

Tekno-Kültür ve Sanat İlişkisinde Dijital Enstalasyon

Digital Installation In The Relationship Between Techno-Culture And Art

Pelin Öztürk^{1*+}

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Samsun, Türkiye

*Corresponding Author: pepin.ozturk@omu.edu.tr

Presentation/Paper Type: Oral / Full Paper

Özet – Bugün, kültür kavramını oluşturan her parça, yaklaşık son otuz yıldır tanık olduğumuz tüm teknolojik gelişmelerden, bu gelişmelere bağlı olarak kitle iletişim araçlarının ve yeni medya sistemlerinin çeşitlenerek yaygınlaşmasından etkilenmektedir. 21. yüzyılda teknolojinin bireylerin gündelik hayatı üzerindeki hakimiyetinin giderek belirginleşmesi ile, toplumların içinde bulunduğu çağa bağlı olarak geliştirdiği davranış alışkanlıklarından beslenen kültür türlerine bir yenisi daha eklenmiş ve teknoloji kavramı ortaya çıkmıştır. Teknolojinin gelişerek kendi alt kültürünü oluşturmasıyla çağın getirdiği değişimlere karşı duyarlılık sahibi sanatçının ve izleyicinin günlük hayattaki tüm dinamiklere olduğu gibi sanata da yaklaşımı ve estetik algısı değişmiştir. İçinde bulunduğumuz dijital çağda sanatın, sanatçının, izleyicinin rolleri değişmiş, üretim ve sunum teknikleri kendi sınırlarını aşmış ve yeni tanımlar ortaya çıkmıştır. Bugün en basit elektronik araçtan karmaşık yazılımlara kadar birçok imkan sanat eserinin hem üretim sürecine hem de sunum ve paylaşım tekniklerine dahil olmaktadır. Bu çalışmada, artırılmış gerçeklik kullanımı ve interaktif boyutuyla, tekno-kültürün yaşam biçimlerimiz, seçimlerimiz ve algılarımız üzerindeki belirleyiciliğini en çarpıcı biçimde ortaya koyan sanatsal pratik olarak karşımıza çıkan dijital enstalasyon, tekno-kültür ve sanatın kesiştiği noktada değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler – Dijital Enstalasyon, Tekno-Kültür, Yeni Medya, Dijital Sanat, İnteraktivite

Abstract – Today, each part that constitutes the concept of culture affected by from all the technological developments we have witnessed for the last thirty years, and the diversification and spread of mass media and new media systems depending on these developments. In 21th century, with the increasing dominance of technology over the everyday life of individuals, a new one has been added to the types of culture fed by the behavioural habits that societies have developed depending on the age in which they live, and the concept of techno-culture has emerged. As the technology develops and creates its own subculture, the approach and aesthetic perception of the artist and the viewer, who are sensitive to the changes brought by the era, have changed as with all dynamics in daily life. In the current digital age, the roles of art, artist and audience have changed, production and presentation techniques have exceeded their limits and new definitions have emerged. Today, many facilities, from the simplest electronic tool to the most complex software, are included in both the production process, presentation and sharing techniques of the artwork. In this research, digital installation, which is the artistic practice that demonstrates the determinism of techno-culture on our lifestyles, choices and perceptions in the most striking way with the use of augmented reality and an interactive form, is evaluated at the intersection of techno-culture and art.

Keywords – Digital Installation, Techno-Culture, New Media, Digital Art, Interactivity

I. GİRİŞ

İnsan, yalnızca bir canlı türü olmasının dışında, sorgulayan ve ihtiyaçlarını düşünerek karşılayan bir varlıktır. İnsan, Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisindeki fizyolojik, güvenlik, sosyal, değer-saygınlık ve kendini gerçekleştirme ihtiyaçlarını aklını kullanarak karşılar; varoluşundaki bilinçle kendini ve etrafını anlamlandırmak üzerine düşünür, araştırır, üretir, biriktirir ve aktarır.

İnsan kavramı üzerine yapılan tanımlamalara baktığımızda biyoloji, antropoloji, sosyoloji, psikoloji gibi farklı bilim dallarının insanın farklı özellikleri üzerinde yoğunlaşarak farklı tanımlamalar yaptığını gözlemleyebiliriz. Ancak bu tanımlamalarda insana ait bazı nitelikler ortak olarak vurgulanmaktadır; bunlardan ilki ve en temeli insanın biyolojik bir varlık olması, ikincisi ise sosyal bir varlık olmasıdır. Bu yüzden ki, bireyler, temel ihtiyaçlarından olan sosyalleşme ihtiyacı sebebiyle topluluklar halinde yaşarlar. Toplulukların oluşturduğu somut ve soyut tüm üretim ve değerler ise o topluluğa ait kültürü oluşturur. Bu bağlamda, “insanın sosyal boyutu gelişirken kültürel boyutu da beraber gelişir ve toplumsallaşma ya da sosyalleşme, bireyin toplum üyeliğine hazırlanma süreci olarak görülür.” (Demirel, 2012:7). Bu nedenle kültür olgusu, “insanın ortaya koyduğu, içinde insanın var olduğu tüm gerçekliği” (Uygur, 1996: 17) karşılar ve kültür insandan ayrı düşünülemez.

Edward B. Tylor'a göre, kültür her şeyden önce, kapsadığı muhteviyat bakımından karmaşık bir bütündür. Bir topluluğun ya da toplumun üyesi olarak insanın ürettiği, başta yaşama dair her türlü bilgi olmak üzere, inanç, ahlak, örf, adet, sanat, hukuk vb. maddi ve manevi değerler/üretimler ve insanın fiziksel çevresiyle etkileşimler/ilişkiler sonucu kazandığı diğer tüm alışkanlıklar ve yetenekler kültür alanına dâhildirler. (Logan, 2014). Bu anlamda kültür, “insanın doğayı değiştirici etkinlik süreci ile bu sürecin ürünleri ve sonuçlarıdır. İnsanın emek ve yaratıcı etkinlik yoluyla üretmiş olduğu maddi ve manevi değerle ile insanın özgüçlerinin bu değerler içinde nesnelleşmesini içerir. Özcesi kültür, insanın kendisiyle birlikte doğayı da insanileştirmesi sürecidir.” (Güvenç, 1996'dan akt. Yıldız, 2005: 1).

