Aşkın Ercan¹

YENİ MEDYA SANATINDA DENEYİMİ TASARLAMAK ²

Özet

Bu araştırmanın amacı galeri, müze ve kamusal alanlarda izleyiciyi içine alan, etkileşimli bir deneyim ortamı yaratan dijital sanat üretim biçimlerini incelemektir. Fotoğraf, sinema ve televizyon mecralarının ardından 90’larda hızla yayılan bilişim teknolojileri ile sanatçıların sahip olduğu üretim araçları gün geçtikçe genişlemiş, dijital teknolojinin evrimine tanıklık eden sanatçıların üretimleri kavramsal ve biçimsel bir dönüşüm yaşamıştır.

Sanatçı dijital verilerden oluşan çalışmalar ile izleyiciye deneyim alanı yaratmış, sanat izleyicisi artık pasif konumdan aktif hale gelmiştir. Böylece günümüz sanatı, belirli bir sosyal sınıf için üretilmiş sanat nesnesinin anlam zincirini kırmış, daha geniş bir bağlamı işaret eden, sanat yapıtını deneyimiyle tamamlayan bütüncül ve kapsamlı bir yapıya dönüşmüştür. Sanat nesnesinin özerk bir yapıdan daha bağımsız bir yapıya dönüştüğü bütün bu süreçler yeni medyanın sağladığı olanakların göstergesidir.

Günümüz sanatçıları teknolojiyi kullanarak, alternatif üretim yolları ile izleyiciyi de dahil eden bir özgünlük sağlamıştır. Yeni medyanın yaratıcı sanat pratiklerini örnekleyen bu araştırmada, Refik Anadol, Alper Derinboğaz, Candaş Şişman, Bruce Nauman, Agumented İstanbul projesi ve Rafael Lozano-Hemmer’in çalışmaları üzerinden bir inceleme yapılmıştır. Çalışma kapsamında literatür taraması yapılmış, kaynak olarak kitaplar, makaleler, tezler ve internet içeriklerinden faydalanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Yeni medya, teknoloji, dijital sanat, interaktif sanat

¹ Aşkın Ercan, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlik (2019). Eposta: askinadan@gmail.com. ORCID: 0000-0002-9688-8838

² Bu makale, (USVES)Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri sempozyumunda 12 Nisan 2021 tarihinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

DESIGNING EXPERIENCE IN NEW MEDIA ART

Abstract

This research aims to examine the forms of digital art productions that create an interactive experience environment that includes the audience in galleries, museums, and public spaces. With the information Technologies that spread rapidly in the 90s after photography, cinema, and television, the means of production owned by artists have expanded day by day. The artist's exhibitions that witnessed the evolution of digital technology have undergone a conceptual and formal transformation.

The artist has created a field of experience for the audience with works made up of digital data, and the art audience has now become active from a passive position. Thus, today's art broke the meaning chain of the art object produced for a particular social class. It turned into a holistic and comprehensive form that points out a broader context and complements the work of art with its experience. All these processes in which the art object transforms from an autonomous system to a more independent structure indicate the possibilities provided by the new media.

Today's artists have provided originality that includes the audience with alternative production ways by using technology. Refik Anadol, Alper Derinboğaz, Candaş Şişman, Bruce Nauman, the Augmented Istanbul project, and Rafael Lozano-Hemmer's works were included in this study, which exemplifies the creative art practices of new media. Within the scope of the study, the literature was searched and used books, articles, theses and internet contents as a source.

Keywords: New media, technology, digital art, interactive art

Giriş

20. yüzyılın ikinci yarısında geleneksel sanat biçimleri, dijital teknolojilerin olanakları ile endüstriyel ve mekanik üretim biçimlerine dönüşmüştür. 1960'lı yıllardan itibaren yeni medya teknolojileri, bilgisayar ve internetin hızlı gelişim göstermesi ile sanatçıların yeni üretim alanları haline gelmiştir. “Dijital formlar ile deneysel çalışmalar yapan sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980’lerde video kamera ve bilgisayarı, 1990’lı yıllarda ise yaygınlaşan interneti yaratıcı bir ortam olarak kullanmıştır.” (Yücel, 2012, s.30). *Camera obscura*’dan elektronik medyaya kadar uzanan bu süreç, bilgisayar teknolojisinin de devreye girmesi ile yeni medya sanatına büyük bir ivme katmıştır. Bütün bu teknolojik ve dijital değişimler ile sanatçılar dijital tarihin evrimine tanıklık etmiştir.

