



Ondokuzmayıs Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi
Anabilim Dalı

**DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR VE YENİ MEDYA EKSENİNDE
SANATIN DEĞİŞEN ROLÜ**

Hazırlayan:
Engin Güney

Danışman:
Doç. Dr. Ali Seylan

DOKTORA TEZİ

Samsun, 2014

Ondokuzmayıs Üniversitesi
Eđitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eđitimi
Anabilim Dalı

**DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR VE YENİ MEDYA EKSENİNDE
SANATIN DEĐİŐEN ROLÜ**

Hazırlayan:
Engin Güney

Danışman:
Doç. Dr. Ali Seylan

DOKTORA TEZİ

Samsun, 2014

KABUL VE ONAY

Engin GÜNEY tarafından hazırlanan *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü* başlıklı bu çalışma, 25.12.2014 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oy çokluğuyla başarılı bulunarak jürimiz tarafından Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof.Dr. Memduh ERKİN

Üye : Prof.Dr. Metin EKER

Üye : Doç.Dr. Ali SEYLAN (Danışman)

Üye : Yrd. Doç. Dr. Hasan BALTACI

Üye : Yrd. Doç. Dr. Yaşar BARUT

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

__ / __ / __

Prof. Dr. Mehmet AYDIN
Müdür

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Hazırladığım Doktora tezinde, proje aşamasından sonuçlanmasına kadarki süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet ettiğimi, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu taahhüt ederim.

24 / 12 /2014

Engin GÜNEY

TÜRKÇE ÖZET

Öğrencinin Adı-Soyadı	Engin Güney
Anabilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Danışmanın Adı	Doç. Dr. Ali Seylan
Tezin Adı	Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü

ÖZET

Araştırmada, en değişmez özelliği "değişim" olan sanatın; günümüz kültürel dönüşümler ve teknolojik gelişmelerle birlikte sergilediği yönelim incelenmektedir. Görsel kültür çalışmalarına çokça konu edilen sanatın kültürü yansıtma rolü, dijitalleşme sonucu gerçekleştirilen etkileşimli iletişim modeliyle değişime uğramakta; yeni medya teknolojileri ile yeni ifade yollarına, yeni malzeme kullanımına ve yeni biçim arayışlarına cevap vererek multi-disipliner bir anlayış ile alanını genişletmektedir. Günümüzde sanatın değişiminde dijital görsel kültür ve yeni medya eksen bir karakter sergilemektedir. Araştırma, literatürün bu bağlamda incelenmesi ile başlayıp çözümlene ve tespitlerle son bulmuştur. Sonuçta, ideolojilerden uzak tutulan; estetik, lojik, pragmatik ve etik değerleri önemseyen; bilim, sanat ve teknolojinin aynı potada eritildiği hibrit yapılanmaların eğitim ortamlarında yaygınlaştırılmasının gerekliliğinin önemine vurgu yapılmıştır. Çağdaş sanat, bir yandan yeni teknolojileri bir parçası olarak benimseyerek -araçsallaştırarak- gelişimini sürdürecektir; diğer yandan bilim ve teknolojinin bir aracısı olarak ontolojik sorunlarını geleceğe taşıyacaktır. Türkiye’de sanat eğitimi verilen üniversitelerde az sayıda bulunan yeni medya bölümlerinin yaygınlaştırılmasının, gelişimine teknoloji eksenli devam eden sanatın bu yeni varoluş ve ifade alanı ile birlikte değerlendirilmesinde faydalı olacağına vurgu yapılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Dijital Görsel Kültür, Yeni Medya, Sanat

ENGLISH ABSTRACT

Student's Name and Surname	Engin Güney
Department's Name	Fine Arts Education Department
Name of the Supervisor	Associate Professor Ali Seylan
Name of the Thesis	Changing Role of Art in the axis of Digital Visual Culture and New Media

ABSTRACT

In this study, the art whose most permanent feature is “change” and the orientation displaying with today’s cultural transformation and technological developments are examined. The role of reflecting culture of the art which is greatly subject to the visual culture studies varies in interactive communication model , performed as a result of the digitalization; it expands its area with a multi-disciplinary mentality by giving answers the new media technologies, the new expressions, the usage of the new items, the new format searches. Nowadays, the digital visual culture and the new media have displayed an axis character in the change of art. The research begins with the survey of the literature in this context , and then it finishes with the analysis and determinations. Eventually, it is emphasized that Hybrid structures where the art and technology are melted in the same pot, kept away from the ideologies; caring about the aesthetic, logic, pragmatic and ethic values should be generalized in educational environments. The contemporary art, on the one hand, continuous its development as a part of the new technologies, adopted-instrumentalized; on the other hand, it carries its ontological problems to the future as an intermediary of the science and the technology. It is emphasized that it will be beneficial to assess together the disseminating the new media departments which are very few in the universities where the art education is given in Turkey and the existence and the expression area of the art which continues its development on technology-based.

Key Words: Digital Visual Culture, New Media, Art

ÖNSÖZ

Yeni teknolojilerin etrafımızı sardığı son dönemlerde, dijital devrim ile yeni bir dünya kurulmaktadır. Yeni medya teknolojileri, hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş durumdadır. Kültürel dönüşümlere neden olan yeni teknolojilerinin etkileri sanatta da görülmektedir.

