

TEKNO-KÜLTÜR BAĞLAMINDA YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİNİN ÇOKLU-DİSİPLİNER SANATSAL ÜRETİMLERE TESİRLERİ

Doç. Dr. Ali SEYLAN [□]
Öğr. Gör. Dr. Engin GÜNEY ^{□□}

Özet

Teknoloji, tarih boyunca kültürel gelişim ve değişimlerde etkili olmuş dinamik bir unsurdur. Yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile gerçekleşen kültürel dönüşümler, öncesi ile kıyaslanamayacak farklılıktadır. Öncesinde var olmayan sanal mecra; bilgisayar, internet ve mobil teknolojiler ile kültürleme, kültürlenme ve kültürleşme süreçlerine yeni bir ortam oluşturmuştur. "Dijital kültür", "teknokültür", "dokunmatik toplum", "dijital yerli" gibi kavramlar kültür- teknoloji ilişkisindeki yeni oluşların günümüzdeki yansımaları olarak değerlendirilebilmektedir. Teknoloji gibi sanat da kültürü değiştiren ve kültürle gelişen, toplumsal bir bilinç biçimidir. Sanat anlayışlarındaki zaman ve mekana bağlı değişkenlik, kültürel süreçlerle paralellik göstermektedir. Günümüzde de algı-düşünce kalıplarımız ve görme biçimlerimizde gerçekleşen tekno-kültürel değişimler sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki etmektedir. Günümüzde, çok sayıda duyuyu eş zamanlı olarak uyaran dijital sanat yapıtlarının çoğaldığı görülmektedir. Yeni medya teknolojileri ile eser-izleyici arasındaki karşılıklı etkileşim, sanat eserine yeni bir boyut getirmektedir. Sanal ortamda gerçekleştirilen etkileşimli iletişimle değişime uğrayan zaman-mekan kavramları "dijital sanat" çalışmalarında da yansıma bulmaktadır. Yeni medya teknolojilerinin sanata tesirini sadece yeni açılımlar kazandıran "araç" olarak değerlendirmek, buzdağının büyüklüğünü su üstünde görünen parçasından ibaretmiş gibi algılanması mümkündür. Buzdağının görünmeyen su altındaki asıl büyük parçası, sanata etki eden yeni medyanın tekno- kültürel bağlamdaki tesirleridir.

Kültürel dönüşümlerde, küresel ölçekte etkin rol oynayan yeni medya teknolojileri ile sergilenen çoklu-disipliner tavır, sanatçı-sanat üretimi-izleyici algılarının değişimindeki etkiler, güncel bir tartışma alanı oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yeni medya, yeni medya sanatı, tekno-kültür, çoklu-disipliner

MULTI-DISCIPLINARY EFFECTS OF NEW MEDIA TECHNOLOGIES IN ARTISTIC PRODUCTION IN THE CONTEXT OF TECHNO-CULTURE

Abstract

Technology is a dynamic element that has been influential in cultural development and change throughout the history. The cultural transformations that have arisen due to the widespread use of new media technologies can not be compared with before. Virtual media not existing before; computer, internet and mobile technologie shave created a new environment for cultural processes. Concepts such as "digital culture", "techno-culture", "touching society", "digital indigenous" can be regarded as present-dayreflections of new developments related to culture-technology. Art, like technology, is a form of social consciousness that changes culture and develop swith culture. Changes that depends on time and space in understanding of art is paralel tothe cultural processes.

[□] Ondokuz Mayıs Üniversitesi, aliseylan@gmail.com

^{□□} Ondokuz Mayıs Üniversitesi, gunevenginn@gmail.com

Nowadays Techno-cultural changes in our perception-thought patterns and visual styles affect the style, philosophy and content of artwork. Nowadays, it is seen that digital art Works which simultaneously stimulate a lot of senses are increasing. The interaction between new media Technologies and the artwork-viewer brings a new dimension to the work of art. Time-space concepts that are Exchanged with interactive communication in the virtual environment are also reflected in the works of "digital art". To consider the influence of new media technologies on art, just as a "vehicle" that gives new expansions, can be likened to perceiving the size of ice as if it consisted of the part that appeared on the water. The main big part of the ice below the water is the effects of the new media effect in gartistry in the techno- cultural context.

In the cultural transformations, themulti-disciplinary attitude displayed by new media Technologies playing an active role on the global scale and the effects of artists, art production and audience perceptions creates a contemporary discussion area.

Keywords: New media, newmedia art, techno-culture, multi-disciplinary

Giriş

Dünya, son iki yüzyılda, daha önceki yüzyıllarla kıyaslanamayacak düzeyde fazla ve yüksek ivmeli gelişmelere tanık olmuştur. Sanat, bilim ve teknoloji, bu gelişimin temel dinamikleridir. Özellikle *Sanayi Devrimi* ile birlikte, insanoğlunun birlerce yıldır sürdürdüğü geleneksel yaşam modeli, yeni "modern" toplum yapısına doğru hızlı bir şekilde değişmiştir. Bunun neticesinde, çevre ile etkileşiminde geliştirdiği "doğal" ilişki de farklılaşmıştır. 1950'lerden sonraki dönemde bilim ve teknolojiye meydana gelen değişimler, Sanayi Devrimi'nin yarattığı etkinin çok ötesinde, oldukça önemli ve dramatik değişimlere yol açmıştır. "Önceki tekel ya da kapitalizmin emperyalist aşamaları, kültürel Modernizm ile ilişkilendirilirken, geç kapitalizm, postmodern çağ ile eş anlamlı olarak görülmüştür" (Hopkins, 2000, s. 197).