“Sanat, iletişim devrimi yaratan ağ ve bilgi teknolojilerinin sanat için sundukları imkanlarla en başından beri ilgilendi ve birçok öncü sanatçı bu yeni alanda işler üretmeye, bu teknolojiler geniş kesimlere yayılmadan önce başladılar. Birçok terimle karşılaşılsa da ağ üzerinde sanat yapmak anlamını taşıyan ‘ağ sanatı’ (net art) ve sanat ortamı olarak elektronik iletişim ortamlarının kullanımını ifade eden “yeni medya sanatı” (new media art) terimleri öne çıkıyor. Almanya’da kullanılan bir başka terim olan ağ sanatında Anke Arns’ın 2001’de not düşüğü gibi interneti sadece araç olarak değil, aynı zamanda ortam ve malzeme olarak da kullanmaktadır.” (Türkdoğan, 2014, s.269).

YENİ MEDYA SANATINDA DENEYİMİ TASARLAMAK

Sanatçılar çalışmalarını, günümüz dijital teknolojiler ile birtakım kodlar ve programlar aracılığıyla yeni bakış açıları geliştirerek üretmişlerdir. Sanatçı bu yolla yeni deneysel yöntemlerin gelişmesine olanak sağlamıştır. Yeni medya etkileşimli, katılımlı, deneyim alanı yaratan, çoklu bir duyuşsal ortam sağlayan sanatsal ifade alanları yaratmıştır. Özellikle günümüz sanatında bilgisayar destekli dijital üretimlerin oldukça büyük bir alana sahip olduğunu söylemek mümkündür. Dijital heykel, sanal gerçeklik, ses sanatı, robotik sanat, sanal sanat, ağ sanatı ve multimedya sanatı yeni medya sanatının üretim alanlarındandır. Sanatın zaman ve mekândan bağımsız bir nesne olması, sanal hale getirilmesi, oluşturulan verinin hızla yayılması ve kopyalanıp çoğaltılabilmesi dijital teknolojilerin yaratıcı üretimleri ile gerçekleşmiştir. Aşağıda yer alan (Resim-1) diyagram günümüz medya araçlarının çeşitliliğini içerir. İmaj, hareket, ses ve zaman temelli bütün bu araçlar melezleşen, disiplinler arası bir yapı içerisinde yer almaktadır.

Resim 1. Yeni Medya Sanatı Üretim Araçları (Prof. Tansel Türkdoğan'ın *Sanat Kültür Politika* (2014) isimli kitabından üretilmiştir.)

Yeni medya sanatı üretim araçlarının, interaktif ve çoklu duyuşsal deneyim alanı sağlayan pek çok mecranın olduğunu söylemek mümkün. Günümüz teknolojisinde sanal gerçeklik, gerçek yaşama en yakın deneyim ortamını sağlamıştır. 1962 yılında Morton Heilig tarafından *Sensorama* (Resim-2'de posterin yer aldığı) isimli sanal gerçeklik simülatörü yapılmıştır. Günümüz sanal gerçekliğin habercisi olarak ifade edebileceğimiz *Sensorama* ile interaktif, çoklu duyuşsal bir deneyim ortamı yaratılmıştır. Kullanıcıya koku etkisi veren, üç boyutlu renkli görüntü, stereo ses, hareket ve titreşimli bir koltuk olarak üretilmiş çoklu sensör teknolojisine sahiptir. Sensorama interaktif sinema tarzına yakın ilk icat olarak bilinir (Algahtani, Daghestani, Ibrahim, 2017, s.78).

Resim 2. Sensorama, 1962

Sabit duran bu aygıtın karşısına geçen izleyici, ekrana ya da perdeye bakarak gerçeğe oldukça yakın bir simülasyon evreni deneyimi yaşamıştır.

