovich, L. (2003) Introduction to New Media Reader. *The New Media Reader*. Edt. Noah Wardrip- Fruin and Nick Montfort. 2003. London: MIT Press
- Manovich, L. (2013) *Software Takes Command*. London: Bloomsbury Publishing.
- McLuhan, M.(1997) *Understanding Media*. London: Routledge

- McLuhan, M. (2001) *Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*.(Çev.) G. Çağalı Güven. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Murray, C. (2012)*Yirminci Yüzyılda Sanatı Okuyanlar*. (Çev.) S. Öncü. İstanbul: Sel Yayınları
- Marinetti, C. Settimelli, G. Balla, C. (1916) The Futurist Cinema. (Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Mükerrem, Z. (2012) *Sinematografi Üzerine Düşünceler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Nagy, M. (1924) Theater, Circus, Variety, Theater of the Bauhaus. (Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Nelson, T (1974) ComputerLib/ Dream Machines.(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Norman, D. (1999) *Invisible Computer*. London: MIT Press.
- Ong, W. (2012) *Sözlü ve Yazılı Kültür*.(Çev.) S. Postacıoğlu. İstanbul: Metis Yayınları.
- Oskay, U. (2010) *XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri*. İstanbul: Der Yayınları
- Özçelik, L. (2010) A/B Selçuk Artut. İstanbul: Amerikan Hastanesi Yayınları
- Özgür, F. (2012) Bir Yeni Medya Hazırlayıcısı Olarak Kavramsal Sanat. *Yeni Medya Ve...*ed. D. Yengin. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi
- Packer, R. Jordan, K. (2001) Overture.(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Paik, N.J. (1966) Cybernated Art (Edt.) N. W. Fruin and N. Montfront. *The New Media Reader*. (2003). London: MIT Press.
- Parker, J. (2011) *Cyborg Theatre*. NY: Palgrave MacMillan

- Ponty, M. (1968) *The Visible and The Invisible*. Translated by A. Lingis. USA: Northwestern University Press
- Paul, C. (2003) *Digital Art*. USA: Thames & Hudson Inc.
- Paul, C.(2009) Art as Life as Art- Aesthetics and Autonomy. *Interactive Art Research*. Edt. Sommerer, C. Mignonneau. NewYork: Springer
- Perrr, G. Wood, P. (2004) *Themes in Contemporary Art*. USA: Yale University Press
- Pimentel K. Teixeria K. (1992) *Virtual Reality: Through The New Looking Glass*. USA: Tab Books
- Popper, F. (2007) *From Technological to Virtual Art*. USA: MIT Press
- Poster, M. (2002) High- Tech Frankenstein or Heidegger Meets Stelarc. (Ed.) J. Zylinska. *The Cyborg Experiments*. London: Continuum
- Poster, M. (1996) *Second Media Age*, UK: Polity Press
- Postman, N. (2012) *Televizyon Öldüren Eğlence*. (Çev.) O. Akinhay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Rafaeli, S. (1988) Interactivity: From New Media to Communication Ed. R.P Hawkins, J.M Wiemann, S. Pingree. *Advancing Communicatiion Science: Merging Mass and Interpersonal Process*. Newbury Park: Sage
- Rafaeli, S. and Ariel, Y. (2007) Assessing Interactivity in Computer-Mediated Research (Eds.) A. Joinson, K.Y.A. McKenna, T. Postmes, U.D. Rieps. (Eds.) *The Oxford Handbook of Internet Psychology*, USA: Oxford University Press
- Rheingold, H. (2000) *Virtual Community*. USA: MIT Press
- Rush, M. (2005) *New Media in Art*. N. Y: Thames and Hudson
- Sauvagnargues, A. (2010) Deleuze ve Sanat. (Çev.) N. Sarıca. Ankara: Deki Yayınları
- Schöph, C. Leopoldseder, H. (1992)The Open World of Christa and Laurent*Interactive Art Research*. (Edt.) Sommerer, C. Mignonneau. New York: Springer

- Shaw, J. (1992) Modalities of Interactivity and Virtuality.(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Siapera, E. Veglis, A.(2012)*The Handbook of Global Online Journalism*. USA: Wiley-Blackwell Publishers
- Sommerer, C. Mignonneau, L (1998) *Art@Science*.Wien: Springer Verlag
- Sontag, S. (2008) *Fotoğraf Üzerine*. (Çev.) O. Akınhay. Ankara: Agora Kitaplığı
- Smith, M. W. (2007) *Total Work of Art- From Bayreuth to Cyberspace*. New York: Routledge Press
- Stein, J.(2001) Reflections on time, time- space compression and Technology in the Nineteenth Century: In Timespace, Geographies of Temporality. *The New Media Theory Reader*. (Edt.) R. Hassan, J. Thomas. UK: Open University Press
- Sütçü, C. S.(2012)*Sosyal Medyaya Girmeden Bilinmesi Gerekenler*.(Ed.) D. Yengin. *Yeni Medya ve...* İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Sütçü, C. S. ve Akyazı, E. (2000) *Yayıncılığın Değişen Yüzü*. İstanbul: Der Yayınları.
- Sutherland, I. (1963) Sketchpad: A Man Machine Graphical Communication System. (Edt.) N. W. Fruin and N. Montfront. *The New Media Reader*. (2003). London: MIT Press.
- Sutherland, I. (1965) The Ultimate Display (Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Şahiner, H. (2012) *Yeni Medya ve Telematik Sanat*. (Ed.) D. Yengin. *Yeni Medya ve...* İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Şahiner, R. (2012) *Yeni Medya Sanatının Tarihsel İçeriği*.(Ed.) D. Yengin. *Yeni Medya ve...* İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Şişman, C. (2015) *Re-Conn-Act. Dalgalar Sergisi Kitabı*. İstanbul: Blok Art Space
- Tansuğ, S. (2011) *Çağdaş Türk Sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Tunalı, İ. (2013) *Yeni Bir Aydınlanmaya Doğru*. İstanbul: Remzi Kitabevi

- Tunç, B. (2015) Sinusoid. *Dalgalar Sergisi Kitabı*. İstanbul: Blok Art Space
- Turing, A. (1950) Computing Machinery and Intelligence (Edt.) N. W. Fruin and N. Montfront. *The New Media Reader* (2003) London: MIT Press
- Wagner, R. (1849) Outlines of the Artwork of the Future, The Artwork of the Future.(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Wertheim, D. (2009) Remediation as a Moral Obligation: Authenticity, memory and Morality in Representations of Anne Frank. *Mediation, Remediation and the Dynamics of Cultural Memory*. Berlin: Deutsche Nationalbibliothek
- Wiener, N. (1989) *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*. London: Free Associations Books
- Wiener, N. (1954) The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society.(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Williams, R. (1974) The Technology and The Society. (Edt.) N. W. Fruin and N. Montfront. *The New Media Reader* (2003) London: MIT Press
- Williams, R. (2003) *Televizyon, Teknoloji ve Kültürel Biçim*.(Çev.) A. U. Türkbağ. Ankara: Dost Yayınları.
- Wilson, S. (2002) *Information of Art, Science, and Technology*. Cambridge: MIT Press England
- Wilson, L.(2003) *Interactivity or Interpassivity: a Question of Agency in Digital Play*.Australia: University of Western Australia.
- Viola, B. (1983) Will There Be Condominiums in Data Space?(Edt) R. Packer, K. Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Yengin, D. (2012) *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Yetişkin, E (2015) Dalgalar. *Dalgalar Sergisi Kitabı*. İstanbul: Blok Art Space

Yılmaz, M. (2005) *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. Ankara:Ütopya Yayınevi.

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

Zylinska, J. (2002)Extending Mc. Luhan into a New Media Age (Edt.) J. Zylinska. *The Cyborg Experiments*. London: Continuum

Basılmamış Tezler:

Bell, S (1991) Participatory Art and Computers. Phd Thesis submitted, Loughborough University of Technology.

Çuhacı, G (2009) Dijital Sanat ve Beden, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

Sırma, Y (2010) Türkiye’de Çağdaş Sanat Piyasasında “Alternatif” Oluşumlar: Sanatçı İnsiyatifleri, Yüksek Lisans Tezi, Kültür Üniversitesi, İstanbul.

Zics, B (2008) Transperancy, Cognition, Interactivity. Phd Thesis submitted, University of Wales, New Port

Süreli Yayınlar:

Ascott, R. (1991) Connectivity: Art and Interactive Telecommunications. *Leonardo*. 24: 115-117

Ascott, R. (1990) Is There Love in the Telematic Embrace? *Art Journal*. 49: 241- 247

Brown R.D. (2000) Virtual Unreality and Dynamic Form: An Exploration of Space, Time and Energy. *Leonardo*.33. 1: 21-25.

Campbell, J.(2000) Delusions of Dialogue: Control and Choice in Interactive Art. *Leonardo*. 33, 2: 133- 136

Coyne R. (1994) Heidegger and Virtual Reality: The implications of Heidegger’s Thinking for Computer Representations. *Leonardo*. 27, 1: 65-73.