Günümüzde, dijital ortamda simüle edilerek gerçekleştirilen sanat çalışmaları, sanal mecrada paylaşılabilir. Yeni medya sanat formları; izleyici ile etkileşime geçip zamanla biçim değiştirebilmektedir. İzleyiciyi çalışmanın içine katan formlar, sanata dördüncü boyut kazandırmakta, izleme temellerine yeni bir yol açmaktadır. Yeni medya olanakları ile gerçekleştirilen mekatronik tasarımlar, sanat ve bilim dallarının birlikteliğini göstermektedir. Farklı disiplinler arasındaki "farkı" ortadan kaldıran yeni yapılanma, insanların sanatı, bilimi, teknolojiyi birlikte düşünmelerini gerekli hale getirmektedir.

Yeni medyanın sanata entegre oluşu sadece sanatçının paletine eklediği yeni bir ürün niteliği taşımamaktadır. Yeni medya sanatı sosyo-kültürel faaliyetleri bünyesinde barındırdığı için yeni biçimlenmeler karşısında insanların bakış açılarını da etkilemektedir. Küresel ölçekte gerçekleşen kültürel değişimlerde, yeni teknolojiler ve görsel ifade aracı olan sanat birlikte kullanılmaktadır. Bu birlikteliğe ideolojilerin de dahil olması, kültürü ve sanatı olumsuz etkilemektedir.

Günümüzde gerçekleşen dönüşümlerin ve gelecekte olması muhtemel değişimlerin farkında olmak, adaptasyonun süreci, yeni denge eşiklerinin oluşturulabilmesi, bilinçsiz yaklaşımların engellenmesi açısından önemli görülmektedir. Araştırmada, sanatın çağlara ve toplum yapılarına göre değişen rolü; teknolojik gelişmeler paralelliğinde, genel geçer tanımların dar kalıpların ötesinde ele alış biçimiyle, insanı etkileyen birçok olgu arasında ilişkiler kuran, eleştirel bir yaklaşımla incelenmektedir.

Araştırmanın eksenini belirleyen "dijital görsel kültür" ve "yeni medya" yaşamın her alanına nüfuz eden ve üniversitelerin adına programlar, bölümler açmaya başladığı güncel konulardır. Bu konular güncel olmakla birlikte gelecekteki yapılanmalar

üzerinde de son derece belirleyici bir karakter sergilemektedir. Araştırmanın, gelecekte yapılacak olan yeni medya sanatı bağlamdaki sanatsal ve eğitimsel çalışmalara altyapı oluşturabilecek bir bakış açısı kazandıracığı düşünülmektedir.

Engin GÜNEY

2014 / Samsun

TEŐEKKÖRLER

Aydınlacı önerileriyle her zaman yanımda olan danıőmanım Doç. Dr. Ali Seylan'a, desteklerini esirgemeyen Prof. Dr. Memduh Erkin'e, Prof. Dr. Metin Eker'e ve Doç. Dr. Ali Tomak'a, manevi desteęi ve sabrı için eőim Maksude Güney'e teőekkür ederim.

Engin GÜNEY

2014 / Samsun

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
Kabul ve Onay.....	i
Bilimsel Etik Bildirimi.....	ii
Türkçe Özet.....	iii
İngilizce Özet.....	iv
Önsöz.....	v
Teşekkür.....	vii
İçindekiler.....	viii
Resim Listesi.....	xi
Kısaltmalar.....	xii

GİRİŞ

1. Problem.....	7
2. Alt Problemler.....	11
3. Araştırmanın Amacı.....	12
4. Araştırmanın Önemi.....	12
5. Tanımlar.....	14
6. Yöntem.....	16
7. Sayıtlar.....	20
8. Sınırlılıklar.....	20

BİRİNCİ BÖLÜM: KÜLTÜR

1.1. Kültürün Temel Dinamikleri.....	21
1.2. Bilim - Sanat -Teknoloji ve Kültür.....	23
1.2.1. Bilim Kültürü.....	26
1.2.2. Sanat Kültürü.....	29

1.2.3. Teknoloji Kültürü	32
1.3. Kültür ve İdeoloji	33
1.3.1. Küreselleşme Olgusu	36
1.3.2. Küresel Kültür/Çokkültürcülük	38
1.3.3. Kültürel Küreselleşme	39
1.3.4. Kültür Endüstrisi.....	41
1.3.5. Kitle Kültürü.....	43
1.3.6. Popüler Kültür	45
1.3.7. Medya Kültürü.....	48

İKİNCİ BÖLÜM: YENİ MEDYA

2.1. Teknolojik Bir Araç Olarak Yeni Medya.....	56
2.2. Kültürel Bir Ortam Olarak Yeni Medya	58
2.3. Tekno - Kültürel Bir Karakter Olarak Yeni Medya	61
2.4. İdeolojik ve Ekonomik Bir Güç Olarak Yeni Medya	63
2.5. Gelecekçi Teknolojiler ve Gelecekçi Medya	67

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR

3.1. Görsel Kültür	74
3.2. Görsel Kültürün Temel Dinamiklerinden Biri Olarak Sanat	77
3.3. Dijital Görsel Kültür	85
3.3.1. Sanal Teknolojiler ve Görsel Kültür	87
3.3.2. Yeni-İmaj Teknolojileri ve Görsel Kültür	90
3.3.3. Enformasyon Teknolojileri ve Görsel Kültür	93

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: SOSYO-KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER, TEKNOLOJİK GELİŞMELER VE SANAT

