

# YENİ MEDYA SANATI: YENİ BİR FELSEFE, YENİ BİR VARLIK DÜZENİ

## NEW MEDIA ART: A NEW PHILOSOPHY, A NEW ONTHOLOGY

PROF. RIFAT ŐAHİNER

Yıldız Teknik Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü

rsahiner@yahoo.com

**Öz:** 1990'ların ortalarından bu yana Yeni Medya, gelişen teknolojiler sayesinde estetik, sosyal, bilimsel, kültürel ve siyasi alanlarda meydana gelen deęişimlerin sanattaki yaratıcı girişimleri nasıl etkilediğini tanımlamak için kullanılan önemli bir terim olmuştur. Yeni Medya sanatı yaygın olarak, bu sanat pratięinin önemli bir bölümünü oluşturan ve bilhassa kavramsal gelişmişlięi, teknolojik yenilięi, ya da sosyal ilişkileri yansıtmakta olaęanüstü derecede etkili olan işlere odaklanılan 1994 yılında benimsenmiştir. Yeni Medya kapsamındaki yaratıcı uygulamalar, bilim ve teknolojiyle etkileşimi yüzünden sanatta transdisipliner uygulamaları da kapsamaktadır. Bu bağlamda, Yeni Medya sanatı, disiplinlerötesi/yaratıcı yollarla ve farklı tanımlamalarla çok çeşitli alanlarda uygulanan farklı araçların ve süreçlerin bileşiminden oluşan hibrit yapılar olarak kabul edilebilir.

**Anahtar Sözcükler:** Yeni Medya Sanatı, Hibritlik, Disiplinlerötesilik, Fenomenoloji, Kültürel Arayüz, Sanal ve Gerçek.

**Abstract:** Since the mid-1990's, New Media has been the essential term to describe how the transformations in the aesthetics, social, scientific, cultural, and political fields influence the creative attempts in art through emerging technologies. Forming an important part of New Media art practice and involving an exceptional degree of conceptual sophistication, technological innovation, and social relevance, New Media art was commonly embraced in 1994. The creative applications in the context of New Media also encompass transdisciplinary artistic implementations through the interaction of science and technology. In this respect, New Media art, with different definitions, could be regarded as hybrid structures involving the

*incorporation of different media and processes implemented in very diverse fields through transdisciplinary and creative ways.*

**Keywords:** *New Media Art, Hybridity, Transdisciplinary, Phenomenology, Cultural Interface, Virtual and Real.*

## Giriş

Rönesans'tan bu yana sanatçılar bilimin gelişimini aydınlatmak için çalışmışlardır. Leonardo da Vinci'nin makine ve anatomi resimlerden, Muybridge'in "Hareket Halindeki At" isimli sinematik çalışmasına varıncaya dek sanat, hem teknolojiden yararlanmış, hem de onu doğayla iletişim kurmanın bir yolu olarak kullanmıştır.

Bilim, ayrıntılı ve karmaşık olmasına rağmen, izleyicilerin interaktif medya kullanımı sayesinde doğrudan öğrenme deneyimleri kazanmasına olanak sağlar. Günümüzde birçok yeni medya sanatçısı sergilerine doğrudan bilimsel uygulamaları dahil etmiş durumdadır. Bundan ötürü de bio-sanatçılardan Ken Goldberg ve Amy Youngs'ın *Telegarden ve Hydroponic Solar Garden* gibi işlerini değerlendirirken, bitki yetiştirme ve organik tarım yöntemlerinden nasıl yararlandıklarını da analiz etmek gerekmektedir (Görsel 1, 2). Bilimsel uygulamalar, bu bağlamda oldukça çarpıcı sonuçlar doğururken, bir yandan da gücüyle bizi rahatsız eder. Her ne kadar saf bilimin amacı doğal dünyayı anlamakla alakalıysa da, uygulamalı bilimler insanın bu bilgiyi nasıl kullandığıyla ilintilidir. Kimisine göre bilimin amacı ve uygulandığı arasında bir ayrım yokken, kimisine göre ise bunun sürekli sorgulanması gerekmektedir. Birçok medya sanatçısı eleştirel amaçla bilimsel tabanlı yapılaşmalar oluşturmaktadırlar. Örneğin; Eduardo Kac, *Disembodied Cuisine* adlı işinde, et üretimi yaparak, günümüzdeki mekanize gıda üretim ve dağıtım sistemlerini eleştirel olarak yorumlamaktadır (Görsel 3).