Bir başka bakış açısıyla Çakır (2014:215), kültürü Marx'ın yaklaşımı bağlamında toplumsal boyutuyla ele alır. “Kültür, toplumsal ilişkilerin büründükleri biçimlere ve içerik olarak toplumsal olana gönderme yapar. Bu anlamda 'kültür, belli koşullar altında, belli insanlar, kendi isteklerine uyarlanmış bir biçimde doğanın ürünlerini temellük ettikleri ve bu emeğe tamamen insan kalıbını giydirdikleri' (Capital I) zaman ortaya çıkan insan varoluşunun nesnelleşmiş bir tasarımıdır.”

Kültür, sahip olduğu bu geniş kapsam sebebiyle tarih boyunca birçok yazar ve felsefeci tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. “Bir bakış açısı kültürü çok iyi tanımlayabilir, ama bu tanımlama, belli bir konum, belli bir görünüm açısından ve diğer bir görünüm ya da konum açısından ise kültürü epritebilir.” (Erinç 2004:20). Bireyin toplumun bir üyesi olarak kazandığı tüm yeti ve alışkanlıkların karmaşık bir bütünü olan kültür kavramına ait her tanım ne zaman, hangi coğrafyada ve hangi bilim ya da sanat dalıyla ilintili olarak tanımladığına bağlı olarak farklılıklar gösterir.

Kültür, modern öncesi zamanlarda, 'agriculture' terimiyle ilişkili olarak tarımsal üretimle ilgili özel bir tanımlamayken, modernite sonrası süreçte teknik, sosyal ve sanatsal tüm bilgileri ve üretimleri içeren daha geniş kapsamlı bir

kategoriye dönüşmüştür. Bu kapsamda Williams'a göre (1993: 9) kültür kavramının anlam katmanlarını ve 'kültür' kelimesinin kullanım biçimlerini üç şekilde gözlemleyebiliriz: i) 18. yüzyıldan itibaren zihinsel, manevi ve estetik gelişime ilişkin genel bir süreci anlatan bağımsız ve soyut ad olarak 'kültür' olgusu. ii) Gerek bir halkın, dönemin, grubun gerekse genel olarak insanlığın belli bir yaşama biçimini anlatan bağımsız ad olarak 'kültür' olgusu. iii) Beşeri entelektüel ve özellikle sanatsal etkinliğin ürünleri ve uygulamalarını anlatan bağımsız ve soyut ad olarak 'kültür' olgusu.

“İnsana ait kültür, insanın doğa karşısında sürekli artan egemenliğinin, doğayı kendi çıkarları yönünde içsel değişimlere uğratma kapasitesinin sonucu ve belgesidir. Bu, insanın üretici olarak ve tarihsel süreç boyunca yaşadığı her yeni aşamanın temelini oluşturan sosyal emek aracılığıyla tamamladığı bir insan bilgisi biçimidir.” (Çakır 2014:216). Bu tanımların ortak noktası olan kültürün bireysel değil, toplumsal bir kavram olma özelliğinin haricinde bahsedilmesi gereken başka bir nokta ise kültürün, insanın yaşadığı tüm tarihsel süreçlere dâhil olmasına bağlı olarak değişebilme ve gelişebilme esnekliğine sahip olmasıdır. Kültürün, sahip olduğu bu esnek ve hassas yapı sayesinde, toplumların geliştirdiği yeni değerlere ve uygulamalara paralel olarak yeni kültür türleri ve tanımlar oluşmaktadır.

Erinç (2004:43), kültür üzerine yargılarda bulunurken hangi anlamda ya da bağlamda olursa olsun kültürel evrim sürecinin esas alınması gerektiğinden bahseder. “Aksi halde, bir zamanlar çok iyi çalışmış bir kültürel öge, bir kültürel kurum bugün salt kültürel evrim nedeni ile iş görüşünü yitirmiş olabilir ve biz, eğer o zaman diliminde kalırsak çağdaş kültürü hiçbir zaman yakalayamayız.”

Bugün, kültür kavramını oluşturan her parça, yaklaşık son otuz yıldır tanık olduğumuz tüm teknolojik gelişmelerden, bu gelişmelere bağlı olarak kitle iletişim araçlarının ve yeni medya sistemlerinin çeşitlenerek yaygınlaşmasından etkilenmektedir. Bu sebeple kültür ve ona bağlı kavramlar içinde bulunduğumuz çağın dinamikleri göz önünde bulundurularak tekrar incelenip tanımlanmaya ihtiyaç duymaktadır. İnsanlığın tarihsel sürecinde gözlemlediğimiz bu kavramsal değişimlerin ışığında, kültürün gelişip değişmeye, yeni alt-kültürler doğurmaya devam edeceği söylenebilir.