4.1. Sanatsal Gelenek	96
4.2. Modernizm	103

4.3. Eleştirel Teori ve Postmodernizm.....	110
4.4. Sanat Piyasası ve Yeni Yorumlar.....	121
4.5. Yeni Medya Sanatı.....	127
4.5.1. Dijital Sanat	131
4.5.2. Dijital Enstalasyon-Dijital Performans	134
4.5.3. Multimedya Sanatı	138
4.5.4. Net (İnternet/Ağ/Web) Sanatı	140
4.5.5. Yazılım Sanatı.....	143
4.5.6. Dijital Heykel.....	149
4.5.7. Robotik Sanat- Siberetik Sanat (Yapay Zeka, Yapay Organizmalar).....	151

BEŞİNCİ BÖLÜM: SONUÇ

5.1. Sonuç ve Öneriler.....	156
-----------------------------	-----

KAYNAKÇA.....	168
---------------	-----

ÖZGEÇMİŞ	192
----------------	-----

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Annica Cuppetelli, Cristobal Mendoza, "Nervous Structure.....	132
Resim 2: Camille Utterback, Romy Achituv, "Text Rain.....	135
Resim 3: Hyun Woo Bang, Yunsil Heo, "Cloud Pink"	136
Resim 4: Edvard Ruiz, Mina Davidovich, Dijital Performans.....	137
Resim 5: Linden Gledhill, "Bringing Clour to Life"	138
Resim 6: Hatsune Miku.....	139
Resim 7: Candaş, Şişman "Fluks	143
Resim:8, Charles Csuri, "Sleeping Gypsy" Algoritmik Sanat	145
Resim 9: Herbert W. Frank "Tanz der Elektronen", "Raumstudie	145
Resim 10: William Latham, "Alternative Nature Series	146
Resim 11: Ben Fry "New Poetry Forms"	147
Resim 12: Ted Warnell, "New Poetry Forms"	148
Resim 13:Kevin Mack, "Mind Over Matter Standing	150
Resim 14: Anton Stankowski, "Deutsche Bankasının Kinetik Logosu	150
Resim 15: Hye Yeon Nam, "Please Smile"	151
Resim 16: "JacksonBot "Robot Platformu ve Çalışma Örneği"	152
Resim 17: Bennaz Babazadeh, "Fermid"	153
Resim 18: Stelarc, "Ear on arm suspension"- " Exoskeleton"- " Walking Head"	154
Resim 19: Marcelli Antunez Roca, "Requiem"	154

KISALTMALAR

Bibliyografik Bilgiler

a.e.	Aynı eser/yer
Çev.	Çeviren
Der.	Derleyen
Ed.	Editör/yayına hazırlayan
k.g.	Karşı görüş
Karş.	Karşılaştırınız
S	Sayı
ss	Sayfa sayısı
v.d	Çok yazarlı eserlerde ilk yazardan sonrakiler

Metin İçi Kısaltmalar

AIDS	Acquired Immunodeficiency Syndrome
ADSL	Asymmetric Digital Subscriber Line
AOL	America OnLine
ARPA	Advanced Research Projects Agency
CERN	The European Particle Physics Lab
DNA	Deoksiribonükleik
EAT	Experiments in Art and Technology
FIAC	Foire Internationale Art Contemporain
IP	Internet Protocol
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
TDK	Türk Dil Kurumu
SMS	Short Message Service
WWW	World Wide Web
3D	Three Dimension

GİRİŞ

Dünya, son iki yüzyılda daha öncekilerle kıyaslanamayacak kadar çok ve ivmesi yüksek bir gelişime tanık olmuştur. Bilim, Sanat ve Teknoloji ise bu gelişimin temel dinamikleridir. Özellikle “Sanayi Devrimi” ile birlikte, insanoğlu birlerce yıldır sürdürdüğü yaşam modelinden yeni “modern” toplum yapısına, hızla evrilmiştir. Bu değişim, insanın çevre ile etkileşiminde geliştirdiği “doğal” ilişkiyi farklılaştırmıştır. O güne kadar oluşan toplumsal değerler, alışkanlıklar ve geleneklerin, sanayileşmenin etkileri ile birlikte erimeye başladığı söylenebilir.

Sanayi, toplumlar arasında yeni bir mücadele ve rekabet alanı olarak ortaya çıkmış; rekabet olgusu, yeni imparatorlukların silahı haline dönüşmüştür. Bu yeni düzen, değerlerin önüne geçmiştir. Kimileri yaşam koşullarını iyileştirirken büyük kitleler mutsuzlaşmıştır. Kalabalıklaşan kentlerdeki adaptasyon sürecinde öne çıkan kavram ise “yabancılaşma” olmuştur. Sanayi toplumlarında, kentin hızlı yaşamı ve sorunlarına ayak uydurmak zorunda kalan ve giderek çevresiyle olan ilişkileri zayıflayan insan, artık iyiden iyiye bireyselleşmiş, yalnızlaşmış ve kendi toplumuna yabancılaşmıştır.

Bilim ve akıllı temel dayanak noktaları olarak alan ve hümanizma ülküsü üzerine temellendirilen modernizm; insanların huzur ve mutluluk içinde yaşayacağı düşüncesini içinde barındırmıştır. Fakat modernizm ile istenilen sonuca ulaşamamış, bu sürecin insanları daha özgür ve mutlu edeceği fikri de uzun sürmemiştir. Çünkü savaşlar patlak vermiş, anti-demokratik rejimler yükselmiş, soykırımlar gerçekleşmiş, insanlar saniyeler içinde kitle imha silahları ile yok edilmiş, belirli bir zümre aşırı zenginleşirken diğerleri sömürülmüştür. "Modernleşme" sürecindeki umutlar yerini hüsrana, kaygılara ve ruhsal sarsıntılara bırakmıştır.