Yakın zamana kadar gazete, radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçları ile sınırlı olan medyanın işlevleri, teknolojinin sağladığı olanaklarla beslenen yeni medya ile bambaşka açılımlar kazanmıştır. 1990'lar öncesinde belli kişiler tarafından kullanılan bilgisayarlar bu tarihlerde evlere girmekte, internet kullanımı yaygınlaşmaya başlamaktadır. İnternet ve bilgisayar medyayı küresel ölçekte etki gücüne sahip yeni bir iletişim aracı ve ortamına dönüştürmüştür.

Yeni teknolojiler, medyanın programlanabilir bir konuma gelmesini sağlarken, aynı zamanda geri bildirimlerin yapılabilme imkanı, etkileşimli iletişim modelini olanaklı hale getirmiştir. Teknoloji, kültürel dönüşümlerde etkili olan dinamik bir unsurdur. Kültür süreçlerinin sanal platformda yaşanması, teknoloji-kültür ilişkisini yeni bir boyuta taşımış; insanların fiziksel olarak yan yana bulunmadığı, göz teması kurmadığı sanal süreçlere, tekno-kültürel oluşumlara imkan tanımıştır. Böylece, sözler, görüntüler, sesler artık birer dijital veriye dönüşmekte; gerçek olmayan simülasyonlarla işlerlik kazanmaktadır.

Nitekim günümüzde insanlar, mobil teknolojiler ve internet sayesinde, bulunduğu noktadan ayrılmadan, bankacılık işlemleri, bilgiye ulaşmak, gündemi ve güncel haberleri takip etmek, trafik cezası ödemek, sınav başvurusu, sanal alış-veriş, uçak bileti rezervasyonu, telekonferanslara katılmak gibi etkinlikleri hızlı bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Yeni medya teknolojileri ile dünyanın herhangi bir noktasıyla anında iletişim kurabilmek, hiçbir yere gitmeden birden fazla yerde temsili olarak bulunabilmek, mekan kavramı yok sayılırcasına, başka bir yerdeki hastaya cerrahi operasyonlarda bulunabilmek, insansız araçlarla taşıma, görüntüleme, kontrol etme, müdahalede bulunma gibi mekanizmalar oluşturmak, birçok işlemi sanal ortama aktarılan

yapılanmalar sayesinde halledebilmek günümüzde yaygınlaşmaktadır. Bahsi geçen olumlu yönler artırılabilir.

Tüm bu gelişmeler sonuçta, insanlara yeni ufuklar sunmakta ve yaşam tarzlarını değişime uğratmaktadır. Dijital teknolojiler günümüzde dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan sadece iletişim değil, kültürel boyutları da olan araçlardır. Hızlı teknolojik gelişmelerin meydana getirdiği kültürel değişimler, bilişim çağının doğal bir sonucu olarak karşılanmaktadır. İnsanın en yüksek düzeyde dışavurum ve kendini gerçekleştirme alanı olan sanatın hem biçimsel hem de içerik olarak niteliklerinin bundan etkilenmesinin, teknoloji-sanat ilişkisinin doğal sonuçlarından olduğu düşünülmektedir.

Yeni Medya

İletişimde mesajı taşıyan sistem olarak tanımlanan, “Latince kökenli medium” kelimesinin çoğulu (Yengin, 2012b, s. 28) olan “medya”ya eklenen “yeni” kavramı mesajın iletildiği ortamdaki değişimleri, gelişmeleri ve dönüşümleri ifade etmektedir.