II. YENİ MEDYA ÇAĞINDA TEKNO-KÜLTÜR ve SANAT İLİŞKİSİ

Toplumsal ve kültürel değişimlerin temelindeki baskın güç 'teknoloji'dir. Teknoloji, insanın güvenliğini sağlamak, fizyolojik ihtiyaçlarını karşılamak ya da hayatını kolaylaştırmak için mantığını kullanarak aletler üretebilme becerisini işaret etmektedir. “Bu yetkinliği Henri Bergson, Max Scheler ve Hannah Arendt gibi düşünürler insanın teknikler geliştirerek çevrelerini kontrol edebilme, yapay bir çevre inşa edebilme becerisine atfen 'homo faber' (araç yapan insan) kavramıyla nitelerler.” (Baştan, 2017:896). İnsan, varoluşunun başlangıcından itibaren farklı teknolojiler üretmektedir. Bu teknoloji ürünlerinin, insanın ilk çağlarda avlanmak ya da kendini korumak için geliştirdiği aletlerden, içinde bulunduğumuz dijital çağda kullandığımız yeni medya teknolojilerine uzanan dönüşümüne paralel olarak teknoloji teriminin anlamı da değişime uğramıştır. Sanat veya zanaat anlamına gelen teknoloji kelimesinin kökeni, Yunanca tekhnē

kelimesine dayanmaktadır. “‘Sanat ve zanaat bilgisi’ olarak tercüme edebileceğimiz kavram bilim ve bilim adamına ilişkin güncel anlamdaki değişimle birlikte modern kullanımda zanaatın ima ettiği yarar boyutunu öne çıkararak bilgi (ve bilim) ile onun pratik uygulaması (teknoloji) arasındaki bildik ayrıma maruz kalmıştır.” (Williams, 1983: 315; Aktaran: Baştan, 2017: 895). Everett Rogers (1983: 12) teknoloji kavramını “neden-sonuç ilişkileri çerçevesinde arzu edilen belli bir çıktıyı elde etmek üzere belirsizliği azaltan araçsal bir eylem için geliştirilmiş tasarım” olarak tanımlar (Aktaran: Baştan 2017:900).

Kavramsal bir teknoloji olarak tanımlanan ‘yazı’nın bulunuşuyla insanın düşünce biçimi dönüşmeye başlamıştır. McLuhan, “Alfabe yaşam ortamımızı görsel ve uzamsal terimlerle algılamamızı başlatmış, zamanla bunu daha önemli hale getirmiştir.” (McLuhan, 2005: 44) derken ‘yazı’nın bulunmasıyla seslerin ve düşüncelerin ‘göz’e iletilmesinin altını çizmektedir. Yazılı kültürde yaşanan uzun soluklu bir gelişme sürecinin ardından baskı tekniklerinin gelişimi ve fotoğrafın bulunuşuyla yazı ve görüntü bir araya gelerek insanoğluna kendini ifade etme ve kendini gerçekleştirme olanaklarını bakımından yeni imkânları sunmuş ve nihayet ‘Sinema’ ile görüntü, ses ve metnin tek bir medyada buluşması 20.yüzyıla damgasını vurmuştur. Günümüzde bu teknolojilerin tümü sayısal verilere dönüşürken sanal gerçeklik, siber uzay, yeni medya gibi kavramlar çerçevesinde insanların yaşam tarzları ve düşünce yapılarını tümüyle değişime uğratmaktadır (Karaçalı, 2009: 4-5).

Tarih boyunca, insanoğlunun bireysel ve toplumsal ihtiyaçlarını karşılamak adına ürettiği her teknoloji aynı zamanda, bireyin ve toplumun kültürel gelişim ve değişiminde de etkin bir rol oynamıştır. 21. yüzyılda teknolojinin bireylerin gündelik hayatı üzerindeki hâkimiyetinin giderek belirginleşmesiyle, toplumların içinde bulunduğu çağa bağlı olarak geliştirdiği davranış alışkanlıklarından beslenen kültür türlerine bir yenisini daha eklenmiş ve tekno-kültür kavramı ortaya çıkmıştır. Teknolojiyle uyumlu yaşam biçimleri ve pratiklerinin ortaya koyduğu tekno-kültür kavramı çerçevesinde, kültür olgusunun insanın sosyal boyutuyla ilişkili olduğu ve günümüzün sosyalleşme biçiminin de teknoloji odaklı olduğu düşünüldüğünde teknoloji ve kültür kavramlarının nasıl iç içe geçmiş olduğu fark edilmektedir.

Baudrillard, Tüketim Toplumu’nda (2010: 78) insanı, “kendisini, tatmin ‘sağlayan’ nesnelere doğru yönelen ihtiyaçlara ‘doğuştan sahip’” olarak tanımlar. Birey tüketim kültürünün yapay arzuları çerçevesinde nesnelere dünyasından umduğu yapay tatmin duygusuna yönelir ve varoluşundaki sürekli daha fazlasını isteyen yönüyle bu dünyanın içerisinde kaybolur. İnsan, sorgulama yetisine sahip olan bir canlı olmasının yanında çevresindeki soyut ve somut imkânlar iyileştiğinde hızla adapte olan, tüketen ve daha fazlasını isteyerek bunun için çaba sarf eden bir varlıktır. Sahip olduğu bu nitelikler sayesinde içinde bulunduğu dünyayı hem iyileştirip geliştirdiği hem de (sorgulama yetisini geri plana attığında) zarar verdiği söylenebilir. Soru sormayı bir kenara bırakıp empoze edilen yaşam şekline teslim olduğunda ise kendi icatları insanı yönetmeye başlar. Günümüz insanının varlığını üretilmiş teknolojilere boyun eğmiş halde sürdürdüğünü söyleyen Çakır’a göre (2014:323), makinelerin, bilgisayarların, ağların yönettiği birey için asıl sorun, ağlarda

dolaşan insanların özgürlüğü, en yüksek sayı ve hızda görmeleridir. Oysa miktar ve hızın özgürlük ve seçimle bir ilgisi yoktur. Tam tersine, çok fazla görsel ve dijital seçenek insan algısı için kaotik bir durum demektir.