Artık insanoğlu; kendini değerli hissedeceği, sömürülmeyeceği, insanca yaşayacağı, baskılardan kurtulacağı, refaha kavuşacağı, teknolojik gelişmelerle yaşamının kolaylaşacağı, huzurlu ve mutlu olacağı gibi anlatılara kulağını kapamıştır. Çünkü bunların neredeyse hiçbiri gerçekleşmemiştir. Bu çerçevede postmodernizmin sanayi sonrası toplumun kültürel yapısını tanımladığı söylenebilir. "Postmodern kültürde her

şey bir şakaya, derleme stilinde referanslara veya alıntılara, simülasyonlara dönüşebilmektedir" (Strinati, 2004: 213). Almasulu, "postmodern bireyin tüketmekte, yok etmekte, pazarlamakta olduğuna; gideceği bir yer, ulaşacağı bir erimi olmadığına dikkat çekmektedir" (2008: 288).

Medya, postmodern dönüşüm sürecinde etkili olmuştur. "Postmodernizm öncesinde, sinema, radyo, televizyonun gibi kitle iletişim araçlarının gelişimine tanıklık eden dönemler, popüler kültürün dönüşümünde önemli rol oynamış ve eğlence endüstrilerinin, yeni, daha yoğun bir şekilde kapitalistleşmesinin ve kitlesel seyirciye yönelmesinin tipik örneği olmuştur" (Marshall, 2005: 484). "Medya sayesinde kapitalist ekonomik sistem ve güçlü şirketler tarafından kontrol edilen ticari ve kültürel bir sistemin yapılanması gerçekleşmiştir" (Durham - Kellner, 2006: XXI). McLuhan, medya teknolojilerinin toplumda "bireylerin nasıl düşüneceğini, hissedeceğini, hareket edeceğini etkilediğini ve toplumu biçimlendirdiğini" belirtmektedir. (Yengin, 2012b: 36).

1950'lerden sonraki dönemde bilim ve teknolojiye meydana gelen değişimler, sanayi devriminin yarattığı etkinin çok ötesinde, oldukça önemli ve dramatik değişmelere yol açmıştır. "Önceki bütünleşmiş fordist üretim modelinin yerini alan post-fordist üretim düzeni uluslararası pazarda para dolaşımının artmasına yol açmıştır. Şirketler küresel yayımlara yönelmiş, geç kapitalizm aşaması kendini göstermeye başlamıştır. Önceki tekel ya da kapitalizmin emperyalist aşamaları kültürel modernizm ile ilişkilendirilirken, geç kapitalizm postmodern çağ ile eş anlamlı olarak görülmüştür" (Hopkins, 2000: 197).

Yakın zamana kadar gazete, radyo ve televizyonla sınırlı olan kitle iletişim araçlarının yerine getirdiği işlevler, teknolojinin sağladığı olanaklarla beslenen yeni medya ile yeni açılımlar kazanmıştır. Özellikle internetle birlikte yeni medya küresel ölçekte etki gücüne sahip bir araca dönüşmüştür. 1990'lar öncesinde belli kişiler tarafından kullanılan bilgisayarlar bu tarihlerde evlere girmekte, internet kullanımı yaygınlaşmaya başlamaktadır. Günümüzde ise, bilgisayarlar, internet ve mobil teknolojiler yaşamımızın olmazsa olmazları arasında yer almaktadır.

Yeni medya olanaklarının yaşamımıza girmesiyle geleneksel anlayışı kökten deęiřtiren internet, pek çok bilginin de dijital ortama aktarılmasına neden olmuřtur. Tek taraflı mesaj iletimi, yeni medya ile geri bildirimlerin yapılabildięi etkileřimli iletiřim modeline dđnüşmüřtür. Yeni medya, mesajı gönderen ile mesajın alıcısı arasındaki iliřkiyi deęiřime uğratmaktadır. Yeni teknolojiler, eski medya biçimlerinin dijitalleřmesi sonucunda medyanın programlanabilir bir konuma gelmesini saęlamakta ve interaktif iletiřimi olanaklı hale getirmektedir. Bu da insanların yan yana olmadan, göz göze temas kurmadan, fiziki bir ortama ihtiyaç duymadan iletiřimde buldukları sanal süreçlere, "dijital kültürel" oluřumlara neden olmaktadır. Bilgiler, görüntüler, sesler artık birer dijital veri haline dđnüşerek gerçekmiř gibi görünen, fakat gerçek olmayan bir konumda simülasyon hali ile iřlerlik kazanmaktadır.

Kelly, "mucizelerin, günlük yařamın bir parçası olarak görülecek kadar sıradanlařtıęı bir çağda yařıyoruz" (Chatfield, 2013: 11) söylemi ile geliřim süreçlerinin hızını ve bireylerde bıraktıęı etkiyi özetlemektedir. Bilgisayar ve internetin yaygınlařmasıyla, bilgiye ulařmak, son dakika haberlerini kontrol etmek, sosyal gruplar oluřturarak etkileřimli iletiřimde bulunmak trafik cezası ödemek, sınav bařvurusu yapmak, sanal maęazalardan alıř veriř yapmak, uçak bileti almak, telekonferanslara katılmak, banka iřlemlerini gerçekleřtirmek gibi birçok farklı etkinlik sanal ortamlar aracılıęı ile mümkün hale gelmiřtir. Günümüzde ise bireyler buldukları yerden bu iřlemleri ve daha fazlasını mobil teknolojiler sayesinde her an gerçekleřtirebilmektedir.