Yeni medyada öne çıkan "dijital" kavramı, elektronik hesaplama dayalı medya ve sistemleri tanımlamak için kullanılan teknik bir terimdir. Tüm yeni medya objeleri, sayısal temsillerle bilgisayarlarda yeniden oluşturulmakta, böylece yeni kodlar depolanabilir, işlenebilir, geniş kitlelerle paylaşılabilir hale getirilmektedir. Yeni medyanın birçok işlemi bir arada yürütebilen, fraktal yapısı “Modülerlik” prensibi ile açıklanmaktadır. "Hipermetinlik", yeni medyanın diğer bir ayırt edici özelliğidir. Yeni medya ile aralarında organik bağ olan veriler bir arada sunulabilmektedir. Örneğin, "bir haber okurken hızlı bir biçimde o habere bağlı diğer haber içeriklerine ulaşabilmek hipermetinlik özelliğini temsil etmektedir (Bkz: Dewdney-Ride, 2006, s. 226; Alioğlu, 2011, s.119; Wans, 2006, s. 212; Manovich, 2001, s. 27-45; Yengin, 2012a, s. 127). Yeni medya ile iletiyi gönderen ve gönderilen iletiyi alan arasındaki ilişki değişerek, karşılıklı ve aynı anda iki veya daha fazla kişi veya sistem arasında iletişim biçimi gelişmiştir. Yeni medya teknolojileri eş zamanlı temsiller üretebilmesi yetisini bünyesinde barındırmaktadır. “Telepresens” (uzaktan hazır bulunma durumu) olarak tanımlanan bu yeni temsili ortam ile ekranlarda oluşan temsiller sayesinde, kişiler gerçekte var olmadıkları yerlerde temsili olarak varlıklarını sürdürebilmektedir (Altunay, 2012, s. 18). Bu durum, fiziksel olarak orada bulunmadığımız halde, temsili olarak mevcudiyetimizin ekranlar aracılığıyla zaman ve mekan sınırlılıklarını aşabilmesidir. Yeni medya teknolojilerinin sağladığı imkânların olumlu katkısı tartışılmaz bir gerçek olmakla birlikte, bu olanakların toplumda, kültürlerde ve bireylerde oluşturduğu bilinçsiz kullanıma dair yansımaları, konunun farklı bakış açıları ile değerlendirme gereğini ortaya koymaktadır. Bireyler, dijitalleşmenin getirdiği ilişkiler ağında, değişimlere ayak uydurabilmek için bir adaptasyon sürecine girerken, gerçek olan ile bağlarının zayıflayıp sanal olanın çekim alanına kendilerini kaptırmaları, oldukça önemli bir sosyal handicap olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bireylerin, teknolojik gelişmelere adapte olma konusunda oldukça yetenekli görünmekle birlikte, birincil ilişkilerde kopma, sosyal ilişkilere yozlaşma, yabancılaşma, iletişim problemleri gibi bir takım olumsuzlukları beraberinde getirmesi nedeni ile yaşanan bireysel ve sosyal kimlik sorunları çağın en ürkütücü problemlerinden birini teşkil etmektedir. Uzağı yakınlaştıran dijital teknolojiler, kullanım amaç ve yoğunluğuna bağlı olarak, bireylere, içinde bulunduğu gerçeklerden, toplumdan uzaklaştırıcı/soyutlayıcı yönde tesir etmektedir. Görsellerle, dil sınırlarının aşıldığı sanal ortamda dünyanın birçok noktasındaki farklı insanlarla iletişime geçen fakat komşusunu tanımayan veya küresel ölçekteki dertlerle boğuşurken kendi sıkıntılarını unutan ve yakınlarını ihmal eden insanlar bu durumlara verilebilecek örneklerdendir.

İnternette birlikte algı dünyasının kapıları “sanal bireylere” ve dolayısıyla “sanal kimliklere” açılmaktadır (Zeybek, 2012, s.278-279). Sınırsız hakların olduğu algısıyla, sanal cazibeye kapılarak özgürleştiğini düşünen bireyler, aslında kendini sanal kimliklere bürüyerek benlik yitimi yaşamaktadırlar.

Gerçekte var olmadığı halde, varmış gibi kabul ettiğimiz durumlara karşılık gelen ve Latince "virtualist" kavramından türetilen "sanal" ifadesi, bilgisayarlar aracılığıyla simüle edilen ortamları tanımlamak için kullanılmaktadır (Bkz: Yaykın, 2010, s. 49; Uçar v.d., 2011, s. 171). Gerçek ve sanal uzam arasındaki sınırın giderek yok olması, sanal olanın gerçeğin yerini alması iletişim türlerinin içinde en etkili ve en etkin olanı yüz yüze iletişimi köreltmektedir. Günümüzde insanların bir araya geldiklerinde sohbet etmek, yüz yüze iletişimde bulunmak yerine sürekli yanlarında bulundukları, yaşamımızın vazgeçilmez bir unsuru haline gelen mobil teknolojilerle oyalanmalarına, sanal olanı gerçeğe tercih etmelerine sıkça rastlanmaktadır.

Bilgisayar oyunları sanal olana kendini kaptırmış milyonlarca insanda travmalara neden olacak etkilere neden olmaktadır. Sanal karakterlerine kazandırdığı (kıyafet, silah, zırh gibi) donatıların bilgisayar korsanları tarafından çalınması neticesinde sinir krizine giren, psikolojisi bozulan ya da oynadığı oyunu geçemediği için masasını tekmeleyen, bilgisayar aparatlarına zarar veren bireyler artmaktadır. Sanal oyunlarda gücünü artırmak, tur atlamak için gerçekleştirilen para akışı yeni meslek alanları doğurmaktadır.

Teknoloji ile bütünleşerek sergilenen yaşam pratiği ve davranışlar tekno-kültür kavramı ile açıklanırken, günümüz kültürel özelliklerinin temelini oluşturan yeni medyanın, bütünüyle teknolojinin kültürel biçimi olduğu söylenebilir. Çünkü yeni medya, teknolojik bir araç olmakla birlikte kültürel süreçlerin yaşandığı bir ortam olarak da işlev görmektedir. Tekno-kültür, yeni medya teknolojilerinden ayrı düşünülemeyecek, değişimini sürdüren kültürel iklimi işaret etmektedir.