Her türlü bilginin bilgisayar destekli sayısal/dijital üretimi, temsili ve iletişimini sağlayan teknolojileri işaret eden yeni medya olgusunun egemen olduğu günümüz dünyasında, sayısal ortamda üretilip yine sayısal ortamda dağıtılan imge ve imgeye bağlı sınırlı bilgiyi içeren kültürel objeleri (medya üretimlerini) tüketen yeni tip insanın en temel eylemi, kumandanın, klavyenin somut tuşlarına ya da dokunmatik ekranların sanal tuşlarına basarak yaşamlarına yön vermekten, kültürlenmekten ibarettir. Öyle ki, günümüzde bu tip bir insan yeri geldiğinde gerçek dünya ile hiçbir bağ kurmadan yaşayabilmektedir (Çakır, 2014:323).

Modern kitle iletişimlerinin ortaya çıkmasını ve postmodern dönemde küresel bir fenomene dönüşmesini sağlayan sinema, televizyon, bilgisayar, internet, mobil cihazlar gibi yeni çağın bilgi ve iletişim teknolojilerini içinde barındıran ‘medya’ McLuhan’a (Karaçalı, 2009: 19) göre, zamanları dönüştüren yaratıcı gücün asıl kaynağıdır. Bu yüzden gerek geleneksel anlamdaki medyayı, gerekse de günümüzdeki adlandırmasıyla yeni medyayı McLuhan’ın kurduğu bağlamda gözlemlediğimizde, ortaya çıkan temel sonuç şudur: Toplumlar her zaman, insanların iletişimde kullandıkları iletişim araçlarının doğası tarafından biçimlendirilirler. Örneğin internet ve eklemlendiği mobil cihazlar birer iletişim aracı olmanın ötesinde, toplumsal bir mekân olarak yeni toplumsal ilişki biçimleri önerirler. Yeni medya çağında "teknolojiyi tüketenlerin, onu toplumsal kimliklerini geliştirmek ya da yapılandırmak için kullananların"(Alioğlu, 2011: 49) ortaya koyduğu ve tekno-kültür olarak tanımlamaya çalıştığımız toplumsal ilişkiler bütünü de bu bağlamda biçimlenmektedir. Çünkü bireyin ve toplumun gündelik yaşamını kolaylaştırmak ve ihtiyaçlarına cevap verebilmek için üretilen her teknoloji kaçınılmaz bir şekilde zorunlu bir kullanıma, istek ve arzu dışında zorlayıcı bir etkiye sahiptir. Bu yüzden, birey ya da guruplara teknolojiyi kullanma yetkisi verildiğinde, bu yetkiyi hangi gurupların hangi koşullarda kullandıkları önemlidir. Ancak bütün bu anılanların, doğrudan ve tek başına bir etken olarak teknolojiyle değil, kapitalizmin ihtiyaçlarıyla belirlenen küresel ticaret ve karmaşıklaşan sosyal-siyasal örgütlenmemizle de ilişkili olduğu açıktır. Kısacası toplum ve teknoloji arasında güçlü bir karşılıklı etkileşim söz konusudur. Toplum teknolojiyi yaratır ve de toplum teknoloji tarafından yaratılır-oluşturulur." (Alioğlu, 2011: 50).

Enformasyon teknolojilerinin ve iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte internet erişiminin yaygınlaşması ve büyük bir hızla kitlelere ulaşması, bilgisayarları gündelik hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Bugün mobil cihazlar sayesinde masaüstünden avuç içimize transfer olan internet teknolojisi, ihtiyaç duyulabileceğimiz her türlü enformasyona ulaşma, günlük yaşamdaki bankacılık, sağlık, eğitim gibi hizmetlere erişme ve kişisel/toplumsal iletişimde bulunabilme gibi gündelik pratiklerimizi istediğiniz yerden istediğiniz zamanda yapılırlı kılmaktadır. Bu noktada birbirine görünen ve görünmeyen kablolarla bağlanmış bir ağ toplumundan söz etmek mümkündür. Manuel Castells bu durumu, bireylerin artık küresel ve yerel olarak örülmüş

birbiriyle bağlı ağ toplumu içinde yaşadığını söyleyerek özetler. Bu ağ toplumunun içinde ayrı bir ağ olarak varlığını sürdüren, beslenen ve bireylere yeni bir var oluş şekli tanıyan şeylerden biri ise sosyal paylaşım ağlarıdır. Ağlar, toplumların yeni sosyal yapısını oluştururken, ağ oluşturma ve ağa katılma mantığı da kültür, iktidar, üretim, çalışma hayatı gibi farklı süreçlerin işleyişinde ve sonuçlarında ciddi değişikliklere yol açar (Castells, 2005: 623; Aktaran: Erdem, 2010: 41).

Yeni medya çağında ağ toplumunun her bir üyesi artık sadece dinleyici ya da izleyici konumunda değil; bizzat medya içeriğini oluşturan, şekillendiren ya da katkı sağlayan konumundadır. Günümüzde her türlü enformasyonun ağlar üzerinden sayısal bir veriye dönüşürken, söz konusu bu enformasyonun tüketicisi konumundaki bizler de görüntülerle, yazılarla, imajlarla oyalanarak, dünyanın en önemli işleriyle meşgulümüz gibi yapıp tek tuşla sanal dünyaya yön verdiğimizizi düşünerek rahatlıyoruz. Tüm bunlar olurken, gözden kaçırdığımız ya da görmezden geldiğimiz en önemli konulardan birisi de yeni medya ortamında baş aktörün gerçeğin yerini almış 'imge' olduğu ve bu aktörün iplerinin de onu üreten görüntü endüstrisinin elinde olduğudur. Bu endüstriler, yerel ve küresel bağlamda ekonomik ve kültürel gelişim stratejilerinin de başını çekmektedir. Bu bağlamda küresel ticari medya ile yayılan tekno-kültür ve rıza biçimlerinde görselliğin ne denli kilit bir rolde kullanıldığının farkına varılması, dijital çağda teknoloji ve medyaların biricik kullanıcısı konumundaki bireyin en önemli sorumluluğudur (Çakır, 2014: 312).