Doęduęunda evlerinde bilgisayar, cep telefonu olan kuřak ile onları kullanmayı pek beceremeyenler arasında, dünyayı kavrayıř biçimlerinde ciddi farklılıkların olması geliřmeler ile gerçekleřen algısal deęiřimler arasındaki baęlantıyı gözler önüne sermektedir. Günümüzde orta yařlardaki (30-40'lı yařlar) yetiřkin bireylerin genel olarak teknolojik geliřmelerle bahsi geçen çoęu iřlevi yerine getirebildikleri söylenebilir. Doęduklarında çevresinde bilgisayar, internet baęlantısı ya da cep telefonu olmayan bu nesil, yeni oluřumlara adapte olmaya çalıřmaktadır. Bunu yaparken geçmiř yařantılarını da hesaba katarak muhakemede buldukları için yařamı anlamlandırmada karmařa yařadıkları, dijital kuřak gibi rahat olmadıkları söylenebilir. Bu kuřakta yeni teknolojilerle gerçekleřen deęiřimlere çok yönlü düşünerek bilinçli yaklařımlar

sergilemeye çalışanlar olduđu gibi, düşünmeden her yeni oluşuma kendini kaptıran, denetim mekanizmasının işlerliğini kaybetmiş kitlelere de fazlasıyla rastlanmaktadır.

Yirmili yaşlardaki genç kuşağın gündelik yaşamını, mobil teknolojilerin kuşattığı gözlemlenmektedir. Günümüzde doğan çocuklar ise son teknoloji dokunmatik mobil cihazlarla büyümektedir. Okuma-yazma bilmediği halde bu teknolojileri rahatlıkla kullanabilen, "görseller" aracılığı ile şimdiden internette gezinen, 5 yaşlarındaki çocuklar hiç de şaşırtıcı bir durum sergilememektedir. "Doğuştan dijital" olarak nitelenen bu kuşak, yaşamı anlamlandırma çabasında herhangi bir kargaşa yaşamamaktadır. Çünkü bu kuşak, kıyaslama yapabileceği teknolojilerin bu denli yaşamı abluka altına almadığı başka bir yaşam tarzı ile tanışmamıştır.

"2010 yılında İngiltere'de yayımlanan bir medya kullanım raporu, gelişmiş ülkelerdeki gençlerin çoğunluğunun yeni medya olanakları ile artık hiçbir zaman internet ulaşımından yoksun olmadığını ortaya koymaktadır" (Chatfield, 2013: 35). Özellikle genç kitlenin ağ üzerinde kesintisiz bir iletişim içerisinde bulunması "Castels'in ifadesi ile bir "ağ toplumu" olarak anılmasını sağlamaktadır" (Altunay, 2012: 26). Bu ifadeler, "dijital kültürün" günlük yaşamla ne kadar örtüşük bir hal aldığını göstermektedir.

Dijitalleşmenin, çevremizle olan ilişkilerimizden, olayları algılayışımıza varana dek yaşamımıza dair birçok değişime neden olduğu söylenebilir. Genç nüfusun "doğuştan dijital", "dijital yerli", "dijital kuşak", "dokunmatik toplum", "ağ toplumu" gibi kavramlarla nitelenmeye başlaması bu değişimlerin habercisi olarak değerlendirilebilir.

Yaşam dinamiklerimizde, algı normlarımızda ciddi değişikliklere neden olan görsel dil, teknolojinin/bilimin gelişmesiyle birlikte değişime uğramıştır. Bu değişimin hem bireye, hem de toplumsal alana dair etkilerinin olması bizi "görsellik üzerinden yaratılan" yeni bir kültüre götürmektedir (Yaykın, 2010: 64). Yengin, dijital teknolojilerin önderliğindeki kültürün, bireyleri "görerek inanmaya yönlendirdiğini" belirtmektedir (Yengin, 2012b: 115). Hall ise küresel kültürün; dilsel sınırları hızla ve kolayca geçebilen, tüm dillerle anında konuşan "dijital görüntünün" egemenliğinde olduğuna dikkat çekmektedir (Hall, 1998: 47). Doğal olarak da dijital kültürün

oluşmasında dilsel sınırların aşıldığı görsellerin yoğun olarak kullanılması, “dijital görsel kültür” kavramını gündeme getirmektedir.

Dünyadaki milyonlarca insanı etkisi altına alan bilgisayar oyunlarında, uğraşlar sunucu sanal karakterlerine kazandırdığı (kıyafet, silah, zırh gibi) donanımların bilgisayar korsanları tarafından çalınması neticesinde sinir krizine giren, psikolojisi bozulan insanlara, bu sanal oyunlarda gücünü artırmak, tur atlamak için gerçekleştirilen para akışına; oynadığı oyunu geçemediği için masasını tekmeleyen, bilgisayar aparatlarına zarar veren gençlere ya da telefonundaki kedisini saati geldiğinde parmak ucuyla ekrana dokunarak besleyen, yıkayan, uyutan çocuklara yeni teknolojilerin gelişmesi ile rastlanmaya başlanmaktadır.