Teknolojinin geçmişten günümüze izlediği seyir bizlere ivmesi artan bir grafik çizmektedir. Moore Yasası'nın süren hükmü, teknolojik aygıtların daha da minyatürleşeceğinin sinyalini vermektedir. Önümüzdeki elli yılda, bilgisayarların bizzat kendi ardılları için gerekli çapraşık ürünleri elde etmeye yönelik sentezlerle moleküler bilgisayarlar yapılacağı; üç boyutlu projeksiyon gösteriminin bir kol saati kadar yaygın hale geleceği; baş ve serçe parmağa takılan iki yüzük ile telefon görüşmesi yapılabileceği; yeni bir enformasyon düzenleme tarzı -yeni bir yazılım mimarisi oluşturulacağı; kesintisiz, her yerde hazır ve nazır siber-küre bugünün kaotik ve kekeme internet ortamının yerini alacağı; dünyada yapabileceğimiz ve anlayabileceğimiz şeyleri arttırmak amacıyla bedenlerimize, sinir sistemi impulsları ve organizmalarla uyumlu, robot teknolojisinin, silikonun ve çeliğin girmesinin benimseneceği bir kültür bizleri beklemektedir (Bkz: Atkins, 2011, s. 218-219; Holland, 2011, s. 197; Tükdoğan 2010, s. 44; Gelernter, 2011, s. 256-258; Akman, 1998, s. 220; Brooks 2011, s. 211).

Dijitalleşmenin, çevremizle olan ilişkilerimizden, olayları algılayışımıza varana dek yaşamımıza dair birçok değişime neden olduğu ve olacağı söylenebilir. Genç nüfusun "doğuştan dijital", "dijital yerli", "dijital kuşak", "dokunmatik toplum", "ağ toplumu" gibi kavramlarla nitelenmeye başlaması bu değişimlerin göstergesi olarak değerlendirilebilir. Kültürel boyutta birçok değişime sebebiyet veren yeni teknolojilerin, sanatı da aynı paralellikte etkilediği, sanatçıların hızla keşfettikleri dijital dünyada yerlerini aldığı söylenebilir.

Yeni Medya Sanatı

Yeni medya sanatı, yeni teknolojilerin sanat alanında kullanılmasıyla gündeme gelen bir kavramdır. Sanata adapte olan teknolojik araçlar, aynı zamanda kültürel bir ortam, tekno-kültürel bir karakter, ideolojik ve ekonomik bir güç niteliği taşımaktadır. Yeni medya sanat projeleri, kullanılan teknolojilerin işleyişini anlamamıza yardımcı olmanın ötesinde, teknolojinin düşünme biçimlerimizi etkisini ve zihinsel işleyişlerin/süreçlerin doğasındaki değişimleri yansıtmaktadır.

Yeni medya sanatı yapıt olarak tamamlanmış bir temsil olmaktan öte, iletişim alanı yaratan bir ortama dönüşmektedir. Bilgisayar teknolojisi, izleyicinin yapıta verdiği tepkiyi somut bir şekilde gözlemleyip kaydederek yazılımlar ile çalışmanın geri bildirimde bulunması sağlanmaktadır. Sanatçılar, çalışmalarına deneysel bir süreç olarak yaklaşmakta, sonuçtan çok sürece odaklanmaktadır. Çoğu dijital enstalasyon, dijital performans, robotik sanat çalışmalarında dışarıdan bir etkinin gerçekleşmesi beklenmektedir.

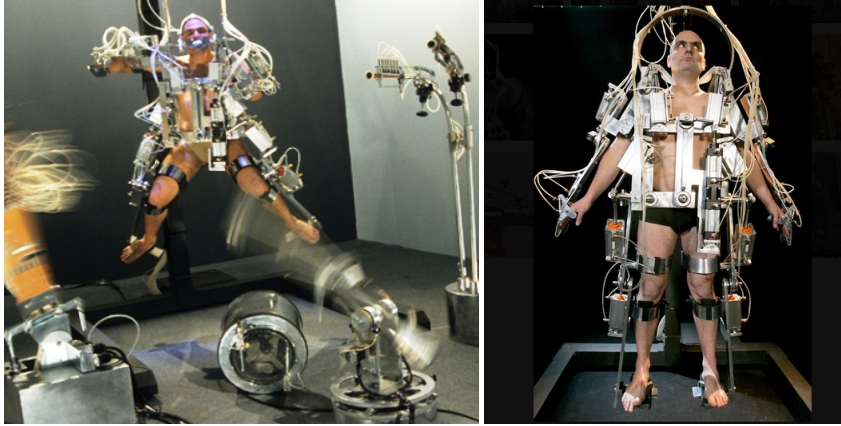
Ortak hareket gerektiren dijital çalışma ve izleyici arasındaki izleme temelleri değişime uğramakta, böylelikle dijital sanatı tepki vermeye iten izleyici sanatsal sürece dahil edilmektedir. Diğer bir deyişle dijital çalışma ve izleyici ortak etkileşime girerek izleyicinin sanatsal sürece dahil edilmesi sağlanmaktadır. Yeni medya sanatının biçim değiştirme ve etkileşim özelliği sanatçı-izleyici, sanat yapıtı arasındaki ilişkileri değişime uğratmaktadır.