Yeni imge ve imaj teknolojilerine sonuna kadar kucak açan ve sanal dünyanın özgürleştirici gücüne vurgu yapan tekno-kültür, içinde insanı barındıran her türlü bilginin sayısal olarak işlendiği ve yeni medyalar aracılığıyla küresel çapta yayıldığı, değişimini dijitalleşme ile sürdüren kültürel bir iklime işaret eder. Bu noktada gelişen yeni biçimler, yeni teknikler, disiplinlerarası etkileşimler teknolojinin, bilimin ve sanatın tek bir potada bulunduğu çağdaş söylemlere kapı aralamaktadır.

Teknoloji ve sanat bir topluma ait bireylerin ve kitlelerin arasında ortak söylem oluşturmak konusunda oldukça etkili iki kavramdır. Teknoloji, gelişiminin tarihsel süreci boyunca insanla ilgi tüm diğer kavramlarla birlikte sanata da temas etmekte ve onu etkilemektedir. Lovejoy'a (2004:13; aktaran Güney: 2014: 127) göre "teknolojik gelişmeler, algımızda, düşünce durumlarımızda, görme biçimlerimizde birçok değişikliğe neden olmakta ve bu durumlar sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki etmektedir." Teknolojinin gelişerek kendi alt kültürünü oluşturmasıyla çağın getirdiği değişimlere karşı duyarlılık sahibi sanatçının ve izleyicinin günlük hayattaki tüm dinamiklere olduğu gibi sanata da yaklaşımı ve estetik algısı değişmiştir. İçinde bulunduğumuz dijital çağda sanatın, sanatçının, izleyicinin rolleri değişmiş, üretim ve sunum teknikleri kendi sınırlarını aşmış ve yeni tanımlar ortaya çıkmıştır.

Sanatın teknolojiden faydalanabilirliğini reddeden sanatçı ve yazarlar mevcut olsa da günlük hayatta kullanılan teknolojik araçlar, teknolojik gelişimin tüm tarihsel sürecinde, sanatçılar tarafından kullanılmıştır. Bugün de en basit elektronik araçtan karmaşık yazılımlara kadar birçok imkân sanat eserinin hem üretim sürecine hem de sunum ve

paylaşım tekniklerine dâhil olmaktadır. Sanatçının ürettiği eserin bir parçası olarak ya da üretim sürecinde deneyimlediği her yeni alternatif gibi yeni medyanın sunduğu olanaklar da sanatçıya kendini ifadesinde yeni yollar sunmaktadır.

III. DİJİTALLEŞEN SANAT PRATİKLERİ

Elektronik devrimi, yeni medya teknolojileri sayesinde kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internette doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, tek yönlü bir iletişim sağlayan radyo ve televizyon gibi konvansiyonel medyayı sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Çağdaş toplumun ve gündelik hayatlarımızın artık ayrılmaz bir parçası olan yeni medya teknolojileri, "küreselleşmenin hızlanmasına; interaktif iletişimin sanal ortamda, siber yöntemlerle, zaman-mekân kavramlarını gözetmeksizin gerçekleşmesine; yaşamı kolaylaştıran birçok 'dijital' yeniliğin doğmasına yol açmaktadır." (Güney, 2014: 127). Söz konusu bu değişimlerden çağdaş sanat ve kültür de derinden etkilenmektedir.

Yeni Medya Sanatı, 20. Yüzyılın sonlarında ve 21. Yüzyılın başlarında yaygınlaşan yeni teknolojik mecraların çağdaş sanatçılar tarafından kullanılmaya başlamasıyla doğmuştur. Güney Koreli sanatçı Nam June Paik gibi sanatçıların deneysel çalışmalarında videoyu kullanması, bu yeni sanat biçimine yön vermiştir (Hodge, 2013: 200).

Dijital teknolojileri yeni bir sanat aracı ya da yeni bir üretim tekniği olarak kullanan ve bunları kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimseyen çağdaş sanatçılar, "nesne, özne, içerik ve iletişim süreçlerini, dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar ile dönüşüme uğratmaktadırlar. Sanata entegre olan teknolojik araçlar, sadece iletimin bir yolu değil, sanatın biçimi, içeriği ve süreci ile bütünlük arz etmektedir. Yeni medya sanat projeleri, kullanılan teknolojilerin işleyişini anlamamıza yardımcı olmanın ötesinde, izleyici/suje olarak bizlerin düşünme biçimlerimizi etkilemekte ve zihinsel işleyişlerin/süreçlerin doğasını, yapısını değiştirmektedir." (Güney, 2014: 128).

"Bilgisayar, sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iş türleri yaratma imkânı sunmuştur. Bunlara örnek olarak, elle yaratılamayan çok karmaşık görüntüleri, bir taşa ya da madene oymak yerine üç boyutlu veritabanlarında oluşturulan heykelleri, internet aracılığıyla yeryüzünün her tarafından katılmanın mümkün olduğu etkileşimli enstalasyonları ve yapay hayat formlarının içerisinde yaşayıp öldüğü sanal dünyaları gösterebiliriz." (Wands, 2006: 8).

Güney (2014: 128-129), Yeni Medya teknolojilerinin sanatta araç-ortam olarak kullanımı ve sanat çalışmalarının içeriğine etkilerini şu şekilde sıralamaktadır:

- Çok çeşitli imgeler ya da hareketli görüntüler bilgisayar ortamına aktarılıp üzerinde her türlü değişiklik yapılabilmektedir.
- Yeni teknolojik donanımlar ve yazılımlar ile izleyiciyi çalışmanın içine katan, etkileşimli eserler oluşturulmaktadır.
- Sanal ortama aktarılan veya sanal ortamda hazırlanan dijital çalışmaların global düzeyde paylaşımı sağlanmaktadır.
- Formların yeni türleri ile tamamen simülatif bir dünya kurgulanabilmektedir.