Dijitalleşme ile değişime uğrayan algılar, beraberinde gerçek ve sanal uzam arasındaki sınırın giderek yok olmasına, sanal olanın gerçeğin yerini almasına neden olmakta ve bunu gözler önüne seren birçok durumla karşılaşmaktadır. Görsellerle, dil sınırlarının aşıldığı sanal ortamda dünyanın birçok noktasındaki farklı insanlarla iletişime geçen fakat komşusunu tanımayan veya küresel ölçekteki dertlerle boğuşurken kendi sıkıntılarını unutan ve yakınlarını ihmal eden insanlar bu durumlara verilebilecek örneklerdendir. Sınırsız hakların olduğu algısıyla, sanal cazibeye kapılarak özgürleştiğini düşünen bireyler, aslında kendini sanal kimliklere bürüyerek benlik yitimi yaşamaktadırlar. Kendini "sanal parmaklıklarda" oyalarken özgür olduğu hissine kapılma gibi davranışlar, dijitalleşme ile ortaya çıkan paradokslardır.

Dijital devrimin beraberinde getirdiği "sanal gerçeklik" insanın "gerçek" çevresi ile olan bağını koparmaktadır. Bireyler, aile içinde dahi dokunmatik ekrana kilitlenip, orada kendine sanal bir yaşam alanı oluşturmaktadır. Bu gibi durumlar aile bağlarını zedelemektedir. Eski samimi dostlukların yerini her türlü kimliğe bürünebilen sanal karakterler, sıcak sohbetlerin yerini de "chat" leşmeler almaktadır. Modernleşme ile ortaya çıkan "yabancılaşma" olgusu postmodernizmle belirginleşmiş dijital devrimle daha farklı noktalara taşınmıştır.

Gerçek dünyayı biçimlendiren kültürel formların sanal ortama taşınması, kültürel değişimlerin, dönüşümlerin bu ortamda yaşanmasına vesile olmaktadır. Bu da dijital teknolojileri, kültürel boyutları ile değerlendirmeyi zorunlu kılmaktadır. Ayrıca dijital kodlama ile sanallaşan veriler üzerinde istenilen değişikliklerin yapılabildiği dikkate alındığında, sanal ortamın; çıkarların maskelendiği kültürel asimilasyonlara neden olan, ideolojik güçleri içinde barındıran tehlikeli ve karmaşık bir yapıya sahip olduğu gerçeğine ulaşılmaktadır. Şaylan, yeni yapılanmaları, "yeni bir dünya düzeni, uygun bir evrensel ideolojik inşa için son derece işlevsel bir oluşum" olarak değerlendirmektedir (Şaylan, 2009: 188).

İletişim ve etkileşimdeki yeni olanaklar; ticaretin, dünya çapında genişlemesinde ve kültür endüstrisinin oluşmasında etkin rol oynamaktadır. Koçak, "bilgisayarlar ile birbirine bağlanan dijital ağların yeni ekonomiyi oluşturan en önemli yapı taşları olduğunu" belirtmektedir (Koçak, 2011: 18). İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, daha fazla üretme ve daha hızlı pazarlama yarış haline gelmiştir. Gelişen iletişim teknolojilerinin bu anlamda pazar oluşturmak adına bireylere ulaşmak için elverişli araç ve ortam özelliğine sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda yeni medya ile ekonomik güç ilişkisi kaçınılmaz olmaktadır.

Bilimsel araştırmaların, üzerinde yoğunlaştığı yeni medya, üniversitede adına bölümler açılan, günlük yaşam üzerindeki etkileri izlenebilen güncel konulardan biridir. Çevremize baktığımızda her yere yayıldığı ve etkilerinin büyük olduğu görülebilen yeni medyanın toplumda bu denli değişimlere sebep olurken, sanatın da gerek yeni teknolojiyi kullanarak, gerekse üretimlerini evrilen dünyada gerçekleştirerek, bu değişime dâhil olması kaçınılmaz görünmektedir.

Yeni medya olanakları ile dijitalleşen kültürün toplumdaki yansımalarına paralel olarak, sanattaki yansımalarından da söz edilebilir. Yeni medya olanaklarından faydalanarak çalışmalarını sürdüren dijital sanatçı Gartel, "dünya tarihinde hiçbir zaman, bizim toplumumuzun şu anki haliyle bilgiyi algılaması ve işlenmesine denk düşen derecede büyük değişiklikler görülmediğini, bizim düşüncelerimizin ve metodolojilerimizin neredeyse 'gerçek zaman' temelinde evrim geçirdiğini belirtmektedir" (Wans, 2006:

53). Hızlı teknolojik gelişmelerin yaşam biçimleri üzerindeki yansımaları ve meydana getirdiği değişimler, bilişim çağının doğal bir sonucu olarak karşılanmaktadır. İnsanın en yüksek düzeyde dışavurum ve kendini gerçekleştirim alanı olan Sanat'ın hem biçimsel hem de içeriksel niteliklerinin bundan etkilenmesinin, teknoloji-sanat ilişkisinin doğal süreçlerinden olduğu düşünülmektedir.

1. PROBLEM

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren şekillenen dijital teknoloji son çeyrekle birlikte günümüzü de içine alan süreçte bir "Dijital Devrim'e" dönüşmüştür. Geleneksel ve modern sanat tartışmaları süredursun, son yıllarda, dijital görsel kültür, dijitalleşme, yeni medya, bilişim, küreselleşme, etkileşim gibi kavramlar ve bunların ilgileri yeni bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Bu alanlarla ilgili farklı bağlamlarda yapılan tez çalışmaları ve kitaplar bulunmaktadır.