Baudrillard’a göre; simülasyon gerçekliğin modeller aracılığıyla yeniden üretilmesidir. Simülasyonlarda gerçekler daha gerçekmiş gibi görünürler (Baudrillard, 2015, s. 69). Gerçeğin yerini alan bu simülasyon evreni, kitlelerin yaşam deneyimi üzerine yeni kodların olmasını sağlamıştır. Gerçeklik modeller aracılığı ile simülasyon da yeniden üretilmiştir. Sanal gerçeklik ile elde edilen imajlar, ses ve üç boyutlu görüntü üreten gözlükler bilgisayar teknolojilerindeki ilerleme ile gerçeğe en yakın ortamları yaratmıştır.

Deneyim Odaklı Sanat

Sanatın değişen estetik anlayışı dada hareketiyle başlayan diğer avangard sanat hareketleriyle devam eden bir süreç karşılık gelmektedir. “Avangardın sürekli bir yenilenme mantığıyla geçmişin ikonlarını kırdığı düşünülürse ikon kırıcı bir imge stratejisi olarak süprematist siyah kare, klasik imgeyi kendi düzleminde şehit ederek, yerine maddi imgeyi düzleme getirmiştir.” (Satıcı, 2017, s.112). Bunun yanı sıra tarihsel olarak avangard hareketler, kurumsallaşan sanatın, hayat ile bağlarını da yeniden birleştirme arzusundadır. Sanat müze mekânında sergilenen bir nesne olarak değil, tüm süreçleri kapsayan ve bütüncül olarak algılanan bir duruma dönüşmüştür. Böylece yeni medya sanatlarının etkileşimli, izleyici odaklı ve değişken olmasından dolayı izleyici eser karşısında pasif konumdan aktif hale getirilmiştir. Sanat izleyicisi müze ve galeride veya kamusal alanda sanat yapıtını tamamlayan bir özneye dönüşmüştür. Bourriaud’nun ifade ettiği gibi “İlişkisel bir sanatın olabilirliği (kuramsal anlamda özerk ve özel bir simgesel uzamı ifade etmekten çok, insanların karşılıklı-eylemlerini ve bunun toplumsal içeriğini barındıran alanı hedefleyen sanat), modern sanatın ortaya attığı estetik kültürel ve siyasal amaçların kökünden sarsılmasının kanıtıdır.” (Bourriaud, 2018, s. 21).

Başka bir görüşe göre; “Günümüz sanatı tamamlanmış bir estetik temsilden bilgi üreten ve iletişim alanı yaratan bir eyleme dönüşmüştür. Sanatçılar sonuçtan çok sürece odaklanmakta ve sanatı belirli bir sosyal grup için üretilmiş meta değeri ile sınırlı bir nesne olmaktan çıkarıp daha geniş bir sosyal bağlama işaret eden bir süreç olarak ele almaktadır.” (Yücel, 2012, s. 29). Bishop’un belirttiği gibi; “Sanat piyasası neredeyse gırtlığına kadar imge repertuvarımızla dolmuş durumda, dolayısıyla sanatsal pratiklerin artık pasif izleyiciler tarafından tüketilecek nesnelerin yapılması etrafında dönmeyeceği anlaşıyor. Bunun yerine sanat, gerçekle etkileşim halinde olan toplumsal bir aradalık bağıni onarmak için küçük de olsa adımlar atan bir eylem olmalıdır.” (Bishop, 2018, s.19). 21. yüzyılda sanat; izleyici, nesne ve mekân üzerinden belirlenen kavramlar ile deneyim odaklı bir ortam yaratmıştır. Sanat nesnesi özerk, izlenen formundan çıkmış, izleyicinin deneyimi ile tamamlanan bir sürece dönüşmüştür. Deneyimin bir parçası olan izleyici çoğu zaman sanat üretimi ile duysal olarak daha etkili bir iletişim kurmaktadır. Baker yeni medya sanatçısının “...eğer günün birinde başarabilirse, modern kültürdeki şu standart “sanat”, “bilim” ve “toplumsal yaşam” alanları arasındaki ayrımın sınırlarını da ziyaret ederek alt edebilir.” (Türkdoğan, 2014, s. 276) şeklinde açıklamıştır.