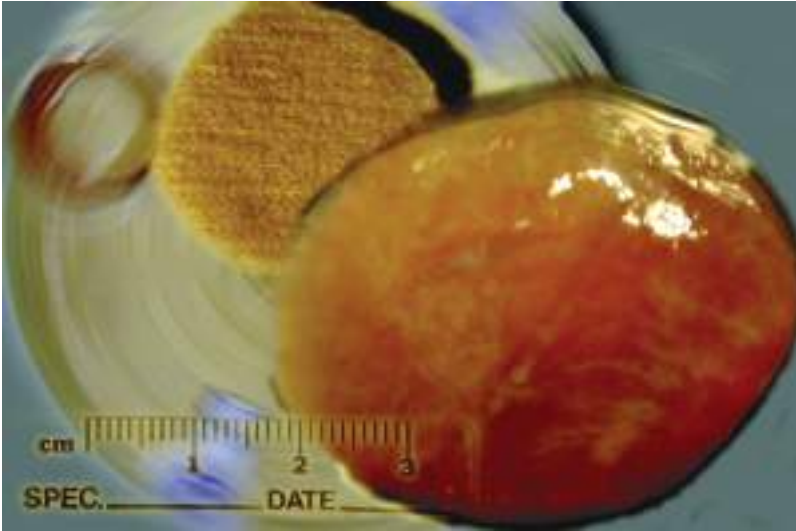


**Görsel 1.** Ken Goldberg, 1995-2004, Telebahçe/Telegarden.

The Telegarden. Erişim 14.06.2016. <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>



**Görsel 2.** Amy Youngs ve Ken Rinaldo, 2005, Hidroponik Solar Bahçe / Hydroponic Solar Garden. Ken Rinaldo. Erişim 14.06.2016. <http://www.kenrinaldo.com/portfolio/hydroponic-herb-garden-2006/>



**Görsel 3.** Eduardo Kac, 2003, Bedensiz Mutfak / Disembodied Cuisine/Geneologic Research. Erişim 14.06.2016. <http://www.genetology.net/index.php/category/biologie/page/5/>

Christine Paul'e göre; "günümüzde yeni medya sanatı, sanat dünyası ve sanat pazarına entegre olmaktan çok uzakta ve çoklu bağlamlarda varolmaktadır. Bu sanat formu, ancak, sanat dünyasının radarına takıldığı oranda görünürlük kazandığından, varlığını bu pazara borçlu değildir" (Paul, 2008, s. 3). Çünkü yeni medya sanatı, bilgi toplumunda -ağ yapıları ve kültürel üretime dayalı yeni formlar yaratarak günümüz kültürel iklimini derinden etkileyen işbirliğine açık kanallarla iç içe geçmiş durumdadır. Bundan ötürü de galeriler ve sanat dünyası için yeni alanlar yaratmaktadır. Yeni medya uygulamaları, üretim, yayma ve alımlama süreçlerinde "özerk alanlar" yaratarak giderek daha kapsamlı sonuçlara ulaşmaktadır.

Öte yandan Paul, neredeyse herkesin 'yeni medya' sözcüğünün kullanışsızlığı konusunda hemfikir olduğunu dile getiriyor. Bunun nedenlerinden biri, bu terimin dijital araçların estetik ve karakteristik özelliklerini tarif etmekteki yetersizliğidir. "Yenilik" iddiası, aynı zamanda bu ortamda yeni olanın kesin olarak ne olduğu yönünde bir soru da doğurur. Bu alanda kullanılan bazı kavramlar, neredeyse bir asırdan beri dijital sanat tarihince keşfedilmiş durumdadır. Hatta bazı uygulamalar, çeşitli geleneksel sanat yöntemlerine bile dayandırılabilir.

Gerçekte yeni medya sanatının 'yenilik'i, dijital teknolojinin ilerlemesiyle, yaratma ve sanat deneyimi için tamamen yeni olanakları gündeme getirmesinden ibaret gibi görünüyor. Neredeyse birkaç ayda bir meydana gelen değişikliklerle, dijital teknolojiler sürekli kendini yeniden tanımlayarak yeni medya alanını zorlayan bir hızda geliyor. Paul'e göre:

Teknolojik sanat formları için terminoloji hep değişken olmuştur ve dijital sanat zaten birçok kez isim değişikliğine uğramıştır. Daha önceleri ağırlıklı olarak 'bilgisayar sanatı' ve daha sonra 'multimedya sanatı' olarak adlandırılan bu alan, yirminci yüzyılın sonunda, film / video, ses sanatı ve çeşitli hibrit formları nitelemek amacıyla "yeni medya" olarak kullanılmaya başlanmıştır. Yeni medya böylece analogdan dijitale akışkan bir geçişi de ifade eder hale geldi (2008, s. 4).

Dijital ve Yeni Medya Sanatı'nı tartışırken, bir ortam ya da araç olarak dijital teknolojiler arasındaki ayrımı da açıkça ortaya koymamız gerekiyor. Zira sanatçılar artık yaygın olarak geleneksel sanat formları üretmek için (örneğin bir heykel ve bir baskı v.b) ya da işlerini saklamak ve paylaşmak (internette bir resim veya DVD'de bir videonun dijital versiyonu) için dijital teknolojiyi bir araç olarak kullanıyorlar.