Farklı sanat dalları bir arada kullanılarak yeni teknolojiler ile birleştirilmektedir. Sanatçıların-tasarımcıların, bilgisayar yazılımcılarının, donanımlara vakıf mühendislerin bir arada çalışmasını gerekli hale getiren örneklere günümüzde sıkça rastlanmaktadır. Sanatçı bugün kısmen de olsa, bilim insanı gibi hareket etmektedir. Sanatsal süreç rastlantısal olandan uzaklaşarak, hesap edilmiş, önceden tasarlanmış, hataya yer vermeyen düzenlemelere dönüşmektedir. Dolayısıyla "sanatçının dijital çağda yaşadığı en büyük değişimin, bilim insanı gibi davranmak" eğilimi olduğunu düşünmemiz mümkündür (Çuhacı, 2007, s. 22).

"Yeni Medya Sanatı" kavramı kapsamında değişik tanımlamalarla ifade edilen birçok uygulama biçimi bulunmaktadır. Bunlar: "Dijital Sanat", "Dijital Performans", "Dijital Enstalasyon", "Dijital Heykel", "Net Sanatı", "Dijital Video ve Animasyon", "Multimedya Sanatı", "Robotik Sanat" gibi pek çok sınıflandırmaya tabi tutulmaktadır. Çoğu zaman da yapılan bir çalışma belirtilen bu sınıflandırmaların birden fazlası ile tanımlanmaktadır. Yani dijital enstalasyon çalışması aynı zamanda robotik sanat, multimedya sanatı olarak açıklanabilmektedir.

Robot ve vücudun teknolojik uzantıları ile çalışan Marcelli Antunez Roca, robot sanatını eşsiz nitelikli olarak görmekte; sanat ve kültürel bakış açılarını değiştirme gereğini savunmaktadır (Wilson, 2002, s. 554).

İnsanı dış iskelet olarak saran yapıda yer alan sekiz sensör sayesinde robot seyirci tarafından aktive edilmektedir (Fotoğraf 1). Basınçlı hava ile çalışan (pnömatik) mekanik sisteme eklenen sensörlerin her biri robot hareketlerinin bir dizisini başlatmakta ve hareketler katılımcıların etkisiyle giderek daha karmaşık hale gelmektedir.



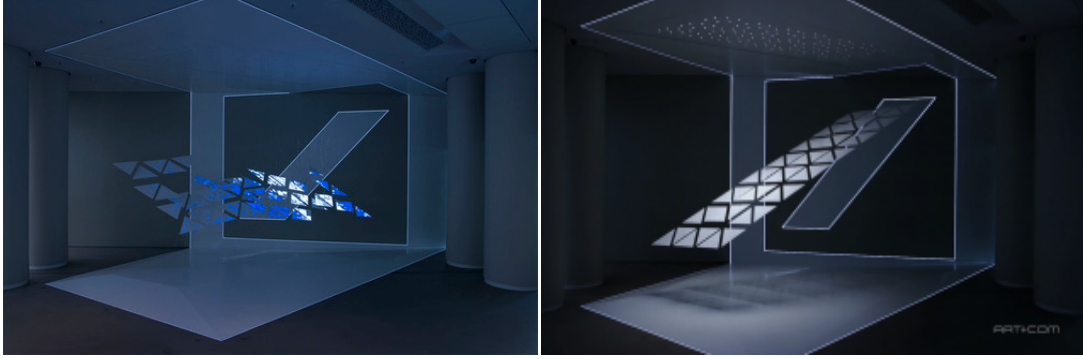
Fotoğraf:1-"Requiem", Pnömatik Robot (<http://marceliantunez.com/work/requiem/>)

Roca, "Requiem" adlı etkileşimli robotik çalışmasında, teknik tasarımı Rolanjd Olbeter teknik yönetmenliği Ramon Rey üstlenmiş, yazılımları Joan Carles Bonet olmuştur. Kask ve eller Christian Kohn tarafından yapılmış, James Saully teknik asistan, Patrica Bofill, Sandra Port üretici yardımcısı olarak görev almıştır. Yapımcılar, Marcelli Antunez Roca ile Begona Egurbide'dir (Roca, 1999, <http://marceliantunez.com/work/requiem/>).

Bu gibi farklı disiplinlerde uzmanlık gerektiren yeni medya sanatında sanatçılar, çalışma alanına göre robotik ve genetik bilimcilerden, farklı alan mühendislerinden, yazılım uzmanlarından ve benzerlerinden destek almaktadır. Bu ve benzeri mekatronik çalışmaların, ontolojik değerlendirmesi yeni medya öncesi sanat anlayışı ile yapılamamaktadır. Günümüzde çoklu-disipliner bir yapıya bürünmüş yeni sanat projelerinin bir kategoriye yerleştirme ihtiyacı duyulmamaktadır. Çünkü teknoloji bilim ve sanatın buluştuğu noktada araştırma nosyonu ön plana çıkmakta ve yeni medya sanatı yeni bağlamlar üzerinden ilerleyişini sürdürmektedir.

“Mikrokontrolcüler ile bir mekanizmanın kontrolü için sistemi tasarlamak ve bunun kendi başına verilen komutlara göre işlevini yapabilmesini sağlamak mekatronik tasarım felsefesini oluşturmuştur. Mekanik, elektrik ve elektronik, kontrol sistemleri teknolojisi bileşenlerinden oluşan ön verileri elektronik algılayıcıları (sensörleri) ile algılanan verileri yorumlayan ve işleyen mikroişlemciler ile gerekli tepkileri veren tahrik elemanları (aktüatörler) mekatronik sistemleri oluşturmaktadırlar” (Bkz: Özkan, 2005, s. 37).