Resim 3. Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan*, 2005

Rafael Lozano-Hemmer kamusal alanlarda ve iç mekanlarda çok çeşitli işitsel- görsel teknolojileri kullanarak interaktif sanat üretimleri olan bir sanatçıdır. *Under Scan* (Resim-3) adlı çalışması kamusal alanda yapılmış oldukça büyük ölçekli bir video enstalasyondur. 14 adet robotik projeksiyon, alanda yürüyen insanların gölgelerini izleme sistemini harekete geçirerek takip eder. Daha önceden çekilmiş başka insanların video portreleri gölgeler ile ölçeklenip yansıtılır. İzleyici uzaklaştıkça gölge içindeki video görüntüsü başka yöne doğru bakar ve başka biri gelip tekrar aktifleştirmez ise görüntü kaybolur. Sanatçı başka birinin vücudu içinde olmanın veya vücudunuzun içinde birinin olmasının deneyimini yaratır. Hemmer, galeriden ve yüksek kültürün yönetici sınıflarından bağımsız ürettiği bu çalışma ile büyük bir argüman sunar. Bu argümanı Bishop “...halk” (marjinalleştirilmiş, dışlanmış olanlar) ancak çalışmanın üretimine dahil edilmek yoluyla özgürleştirilebilir” olarak açıklamaktadır (Bishop, 2018, s. 48).

Yapay zekâ ve dijital medya teknolojileri ile üretim yapan Refik Anadol, medya sanatlarında mekânsal deneyim tasarımları olan Alper Derinboğaz ile birlikte 2011 yılında

Augmented Structures v1.1: Acoustic Formations (Aktif Strüktürler: Akustik Formasyon) isimli ortak bir çalışma yapmışlardır. Bu tasarımın asıl hedefi yayaaların caddedeki deneyimini enstalasyon ile daha aktif bir katılım haline getirmektir. İstanbul'da Yapı Kredi Kültür Merkezi'nin cephesine yapılmış bir enstalasyondur (Resim-4). Mimarlık, görsel sanatlar ve işitsel hafızayı bir araya getiren bu çalışma farklı disiplinlerin bir arada olduğu dış mekân deneyimi olarak ifade edilebilir.

Resim 4. Refik Anadol, Alper Derinboğaz, *Augmented Structures v1.1: Acoustic Formations* (Aktif Strüktürler: Akustik Formasyon), 2011

Augmented Structures, İstiklal caddesinde, gündelik hayatın seyri içinde olan sesleri bir araya getirerek fiziksel bir cephe üzerinde, kamusal veri sağlayan dinamik bir görsel performansa dönüşmüştür. Proje, caddenin akustik ses hafızasını, dijital bir tasarım ile mimari bir yapıya yansıtmaktadır. Enstalasyon için, tramvay yolu boyunca seslerin kuadrofonik³ kayıtları alınmıştır. Farklı geometrik formlara dönüştürülen bu dinamik sesler, mimari yapı üzerinde oluşturulan enstalasyona yansıtılmıştır. Kamusal bir mimari yapıya kamusal veriler ile yapılan ilk veri heykelidir denilebilir. Kent içindeki sesleri (tramvay, konuşan yürüyen insanlar, müzik, zil) dijital bir anıta dönüştürerek, izleyicinin aktif olarak dahil edildiği bu çalışma, mimarlık ve medya sanatları arasında yapay zekâ ile bir ilişki oluşturan, fiziksel ile dijital arasındaki alanı göstermiştir. *Augmented Structures*, veri ve makina zekası ile inşa edilen, mimariye dahil edilen bir gelecek olasılığını hesaplıyor. İzleyiciye bütün bir mekânın hem dış hem iç yapısının medya sanatçısının tuvali olarak görebileceğini gösterir.