Öncelikle dijital araçların dijital baskı, fotoğraf ve heykel estetiğini nasıl etkilediğini araştırmak gerekirken, sonrasında ise büyük ölçüde nesne yönelimli işlere göre donatılmış müzelerin yeni medya uygulamalarının sergilenmesi, koleksiyonu ve korunması konusunda da yeni temsil modelleri geliştirmesi üzerinde durmak gerekmektedir. Her ne kadar yeni medya uygulamaları gerek doğaları gereği (internet sanatı, taktik medya v.b genel sanat sistemine yönelik tavırlarından ötürü) gerekse sanatçıların tercihlerinden ötürü çoğu kez müzeleştirilmeye uygun görünmüyor ise de, teknolojinin sürekli değişiminden ötürü uzun vadede altyapısal sorunlarla karşılaşmamak adına alternatif korunma yöntemleriyle gele-

cek kuşaklara aktarılmalıdır. Nitekim bu konuda henüz müzelerin geniş geneli herhangi bir teşebbüste bulunmuyorsa da, başta New Museum, Guggenheim Museum ve MoMA olmak üzere bazı önemli kurumlar bu alana ilişkin koleksiyon oluşturma hamleleri yapıyorlar.

Fiziksel ve sanal ortamda süregiden bir dizi tartışmanın odak noktasında yer almasına ve genellikle bu yaklaşımın teknolojik ve kavramsal alanda işgal ettiği konumdan ötürü sürekli değişkenlik göstermesine rağmen, yeni medya sanatı tanımının oturmasının en önemli nedenlerinden biri; bu tanımın genel olarak pek çok sanatçı, küratör ve uygulayıcı tarafından benimsenmiş olmasındandır.

Bu alanı küçümsemek ya da güvenli bir şekilde kategorize etmek kadar, kurumsallaştırmak ve onu metalaştırmak da imkansız görünüyor; dahası, yeni medya sanatı, uygulayıcılarının olmasını istediğinden bile daha canlı ifade ediyor. Sanatsal uygulamaları kategorize etmek, her zaman tehlikelidir. Ancak tanımlamalar bazen sınırları ana hatlarıyla çizmek için kullanılır ve elbette bunlar belli bir oranda genellemeler de içerir. Fakat aynı zamanda, taksonomiler bir yön sağlar ve bu metin boyunca irdelenecek ve tartışılacak meseleler de yeni medyanın tanımlayıcı özellikleri ve düşünsel doğasına ilişkin ayırt edici bazı saptamalar üzerinden ilerleyecektir.

“Yeni medya” bazen üretimi ya da sunumu için belirli aşamalarda dijital teknoloji içeren biyoteknoloji ve genetik mühendisliğinin sanatsal niteliğini keşfetmek için kullanılır. Yeni medya sanatı genellikle süreç odaklı, zaman tabanlı, dinamik ve gerçek zamanlı olarak karakterize edilir. Katılımcı işbirlikçi ve performatif; modüler, değişken, üretken ve özelleştirilebilir niteliklere sahiptir. Bu özellikler, belirli bir işteki tüm yüzeye gereksinim duymaz, ancak değişen kombinasyonlarla ortaya çıkabilir.

## **Manovich ve Yeni Medya'nın Dili**

Yeni Medya kuramcılarında Lev Manovich, 2001 yılında Yeni Medya'nın Dili (The Language of New Media) adlı bir kitap yayınladı. Akademik çevrelerde yankılar uyandıran bu kitapta Manovich, bilgisayarların kullanılmaya başlanmasının sadece üretim olarak değil, depolama ve yayma özelliklerinden ötürü de “yeni medya”yı kavramsal hale getirdiğini vurguluyordu. Yeni Medya, böylece aynı süreçte ortaya çıkan iki teknolojinin karşı karşıya gelmesinin bir sonucu: Kitle iletişim araçları ve veri işleme. Bu karşılaşma, basit bir hesaplama aygıtından daha sofistike hale gelen bilgisayarların kimliğini değiştirdiği kadar medyaninkini de değiştirmişti. “Yeni Medya” kavramının başarısı onun doğrudan ilişkilendiği bir akademik disiplin olan “Yeni Medya Çalışmaları” ile yükselişe geçti. Yeni Medya Çalışmaları, Manovich'in, Noah Wardrip-Fruin ve Nick Montfort'un The New Media Reader (Yeni Medya Okuryazarlığı) kitabına yazdığı sunum yazısında kullandığı bir terimdi. Bu sunum yazısında Manovich, teknolojik ve ticari açıdan olduğu kadar sanatla ilişkisi açısından da “Yeni Medya” ve “Yeni Medya Sanatı” arasında bir ayrım yapmayı kesin olarak reddeden öğretici bir yazı kaleme almıştı.

Manovich'e göre; sanat ve medya, sanatçı ve programcılarının yakın temas halinde olduğu tek bir arenada üretiliyordu. Manovich daha da ileri giderek yeni medya ve anti-sanatın hikayesinin aynı kökenden geldiğini, her ikisinin de avangard hareketlerin tetiklediği devrimin gerçek varisleri olduğunu iddia ediyordu. Manovich, bunun belki Joyce'un romanlarında, Pollock'un resimlerinde ya da Rauschenberg'in sanatındaki gibi değil de, faredede, grafik arayüzde, World Wide Web ve Photoshop'da yapıldığını ileri sürüyordu (Manovich, 2001, s. 69).

Lev Manovich, *Yeni Medya'nın Dili*'nde, yeni medya sanatını bir dizi sembolik süreç olarak nitelendirir. Sanatçıların uygulama aşamasında yürüttükleri süreçleri ve bu süreçten öğrendiklerini tanımlamak yerine, yeni medya sanatının sayısal temsiliyet, modülerlik, otomasyon, değişkenlik, kodlama gibi mantıksal süreçlerini açıklar. Manovich için bu faaliyetlerle olan ilişkimiz, teknolojiyle olan ilişkimizle eşanlamlıdır.