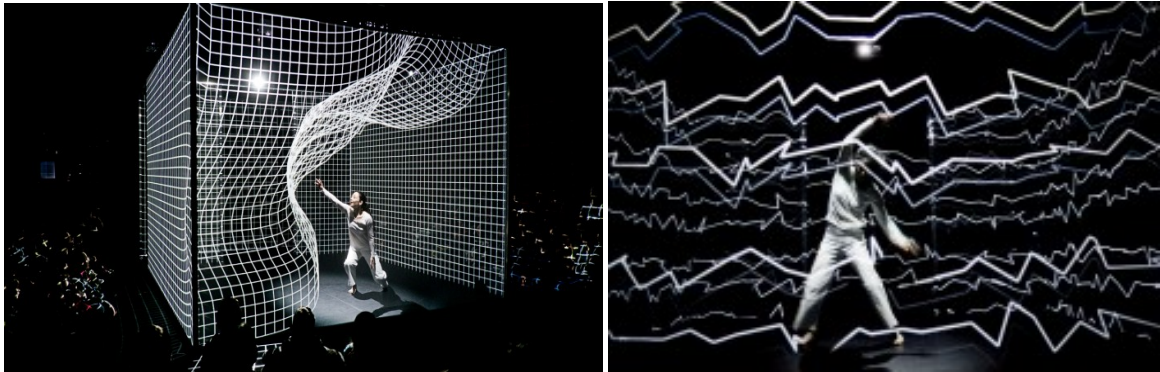
İki boyutlu koordinatlar sistemine göre tasarlanan kurumsal "logo" çalışmaları ile günümüzde üç boyutlu tasarıma, zaman olgusunu da katarak kurgulanan sürekli hareket eden, şekil değiştiren dört boyutlu logo çalışmalarının kıyaslanması, kısa sürede gerçekleşen değişim-gelişim-dönüşümlerin göstergesi olarak değerlendirilebilmektedir.



Resim:1- "Deutsche Bankasının Kinetik Logosu" (http://www.joachimsauter.com/en/work/db_kinetic.html)

Deutsche Bankası'nın logosu, (Resim 1) Dijital Sanatının çoklu-disipliner yapısını ortaya koymaktadır. Bu logo üç boyutludur, bilgisayar yazılımı ile hareket ederek biçim değiştirmektedir. Yukarı-aşağı hareket eden üçgenlerden oluşan parçaların kendi içinde de açıları değişmekte ve üzerine yansıtılan ışık oyunları ile farklı gösterimlere platform oluşturmaktadır.

Yerleştirmeler ya da diğer adıyla mekan düzenlemeleri aslında dijital sanatın çok daha önce bugünkü anlamıyla kullanılmaya başlanmış bir sanatsal ifade yöntemidir. Dijitalleşme postmodern dönemde ortaya çıkan performans, enstalasyon, happening gibi uygulamalara oluşturulan sanal ortamlarla yeni açılımlar sunmaktadır. Bu bağlamda dijitalleşme ile kavramsal sanatın bir adım öteye götürüldüğü söylenebilmektedir. "Performans sanatçıları, dijital teknolojileri kendi eserlerine enstalasyon sanatçılarıyla çoğunlukla aynı şekilde katmışlardır. Teknolojik ilerlemeler onların sanatçı paletlerini genişletmiş ve performansları üzerinde daha kesin bir denetim imkânı sağlamıştır" (Wans, 2006, s. 17).



Fotoğraf:2- Dijital Performans (<http://moco.iat.sfu.ca/moco15-welcomes-the-performance-hakanai-by-am-cb/>)

Adrien Mondot, Claire Bardainne, Akiko Kajihara, Christophe Sartori ve Loïs Drouglazet'in ortak çalışması olan projede (Fotoğraf 2) dört projektör sayesinde tül üzerinde sanal bir grafik evren oluşturulmuştur. Dijital görüntü ve ses efektlerindeki değişim, performans sanatçısının vücut hareketleri ile etkileşim haline geçerek çoklu-disipliner bir yaklaşım sergilemektedir.

Miguel Chevalier "*Fraktal Flowers*" (Fotoğraf 3) adlı dijital enstalasyon çalışması ile izleyiciyi çiçeklerin bulunduğu sanal büyülü bir dünyanın içine taşınmaktadır. İzleyici projenin bir parçası konumunda olup, onu harekete geçiren, çalışmayı süreç haline dönüştüren izleyicidir. İzleyici-sanat çalışması, sanatçı-sanat çalışması ve sanatçı-izleyici arasındaki ilişkilerin değişimi, yeni medya olanaklarının kullanılmasıyla belirgin bir hal almaktadır. Dijital enstalasyon çalışmalarını

dijital performans çalışmalarından ayıran özellik kurgulanan simülatif yapıyı performans sanatçısı değil izleyenlerin değişime uğratmasıdır.



Fotoğraf:3- “Fractal Flowers” Dijital Enstalasyon (<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/new-installation-includes-digital-flowers-that-bloom-when-you-get-near>)

Yeni-imağ teknolojileri ile oluşturulmuş, müzik eşliğinde şarkı söyleyen, dans eden hologram (Resim 2) yoğun bir dinleyici kitlesine sahiptir. Konser verenin insan olmayıp, teknoloji ile oluşturulmuş bir simülasyon oluşu, onun yüz binlerce hayranını rahatsız etmemektedir.