Çaşkurlu Belgesay M, Erkahyan Ş. (2014) Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı. Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler. *Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Aralık 2014: 45-62

- Deuze, M. (2006) Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society* 22: 63-75
- Edmonds, E. ve Cornock S. (1973) The Creative Process Where the Artist Is Amplified or Superseded by the Computer, *Leonardo*. 6, 1: 11-16
- Edmonds, E. A.(2006) Living Laboratories: Making and Curating Interactive Art, SIGGRAPH 2006 Electronic Art and Animation Catalog. ACM Press, New York. 2006. pp 160-163.
- Edmonds, E. (2010) The Art Of Interaction. *Digital Creativity*. 21,4: 257-264.
- Galard, J. (2011) Bütünsel Yapıt: Gesamtkunstwerk, Yapıtsız Sanat. *Sanat Dünyamız*.121
- Grau O. (1999) Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality. *Leonardo*. 32,5: 365- 371
- Hartzell, E. ; Sobell, N. (2001) Sculpting in Time and Space: Interactive work. *Leonardo*, 34: 101-107
- Jenkins, H. (2001) Digital Renaissance. Convergence? I Diverge. *Technology Review*, June: 93
- Most, G.W (2011) Nietzsche, Wagner ve Bütünsel Sanat Yapıtına Duyulan Özlem. *Sanat Dünyamız*,121
- Prasad, M; Manjula, B ; Bapuji V. (2013) A Novel Overview and Evolution of World Wide Web: Comparison from Web 1.0 to Web 3.0. *International Journal of Science and Technology*, 4.1
- Saltz, D.(1997) The Art of Interaction: Interactivity, Performativity and Computers. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55, spring 1997
- Schraffenberger, H. Heide, E.(2012)Interaction Models for Audience-Artwork Interaction: Current State and Future Directions. Al Brooks (Ed.), *ArtsIT 2011, LNICST* ,101: 127-135
- Smith, C. G; Smith,C. L. (2006) Art Games: Interactivity and The Embodied Gaze*Technoetic Arts a Journal of Speculative Research* 4.3:169-182.

- Smuts, A (2009) What is Interactivity? *Journal of Aesthetic Education*, 43. 4: 53-73
- Sönmez, N. (2011) Gesamtkunstwerk ve Çağdaş Türk Sanatı Üzerine Notlar. Bütünsel Yapıt: Gesamtkunstwerk, Yapıtsız Sanat. *Sanat Dünyamız*. 121, Mart-Nisan
- Stern, N. (2011) The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art. *Leonardo*. Vol. 44.3:233-238
- Strehovec, J. (2008) “New Media art as research: art- making beyond the autonomy of art and aesthetics” *Technoetic Arts, A Journal of Speculative Research*. 6: 233-250
- Steuer, J. (1992) Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence; *Journal of Communication*,4: 72- 93
- Tsatsou, P. (2009)Reconceptualising Time and Space in the Era of Electronic Media and Communications, *Journal of Media and Communication* 1: 11-32.
- Uçkan, Ö (2008). Makinadaki Hayalet. *Rh+ Sanart*, 54: 20-25
- Weiser, M. (2002) The Computer for The 21th Century. *Pervasive Computing*, January-March 2002

İnternet:

- Amerikan Hastanesi (2010) *Selçuk Artut'un “A/B” Sergisi Amerikan Hastanesi Sanat Galerisi “Operation Room”da*
<http://www.kurumsalhaberler.com/amerikanhastanesi/bultenler/selcuk-artutun-ab-sergisi-amerikan-hastanesi-sanat-galerisi-operation-roomda> Erişim Tarihi: 27 Mart 2015
- Applegreen, E. (2004) *Convergence and Divergence in Media: Different Perspectives*.<http://elpub.scix.net/data/works/att/237elpub2004.content.pdf> Erişim tarihi: 10 Mart 2015
- Arns, I. (2003) *Interaction, Participation, Networking*
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/
Erişim Tarihi: 5 Ağustos 2014
- Artfulliving (2015). “Selçuk Artut Moving Image’deydi”
http://www.artfulliving.com.tr/haber_detay/2147/selcuk-artut-moving-imagedeydi
Erişim Tarihi: 23 Nisan 2015

- Azuma, B.(2001) *Recent Advantages in Augmented Reality*
<http://www.cc.gatech.edu/~blair/papers/ARsurveyCGA.pdf> Eriřim Tarihi: 13 Mart 2015
- Barnes, T. (Mayıs, 2009) *Josef Hoffmann and the Emergence of Gesamtkunstwerk in 20th century Architecture* <http://www.design.tim-barnes.com/Gesamtkunstwerk.pdf>
Eriřim tarihi: 15 Temmuz 2013
- Baudrillard, J. (2005) *Violence of the Virtual and Integral Reality*
<http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/violence-of-the-virtual-and-integral-reality/> Eriřim Tarihi: 10 Mart 2015
- Benjamin, W. (1970) *The Author as Producer*
<http://www.celinecondorelli.eu/files/benjamin-the-author-as-producer.pdf> Eriřim Tarihi: 3 Mart 2013
- Bolz, S. (2007) *Paul Virilio and the Concept of Virtuality*
<https://simbio.wordpress.com/about/paul-virilio-and-the-concept-of-virtuality/> Eriřim Tarihi: 8 Mart 2015
- Burnham, J. (1968) *Systems Esthetics*
http://www.arts.ucsb.edu/faculty/jevbratt/classes_previous/fall_03/arts_22/Burnham_Systems_Esthetics.html Eriřim Tarihi: 3 Mayıs 2014
- Couchot, E.(2005) *Media Art: Hybridization and Autonomy*
http://www.mediaarthistory.org/wp-content/uploads/2011/05/Edmond_Couchot2.pdf Eriřim Tarihi: 12 Aralık 2014
- Daniels, D. (2000) *Strategies of Interactivity*
http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies_of_interactivity.html Eriřim Tarihi: 14 Eylül 2014
- Daniels, D. (2011) *Whatever Happened To New Media Art?* http://www.hgb-leipzig.de/~daniels/Dieter_Daniels_Whatever_Happened_to_Media_Art_Complete_Version_DD_final.pdf Eriřim Tarihi: 14 Eylül 2014
- Ertan, E. (2012) *Artunlimited Röpörtajı* <http://forumist.com/?p=561> Eriřim Tarihi: 5.05.2015
- Gölan, G.(2005) *The Web Biennial Project: Developing Distrubuted, Realtime, Multimedia Presentation Technologies to Develop Independent, Open, Collaborative Exhibition Models*
http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2005/refresh/docs/conferences/Genco_Gulan.pdf Eriřim Tarihi: 22 Mart 2015
- Görsel, D. (2015) *Böyük Kentlerde Yařayanların Zihinleri İşgal Edilmiş Durumda*
<http://www.arkitera.com/soylesi/664/dalgalar-sergisi> Eriřim tarihi: 10.05.2015

- Heidegger, M. (1977) *The Question Concerning Technology*http://simondon.ocular-witness.com/wp-content/uploads/2008/05/question_concerning_technology.pdfErişim Tarihi: 5 Mayıs 2014
- Heer, S, Khooshabeh, P. (2004) *Seeing the Invisible*<http://vis.stanford.edu/papers/seeing-the-invisible>Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2014
- Kac, E (1995) *Interactive Art on The Internet*
<http://www.ekac.org/interactiveartonthenet.html> Erişim Tarihi: 20.01.2015
- Kellner, D. (1999) *Virilio, War, and Technology: Some Critical Reflections*
<http://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell29.htm>Erişim Tarihi:1 Mart 2015
- Kellner, D(2003) *Jean Baudrillard*
<http://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/ baudrillard.pdf> Erişim Tarihi: 1 Mart 2015
- Koç, O (2015) *Hipermevcudiyet: Kuantum Sinema Üzerinden Telemevcudiyet*
http://www.waves-waves.com/hipermevcudiyet_tr.pdf Erişim Tarihi: 03 Mart 2015
- Krauss, R. (1976) *Video: The Aesthetics of Narcism*
<http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf> Erişim Tarihi: 3 Haziran 2014
- Kluszczyński, R.(2005) *Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art*
https://www.academia.edu/4553033/Theoretical_Philosophical_and_Cultural_Contexts_of_Interactive_Art Erişim Tarihi: 3 Aralık 2014
- Jensen, J.F.(1998) *Interactivity, Tracking a New Concept in Media and Communication Studies* <http://www.organiccode.net/jenson.pdf>. Erişim Tarihi: 14 Eylül 2014
- Lillemose, J. (2011) *Conceptual Transformations of Art: From Dematerialisation Of The Object To Immateriality In Networks* <http://heavysideindustries.com/wp-content/uploads/2011/01/Lillemose.pdf>Erişim Tarihi: 5 Eylül 2014
- Makerhareketi.<http://www.makersturkiye.com/p/maker-hareketi-nedir.html> Erişim Tarihi: 03.05.2015
- Marx, K. (1847) *The Poverty of Philosophy*
<http://www.marxists.org/archive/marx/works/download/pdf/Poverty-Philosophy.pdf> Erişim Tarihi: 5 Ekim 2014
- Milgram, P, Takemura, H. Utsumi, A, Kishino, F.(1994) *Augmented Reality:A Class Of Displays on the reality- virtuality continuum*