Manovich bir sanatçı gözüyle yeni medyayı anlamaya çalışır. Ona göre; "her sanat yapıtı için iki malzeme gereklidir. Birincisi; mevcut medyanın etkisidir. Manovich'in teorisindeki anahtar kavram 'kültürel arayüz'dür (Manovich, 2001, s. 69). İnsan-bilgisayar arayüzü aşmasında daha çok, insan ve bilgisayar arasındaki etkileşimsel yapı, kültürel arayüzler sayesinde kullanıcıları kültür (ya da "kültürel veriler") ile etkileşime sokar. CD-ROM'ların, web sayfalarının, oyunların ve uygulamaların arayüzleri tüm kültürel arayüzleri oluşturmaktadır. Yeni Medya, sık sık eski medyanın düşünme sistematiğini, biçim ve yöntemlerini kullanır. Bundan ötürü de yeni kültürel arayüzler, aynı zamanda dergiler, gazeteler, fotoğraflar ya da aslında sinema gibi aşına olduğumuz daha eski kaynaklardan elde edilir. İkincisi, yeni medya, sanatçılara yeni teknolojik olanaklar ve olasılıklar sunar. Bu yeni araçlarla elde edilen deneyimler sayesinde yeni yöntemler ortaya çıkmaktadır. Yani, yeni medyanın dilini anlamak için onun geçmişine ve bilgisayarın olanaklarına bakmak gerekmektedir.

Öte yandan, medya teknolojilerindeki değişiklikler toplumsal organizasyon değişiklikleri ile yakından bağlantılıdır. Eski medya mantığı endüstriyel kitle toplumunun mantığına karşılık gelirken, yeni medyanın mantığı kişisel değişkenliğinden ötürü sanayi sonrası toplumla özdeşleşir. Endüstriyel kitle toplumunda herkes aynı ürünlere benzer tepkiler verdiği için, bu aynı zamanda medya teknolojisinin mantığını oluşturmaktadır. "Bir medya nesnesi, tıpkı bir Hollywood stüdyosu gibi fabrikada monte edilmiştir. Milyonlarca kopya bir usta tarafından üretilerek tüm vatandaşlara dağıtılır. Bütün yayınlar, film dağıtım ve baskı teknolojileri bu mantıkla yaygınlaştırılır ve kitleselleştirilir" (Manovich, 2001, s. 26).

Bir post-endüstriyel toplumda, her vatandaş kendi özel yaşam tarzını inşa edebilir ve sonsuz olmasa da geniş bir seçim yelpazesi içinden kendi ideolojisini de belirleyebilir. Bu süreçte, büyük bir grup aynı nesnelere / bilgiye yönlendirilmek yerine, pazarlama yöntemleriyle her birey ayrı hedefler için çalışmaktadır. İşte yeni medya teknolojisinin mantığı da bu yeni durumu mükemmelen yansıtmaktadır. Bir Web sitesine gelen her ziyaretçi otomatik olarak veritabanından anında oluşturulan sitenin kendi özel versiyonunu edinir. Her okuyucu kendi metnini, kendi versiyonunu edinir. Bir interaktif yerleştirmenin her katılıanı kendi işini üretir. Böylece de yeni medya teknolojisi, benzersiz bireylerden oluşan mükemmel bir

toplum ütopyasının en mükemmel şekilde gerçekleştirilmesine olanak sağlar. Manovich'e göre; "yeni medya nesnelere, kullanıcılarının kendi seçimlerine imkan veren yapıyla - ve bu nedenle, bunların altında yatan düşünce ve arzularını – benzersiz ve önceden programlanmış biçimde başkalarıyla paylaşmalarına da olanak sağlamaktadır" (Manovich, 2001, s. 26).

Diğer yandan *New Media Art*'ın yazarlarından ve yeni medya alanında otorite kabul edilen Mark Tribe ve Reena Jana da "yeni medya" kavramını tarif ederlerken kesin bir teknolojik temeli olan bir türü ima ediyor görünmektedirler. Dahası, Tribe ve Jana, "Yeni Medya Sanatı" terimini kullanırken bunu, belirli bir süreç ve belirli bir toplulukla ilişkilendirmektedirler. Domenico Quaranta ile yaptıkları bir röportajda bunu açıkça ortaya koyarlar:

Ben, Yeni Medya Sanatı'nın tarihsel olarak 20. yüzyılın sonundaki birkaç önemli sanat akımından biri olduğunu düşünüyorum. Her ne kadar bu süreçte tarihsel olarak ana-bileceğimiz birçok yaklaşım olsa da bunların hiçbirini bizatihi bir sanat hareketi olarak ele alamayız (Tribe). Bizim odaklandığımız nokta; 1990'lar boyunca bir kitle iletişim aracı olan internetin popüler yüklediği ve hane halkları arasında bilgisayarların kullanımının yaygınlaşması sonucunda, bu araçların sanatsal amaçla kullanımının, toplum ve kültür üzerindeki etkilerini yorumlamaktır (Jana) (Quaranta, 2006, s. 1).