Berna Karaçalı'nın "**Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya**" konulu sanatta yeterlilik tezinde, sanata eksen oluşturan teknolojik zemin, dijital bağlamda irdelenmektedir. Türkiye'de yeni medyanın, sanatsal anlatılara yansımaları gündeme getirip tartışmaktadır. Bu araştırma iki eksen üzerinde yoğunlaşmaktadır. "Yeni Medya" başlıklı bölümde, yeni medyanın içerdiği anlam tartışılmaktadır. Yeni medyaların üretim süreçlerinde sanatsal dinamiklerle kurduğu ilişki gündeme getirilmekte, yeni teknolojilerin dijital karakteri üstünde kurulan anlatının interaktif boyutu ve bu boyutun sanat bağlamında nasıl kavramsallaştığı irdelenmektedir. Modern ve postmodern süreçlerin sanayi ve iletişim devrimi ile olan bağı ve bu bağ üzerinde yaşanan kırılmaların ülkemizdeki sanatsal alana yansımaları ele alınmaktadır. Yeni medyanın kendini sürekli dönüştürme potansiyelinin, sanat haritasını etkilemeye devam ettiğine değinilerek, bu etkinin giderek yaygınlaşıp alanını genişleteceğine yönelik gelişmeler gösterdiği belirtilmektedir.

Gülizar Çuhacı'nın "**Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı**" konulu doktora tezinde, dijital sanatta bedenin kullanımı ile teknolojik bir gerçekliğe dayanan çağımızda ne tür sanatsal ve kültürel yapılanmalara ihtiyaç duyulacağına ilişkin araştırmalar yapılmıştır.

Teknoloji çağında kültür kavramının, sanal yaşam, internet, makineler, robotlar ve bilgisayarlar etrafında şekillendiği, etnik, milli, dini temelli kültürel kalıtlarla karşı karşıya gelinmediği ifade edilmektedir. Teknolojinin aracılığıyla yöneldiğimiz duyuların kültürel yapılanmada yeni bir dönem başlattığına ve ihmal ettiğimiz duyulara ilişkin, “duyusal kültür” çalışmalarının önemli bir araştırma alanı oluşturduğuna dikkat çekilmektedir.

Cengiz Bodur’un “**Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar**” konulu yüksek lisans tezinde, bilgisayarın kısa tarihi, dijital sanat, internet sanatı, dijital enstalasyon, dijital heykel hakkında bilgilerle birlikte örnek çalışmalara yer verilmektedir. İçinde yaşadığımız çağın, bizleri zaman zaman hayrete düşüren teknolojik yenilikleriyle, geçmiş tüm zamanlardan oldukça farklı görüldüğü, bu yeniliklerin doğal olarak toplumsal yaşamdan sanata kadar bir çok alanda değişimleri de birlikte getirdiğine vurgu yapılmaktadır.

Barış Tanyıldız’ın “**Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği**” konulu yüksek lisans tezinde, bilgisayarın icadıyla başlayan dijital süreç, dijital olanakların sanatta kullanım çeşitliliği ve internetin küresel duyarlılıkla ilişkileri irdelenmektedir. 90’lı yıllardan itibaren pek çok sanatçı dijital olanakları farklı bağlamlar içerisinde, başka kavramlar ve referanslarla dile getirirse de dijital görüntü estetiğinin, kapsayan bir küme görevini üstlendiği belirtilmektedir. Bununla birlikte dijital görüntü estetiğinin resim pratiği üzerindeki etkileri ve dijital olanaklarla elde edilen animasyonların resimsel kodları argüman olarak kullanması, bahsedilen sürecin evreleri olarak değerlendirilmektedir.

Özgür Turhan’ın “**Bilgisayar Teknolojilerinin Heykel Sanatına Sağladığı Yeni Olanaklar: Dijital Heykel**” konulu yüksek lisans tezinde, dijital/sanal heykel kavramlarının getirdiği olanaklar ve estetik açılımlar irdelenmektedir. Teknolojinin heykel sanatı için önemli araçlar geliştirdiği, bilgisayarın sanal dünyanın fizik ötesi yönünün, heykeltıraşa, eskiden gerçekleştiremeyeceği formlar yaratma şansı tanıdığı, internet aracılığıyla heykeller için sınırların arasında serbestçe dolaşım şansı verdiği vurgulanmaktadır.

Çiğdem Zeytin'in "**Sanat Ve Çağdaş Yönelimlerin Değerlendirilmesi**" konulu yüksek lisans tezinde, teknoloji, bilim, sanat ilişkisi irdelenmekte; teknolojik ve bilimsel verilerin sanat akımlarına yansımaları modernizmden başlayarak açıklanmaktadır. Dijital teknolojilerle üretilen sanat, tekno-estetik, etkileşim ve sanal gerçeklik konuları hakkında açıklamalarda bulunmaktadır. Son yüzyılda hayatımızın içine sızan teknolojinin sanatı nasıl şekillendirdiğini anlatmayı amaçlayan çalışmada, dadaizmden bu yana sanatın geçirdiği teknolojik evrimin sonuçlarının sanata hem teknolojik, hem sosyolojik, hem felsefi, hem de teknik bağlamda yansıdığı iddia edilmektedir.

İbrahim Orton Akıncı'nın "**Bilişim Teknolojilerinin Olanakları İle Dijital Olarak Yeniden Üretilip Ağlarla Dağıtılabildiği Çağda Sanat Yapıtı**" konulu yüksek lisans tezinde, bilişim teknolojilerinin bir yapıtın üretilmesi, çoğaltılması ve dağıtılması aşamalarında sunduğu yeni olanaklar araştırılmakta; sanatın, yaşanan bilişim pratiğinin politikasını oluşturmak konusundaki yükümlülüklerinin neler olabileceğinin irdelenmektedir. Tezde bilişim teknolojilerinin bize yaşattığı pratiklerin, sanatın ve kültürün demokratikleşmesi ve herkese ulaşması için önemli avantajlar sağladığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bununla birlikte "orta yaşlı" sanatçı kuşağının pratikte bocaladığı, "genç" sanatçı adaylarının teori alanlarındaki yetersiz kaldığı tespit edilmektedir.