• Bilgisayar teknolojisi, izleyicinin yapıta verdiği tepkiyi somut bir şekilde gözlemleyip kaydederek yazılımlar ile çalışmanın geri bildirimde bulunması sağlanmaktadır.

• Yeni medya sanatının biçim değiştirme ve etkileşim özelliği sanatçı-izleyici, sanat yapıtı arasındaki ilişkileri değişime uğratmaktadır.

• Geleneksel biçimlendirme yöntemleri de bilgisayar yardımıyla gerçekleştirilmektedir

• Farklı sanat dalları interdisipliner bir anlayışla kullanılarak, yeni teknolojiler ile birleştirilmektedir.

• Günümüz sanatı, yapıt olarak tamamlanmış bir estetik temsilden, bilgi üreten ve iletişim alanı yaratan bir eyleme dönüşmektedir.

• Yapıt, olmuş bitmiş somut bir nesneden öte, oluşumunu tamamlamamış, hatta ortaya çıkması için dışarıdan bir etkinin beklendiği bir sürece dönüşmektedir.

• Dijital teknoloji fotoğraf, resim, sinema, animasyon arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır ve 'multimedya belgesini' yeni bir bütüncül standart olarak kabul etmiştir.

Bir sanat eserini görselleştirmek için bilgisayar teknolojisini kullanmayı tercih etmiş pek çok sanatçı aslında, geleneksel iletişim araçlarını kullanarak eser ortaya koymaya devam etmektedir. Yeni Medya Sanatı'nın ya da bir başka deyişle 'Dijital Sanat'ın bürünebileceği formlar (hem geleneksel hem de yeni formlar), bazen onlar arasında berrak bir ayrımın yapılamayacağı şekillerde harmanlanabilirler. Dijital Sanatın geleneksel formları arasında 'baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, canlandırma (animasyon), müzik ve performans' sayılabilir. Dijital alanın kendisine özgü yeni formlar olarak da 'sanal gerçeklik, yazılım sanatı ve net sanatı' sayılabilir (Wands, 2006: 11).

Yeni teknolojik devrimin doğası gereği, Yeni Medya Sanatı'nda 21. yüzyıla birlikte dünya çapında, sürekli değişen, çok hızlı gelişmeler yaşanmaktadır. Dijital sanat genellikle veri formuna (yani, dijital depolama ortamında birer ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına) bürünmektedir. Bazen bu durum - eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatında görüldüğü üzere - nihai form olarak ortaya çıkar. Dijital sanat pratiğinde söz konusu dijital verilerin daha somut bir şeye/nesneye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar daha da geliştikçe, sayısal verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği de artmaktadır (Wands, 2006: 14).

Yeni Medya Sanatı hâlâ farklı şekillerde ortaya çıkmaya ve gelişmeye devam etmektedir ve bu devam ettikçe üretimlerin ne şekilde yapılacağı ve nasıl algılanacağı yine kesin bir netlik kazanmayacaktır. Bu sanat alanında şimdiye kadar üzerinde durulan ortak bir kavramdan ve standart hale gelmiş uygulamalardan ve tekniklerden söz etmek mümkün değildir. Çünkü her bir Yeni Medya Sanatçısının çalışma yöntemi diğerleriyle büyük farklılıklar göstermektedir. Temel fikirler, yeni mecraları kullanıp üzerlerinde deneysel çalışmalar yapmak çerçevesinde gelişmektedir. Ortaya çıkan sonuçlar ise, her birinin teknolojiye bakışı ve onunla ilişkisi farklı olan sanatçıların hayal güçleri ve kabiliyetleri doğrultusunda şekillenecektir (Hodge, 2013: 203).

IV. TEKNO-KÜLTÜR ÇAĞININ ÇARPICI YANSIMASI: DİJİTAL ENSTALASYON

'Enstalasyon' ya da bir diğer adıyla 'yerleştirme sanatı', açık veya kapalı mekanlarda yapılan ve çoğunlukla izleyicilerin katılımını öngören, onlarla etkileşime giren bir sanat tarzıdır ve mimari, heykel ve performans sanatlarının alanlarından doğmuştur. Mekân, kavram, nesne ve özne arasında kurduğu ilişki ve yarattığı sanatsal duyum bakımından hep marjinal bir sanat pratiği olarak görülen enstalasyon sanatı, kolay kolay sınırlandırılmayan bir yapıya sahiptir. Sanatçılar gerçekleştirdikleri enstalasyonlarla izleyiciyi yepyeni deneyimlere davet ederken, bildik ya da güncel olanı bambaşka bir dille şekillendirir ya da hiç farkına bile varmadığımız durumları/olayları yeniden kurgularlar. İzleyicisine dünyayı ve olayları yeni baştan anlamlandırma imkânı veren enstalasyon sanatı ancak 20. yüzyılın son on yılında görece marjinal bir sanat pratiği olmaktan çıkıp çağdaş sanatta bugün oynadığı merkezi bir rolü elde etmeyi başarmıştır.

Yeni medyanın teknolojilerinin sanata adaptasyonu, sadece palete eklenen yeni bir renk niteliğinde değildir; onun gücü gündelik hayat pratiklerinden kültüre uzanan geniş bir yelpazede yaşanan dönüşümlere öncülük eden etkin bir ortam işlevi görmesindedir. 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 (Seylan, Güney, 2016: 101). Bu nedenle yeni medya teknolojileriyle uyumlu yaşam biçimlerinin ve kullanım pratiklerinin kültürel yansıması olan tekno-kültür olgusunu katılım ve etkileşim bağlamında izleyicisine en iyi yansıtan sanat pratiği olarak 'dijital enstalasyon', dijital sanatın en hızlı büyüyen alanlarından birisidir.