- http://web.cs.wpi.edu/~gogo/hive/papers/Milgram_Takemura_SPIE_1994.pdf Eriřim Tarihi: 2 Mayıs 2015
- Naik, U, Shivalingalialah D.(2008)*Comparative Study of Web 1.0, Web2.0, Web3.0* <http://ir.inflibnet.ac.in/bitstream/1944/1285/1/54.pdf> Eriřim Tarihi: 23.02.2015
- Özen,E; Çelenk S (2006) *Sinema Endüstrisinin Ekonomik Yöndeřme Eğilimleri: Holywood* <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/23/1816/19179.pdf> Eriřim tarihi: 10.03.2015
- Penny, S. (1996) *From A to D and back again: The emerging aesthetics of Interactive Art* http://sophia.smith.edu/course/csc106/readings/Penny_interaction.pdf Eriřim Tarihi: 12.05.2014
- Rokeby, D (1996) *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media*.<http://www.davidrokeby.com/mirrorsart.html> Eriřim Tarihi: 17 Temmuz 2014
- Rosen, A (2010) *Time and Space Compression in Cyberspace Art*. <http://sipl.technion.ac.il/~avi/tsc/TSCrosen.pdf> Eriřim Tarihi: 14 Haziran 2014
- Sarkis, M. (1993) *Interactivity Means Interpassivity* http://archives.isea-web.org/?page_id=4002 Eriřim Tarihi: 15.04.2015
- Tolmie,P, Pycok, J. Diggins, T. MacLean, A. Karsenty, A (1992) *Unremarkable Computing* <http://gtubicomp2014.pbworks.com/w/file/fetch/72893939/p399-tolmie.pdf> Eriřim Tarihi: 2.03.2015
- Tunç, B (2015) <http://waves-waves.com/busra-tunc/>
- Uçkan, Ö (2012)*Hegel: Sanat Yeniden Doğmak İçin mi Öldü?*<https://prezi.com/v8-6tyetbwg8/dr-ozgur-uckan-vol-3-hegel-sanat-yeniden-dogmak-icin-mi-oldu/#> Eriřim Tarihi: 12.10.2014
- Wikipedia. *Osmosis*.<https://en.wikipedia.org/wiki/Osmosis> Eriřim Tarihi: 05.10.2014
- Wilson, L. (2003)*Interactivity or Interpassivity: a Question of Agency in Digital Play* <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf> Eriřim Tarihi: 15.04.2015
- Zimmerman E.(2001) *Against Hypertext* http://www.ericzimmerman.com/texts/Against_Hypertext.htmlEriřim Tarihi: 7.02.2015

Sözlükler:

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011) *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*.İstanbul: Remzi Kitabevi

Millington, B. (1992) *New Grove Dictionary of Opera*. Ed. Stanley Sadie. London: Macmillan

Keser, N. (2005) *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi

Sergi Konuşmaları:

Artut, S. (21.02. 2015) “Sanattaki Güncel Dalgalanmalar: Teknoloji ve Sanat” Dalgalar Sergisi Konuşmaları, İstanbul: Block Art Space Sergi Salonu.

Ertan, E. (17.01.2015) “Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye’de Yeni Medya Sanatı”, İstanbul: Aksanat

Yetişkin, E. (27.02.2015)“Yeni Medya Sanatları mı?” İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Yeni Medya Çalışmaları Kongresi

Yücel, D ve Artut, S. (21.05.2015) “Video Sanatı Üzerine Konuşmalar” İstanbul: Pera Müzesi

Kişisel Görüşmeler:

Artut, S – Sanatçı-(2015) “Etkileşimsel Sanat ve Eserleri” konulu görüşme. İstanbul: 16 Ocak 2015

Koç, O. – Sanatçı- (2015) “Etkileşimsel Sanat ve Dalgalar Sergisi” konulu görüşme. İstanbul: 9 Nisan 2015

Tunç, B. – Sanatçı- (2015) “Etkileşimsel Sanat ve Dalgalar Sergisi” konulu görüşme. İstanbul: 10 Nisan 2015

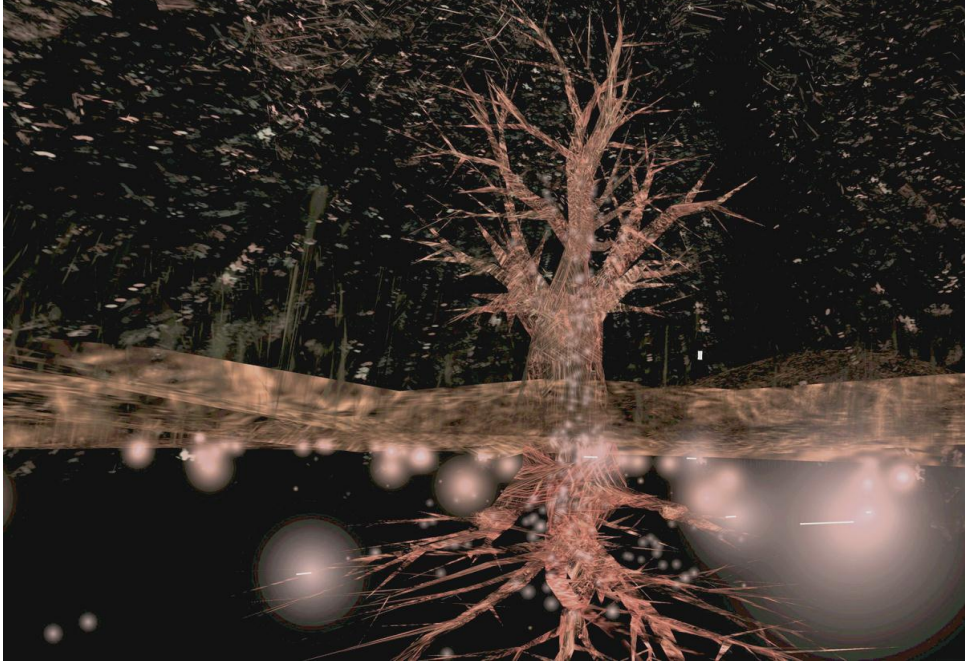
Türkkan, O.- Sanatçı- (2015) “Etkileşimsel Sanat ve Dalgalar Sergisi” konulu görüşme. İstanbul: 10 Nisan 2015

Ertan, E.- K rat r- (2015) “T rkiye’de Dijital ve Dijital Etkileşimsel Sanat” konulu
g r şme.İstanbul:2015, 7 Mayıs