Tribe ve Jana da Yeni Medya Sanatı'nı belli bir kronolojik zamana dayandırmanın ne denli güç olduğunu vurgulamaktadır. Her iki yazar da bu alanın sadece "sanat ve teknoloji" ve "Medya Sanatı" kategorilerine ait olduğunu belirtmekte ve bu süreci 1990'larla çerçevelemeyi tercih etmektedirler. Onlara göre bu medyayı ilgilendirmeyen radyo, video, tv vb. artık yeni olmayan araçlardansa bu terimin doğasına ilişkin en doğru perspektif, Dijital Sanat üzerinden 1960'lara kadar götürülebilir. Bunlar; Bilgisayar Sanatı ve Londra'da ICA'da gerçekleştirilen *Cybernetic Serendipity* (1968) adlı tarihi sergi ile "sanat ve teknoloji" ve "elektronik sanat" gibi terimlerin de kullanıldığı sergilerdir. Yazarlar, tarihsel bir perspektife yerleştirmek gerekirse yeni medyayı tarihsel avangard hareketlere kadar dayandırmanın yerinde olacağını vurgulamaktadırlar (Görsel 4).



**Görsel 4.** Sibernetik Tesadüf / Cybernetic Serendipity, 1968

Media Art Net. Erişim: 14.06.2016. <http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/>

## Yeni Medya Üzerine Yeni Bir Fenomenoloji

Mark Hansen'in *Yeni Medya İçin Yeni Bir Felsefe (New Philosophy of New Media)*, adlı kitabına yazdığı sunum metninde Tim Lenoir, "okülermerkezci (ocularcentrism) ve düzensiz olarak içiçe geçmiş temaların yirmi yıldan biraz fazla bir zamandan beri yeni medyanın eleştirel çalışmalarının merkezine yerleştiğini belirtmektedir." (2004, s.13). Yeni Medya, her ne kadar nesnesizlik ve soyutluk nosyonlarının bütünleşmesiyle yepyeni metaforlar yaratmakta ve bilgisayar üretimli imajlarla radikal yeni boyutlara ulaşıyorsa da, "elektronik dijitalleşme, gerçeğin içini boşaltmak, referansları tasfiye etmek, doğru ve nesnel olanı yok etmekle suçlanmaktadır"(Baudrillard, 1983, s. 2-4).

Analog fotoğraflar, üretim biçiminin fiziksel modları sayesinde gerçeğe yapışık iken, dijital görüntüler, maddi mimetik nitelikleri olan film, (predigital) fotoğraf, ya da (analog) televizyonun tersine hiçbir iz bırakmayan algoritmik bilgisayar işleme katmanları üzerinden üretilmektedir. Dijital görüntü, rakamların bir matrisi, tamsayılardan oluşan bir tablo, bilgisayar belleğinde depolama özelliğine sahip hücreleri olan, bir görüntüleme cihazı tarafından elektronik olarak iletilen ve yorumlanan (örneğin, bir video ekranı gibi) bir yapıdadır (Lenoir, 2014, s. 13).

Dijital kayıt ve işleme süreçlerinin fotoğrafın yerini almaya başladığı yıllarda, 1989'da William Mitchell'in post-fotoğrafik çağın şafağı olarak nitelenebilecek şu sözleri ilginçtir: "Post-fotoğrafik çağdaki görüntüler, artık görsel doğruluğu- hatta sabit bir anlam ve değeri bile- garanti edemezler" (1992, s. 57).

Elektronik dijitalleşme, post-fotoğrafik çağa geçerken, insan öznesinin çok da gerisinde olmayan bir yerinden yurdundan etmeyle endişenin topraklarına girdi. Görüntülerin üretimindeki referans kaybına yakından odaklanan Paul Virilio, Jonathan Crary ve William Mitchell gibi düşünür ve medya kuramcılarına göre; kaydetme süreçlerindeki değişim, gözlemcinin konumunu da kökünden değiştirir ve gerçekte onu bile nesnesiz bir dünyaya hapseder. Jonathan Crary, yeni görüntü üretim teknolojilerinin, yeni inanç yapılarına eşlik eden geleneksel kurumları yeniden yapılandırması ve sosyal uygulamaları dönüştürmesi ile askeriye, tıp, bilim, medya ve sanat içinde geniş ölçüde kurumsallaşmış bir yapı haline geldiğini iddia etmiştir. Mitchell göre ise "dijital görüntüleme sistemlerinin, dünya çapında bir ağ oluşturarak merkezsizleşmiş bir özne olarak 'bakış'ı hızla ve sessizce yeniden oluşturduğunu ifade ediyordu" (1992, s. 84).

Crary'e göre; bilgisayar tabanlı görüntü işleme süreçlerinin bir sonucu olarak görsel kültürde meydana gelen bu değişimden ötürü insan gözünün optik açıdan "gerçek" olarak algıladığı görsel imgeler, artık gözlemcinin konumuna herhangi bir referans vermemektedir. Crary şöyle yazıyor:

Bu görüntülerin, milyonlarca bitlik elektronik matematik verilere başvurduğu söylenemez. Bu görsellik giderek, soyut ve dilsel unsurların birbiriyle denkleştirdiği ve küresel alışverişte dağıtılarak tüketildiği siberetik ve elektro-manyetik alanda yer alacak (Crary, 1992, s. 2).