Manovich, yeni medya ve geleneksel iletişim araçları (televizyon, radyo, gazete) arasında büyük farklılıklar olduğunu ileri sürmüştür. Ona göre yeni medyayı içeren bazı kavramların olması, yeni medyayı geleneksel medyadan ayrı tutar. Sayısal temsillerin olması, kodlamalar, değişkenlikler, otomasyon ve modülerlik gibi ilkelere uyan yeni medyadan söz etmektedir. Bu

³ Quadraphonic (veya Quadrophonic ve bazen Quadrasonic)ses- şimdi 4.0 surround sese eşdeğer- hoparlörlerin bir dinlenme alanının dört köşesine yerleştirildiği dört ses kanalı kullanılır. Sistem, (tamamen veya kısmen) birbirinden bağımsız olan ses sinyallerinin yeniden üretilmesine izin verir. https://tr.qaz.wiki/wiki/Quadraphonic_sound (Erişim Tarihi: 21 Nisan 2021)

YENİ MEDYA SANATINDA DENEYİMİ TASARLAMAK

ilkeler ile dijital kültür katmanları mutlak yasalar olarak değil, farklılıkların da olabileceği durumları işaret eder. Manovich'e göre yeni medyanın kültürel ve bilgisayar olmak üzere iki katmanı bulunur. Bilgisayarın yaratıcı koşulları, yeni medyanın geleneksel kültürel mantığını da etkilemiştir. Aynı zamanda bilgisayar da bu yeni kültürden etkilenmiştir. Bilgisayarın dünyayı modelleyiş tarzı, verileri temsil biçimi, üzerinde işlem yapabilmemize izin vermesi kültürel katmanın oluşumu içeriğini etkilemektedir. Bu yeni kültür ile bireyin dünyayı algılayışı ile bilgisayarın sayısal algoritmaları yeni bir melez alan yaratmıştır. Sanat dünyası bu algoritmaları sayısal veri temsilleri haline getiren çok katmanlı bir kültürel yapı sunmuştur. (Manovich, 2001, s.27).

Yeni medya teknolojilerinden, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik duysal deneyimin ortam sağlayıcıları arasındadır. Üç boyutlu teknolojiler ile sağladıkları ortam deneyimi, ses ve görüntü sistemleri yeni bir zemin oluşmasını sağlamıştır. Bilgisayar odaklı meydana gelen bu imajlar zihnimize tasarladığımız yeni duysal bir alandır. Sanal gerçeklikte beden gerçeklikten kopan bir deneyim alanı içinde iken artırılmış gerçeklikte ise gerçek mekâna yapay bir uygulama eklenir.

Resim 5. Hande Şekerciler, *Ecstasy: Isolated No: 3*, 2021

Resim 6. *İstanbul The Lights Projesi, Agumented*, İstanbul Harita, 2021

Yeni medya sanatçıları ve konvansiyonel üretimler yapan sanatçıların bir araya geldiği *İstanbul The Lights* 2021 Ocak ayında İstanbul'da gerçekleşir. Bu proje kapsamında, Arda Yalkın ve Hande Şekerciler'in oluşturduğu *Agumented İstanbul*'a onbeş sanatçı katılır. Artırılmış gerçeklik olarak tasarlanan heykel ve duvar resimleri İstanbul'da belirlenen birtakım lokasyonlarda mobil bir cihaz ile deneyimlenir. Etkinlikte mobil cihaza yüklenen İstanbul The Lights uygulaması (Resim-6) harita üzerinde belirlenen noktalara bırakılan kare kodlar aracılığı ile üretilen çalışmalar izlenir. Hazine arama gibi tasarlanmış olan bu uygulama belirli bir rota ile gezilebilir olarak tasarlanmıştır. Yeni medya sanatçılarından olan Hande Şekercilerin *Ecstasy: Isolated No:3* isimli çalışmasıdır (Resim-5). Kadıköy'de belirlenen bir konuma bırakılan kare kod

okunduktan sonra mobil cihazda görülen çalışmanın ekran görüntüsü yer alır. Fiziksel ortamda gezilebilen bir sergi deneyimine en yakın olarak tasarlanan *Agumented İstanbul* projesi, sanal ve gerçek olanın yakınlaştığı bir zemindir.