EKLER

EK-1: RESİMLER

Resim 1, Osmose, Char Davies, 1995



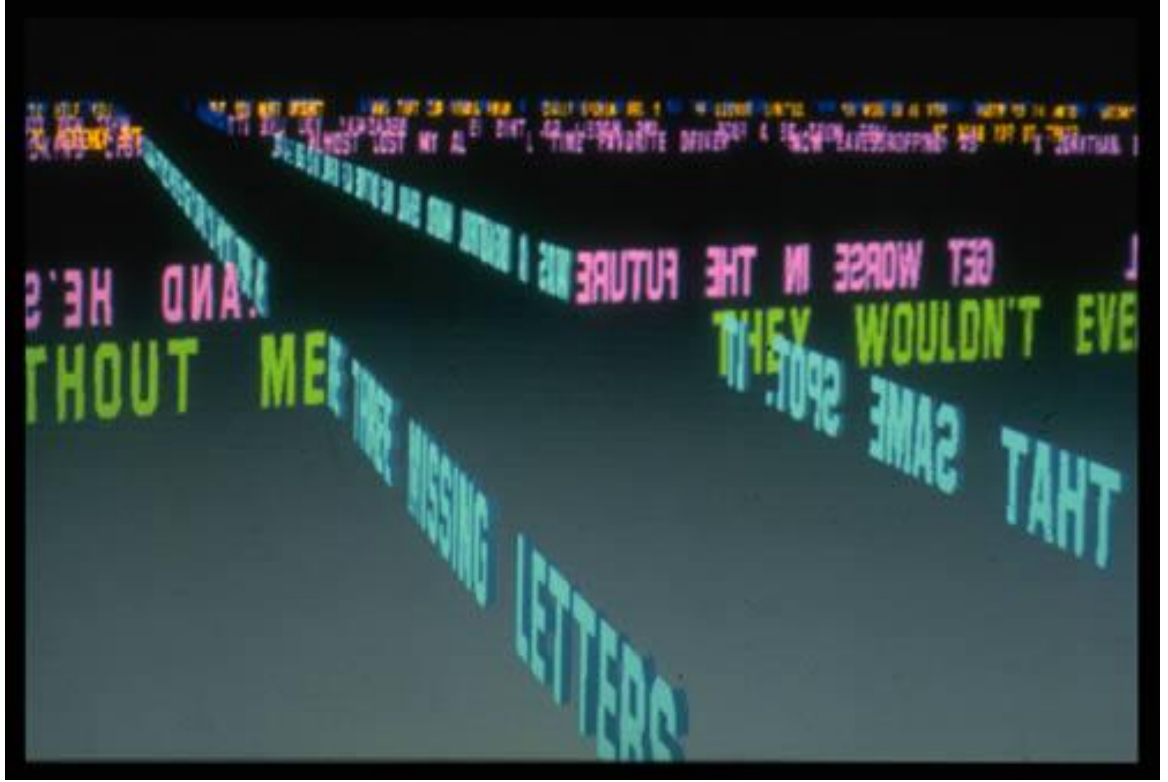
Resim 2, Osmose, Char Davies, 1995



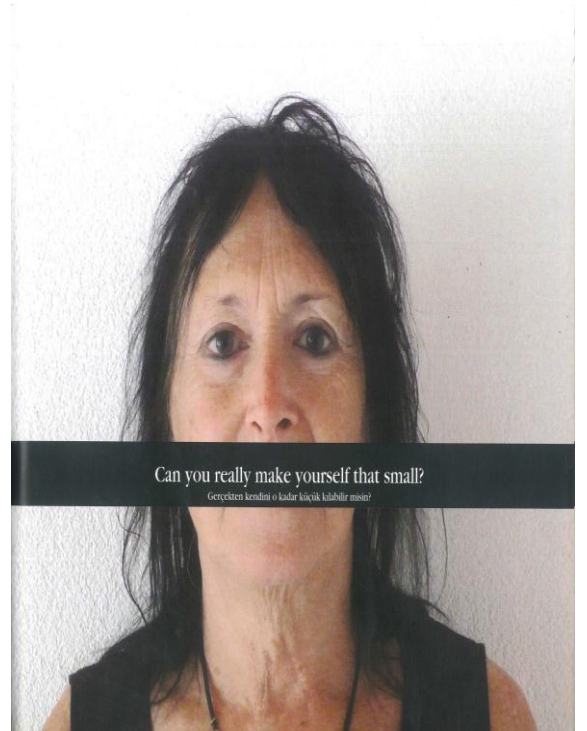
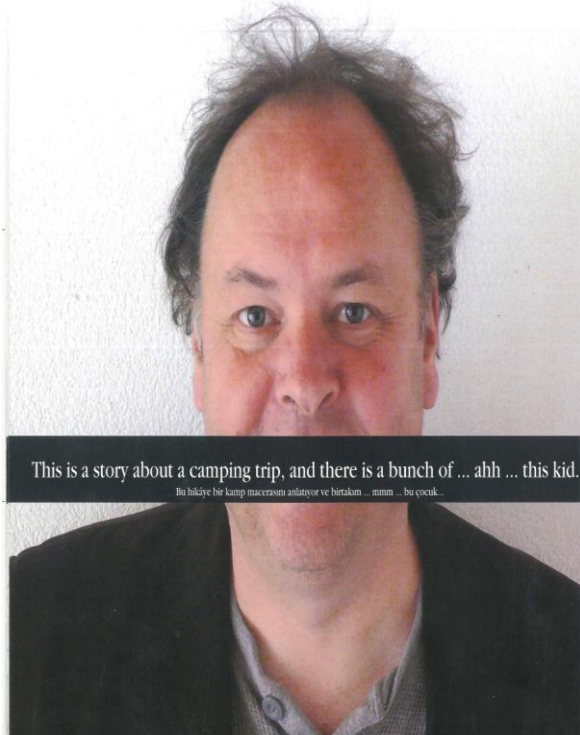
Resim, 3, Legibile City, Jeffrey Shaw, 1990



Resim, 3, Legibile City, Jeffrey Shaw, 1990



Resim 4, Dilsiz, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi Operation Room, 2010



Resim 5, Dilsiz, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi Operation Room, 2010



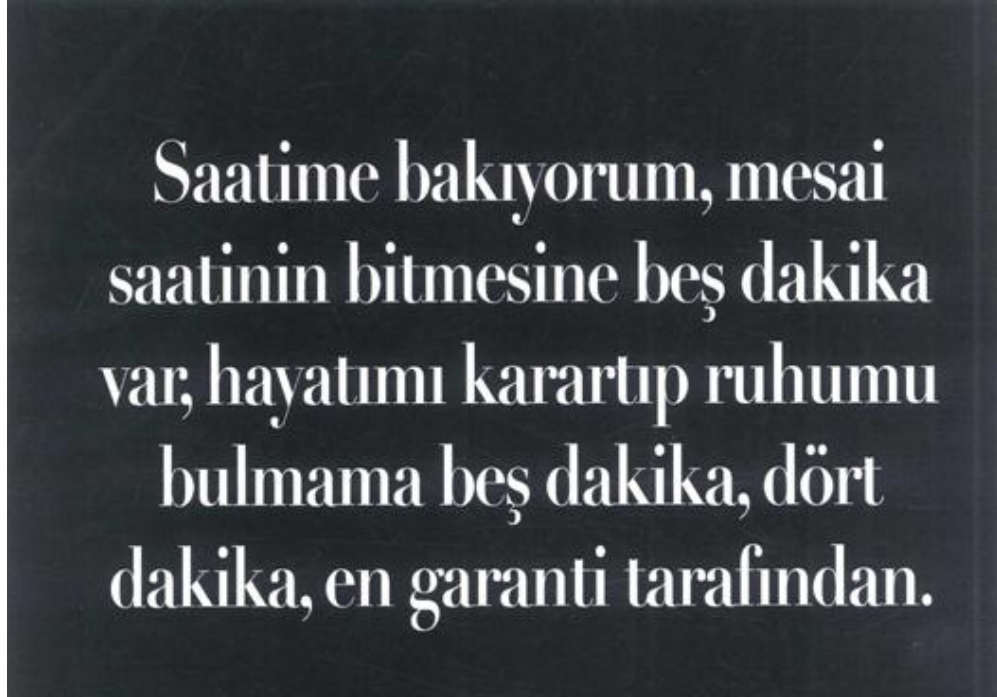
Resim 6, Dilsiz, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi Operation Room, 2010



Resim 7, Al Sana Metin Ver Bana Görüntü, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi
Operation Room, 2010



Resim 8, Al Sana Metin Ver Bana Görüntü, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi
Operation Room, 2010



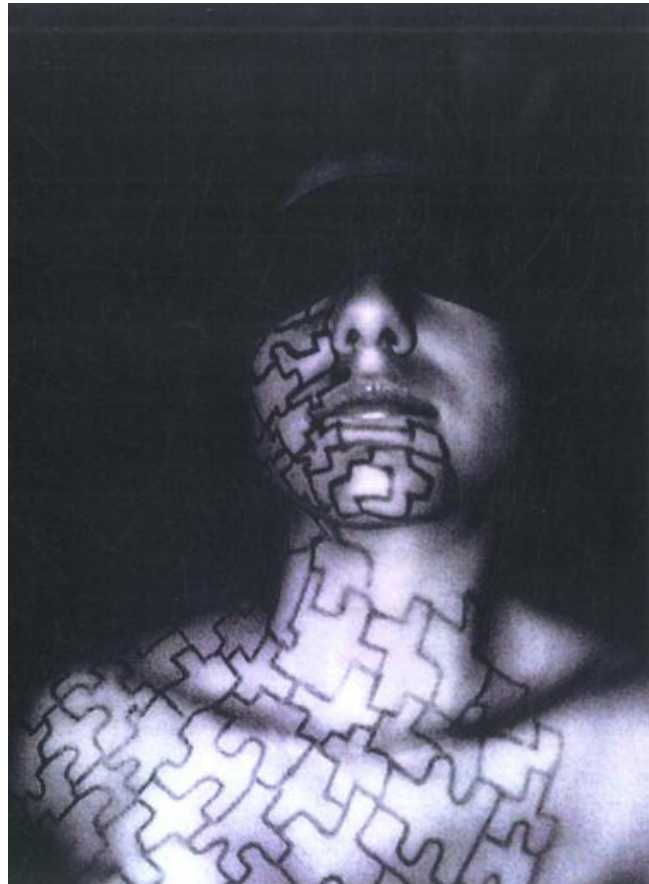
Resim 9, Al Sana Metin Ver Bana Görüntü, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi
Operation Room, 2010



Resim 10, Al Sana Metin Ver Bana Görüntü, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi
Operation Room, 2010



Resim 11, Al Sana Metin Ver Bana Görüntü, Selçuk Artut, Amerikan Hastanesi
Operation Room, 2010



Resim 12, Fog/Sis, Seluk Artut, Galeri Zilberman, Verisel Gereklik Sergisi, 2013



Resim 13, Fog/Sis, Seluk Artut, Galeri Zilberman, Verisel Gereklik Sergisi, 2013



Resim14, Dalgalar Sergisi, Blok Art Space, Sergi Afişi 2015

KÜRASYON
Ebru Yetişkin

Alp Çoksoyluer
Alper Derinboğaz
Ayşe Gül Süter
Büşra Tunç
Candaş Şişman
Deniz Kader
Erdal İnci
Korhan Erel
Osman Koç
Ozan Türkan
Refik Anadol