Crary, Virilio, Mitchell'in yazıları, yeni görselleştirme teknolojilerinin manipülasyon gücüne ve izleyicinin dokunsal olarak dijital görüntüyle bütünleşmesini sağlayan ve fiziksel konumu somutlaştıran "orada-bulunma" eğilimine dikkat çekmektedirler. Dijital görüntüleme ile bağlantılı referans sorunları üzerine düşünceler giderek zenginleşmiş, 1980'lerin ortalarında ve 1990'ların başında sanal gerçeklik üzerine yapılan erken dönem çalışmalar giderek diğer duyları da kapsar hale gelmiştir (Görsel 5).



**Görsel 5.** Peter Burr, 2013, Dolgu / Fills  
Plan 9 Channel 12. Erişim: 14.06.2016. <http://www.plan9channel12.com/ii>

*Yeni Medya İçin Yeni Bir Felsefe*'de Mark Hansen, posthumanizm ile tartışmaların odağında yer alan bu yapılaşmalar, eğilimler ve dijitalleşme olgusu üzerinde durur. Hansen kilit konumunu, Friedrich Kittler'in tezlerine yaptığı güçlü eleştirilerle elde eder. Kittler, *Gramafon, Film, Daktilo* adlı çalışmasında Shannon-Weaver modelinden<sup>1</sup> hareketle, bilgiyi insanın bedeninden ayırarak kendi yeni medya teorisinin merkezine yerleştirmiştir.

Sayılarla her şey yapabilirsin. Modülasyon, dönüşüm, senkronizasyon; Gecikme, depolama, transpozisyon; tarama, haritalama- dijital taban ağı üzerindeki bağlantılar, araç konseptini tamamen silecektir. İnsanları ve teknolojileri kontrol etmek yerine, mutlak bilginin sonsuz bir döngüsünü sağlayacaktır (Kittler, 1999, s. 1-2).

<sup>1</sup> Bu model; iletişimin, bir kaynaktan gönderilen enformasyonun, bir aracı alet tarafından belli bir sinyal kullanılarak hedefe ulaştığını belirtir. Burada kaynak, karar alıcı bir konumdur. Yani iletişimi başlatan asıl kişi veya kurumdur. Kaynak istediği bir bilgiyi, istediği bir hedefe iletmek arzusunu duyar. Bu kaynak, bir kişi olabileceği gibi resmi bir kurum da olabilir. Kaynak, iletişime başlarken "enformasyon" kavramına ihtiyaç duyar. Kabaca bilgi anlamına gelse de burada kastedilen, sadece iletilen konunun içeriği değildir. Bkz: <http://www.onurcoban.com/2011/09/shannon-weaver-modeli.html>

Hansen, Kittler'in, "malzeme sonrası durum'da verilerin saf akışının insanın algısal sınırlarına adapte edilmesi gerekmez" ifadesine abartılı biçimde saldırır. Kittler'in tersine, dijital medyayı Walter Benjamin, Henri Bergson ve Gilles Deleuze'un çalışmalarında vurguladıkları diyalog kavramı üzerinden ele alır ve bedenle eklenilen, dokunsal boyutları olan özenli bir fenomenoloji geliştirir. Hansen'e göre, görsellik soyut bir güce sahip olan görme yerine organsız bedensel unsurlar tarafından şekillendirilir ve hatta bir dijital rejimde bile beden, görselliğin aktif sınırlaması olmaya devam eder (2004, s. 7).

Hansen, dijital görüntünün süreçsel ve interaktif özelliklerinin, Deleuze'un savladığı gibi zaman görüntü ve hareket-görüntü kavramlarını değiştirmek için uygun bir zemin hazırladığını ileri sürüyor. Onların yerine yeni bir görüntü rejimi, dijital görüntü ortaya çıkmaktadır. Bilginin çerçeveselenmesi eylemine dayanarak Hansen, interaktif tekno-sensorimotor bir melezliğe sahip dijital görüntünün, vücudun bilgiyi farkedebilmesi için tasarlanmış herhangi bir teknik çerçeve için kaynak olarak görülmesi gerektiği tezini savunmaktadır. *Yeni Medya İçin Yeni Bir Felsefe*, Hansen için, Deleuze'un hareketli görüntü için önerdiği "sinematik görüntünün insan bedeniyle bütünleşerek saflaştırılması" düşüncesini eleştirdiği ve revize ettiği, bilişim teknolojisindeki ve yeni medya sanatındaki son gelişmeler ekseninde Bergson'un bedenin birincil çerçeveleme fonksiyonu kavramını güncelleyerek yeniden gündeme getirdiği ihtisamlı bir fenomenolojik yolculuktu.