“Günümüzde sanat ve yaşam bu denli iç içeyken sanat yapma eylemini de sınırlı mekanlara hapsedmek mümkün değildir. Kamusal alanın sergileme ve sunum alanı olarak kullanılması ve kamusal mekânın izleyici ile oluşturduğu interaktif durum çok özel ve farklı bir durumdur.” (Türkdoğan, 2014, s.44). Kamusal alan pratikleri yeni medya sanatı ile yaratıcı ve etkileşimli bir alan yaratmıştır. Seyircinin aktif rol aldığı, deneyimi merkeze alan bütün bu üretimlerin geldiği nokta özgünlük içermektedir.

Yaratım sürecinde mekânı da kurgulayarak deneyimin bir parçası haline getiren sanatçı, üretimlerini galeri, müze ve sanatçının kendi yaratımı olan ortamlarda da göstermiştir. Önceleri “Mekân algısı genellikle etrafımızı saran nesneler dünyasının somut varoluşları ve algılayan öznenin onunla kurduğu ilişki üzerinden temellendirilmiştir.” (Acar, 2016, s. 252). Ancak 20. yüzyıl ile birlikte sanatçı mekânı etkileşim sağlayacak biçimde yeniden yapılandırmaya çalışmıştır.

Bruce Nauman’ın 1970 de yapmış olduğu *Live Tape Video Corridor* isimli çalışması izleyicinin mekânsal algısına müdahale ederek, mekân içinde izleyiciye deneyim alanı açan bir çalışmadır. Bruce Nauman minimalizm etkisi altında işler üreten bir sanatçıdır. Üretimlerinde genellikle bedenini etrafında bulunan objeler ile ilişkilendirir. Bundan dolayı sıklıkla hazır nesne kullanır. Sanatçı, sanat yapıtının yaratım ve deneyim sürecini ortaya çıkan sonuçtan daha önemli olduğunu düşünmektedir. Nauman bu çalışmasında on metre uzunluğunda, bir metre eninde olan bir koridor yaratır. Koridorun başına bir kamera, sonuna ise iki monitör yerleştirmiştir. Monitörlerin birinde boş koridor görüntüsü, diğerinde ise izleyicinin arkadan çekilmiş görüntüsü seyirciye sunulur.

Resim 7. Bruce Nauman, *Live Tape Video Corridor*, 1970

Sanatçı boş koridor ile izleyicinin orada olduğu hissini, arkadan çekilmiş görüntü ile de yabancılaşma duygusunu yaratmıştır. Daracık bir koridordan geçen seyirci, klostrofobi ile sıkışmış his içerisinde. Nauman yarattığı ortam ile kamera ile gözlenen seyircinin sıkışmış bir

alandan olma hissini yaratan bir deneyim tasarlamıştır. Monitörün görüntü akışında kendini arkadan gören izleyicinin, videonun zaman ve mekân ara yüzünü kavramsallaştırdığı söylenebilir.

Resim 8. Candaş Şişman, *IPO- Cle*, 2005

Galeri ve müzeden bağımsız, kendi mekanını yaratan *IPO- Cle*⁴ çalışması 2005 yılında bir konteyner içinde gösterilmiştir (Resim-8). Yeni medya sanatı ve dijital interaktif üretimleri olan Candaş Şişman bu çalışmasında 12 adet lensten oluşan bir ışık enstalasyonu tasarlar. Havada asılı olan bu lensler ışık hüzmesini kırıp bükerek 13 metrelik bir alan içinde ışığı taşır. Manipüle edilmiş bir gerçekliğin üzerinden bütünsel bir gerçekliği anlatan bu çalışma ile sanatçı mekânın imkanları ile seyirciye deneyim alanı açmıştır. Ayrıca mekân içinde düşük ve yüksek ses frekansları ve duman (sis) yer almaktadır. Ses frekanslarının etkisi beden üzerinde bir titreşim yaratır ve sis mekânda belirsiz bir boşluğun hissini oluşturur. Titreşim ile sağlanan varlık bilinci, dumanın kaybolma/yok olma hissi, bir arada zıt bir zemin üzerindedir. Deleuze'un imge çözümlemesinde açıkladığı gibi; "hiçbir nesne tamamen edimsel değildir. Edimsel olan her şey virtüel imgelerden bir sisle çevrilidir. Bu sis virtüel imgelerin üzerinde dağıldığı ve akıp gittiği, bir arada varolan, az ya da çok geniş devrelerden yükselmektedir" (Karayemiş, 2012). Sanatçı, mekân içinde edimsel nesnelerin yarattığı algılanabilir his (virtüel imge) ile nesne üzerinde belirsiz bir zaman yaratmıştır.