Resim. 1 Nike Flyknit 'Fit' Enstalasyonu / Milan Tasarım Haftası, 2013*

*Flyknit, insan bedeninin hareketlerini 'Kinect' adı verilen kameralar aracılığıyla yakalayıp kopyalayan ve bu hareketleri parlak renkli ışık düzenleriyle görselleştiren bir dijital enstalasyon çalışmasıdır.

Dijital teknoloji - özellikle de donanım mikro-kontrolörleri, algılayıcılar ve yazılım paketleri - enstalasyon sanatçıların önündeki yaratıcı seçenekler yelpazesini büyük ölçüde çoğaltmıştır ve onların kendi eserleri üzerinde tam bir denetim kurmalarını sağlamaktadır. Bu sayede sanatçılar, etkileşimli birimler, robotlar, internetten gerçek-zamanlı veri akışıyla yönlendirilen enstalasyonlar ortaya koyabilmektedirler. Bunun yanında dijital enstalasyon sanatçıların yarattığı sanal gerçeklikler, tamamen sentetik bir dünyada, katılımcılara ya da izleyicilere içine özgürce dalıp çıktıkları özgün bir deneyim atmosferi sunmaktadır.

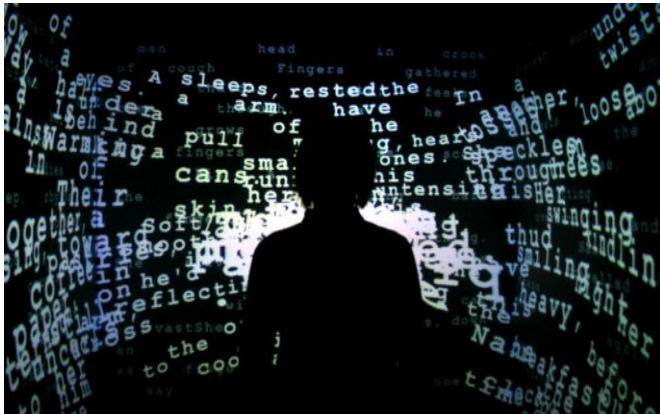


Resim. 2 Char Davies, TREE POND OSMOSE, 1995*

*Durmadan değişen, yarı-saydam görsel öğelerden oluşan Osmose, stereoskopik 3D bilgisayar grafiği, uzmanlaştırılmış 3D ses ve gerçek-zaman etkileşimi gibi ileri teknolojilerden faydalanılan ve katılımcı izleyicilerinin görsel uzamı deneyimlemelerini sağlayacak şekilde nefeslerini ve dengelerini kaydetmek için başa takılan bir görüntü birimi ve bir hareket takip yeğeli kullanılan bir dijital enstalasyon çalışmasıdır.

Aslında dijital enstalasyon sanatının ortaya koyduğu ‘sanal’ yapıların/ortamların düşünsel alt yapısı Rönesans dönemine kadar uzanmaktadır. Bilim ve sanatın tarihsel ilişkisi bağlamında algoritmanın bir sisteme bağlanması ve kullanılması Yeni Medya Sanatı’ndan çok önce, ilk kez İtalya’da Rönesans döneminde gerçekleşmiştir. Dijital bilgisayarların ortaya çıkmasından çok önce, yani bundan yaklaşık beş yüzyıl evvel, algoritmalar teknik ressamlar tarafından kullanılmıştır. Bu da, tarihsel süreklilik açısından bilim ve sanatın ne kadar iç içe olduğunun somut bir göstergesidir (Alioğlu, 2011: 83).

Enstalasyon sanatı bilgisayar teknolojiyle buluşması, sanatçıların etkileşimli deney üzerindeki denetimlerini artırmış, siber uzaya ve sanal dünyalara ulaşabilmeleri için önlerindeki tüm kapıları aralamış ve etkileşimliliğin yaratıcı imkânları ve seyirciyi sürece dâhil edici ortamların gelişmesine ön ayak olmuştur. Öncelikle sanal gerçeklik eserleri için kullanılan ‘İzleyiciyi sürece dâhil edici ortam’ deyişi, üç boyutlu grafik ve çok kanallı uzamsallaştırılmış ses vasıtasıyla oluşturulan özgün dijital ortamları tanımlamaktadır.



Resim. 3 Noah Wardrip-Fruin, Sascha Beker, Josh Carroll, Robert Coover, Andrew McClain ve Shawn Greenlee, SCREEN, 2003-2005*

*Boyutları 2.4x2.4x2.4 m. olan bir sanal gerçeklik mağarası... Bu çalışmada izleyici, çok sayıda söz, kesitler ve uzamsallaştırılmış sesle

kuşatılmıştır. Metnin bu şekildeki akışındaki amaç, görsel öğeler farklı çağrışımları akla getirirken bir bilinç akışı tipi yaratmaktır.

Tekno-kültür çağına girilmesiyle birlikte sanat, dijital enstalasyon sanatıyla damgalanmıştır. Yeni medya çalışmalarında, dijital medya alanında hem kuramcı hem de uygulayıcı olan George Legrady'nin 1999'da belirttiği gibi, metaforik ve sanal mekanlar her zaman fiziksel mekanlarla kesişmektedirler. Dijital dünyayla etkileşim sürecinde, reel mekân, sanal mekânı deneyimlemek için bedenimizin teknolojik aletlerle temas ettiği yerdir. Bir sanal gerçeklik yaratıcısı olarak dijital enstalasyon sanatçısı, fiziksel bir nesne üzerinde eserini somutlaştırmak zorunda değildir. Bu eserler sayısal veri olarak var oldukları için malzemenin sınırlamalarından, kısıtlamalarından bağımsızdır. Legrady'e göre sanat eserlerinin malzemelerin sınırlamalarından bağımsız olmaları nedeniyle, sanat eseri izlendiği ya da tecrübe edildiği zaman sanal ve gerçek olanın kesiştiği yerde durulmaktadır (Alioğlu, 2011: 87).