Hansen, dijital de dahil olmak üzere her görüntü rejiminin, öncelikle insan bedeniyle bir "embriyo" bağlantısıyla çerçeveslendiğini savunuyor. Bedenle korelasyona giren ama gerçekte bir ekran olarak bedene yazılmış olan görüntünün kaynağını teknik olarak çerçeveleyen Deleuze'un argümanlarının aksine Hansen, Bergsonist bir tavırla insan bedeninin biçimlenme potansiyelinin olmadığı yerde hiçbir bilgi ya da görüntünün varolamayacağını savlamaktadır (2004, s. 13) Hansen'in belirttiği gibi, sinema-dijital-video melez tekniği, doğal bir algı gibi görünür olmanın ötesinde izleyicinin duyuşsal açıdan her dakika değişim yaşamasına olanak sağlar. Örneğin, Bill Viola'nın enstalasyonları teknik olarak "şimdi"yi genişleterek, deneyimin bilinç akışında oynadığı rolü ortaya çıkarmaktadır. Mekanik bileşenlerin işlenmesi ve bilinç akışını kontrol etmek yerine, Viola'nın çalışmaları dijital görüntüyü algılanamayan duygusal süreçleri çerçeveleyerek görünür hale getirmek için dijital teknolojiyi bir arabulucu olarak kullanır. Bu örnek, Hansen'in *Yeni Medya İçin Yeni Felsefe* boyunca işlediği tezi simgeliyor. Viola'nın hibrid dijital video enstalasyonu, teknolojinin bedenle pozitif olarak nasıl bütünleşebileceğini göstermektedir (Görsel 6).



**Görsel 6.** Bill Viola, 2014, Tersine Doğum / Inverted Birth.  
James Cohan. Erişim: 14.06.2016. <http://www.jamescohan.com/artists/bill-viola>

## Sanallık ve Gerçeklik

Yeni Medya tartışmalarında üzerinde durulan meselelerden biri de; sanallık ve gerçeklik'tir. Bu ilişki, varlık kavrayışı, zaman-mekan mefhumları ve varlıksızların yapılamaları açısından radikal bir ötekiliği ifade etmekte. Ne ki birbirine oldukça zıt görünen bu katmanlar sanatçı ve alımlayıcı açısından da oldukça zengin açılımlara olanak sağlamakta. Üstelik çoğu zaman gerçekliğin müphem hale geldiği böylesi bir deneyim alanı beden ve elektronik medyalar arasındaki ilişkiyi anlamak açısından da yeni bilgi edinme biçimlerini gündeme getiriyor. Bu ontoloji, varlığın oluş ve oluşuş süreçlerine ve dinamiklerine dair yepyeni algı alanları açarken, bu bilginin nasıl değerlendirilebileceği (axiologie) üzerine de yeni bir teoriyi gereksiniyor. Sanallık ve gerçeklikle ilgili karşıtlıkları işlerinde kullanan Char Davies gibi sanatçılar bir dizi ayrıksı unsuru kombine ederek eşsiz deneyim alanları yaratıyorlar.

Char Davies, uluslararası ortamda sanal gerçeklik teknolojilerini kullandığı öncü sanat yapıtlarıyla tanınır. Sanatçının ilk VR anvironmanı Osmose (1995), yeni medya sanatı için

bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Aslen bir ressam olan Davies, 80'lerin sonunda dijital medyayla uğraşmaya başlamış ve 3-D yazılım şirketi Softimage'ın kurucu direktörü olmuştur. Son zamanlarda, Davies'in sanatsal kaygıları "sanal" mekandan "gerçek" mekana doğru genişlemiştir. Neredeyse otuz yıldır; ormanlar, akarsular, kayalar ve çevresindeki ufku ikonik unsurlar olarak konu edinen sanatçı, çalışmalarını Quebec'in güneyindeki 500 dönümlük bir alanda sürükleyici bir ortam yaratarak sürdürmektedir (Görsel 7).



**Görsel 7.** Char Davies, 1998, Orman Akıntısı / Forest Stream, Immersence. Erişim: 14.06.2016.  
<http://www.immersence.com/publications/2012/2012-NBailey.html>

Yeni Medya'da yapısalcılık, minimalizm ve dijital soyutlamaya dönüşür. Osmose gibi işler, katılımcıyı ışıkla oluşturulan geometrik şekillerden, parçalardan ve çizgisel segmentlerle biçimlendirilmiş manzaralar, ormanlar ve bedensel organlardan oluşan sanal bir dünyaya davet eder. Sanallık ve Gerçeklik meselesine felsefi açıdan odaklandığımızda ise, ilk etapta Deleuze ve Lévy gibi düşünürlerin argümanlarına göz atmak yerinde olacaktır.

Gillies Deleuze ve daha yakın zamanda da Pierre Lévy için, aktüel ve sanal eşit derecede gerçeklerdir. Deleuze'e göre 'olmak' kipinin dört hali; gerçek, aktüel, sanal ve olası olandır. Düşünüre göre; "çoğu kez yanlış anlaşıldığı üzere aktüel ve sanal karşıt değil, sadece olmanın farklı biçimleridir" (1994, s. 208). Lévy ise sanalı "bir durum, olay, nesne veya varlığa eşlik eden eğilimler ya da güçlerin düğüm noktası ve çözüm sürecini başlatan: gerçekleştirmek" olarak tanımlamaktadır. Bu sayede Lévy, sanalı, "yaratılış sürecini genişleterek geleceğe açılan ve fiziksel varlığın aceleci sıradanlığının altındaki çekirdeğe enjekte edilen (gerçek gibi) bir olma modu" olarak konumlandırır (1998, s. 16).