⁴ I-input, P-process, O-output, Cle-cycle sözcüklerinin ilk harflerinden oluşmaktadır.

YENİ MEDYA SANATINDA DENEYİMİ TASARLAMAK

Resim 9. Dan Graham, *Present Continuous Past*, 1974

Kavramsal sanata öncülük etmiş sanatçılardan biri olan Dan Graham 1974 yılında *Present Continuous Past* (Resim-9) isimli bir çalışma yapmıştır. Bu çalışma, bir oda içerisinde karşılıklı duran aynalar ve monitörden oluşmuştur. Monitörün üzerinde bulunan kameralar da ise odaya giren izleyicilerin anlık görüntüsünü çekmektedir. Böylece aynalarda aynı anda karşı taraf ve izleyicinin yansıması görülmektedir. Ayna şimdiki zamanı gösterir iken kameranın kaydedip erkanda oluşturduğu görüntü ise geçmiş zamandır. Graham, interaktif video enstalasyon olarak ürettiği bu çalışma seyircinin varlığı ile hareket kazanmıştır. Mekâna giren izleyici algısal bir yanılmaya yaşayarak zaman ve derinlik içindedir. Aynanın sonsuz yansıması illüzyon meydana getirmiştir. Mekân tasarımı, izleyicinin konumu, katılımı ve deneyimi, kullanılan mecranın (video) tasarım süreci çalışmanın dinamiklerini bütün olarak açıklamaktadır.

Bruce Nauman, Dan Graham ve Candaş Şişman'ın örnekendirildiği çalışmaları, mekân içinde gerçekleşen sanat üretimleri ile deneyim ortamı yarattığını söylemek mümkündür. Yeni medya sanatı araçları çoklu duyu sistemlerini harekete geçirdiği gibi (Resim-8) tekil bir duyuya (Resim-9,7) ve kamusal alanda (Resim-3) deneyime dönüşen çalışmaların bir arada olduğu anlatımı zengin bir alandır. Geleneksel medya araçlarından bilgisayar destekli yeni medya araçlarına kadar gelen süreçte, izleyiciyi de dahil eden tasarım örneklerinin olduğu melez mecralardır. “Sanat alanında izlenen disiplinler arası yaklaşımlar ile fotoğraf, video, televizyon, bilgisayar ve baskı, görüntü ve ses teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin etkisiyle artık farklı disiplinlerin bir arada ve çok sayıda kombinasyonla kullanılması uzun zamandır sanat ortamında izlenmektedir. Bu nedenle, kategorileşmeye direnen bir yapıda gerçekleşen dijital sanat pratiklerinin çeşitli uygulama alanlarını, çağdaş sanat alanında “melez mecralar” başlığı altında aktarmak tercih edilmiştir.” (Yücel, 2012, s. 37). Yeni medya sanatı ve dijital teknolojilerin melez yapılar oluşturması sanatçı üretimlerinde geniş, yaratıcı alanlar açmıştır. Birbiri içine eklenilebilen ve malzeme sınırsızlığı ile üretim yapan sanatçı, kamusal alanda veya mekân içinde güncel teknikleri de içine alan bir deneyim alanı yaratmıştır. Sanatçının izleyiciyi de içine alan sanat pratikleri, melezleşen üretimin de bir parçası olmuştur.

Sonuç

Dijital teknolojiler dünyasının oldukça hızlı ve etkili bir ilerleme çağına olduğunu söylemek mümkündür. Bu yeni çağ içerisinde bilişim kültürü ve telekomünikasyon yeni iletişim olanakları sunmaktadır. Bireyler kişisel bilgisayar ve mobil cihazları ile zaman ve mekânın ötesine geçerek geniş bir küresel iletişime sahip olmuşlardır. Yeni medya bütün bu dijital ilerleme

ile simgeler, kimlikler ve yeni üretim modellerini tasarlayan yaklaşımlara sahiptir. Bu olanakların paralelinde, sanat da dijital formlar ile yaratıcı yeni alanlar yaratmıştır.