Resim:2- Hatsune Miku (<http://www.grogol.us/today/list.php?id=38>)

Bu örnek, dijital teknolojilerle birlikte multimedya çalışmalarının kültürel değişimlerin tetikleyicisi olduğunu göstermektedir. Günümüzde, sözün sınırlarının çok ötesinde olan görsel imgelerin iletişim ve ifade gücünün, dijital olarak ele geçirilerek, görsel söylemin teknoloji aracılığıyla dönüştüğü söylenebilir. Bu dönüşümün sonuçları neticesinde, gerçek olan ile görüntü olanın ayırt edilemediği görülmektedir (Lovejoy, 2004, s. 272). Yeni medyanın teknolojilerinin sanata adapte olması, sadece palet eklenen yeni bir ürün niteliğinde olmayıp, kültürel dönüşümlerde etkili olan bir ortam işlevi görmektedir. Sanat bir yandan yeni medya teknolojileri ile yeni ifade yollarına, yeni malzeme kullanımına ve yeni biçim arayışlarına cevap vererek alanını genişletirken, diğer yandan da kültürel dönüşümlerde etkili olmaktadır.

Sonuç

Dijital teknolojiler günümüzde, salt dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan bir iletişim değil, aynı zamanda kültürel boyutları da olan araçlardır. Doğduğunda evlerinde bilgisayar, cep telefonu olan kuşak ile onları kullanma konusunda yeterli olmayanlar arasında, dünyayı kavrayış biçimlerinde ciddi farklılıkların olması gelişmeler ile gerçekleşen algısal değişimleri kavrama noktasında önem arz eder.

Bu kuşakta, yeni teknolojilerle gerçekleşen değişimlere çok yönlü düşünerek, sorgulayarak yaklaşanlar olduğu gibi, düşünmeden her yeni oluşuma kendini kaptıran, denetim mekanizmasını kullanamayan kitlelere de fazlasıyla rastlanmaktadır. Bireylerin, dijitalleşmenin getirdiği ilişkiler ağında bir adaptasyon sürecine girdikleri ve bu süreçte sanal olanın çekim alanına yönelişin giderek arttığı söylenebilir. Kültürel süreçlerinde içinde yaşandığı sanal mecranın bireylerde oluşturduğu baskın güç olan teknoloji ile kültür arasındaki ilişkiyi dijitalleşme ile yeni medya öncesinde tahmin edilemeyecek bir dönüşüme uğratmıştır.

Tekno-kültür, yeni medya teknolojilerinden ayrı düşünülemez, değişimini dijitalleşme ile sürdüren kültürel iklime işaret etmektedir. Yeni medyayı insanlar üzerinde bıraktığı çok yönlü etkiler, onun, teknolojik bir araç olmanın yanısıra kültürel bir ortam, ideolojik ve ekonomik bir güç olarak da değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Gelişen teknolojiler ve bu teknolojilerin dönüştürdüğü kültür ile paralel hareket eden sanatı, tekno-kültürel bağlamda çok yönlü bir bakış açısı ile çözümlenmek, çoklu-disipliner sanat üretimlerini kavrayabilmek hususunda önemlidir. Enstalasyon ve performans çalışmalarında var olmayan, sanal mecrada dijital enstalasyon ve dijital performans çalışmalarında kültürel boyuttaki değişimleri ve sanal olan ile gerçekleştirilen etkileşimin insanlar üzerinde bıraktığı etkiyi yansıtmaktadır. Bununla birlikte üç boyutlu mekatronik çalışmaların bilgisayar yazılımları ve sensör, kamera, projektör gibi donanımlar sayesinde zamanla değişim ve dönüşüme uğraması yeni medya sanatıyla “boyut” kavramına getirilen yeniliği ortaya koymaktadır. Sanat, yeni teknolojiler ile günümüzde benzeri olmayan bir açılıma kavuşmaktadır. Çoklu-disipliner ve bütüncül bir yaklaşımla sunulan birçok duyuya birlikte hitap eden yeni medya sanatının, sanata eklenen yeni teknolojilerle gerçekleşen yeni arayışlar olmanın ötesinde, yaşam tarzlarına düşünce paradigmalarına bağlı kültürel değişimlerin, birer tesiri olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Yeni medya sanatının teknolojiyi kullanan ve tekno-kültürden etkilenen insan edimi olmasının yanında kültürel değişimlerde etkin rol oynayan yönü de görülmektedir. Yeni medya teknolojileri ile oluşturulan hologramın verdiği konserin kitleler üzerindeki etkisi çoklu-disipliner sanatın yaşam dinamiklerimizde, algı normlarımızda ciddi değişikliklere sebep olan tetikleyici rol üstlendiğini kavramamız hususunda örnek teşkil etmektedir. Bu bağlamda “dijital kültür”, “tekno-kültür” gibi kavramların, yeni medya teknolojileri öncesinde önemli bir tartışma alanı olan “popüler kültür”, “kitle kültürü” gibi kavramların devamı niteliğinde olduğunu söylemek de mümkündür.