Lévy aktüeli gerçekle, sanalı ise algısal bir çeviri olarak değil, kendi açısından "olmanın" gerçek bir modu ile karşılar. Bu nedenle, sanal tanımı artık kendi sinyalizasyon, algı ve etkileşime açık potansiyelinden ötürü daha geniş bir uygulama alanına sahip hale gelir. Bundan böyle, gerçek ve sanal birbirinden ayrı, karşıt iki şey değil, daha çok birbirini ta-

mamlayan, birbirinin niteliğini arttırarak kabul edilebilir biçimde birleştirerek üçüncü bir durum olarak “melezlik”i yaratan varlık durumlarıdır.

## Sonuç

Her ne kadar kökenlerini geçtiğimiz yüzyılın başındaki avangard hareketlere dek dayandırabilirsek de Yeni Medya Sanatı, 90’ların başından günümüze dek süregelen yeni bir paradigma değişimi olarak değerlendirilebilir. “Yeni” öneki bazı yazarlarca sorunlu bulunsa da gerek sanatçılar, gerekse birçok teorisyen tarafından giderek benimsenmesinden ve belki de eski medyalardan belirgin biçimde ayırt edilmesi amacıyla bilinçli biçimde kullanılmamasından ötürü giderek yerleşik bir hal almış görünüyor. İnternet sanatından, ‘sibernetik’e, bio-teknolojik sanattan dijital kültüre dek yaşamımızda önemli bir yer tutmaya başlayan ve yeni bir düşünme sistematiği ortaya koyan yeni medya sanatını sadece bir teknolojiizm olarak görmek doğru değildir. Yeni medya sanatı, sibernetik ve taktik medya başta olmak üzere beden ve teknoloji, birey ve toplum, kültür ve doğa arasındaki gerilimleri yeni medyumlarla ve sistemlerle düşünme ve eleştirel olarak konumlanma olanakları sunmaktadır. Dahası yeni bir varlık düzenini, yeni bir kültürel oluş halini, yeni bir öznellik pozisyonunu ve yepyeni bir toplumsal yapıyı tariflemektedir. Bu yeni varlık düzeninin Deleuze ve Levy’nin nitelediği gibi her daim olma olasılıklarını barındıran ya da hep bir oluş kipinde görebileceğimiz, sanal ve gerçekten türetilen yepyeni bir varlık hali, hibrit bir yapılaşma olduğu söylenebilir. Dolayısıyla bu yeni varlık durumu, kendine özgü bir epistemik düzen tarif ediyor. Hansen’in fenomenolojisi yeni medya sanatının gereksindiği bu felsefi zemini anlamakta önemli çıkış noktaları sunuyor. Paul, Tribe ve Jana, Quranta, Shanken ve Manovich gibi yazarlar ise son yirmi-yirmi beş yıla yayılan bu sürecin karakteristiklerini bulgulamaya ve anaakım sanat dünyası ile olan ilişkilerini irdelemeye çalışıyorlar. Konunun özellikle akademik dünyada lisansüstü düzeyde birçok teze ve araştırmaya konu olması, disiplinlerarası ve disiplinlerötesi niteliğinden kaynaklanmakta.

Öte yandan yeni medya, post-humanist bir evren tasarımına, beden ve teknoloji ilişkisine, interaktif sanatsal deneyimlere, sanatsal bilginin üretimi, yayılımı ve paylaşımına dair yepyeni sunum yöntemleri geliştirirken, katılımcı sanat anlayışı ve yeni bir sanat okuryazarlık bilinci de yerleştiriyor.

## Kaynakça

Baudrillard, Jean. (1983). *Simulations*. New York: Semiotext(e).

Crary, Jonathan. (1992). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Deleuze, Gilles. (1994). *Difference and Repetition*. London: Athlone Press. The Topological Media Lab, Erişim: 14.06.2016. <http://topologicalmedialab.net/xinwei/classes/readings/Deleuze/Difference-and-Repetition/English/DifferenceRepetition01.pdf>

Hansen, Mark. (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kittler, Friedrich. (1999). *Gramophone, Film Typewriter*, tr. Geoffrey Winthrop-Young and Michael Wutz, Stanford, Calif.: Stanford University Press.

Lenoir, Tim. (2004). "Haptic Vision: Computation, Media, and Embodiment in Mark Hansen's New Phenomenology", foreword to Mark Hansen B.N. Hansen's New Philosophy of New Media. Cambridge, Massachusetts London: The Mit Press.

Lévy, Pierre. (1998). *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. New York: Plenum Trade.

Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press/Leonardo Books.

Mitchell, William J. (1992). *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Paul, Christine. (2008). "Introduction" *New Media in the White Cube and Beyond Curatorial Models for Digital Art*. Christiane Paul (Ed.), Berkeley, LA, London Uni. of California Press.

Quaranta, Domenico. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: Link Editions.