KONUŞMALAR
Engin Sustam
Nusret Polat
Kürşad Özdemir
Selçuk Artut
Serhat Cacekli

DALGALAR

15 Ocak – 28 Şubat 2015

BLOK art space

Faik Paşa Caddesi No:22 D:2
Beyoğlu 34433 İstanbul

0212 292 83 82

blokartspace.com

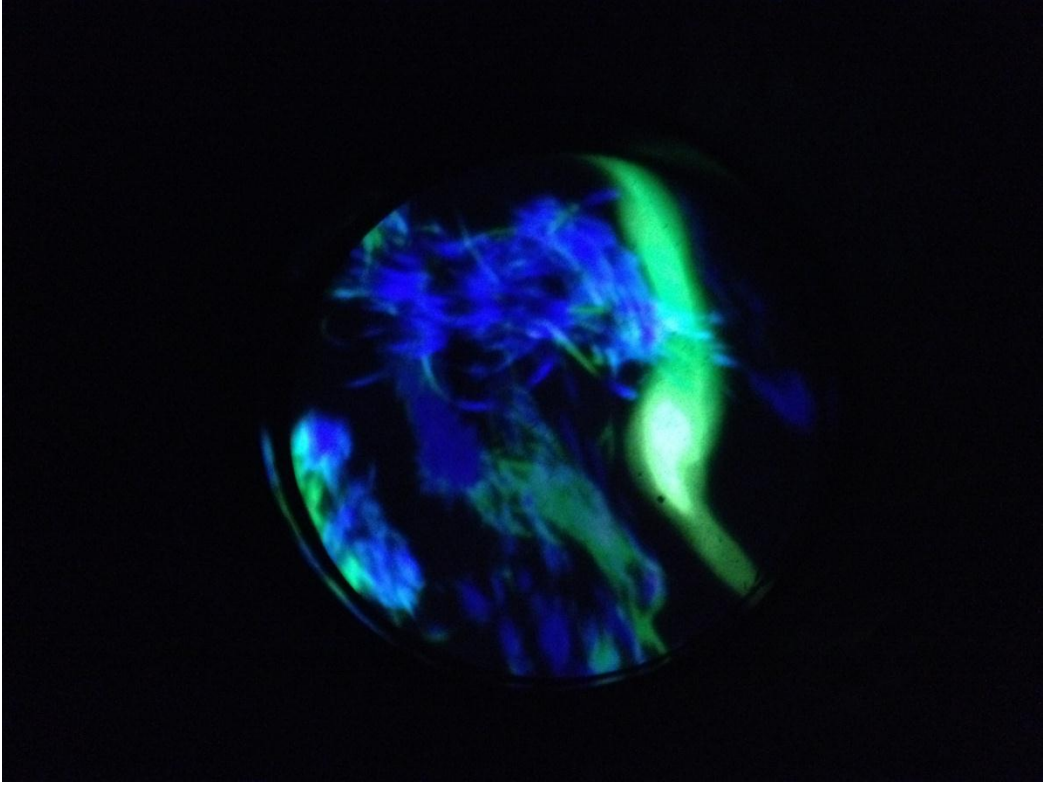
Resim 15, Dalgalar Sergisi, Blok Art Space, İnşaat Binası, 2015



Resim 16, Dalgalar Sergisi, Ozan Türkkan, Kuyu/Well, 2015



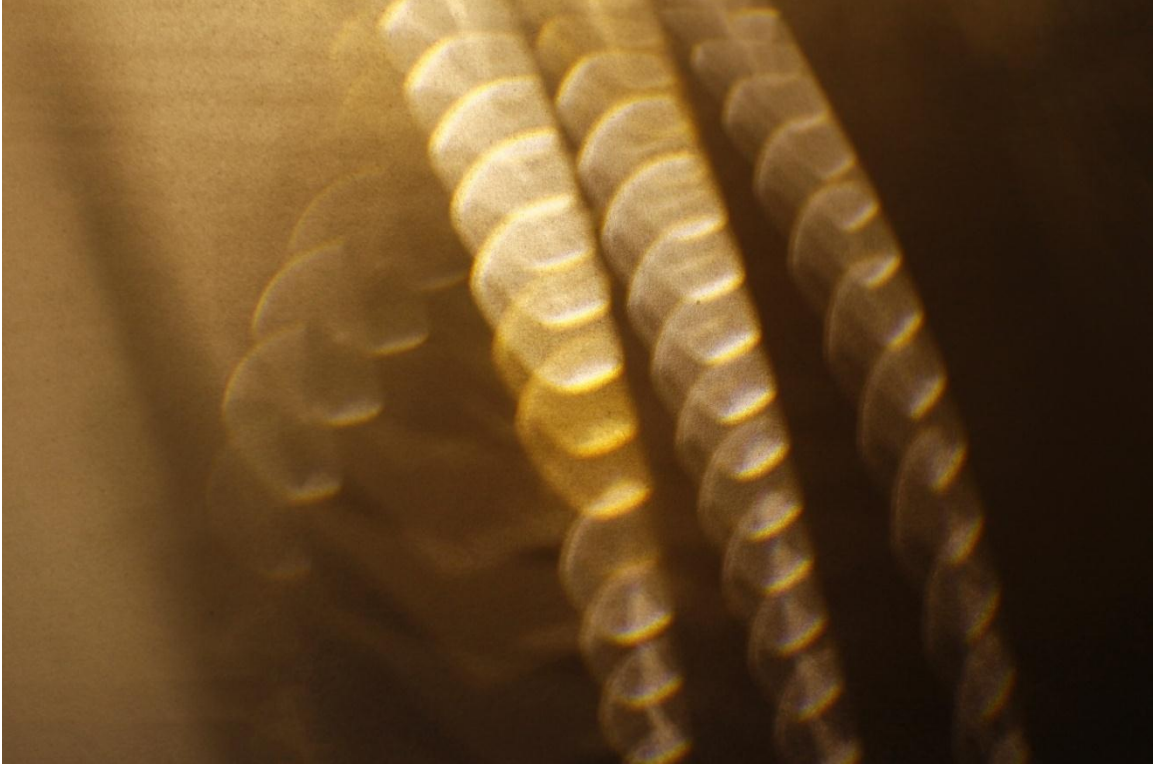
Resim 17, Dalgalar Sergisi, Ozan Türkkan, Kuyu/Well, 2015



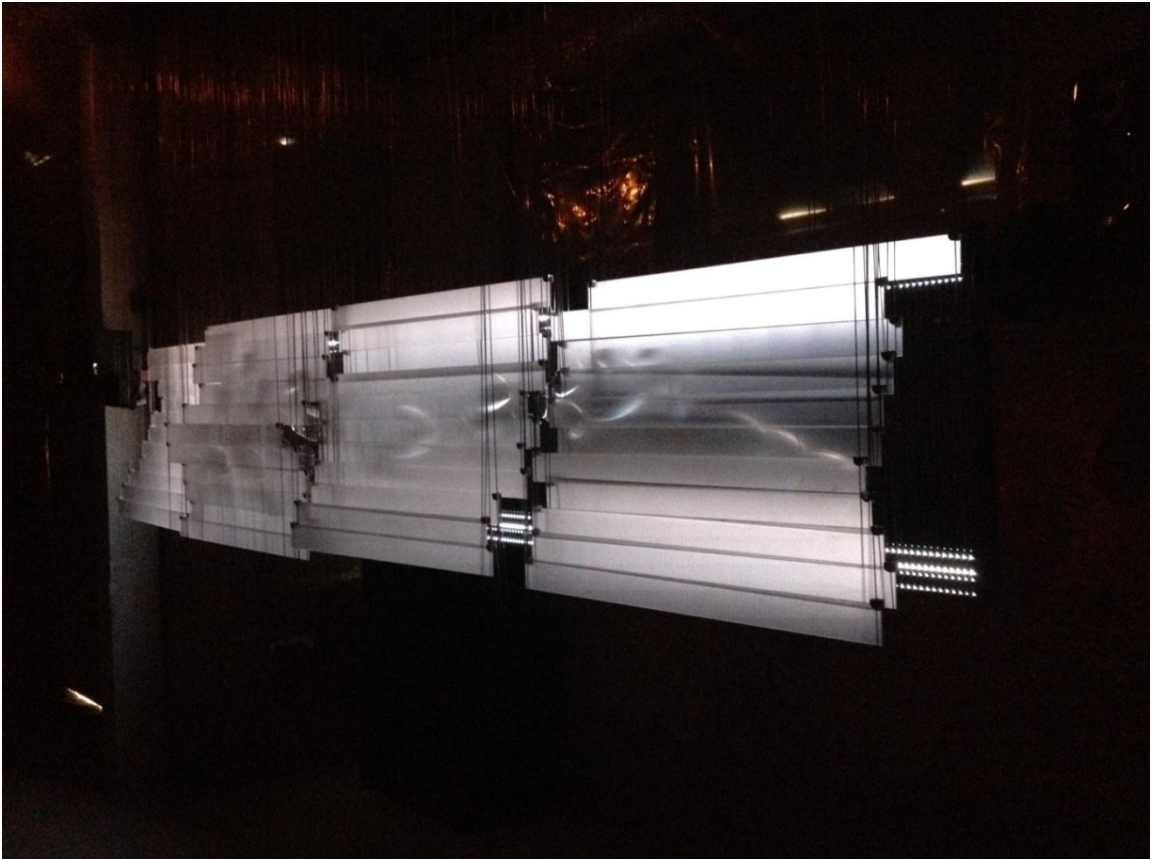
Resim 18, Dalgalar Sergisi, Ozan Türkkan, Kuyu/Well, 2015