Sanat; resim, heykel, müzik, sinema, dans gibi dallara ayrılırken dijital teknolojiler ile belirleyicilik ortadan kalkmakta fotoğraf, resim, sinema, animasyon gibi dallar bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Çünkü dijitalleşme disiplinlerin yeni bir bileşkesini oluşturacak bir uyum sağlamaktadır. Yeni sanat faaliyetlerinde mühendislerin, tasarımcıların, bilgisayar yazılımcılarının, bir arada çalışması gerekli hale gelmekte ve bu birliktelikle yeni medya öncesi sanat anlayışına göre sınıflandırılmayan eserler üretilmektedir.

Sanatın değişmez bir mantığını gösteren tek bir örnek, sanatın tarihi boyunca görülmemektedir. Sanat anlayış ve tanımlarındaki çeşitlilik ve farklılıklar; toplumların dinamik yapısında yaşanan dönüşümlerin, sürekli değişen sanat kültürünün birer göstergesi olmaktadır. Sanat, kendi özü gereği özel bir üretim tarzı, aynı zamanda da toplumsal bir bilinç biçimidir. Bu bağlamda “Sanat” onun meydana gelişini hazırlayan fiziksel ve sosyal çevre ve kültürel öğeler ile değerlendirilmesi gereken, dönemin anlayış farklılıklarını algı boyutlarını anlamakla bağıntılı bir olgudur. Günümüz

sanat kültürünü kavrayabilmek için, sanatı, postmodernizm, küreselleşme olgusu, yeni medya teknolojileri bu teknolojilerin kültürel etkileri ile birlikte düşünmek gerekmektedir.

Kaynakça Listesi

- Akman, T. (1998). *2000 Yılına Doğru Siberetik*. Ankara: Türkiye İş.
- Alioğlu, N. (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*. İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Atkins, P. (2011). Maddenin Geleceği. Jhon Brockman, (Ed.). *Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*. (N. Elhüseyni, Çev.). (217-228). İstanbul: NTV Yayınları.
- Brooks, R. (2011). Beden ve Makine Kaynaşması. Jhon Brockman, (Ed.). *Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*. (N. Elhüseyni, Çev.). (205-216). İstanbul: NTV Yayınları.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gelernter, D. (2011). Işınla Bağlantıya Girmek. Jhon Brockman, (Ed.). *Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*. (N. Elhüseyni, Çev.). (255-268). İstanbul: NTV Yayınları.
- Holland, H. J. (2011). Bizi Bekleyen Gelişmeler ve Bunları Tahmin Etme Yolu. Jhon Brockman, (Ed.). *Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*. (N. Elhüseyni, Çev.). (191-204). İstanbul: NTV Yayınları.
- Hopkins, D. (2000). *After Modern Art 1945-2000*. New York: Oxford University Press.
- Jose, S. (2014). Telepresence: Herkes İçin Yüz Yüze Görüşme Deneyimi. 05 Mayıs 2014. <http://www.cisco.com/web/TR/telepresence/index.html>.
- Lovejoy, M. (2004). *Digital Currents Art in the Electronic Age*. London and New York: Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The Mit Press.
- Özkan, A. (2005). *Endüstriyel Otomasyon Sistemlerinin Mekatronik Kontrol Yöntemleri ve Mekatronik Sistem Uygulaması*. Bilim Uzmanlığı Tezi. Zonguldak: Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Roca, M. A. (1999). Interactive Installation. 02 Şubat 2014. <http://marceliantunez.com/work/requiem/>.
- Rosenthal, E. New Installation Includes Digital Flowers That Bloom When You Get Near. *The Creators Project*. 14 Kasım 2016. <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/new-installation-includes-digital-flowers-that-bloom-when-you-get-near>.
- Taşoğlu, M. (2011). Sanal Gerçeklik. T. F. Uçar, (Ed.), *Görsel Kültür*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Tükoğlu, T. (2010). *Dijital Kültür*. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Wans, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Akbank Sanat Yayınları.
- Wilson, S. (2002). *Information Arts Intersections of Art, Science and Technology*. London: The MIT Press Cambridge.
- Yaykın, M. (2010). *Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Yengin, D. (2012a). Yeni Medyaya Eleştirel Bakış. D. Yengi, (Ed.), *Yeni Medya ve ...*, (123-134). İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi.
- Yengin, D. (2012b). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Zeybek, I. (2012). İnternet Gazeteciliğinde Gündem Oluşturmada Yeni Bir Yöntem: Oyun - Haber Gazeteciliği. Işıl Zeybek- Deniz Yengin (Ed.). *Visualist 2012, Uluslararası Görsel Kültür Kongresi, İletişimde, Sanatta ve Tasarımda Yeni Yaklaşımlar Dijitalleşme. 1* (239-244). İstanbul.
- Hatsune Miku web sayfası. 10 Kasım 2016. <http://www.grogol.us/today/list.php?id=38>
- Joachim Sauter kişisel web sayfası. 12 Kasım 2016. http://www.joachimsauter.com/en/work/db_kinetic.html

Marcel.lí Antúnez Roca kişisel web sayfası. 10 Kasım 2016.

<http://marceliantunez.com/work/requiem/>

MOCO web sayfası. 12 Kasım 2016.

<http://moco.iat.sfu.ca/moco15-welcomes-the-performance-hakanai-by-am-cb/>