Avangard sanat hareketleri ile başlayan sanatın ve hayatın birliği anlayışı, yeni medya sanatının deneyim alanları ile genişlemiştir. İzleyiciyi merkeze alan sanatçı üretimleri toplumu, doğayı, teknolojiyi yaratıcı bir alan haline getirmiştir. İzleyiciyi de içine alan, deneyim alanı yaratan yeni medya sanatı demokratik bir zemine sahiptir. Sanat nesnesi özerk bir yapıdan sıyrılmış daha bütüncül ve kapsayıcı olmuştur. Sanatçı dijital teknolojilerin bütün olanaklarını kullanarak alternatif üretim ile özgünlük sağlamıştır. Tekrar belirtmek gerekirse dijital sanat, özgün kavramları merkeze alan, tasarım, form ve teknolojinin bir araya gelmesinden oluşmuştur. Günümüz sanat pratikleri, birden çok disiplinler arasında üretim yapan sanatçının hem fiziksel araçlarının çokluğunu hem de zihinsel süreçlerin temasını içermektedir.

21. yüzyıl sanat pratikleri, yeni medya aracılığı ile daha bütüncül, etkileşimli ve gerçek ile sanal olanın bütün deneyimlerini sağlayan geniş bir alandır. Fiziksel olanı gerçeğe en yakın hali ile deneyimleyen seyirci, sanat üretiminin bir parçası haline gelmiştir. Çoklu deneyim alanlarının açıldığı, sanat nesnesinin bağımsız bir yapıya dönüştüğü bütün bu süreçlerin, yeni medyanın sağladığı olanaklarla zenginleşeceği ve birlikte deneyimleyebilmenin olanaklarının artacağı öngörülmektedir.

Kaynakça

- Acar, B. (2016). *Ters Dönmüş Bir Kaplumbağa ile Sanat Üzerine Konuşmalar*, İstanbul: Sel Yayıncılık
- Algahtani, A.S., Daghestani, L.F., Ibrahim, L.F. (2017). *Environments and System Types of Virtual Reality Technology in STEM: A Survey*. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 8, No. 6. 77-89
- Baudrillard, J. (2015). *Sessiz Yığınların Gölgesinde*, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005) *Simularklar ve Simulasyon* (çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınevi
- Bishop, C. (2018). *Yapay Cehennemler*. (çev. Mine Haydaroğlu). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları
- Bourriard, N. (2018). *İlişkisel Estetik*. (çev. Saadet Özen). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Merdeşe, T. (2017). *Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler*. Sanatta Yeterlik Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara (Yayınlanmış)

Karayemiş, O. (2012, 7 Ekim). Virtüel ve Edimsel- Gilles Deleuze. 24 Nisan 2021 tarihinde <https://kavramveduyum.blogspot.com/2012/10/virtuel-ve-edimsel-gilles-deleuze.html> adresinden erişildi.

Satıcı, F. K. (2017). *Yıkım ve İnşanın Orta Yerinde: Paralaks, Paradoks, Parodi*. Çakar Bikiç, N. Özgür, F. (Editörler) *Belgesel Kısa Film Video Sanatı* içinde (s.112) İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Türkdoğan, T. (2014). *Sanat Kültür Politika*. Ankara: Nobel Yayın

Yücel, D. (2012). *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*. İstanbul Kültür Üniversitesi.

İnternet Kaynakları

http-1. <https://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/aktif-strukturler-v11-akustik-formasyon-istiklal-caddesi> Erişim Tarihi: 21 Nisan 2021. Saat 13.20)

http-2. <http://www.digiart21.org/art/underscan-1> Erişim Tarihi: 19 Nisan 2021. Saat 12.00)

http-3. https://tr.qaz.wiki/wiki/Quadraphonic_sound (Erişim Tarihi: 21 Nisan 2021. Saat 13.20)

http-4. https://www.researchgate.net/figure/Sensorama-simulator-device-15_fig5_321183923(Erişim Tarihi: 22 Nisan 2021 Saat: 12.00)