Resim 19, Dalgalar Sergisi, Büşra Tunç, Sinusoid, 2015



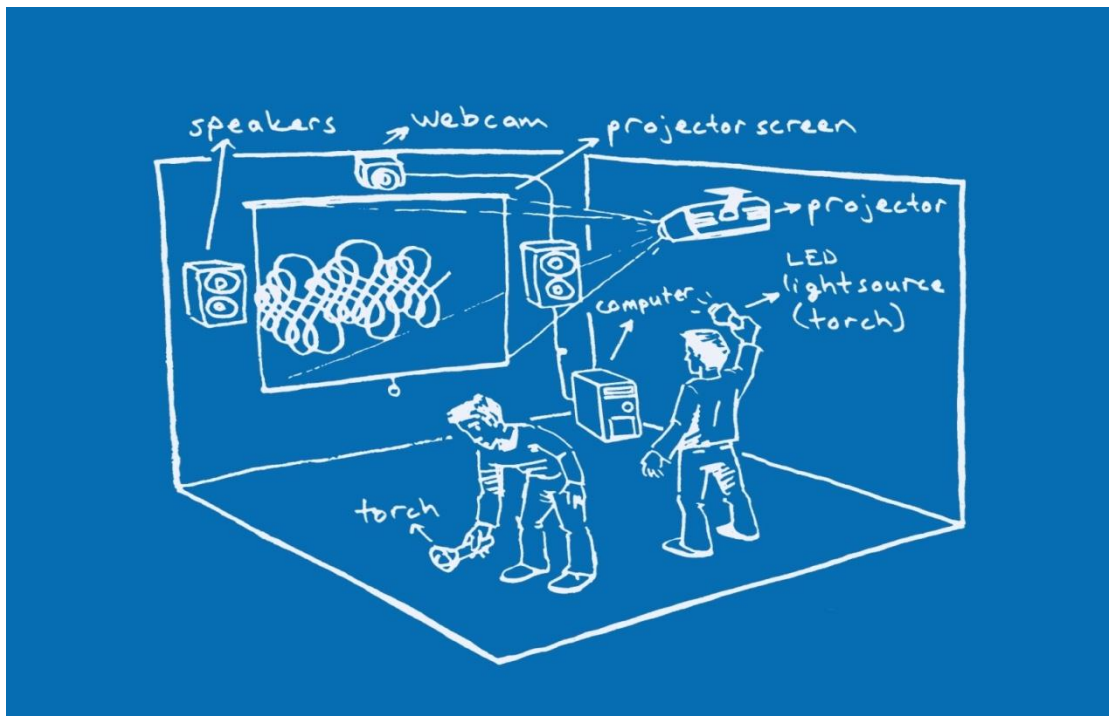
Resim 20, Dalgalar Sergisi, Büşra Tunç, Sinusoid, 2015



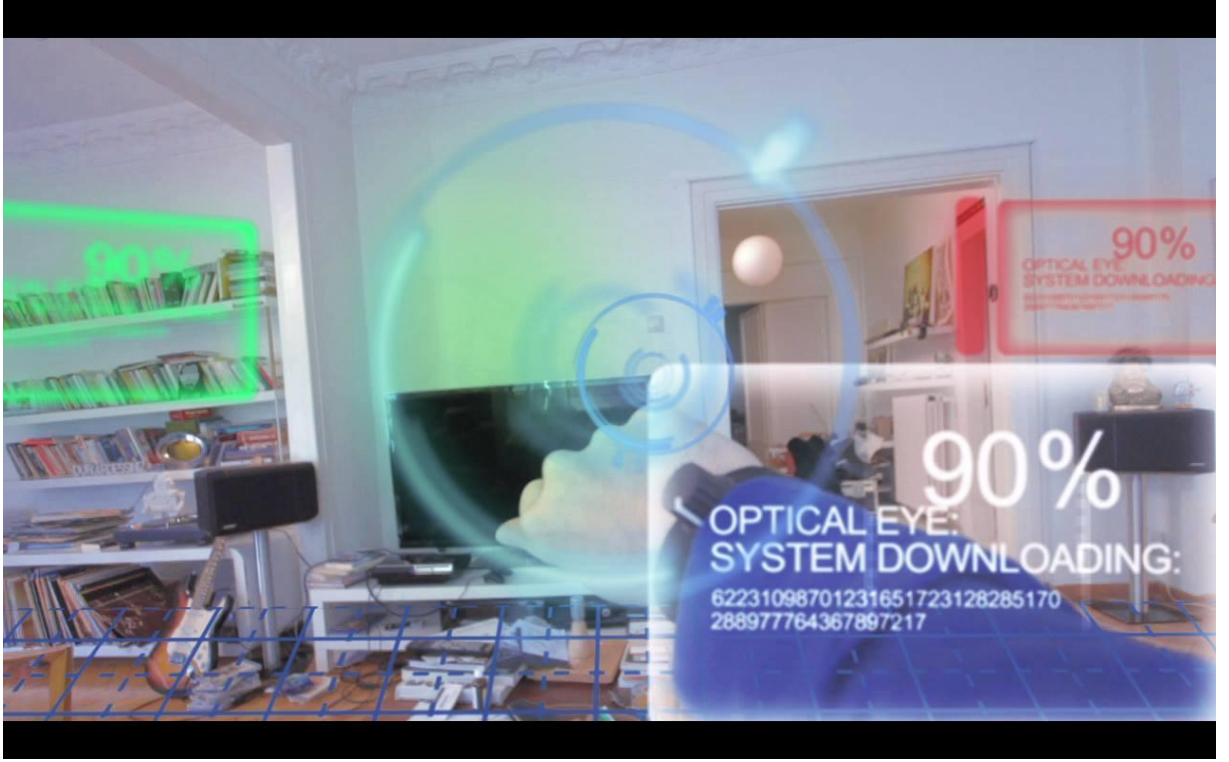
Resim 21, Dalgalar Sergisi,Erdal İnci, Formaphone,2015



Resim 22, Dalgalar Sergisi,Erdal İnci, Formaphone,2015



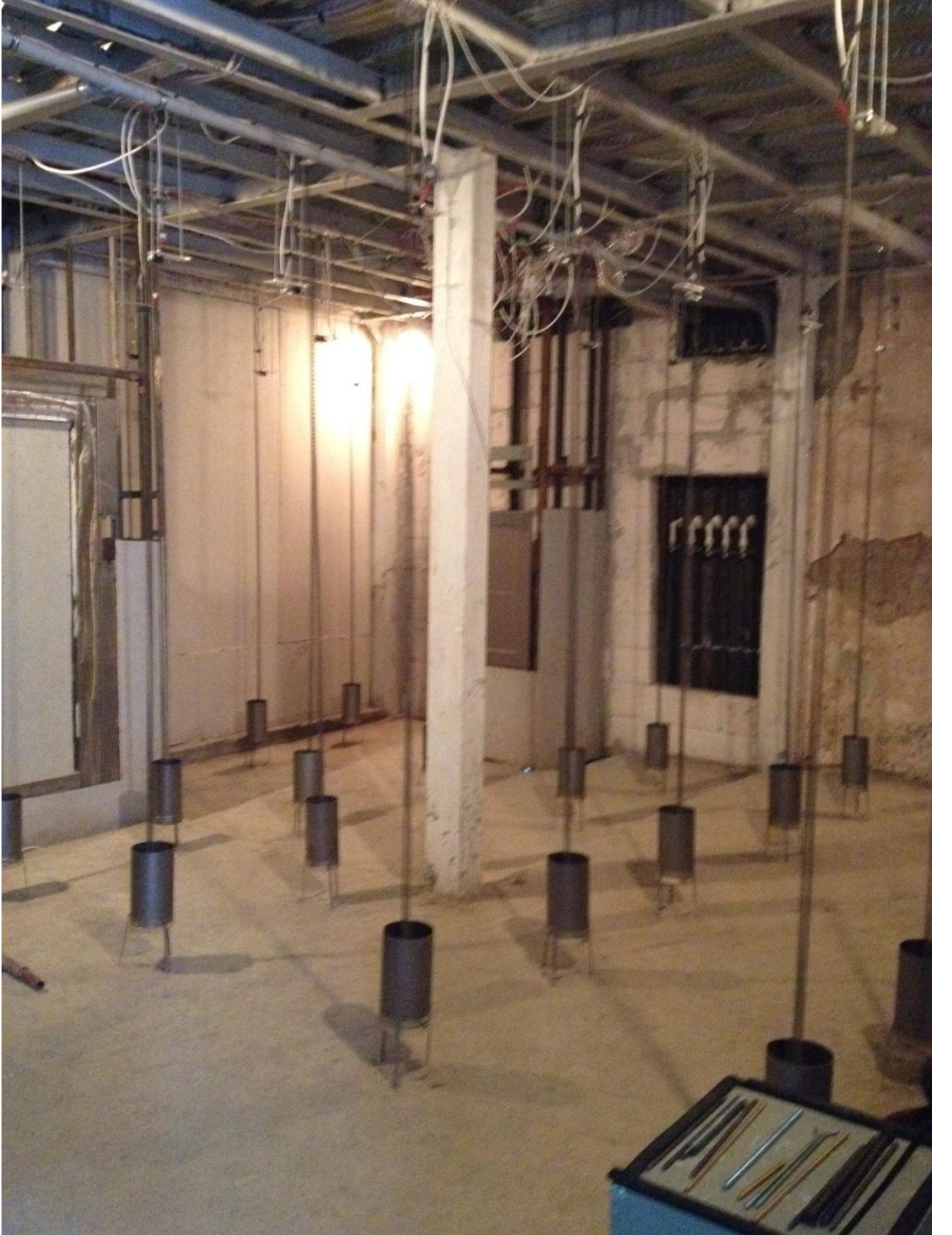
Resim 23, Dalgalar Sergisi, Osman Koç, Hipermevcudiyet,2015