Dijital enstalasyon sanatının gelecekteki imkânlarını tahmin etmek insana heyecan vermektedir. Halihazırda bu sanata özgü yaratılmış olan ortamları daha da fazla denetleyecek yeni teknolojilerin geliştirilmesi sürmektedir. Önümüzdeki dönemlerde henüz tasavvur dahi edemediğimiz bambaşka teknolojilerin de sanatçıların kullanımına sunulacağı ortadadır.

V. SONUÇ

Moderniteden günümüze, ‘görüntü’nün ve de ‘imge’nin sırasıyla mekanik, elektronik ve dijital olarak ele geçirilmesi, sanatın geleneksel yaratı süreçlerinden kopmasını ve sanata içkin görsel söylemin bilgisayar teknolojisi aracılığıyla oluşturulan dijital ortamlar vasıtasıyla izleyicilere aktarılmasını beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda, gelişen bilgi ve iletişim teknolojilerinin her geçen gün daha da fazla dönüştürdüğü kültürel yapıları, özellikle de teknolojiyle yakın ilişki içerisinde olan günümüz sanatını, tekno-kültür kavramının odağında düşünmek, anlamak ve çözümlenmek oldukça önemlidir.

Geleneksel imgelerle üretilen geçmiş dönem sanat yapıtlarının aksine, katılımcı izleyicisini yaratım sürecinin içine alarak, onları sürecin etkin bir parçası haline getiren Yeni Medya Sanatı, salt çağdaş sanata eklenen yeni teknolojilerin ve yeni arayışların yansıması değil, tekno-kültür çağı insanının yaşama ve düşünme biçimlerinde, gündelik hayat pratiklerinde yaşanan gerçek-zamanlı değişimlerin kaçınılmaz bir sonucudur da.

Kısacası, teknolojinin belirleyici tavrı kültürle birlikte sanatı da etkilemiştir. Değişen kültürün bireylerin algı ve kaygılarını farklılaştırmasıyla insanlar tüm etkileşimlerini sanal ortamlar aracılığıyla gerçekleştirmektedir. İçinde bulunduğumuz çağın sanat üretimlerinden olan dijital enstalasyon da tekno-kültürün değiştirdiği yaşamlarımızın bir sonucudur. Tüm dijital sanat uygulamaları içerisinde dijital enstalasyon, arttırılmış gerçeklik kullanımı ve interaktif boyutuyla tekno-kültürün yaşam biçimlerimiz, seçimlerimiz ve algılarımız üzerindeki belirleyiciliğini en çarpıcı biçimde ortaya koyan sanatsal pratik olarak karşımıza çıkmaktadır.

REFERENCES

- [1] N. Alioğlu, *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*, Papatya Yayıncılık, İstanbul, 2011
- [2] J. Baudrillard, *J. Tüketim Toplumu*, (Çev. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010
- [3] S. Baştan, *Tasarım Biçimlerinin Teknik Oluşumuna ve Materyal Kültür Alanının Yapılaşmasına Etki Eden Kültürel Dinamikler*, Yönetim ve Ekonomi: Celal Bayar Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, vol.24, no.3, pp.893-912, 2017
- [4] M. Çakır, *Görsel Kültür ve Küresel Kitle Kültürü*, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2014
- [5] Ö. Demirel, *Öğretme Sanatı, Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Pegem Akademi, Ankara, 2012
- [6] E. Erdem, *Elektronik Medya ve Yeni Bir Medya Olarak Sosyal Ağlar* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul, 2010
- [7] S. M. Erinc, *Kültür Sanat Sanat Kültürü*, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2004
- [8] E. Güney, *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü* (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Samsun, 2014
- [9] S. Hodge, *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*. (Çev. Emre Gözgtü), Domingo Yayıncılık, Ankara, 2013
- [10] B. Karaçalı, *Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya* (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, İstanbul, 2009
- [11] P. M. Logan, *On Culture: Edward B. Tylor's Primitive Culture, 1871*, Erişim Tarihi: 04.12.2019, Branch Collective Ağ Sitesi: http://www.branchcollective.org/?ps_articles=peter-logan-on-culture-edward-b-tylors-primitive-culture-1871
- [12] M. McLuhan, *Yaradığımız Medya: Medyanın Etkileri Üzerine Bir Kesif Yolculuğu* (Çev. Ünsal Oskay), Merkez Kitapçılık, İstanbul, 2005
- [13] A. Seylan, E. Güney, *Tekno-Kültür Bağlamında Yeni Medya Teknolojilerinin Çoklu-Disipliner Sanatsal Üretimlere Tesirleri* International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, Sayı 1, 2016
- [14] N. Uygur, *Kültür Kuramı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996
- [15] B. Wands, *Dijital Çağın Sanatı* (Çev. Osman Akinhay), Akbank Sanat, İstanbul, 2006
- [16] R. Williams, *Kültür* (Çev. Suavi Aydın) İmge Kitabevi. Ankara, 1993
- [17] Ş. Yıldız, *Dil Kültür İletişim ve Medya*, Sinemis Yayınları, Ankara, 2005
- [18] Resim1: https://www.digitalmeetsculture.net/article/nikes-interactive-digital-art-installation/?upm_export=prin, Erişim tarihi: 2019
- [19] Resim2: <http://www.personal.umich.edu/~kelzino/Char%20Davies/osmose.html>, Erişim tarihi: 2019
- [20] Resim3: <http://scalar.usc.edu/works/cherchez-le-texte-proceedings-of-the-elo-2013-conference-1/media/60-fig2>, Erişim tarihi: 2019