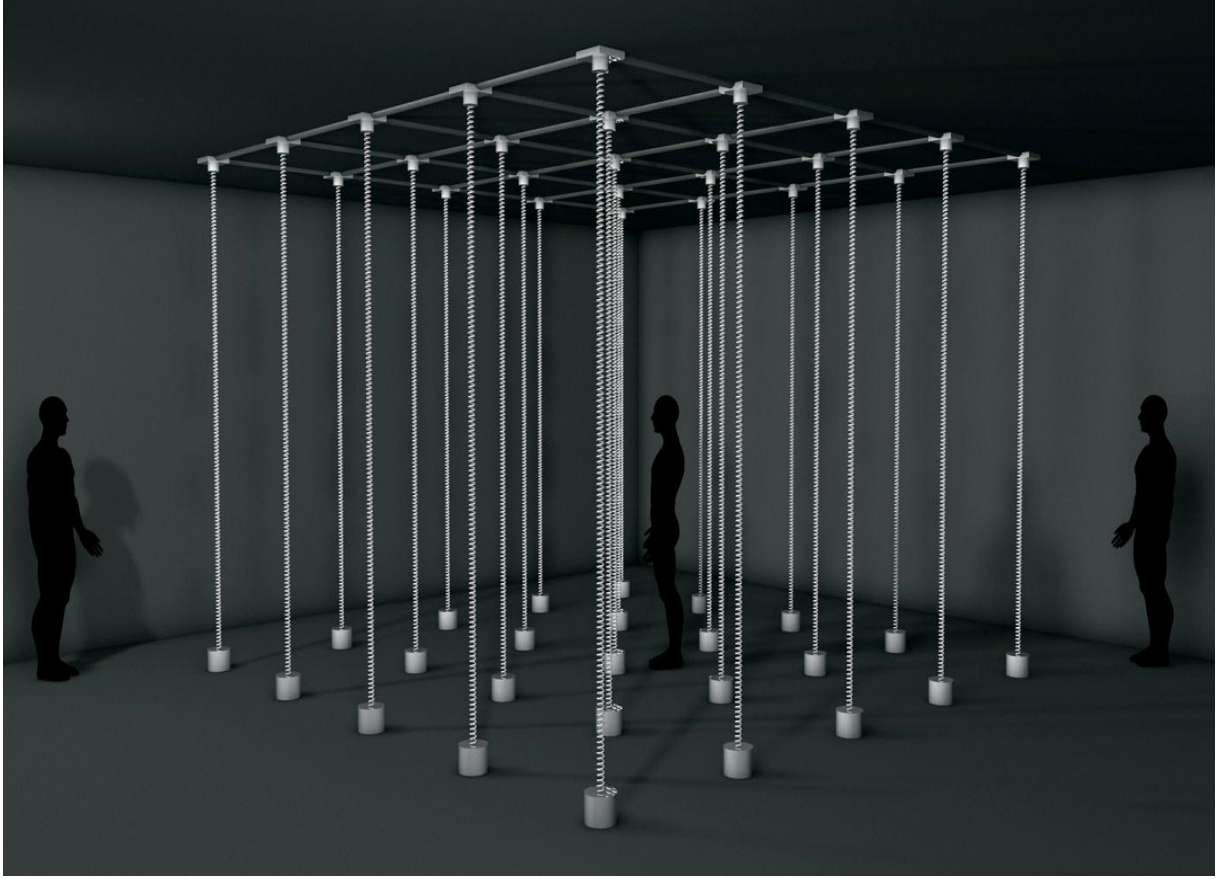
Resim 24, Dalgalar Sergisi, Osman Koç, Hipermevcudiyet,2015



Resim 25, Dalgalar Sergisi, Candaş Şişman, Re-conn-act, ,2015



Resim 26, Dalgalar Sergisi, Candaş Şişman, Re-conn-act, ,2015



Ek-2: SÖZLÜK

Açık yapıt (Open Work): Sanatçı ve izleyicinin tamamlanmamış bir sanat işi çerçevesinde birleştiği sanat üretimi anlayışı.

Aracısızlık (Immediacy): İzleyiciye aracın varlığını unutturmayı amaçlayan bir görsel temsil biçimi.

Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality): Fiziksel dünyanın görünümelerini bilgisayar yaratımı grafiklerle birleştiren bilgisayar sistemleri.

Bütün Sanat Yapıtı (Gesamtkunstwerk) : 1849 yılında, Richard Wagner tarafından tanımlanan, daha sonra dijital sanatlarda da yorumlanan bütün sanat yapıtı kavramı, tüm yaratıcı sanatlar arasındaki eş zamanlı diyalogu gündeme getirir.

Çokluortam (Multimedia): Çoklu medyanın içeriğinin farklı bir yapı oluşturmadan, birbirinin yanında belirmesi.

Dağılmış Yazarlık (Dispersed Authorship): Roy Ascott tarafından tanımlanan dağılmış yazarlık kavramı telematik sistemlerde sanat işinin anlamının tek bir sanatçı tarafından yaratılmadığını katılımcıların birbirleriyle ve sistemle olan etkileşimleri sonucu oluştuğunu, yaratıcılığın paylaşıldığını ifade eden bir terimdir.

Dönüşümlülük (Reflexivity): Bir sistemin oluşturulması için kullanılan eylemin, perspektifte meydana gelen bir değişimle, oluşturduğu sistemin parçası haline dönüşmesi.

Duyarlı Ortamlar (Responsive Environments): Bilgisayarın ortama girenlerin hareketlerini algıladığı ve karmaşık görsel ve işitsel görüntülerle tepki verdiği ortamlar.

Entropi (Entropy): Düzensizliğin ölçüsü

Eşik bekçiliği (Gate keeping): Sonsuz bir bilgi havuzundan gönderilmek üzere yalnızca az sayıda ileti seçmek.

Görünmezlik (Invisibility): Dijital sanat işlerinde, izleyiciyi sanat işinin içine tümüyle alabilmek için teknolojinin geri çekilmesi, görünmez kılınması.

Hareketli Yapıtlar (Works in Movement): Umberto Eco tarafından geliştirilen bir kavram. Alıcının sanatçıyla birlikte işi yapmasına davet edildiği, planlanmamış ya da fiziksel olarak tamamlanmamış yapısal üniteler.

Hibritleşme (Hybridization): Melezleşme. Farklı yeni medya biçimlerinin birleşerek kendi özelliklerinin dışında tümüyle farklı bir yapı oluşturması.

Hiperaracılık (Hypermediacy): İzleyiciye aracın varlığını hatırlatmayı amaçlayan bir görsel temsil biçimi.

Hipergerçeklik (Hyperreality): Baudrillard tarafından geliştirilen hipergerçeklik kavramı, gerçeğin yerine gerçeğin göstergesinin konması anlamına gelir. Bu yeni gerçekte ilüzyon gerçeğin yerini alır ve yüzeydeki görünüm evreni ötesinde hiçbir şey yoktur.

İçine alma (Immersion): Kişinin bir deneyimin içine tümüyle girmesi sonucu fiziksel benliğinin farkındalığının azalması.

İyileştirme (Remediation) : İçinde bulunduğu dönemde yeni olarak kabul gören medyanın, kendisinden önce gelen medya biçimlerini çağın gereksinimlerine göre yeniden biçimlendirmesi.

Jeneratif Sanat (Generative Art): Sistemin sanatçı tarafından hazırlandığı ancak etkileşime bağlı olarak her seferinde sistemin farklı bir iş oluşturduğu sanat işleri.

Köksap (Rhizome): Gilles Deleuze ve Felix Guattari tarafından oluşturulan bu kavram, ayırışık (heterojen), hiyerarşik olmayan, merkezsiz, başı ve sonu olmayan göçebe fenomenlerini kavramlaştırmak için kullanılır.

Maddesizlik (Immateriality): Maddenin bağımsız bir varlık olarak yok olması. İşlevsel yapının sabit ve değişmeyen maddeye değil, sürekli değişen, dinamik konumdaki etkileşime dayanması.

Maker hareketi: Teknoloji ile kendin yap (do it yourself) kültürünün birleşmesinden oluşan bir akım. Maker ruhuna sahip sanatçılar işlerinin büyük bir bölümünü kendileri yaparlar. Uzman oldukları konularda birbirlerine yardım ederler ve kar amacı gütmeyizler.

Nesnesizleşme (Dematerialization): Sanatın biçimsel olarak bir nesne üretmekten, kavramsal olarak nesneyle ilgilenmesine olan bir dönüşüm.

Pasif etkileşim (Interpassivity): İlk olarak Slavoj Žižek kullanılan terim, eylemin ya da duygunun, istem dışı olarak, bizim yerimize hareketi gerçekleştirecek olan başka bir varlığa ya da nesneye transfer edilmesi anlamına gelir.

Sanal Gerçeklik (Virtual Reality): Kullanıcıyı bilgisayar yaratımı grafiklerin içine alan sistemler. Özel gözlükler ve başlıklar aracılığıyla kullanıcı bilgisayarın oluşturduğu görüntüleri görür.

Sibernetik (Cybernetics): 1947’de Norbert Wiener’in ortaya çıkardığı sibernetik, insandan makineye da makineden makineye mesaj iletme bilimidir.

Siberuzam (Cyberspace): İlk defa William Gibson tarafından ağ bağlantılılık ve üç boyutlu görselliğin gelecekteki kombinasyonunu tanımlamak için kullanılan bir terim. Günümüzde bu terim her tür bilgisayar medyumunu (internet, sanal gerçeklik, CD-Rom) tanımlamak için kullanılır.

Şeffaflık (Transparency): Aracın tümüyle görünmez olmadığı halde, izleyicinin anlama yoğunlaşmasını sağlayacak şekilde şeffaflaşması: İzleyicinin araca değil, onun iletmek istediği anlama yoğunlaşması. Örneğin yazı, önümüzde görünür bir biçimde var olduğu halde, biz yazıya değil, onun ilettiği anlama odaklanırsınız.

Şeylerin İnterneti (Internet of things): Ağ bağlantılı makinelerin birbirleriyle ve insanlarla iletişim kurarak lokasyonları ve durumları hakkında zengin bir veri akışı sağlayan, web 3.0'ın ana unsurlarından birisi.

Telematik Sanat: Tele iletişim teknolojileri aracılığıyla oluşturulan sanat biçimleri.

Tele-mevcudiyet (Tele-presence): Teknoloji aracılığıyla eş zamanlı olarak birden fazla yerde var olma.

Teknolojinin vücut bulması (Embodiment): Teknolojik aktörlerin insan vücudu ile bütünleşmesi sonucu oluşan sinerjinin, bütünleşmeyi, başka bir vücuda dönüştürmesi.

Verisel Gerçeklik (Data Reality) : Selçuk Artut tarafından geliştirilen bir kavram. İkincil ağızdan ve bir süzgeçten geçirilerek bize ulaşan gerçeklik. Gerçekliğin televizyon, internet gibi mecralar üzerinden aldığımız verilerle algılanması.

Yöndeşme (Convergence): Yaygın anlamı, farklı iletişim imkanlarını tek bir medya üzerinden erişilir kılmak. Henry Jenkins'e göre, tüketicilerin yeni bilgi aramak ve medya içerikleri arasında bağlantı kurmak için teşvik edildiklerinde ortaya çıkan kültürel değişim.

Ek-3: TÜRKİYE YENİ MEDYA SANATI ZAMAN TÜNELİ

1986- TÜVEKA

Türkiye’de üniversite ve Akademik enstitülerin kullanımına açılmış, EARN üzerinden bağlantıyla sağlanan, ilk geniş kaplama alanlı iletişim ağı.

1987- İlk defa İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı tarafından, Uluslararası İstanbul Bienal’i gerçekleşti.

1993- TCP/ IP TRTürkiye’nin ilk internet bağlantısı. (Odtü Bilgi İşlem Daire Başkanlığı Sistem Salonu’ndaki yönlendiriciler kullanılarak, ABD’de NSF Net’e (National Science Foundation Network) TCP/ IP üzerinden bağlandı.

1996- İnternet Türkiye’de kitlesel kullanıma açıldı

1997- İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi kuruldu.

1998- Türkiye’nin ilk Medya Sanatı ve Teorisi Dergisi HAT yayınlandı.

1999- Sabancı Üniversitesi, Minerva Han’da açtığı Kasa Galeri’de ilk sergisini gerçekleştirdi.

2002- NOMAD sanatçı insiyatifi kuruldu.

2003- Türkiye’de ilk sound art (ses sanatı) “ctrl_alt_del” NOMAD tarafından gerçekleştirildi.

Türkiye’de ve dünyada ilk defa web bienali, “web bienal” ismiyle, Genco Gülan ve Marcus Graf tarafından gerçekleştirildi.

2004- İstanbul Modern Sanat Müzesi, Eczacıbaşı tarafından açıldı.

2005- Burak Arıkan tarafından, yeni medya platformu olan “dügümküme.org” kuruldu.

Yeni medya sanatçıları, akademisyenler, küratörler ve dijital kültürün diğer aktörlerini bir araya getiren bir etkinlik olan “Upgrade İstanbul” düzenlendi.

Contemporary İstanbul ilk kez düzenlendi.

2006- TECHNE Uluslararası İstanbul Dijital Performans Platformu, Aylin Kalem ve Ekmel Ertan tarafından düzenlendi.

2007- Ekmel Ertan, Nafiz Akşehirlioğlu, Özlem Alkış tarafından Amber Platform kuruldu.

“Ses ve Tutunma” başlıklı, Amber ’07 Sanat ve Teknoloji Festivali ve Konferansı gerçekleştirildi.

Aylin Kalem ve Beliz Demircioğlu tarafından, Beden Odaklı İfadeler Girişimi Derneği (boDig) adıyla bir sanatçı inisiyatifi kuruldu. (2007- 2012)

Kurye, adı altında Irmak Arkman, Ceren Arkman ve Mert Sahbaz tarafından Uluslar arası Video Organizasyonu kuruldu.

2008- Amber ’08 Sanat ve Teknoloji Festivali, “Passive Persona” başlığı altında düzenlendi.

NOMAD, “Kent Duyusu” (City Sense) isimli sergiyi düzenledi.

boDig ’08, Uluslar arası Absent Interfaces / Ara yüz(süz) Projesi çerçevesinde , Ekavart Galeri’de gerçekleştirildi.

Amerikan Hastanesi Operation Room’da ilk sergi gerçekleşti.

Daire Sanat Merkezi inisiyatif altyapısıyla açıldı.

2009- Amber ’09 “siborglaştıramadıklarımızdan mısınız?” başlığıyla gerçekleştirildi.

BoDig ’09 “ Sentez Bedenler” (Sythesized Bodies) adı altında gerçekleştirildi.

Pixelist Elektronik Sanat ve Altkültürler Festivali, İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı (VCD) ve Pixel ACHE işbirliğiyle gerçekleştirildi.

1.Kurye Uluslararası Video Festivali gerçekleşti.

Nerdowning adında, sanat, reklam ve interaktif medya üzerine çalışmalarını sürdüren sanatçılardan oluşan grup kuruldu.

2010- Amber'10 Verikent (Datacity) adı altında gerçekleştirildi.

BoDig '10 “ reBODİyinG” Santralistanbul'da Bilgi Üniversitesi işbirliğiyle gerçekleştirildi.

Kurye 2010 Uluslararası Video Festivali Gerçekleşti.

Selçuk Artut, ilk kişisel sergisi olan A/B'yi Amerikan Hastanesi, Operation Room'da gerçekleştirdi.

2011- Amber '11 “ Öteki Ekoloji” adı altında gerçekleştirildi.

Borusan Contemporary kuruldu ve “Segment 1 A” sergisi gerçekleşti.

Kurye Festivali 2011, “Space Invaders” başlığıyla gerçekleşti.

ISEA (International Symposium on Electronic Art) İstanbul'da Sabancı Üniversitesi'nde gerçekleştirildi.

BoDig “11 gerçekleştirildi.

“Regeneration 011” adı altında, Marcus Graf tarafından, Plato Art Space'te düzenlenen ağ sanatı sergisi gerçekleşti.

Şekerbank, “Açık Ekran Yeni Medya Sanatları Galerisi” açıldı.

Candaş Şişman ve Deniz Kader tarafından NOHlab çokdisiplinli stüdyo kuruldu

Pilot Galeri açıldı.

2012- Amber '12 “Parataktik Müşterekler” başlığı altında gerçekleşti.

Galeri Mcd Tophane'de kuruldu.

Off Festival, Kurye Video Organizasyon ekibi tarafından Türkiye'deki ilk uluslararası dijital tasarım festivali olarak gerçekleşti.

2013- Amber '13 “ Fişe Taktınız mı?” başlığı altında gerçekleşti.

“Kakafoni” isimli sergi, Küratör Ebru Yetişkin tarafından, Açık Ekran Yeni Medya Sanat Galerisi'nde gerçekleştirildi.

“Bilimsel Sorgulamalar” isimli sergi, K rat r Bařak řenova

Ali Miharbi’nin,” Ruhun Mekanik İřleyiři  zerine” isimli ilk kiřisel sergisi Pilot Galeri’de ger ekleřti.

Contemporary İstanbul’a bu yıl ilk defa“plug in” yeni medya b l m  eklendi.

Mamut Art Project ilk defa Antrepo’da ger ekleřti.

Co-pilot Galeri, Pilot Galeri tarafından a ıldı.

Ali Miharbi’nin “řimdiki Zaman” isimli kiřisel sergisi Masa Project’te a ıldı.

2014- Amber ’14 “Merkezsizleřtirme” bařlıęı altında ger ekleřti.

“Beden ve Mekan i in Aray zler” isimli sergi Amberplatform’un desteęiyle, k rat r Ekmel Ertan tarafından, Salt Beyoęlu’nda ger ekleřti.

Genco G lan tarafından Is- CAM Web Bienal’i ger ekleřtirildi.

Formsuz (Formless) sergisi,Yeni Medya Sanatında Akıřkanlık temasıyla Santral İstanbul’da Derya Y cel ve Una Papovic’in k rat rl ę nde ger ekleřti.

2015- Galeri KHas, Hasan B lent Kahraman’ın y netiminde a ıldı.

Ebru Yetiřkin’in K rat rl ę nde ve Block Art Space’in desteęiyle, Dalgalar (Waves) sergisi a ıldı.

Aksanat’ta Dijital Sonrası Tarih eler Sergisi, Ekmel Ertan’ın k rat rl ę nde a ıldı.

Galeri Mcd, sergilerine online olarak devam etme kararı aldı.

Daire Sanat Merkezi’nde ger ekleřen “Son S r m” isimli sergi (Sel uk Artut, Hayal İncedoęan, Ozan T rkkan, Cemre Yeřil)