Serenay Şahin'in "**Dijital Devrimle Birlikte Sanatta Mekan, Beden, Algı Değişimi**" tezinde, fotoğraf ve sinemayla başlayan değişim sürecinde makine çağı ile modernizm; elektrik çağı ile de postmodernizm ilişkilendirilmektedir. Teknolojik gelişmeler neticesinde dijital devrim, değişen imge ve değişen kimlik konuları ele alınmaktadır. Zaman, mekan sıkışması, algı değişimi, sanal gerçeklik, beden ve post-insan konuları araştırılmaktadır. Şahin, tezinde "dijitalizasyonun" yeni bir kültür yarattığı, sermayenin enformasyona dönüştüğü, içinde yaşadığımız dünyanın hiç olmadığı kadar hızlı döndüğü, zaman mesafe ve bedenin sınırlarının ortadan kalktığı, "tüm medyanın sayısal olduğu", herşeyin ulaşılabilir olduğu gibi sonuçlara ulaşmaktadır.

Murat Sarı'nın "**Değişen Teknolojiler ile Birlikte Değişen Sanatçı-Alıcı Buluşması**" adlı yüksek lisans tezinde, sanatın geçmişi, günümüzdeki rolüne ilişkin kısa

değerlendirmelerde bulunulup, sanatın geleceğine dair öngörülere yer verilmiştir. Günümüz sanatının en son eğilimi olan sanal galeriler ile geleneksel sanat galerileri arasındaki farklar tartışılmıştır. Ayrıca araştırmada sanat sunucusu, sanat alıcısı ve sanat galerisi sahipleri üzerinde yapılan anket ve sonuçlarına, bazı sanatçıların bu konu hakkındaki görüşlerine yer verilmiştir. Araştırmada temel olarak üç sonuç ortaya çıkmıştır. Bunlar: sanat galerileri ve sanatın günümüzde yeterli ilgiyi görmediği, sanal galerilerin sanatsal ulaşımında kolaylıklar getirdiği ve sanal galerilerin sanat galerilerine nazaran etkisinin daha az olduğudur.

Pınar Çiçeklik'in "**20. yy Sanatında Teknolojinin Yeri**" adlı yüksek lisans tezinde; 20. yüzyıl sanatında teknolojinin sanat akımlarının oluşmasına katkısı, sanat eserlerinde yeni materyallerin kullanımı ve günümüz sanatına kadar olan serüveni, öz ve biçim dengesindeki değişiklikler konularına değinilmektedir. Genel olarak tezde teknikleşmenin evriminin en çok ve en hızlı bu yüzyılda gerçekleştiği, sanatın içinde bulunduğu yüzyılın tüm olanaklarından yararlandığı, sanatta yeni oluşumların gerçekleştiği sonuçlarına ulaşılmaktadır.

Olca Özkaplan'ın "**Günümüz Resim Sanatı ve Teknoloji**" adlı yüksek lisans tezinde, teknoloji sanat ilişkisi Eski Yunan ve Rönesans döneminden başlayarak günümüze kadar ele alınmakta; dijital teknolojilerin getirdiği olanakların sanattaki yansımalarına değinilmektedir. Çalışmada postmodernist özellikler bağlamında çeşitli sanatçıların çalışmaları örneklenmekte ve irdelenmektedir. Özkaplan, günümüz resmindeki en belirleyici unsurun dijital teknolojilerin gösterdiği büyük gelişmeler olduğunu belirtmektedir.

Zeliha Aslı Elitsoy "**Toplumsal Dönüşümler Bağlamında Teknoloji Sanat İlişkisi ve Bilişim Teknolojilerinin Sanatta Estetik ve Yaratıcılığa Etkilerinin Algılanışı Üzerine Bir Araştırma**" başlıklı yüksek lisans tezinde, toplumsal dönüşüm süreçlerinde teknoloji ve sanatın gelişimi ve bu konu ile ilgili temel kavramlar üzerinde durulmaktadır. Günümüzde gelinen noktayı en iyi şekilde anlayabilmek için tarihsel süreçte yaşanan gelişmelerin ortaya konması gerektiği düşüncesinden yola çıkılarak gelişme evreleri kronolojik bir sırayla aktarılmaktadır. İleri teknoloji sınıfına giren

bilgisayar, sanal gerçeklik ve dijital teknolojiler üzerinde yoğun olarak durulmakta, günümüzde sanat ortamının en büyük tartışmalarından biri olan estetik ve değişen sanat anlayışı irdelenmektedir.

Bu çalışmalarda özetle:

- Yeni medyanın ülkemizde sanatsal anlatılara yansımaları,
- Yeni Medyanın üretim süreçlerinde sanatsal dinamiklerle kurduğu ilişki,
- Yeni teknolojilerin dijital karakteri üstünde kurulan anlatının interaktif boyutu ve sanatsal olarak kavramsallaştırılması,
- Teknolojik bir gerçekliğe dayanan çağımızda ihtiyaç duyulan sanatsal ve kültürel yapılanmaların irdelenmesi;
- Dijital sanat, internet sanatı, dijital enstalasyon, dijital heykel gibi yeni medya sanat çalışmaları,
- Dijital olanakların sanatta kullanım çeşitliliği,
- Teknoloji, bilim, sanat bağlamı ve teknolojik, bilimsel verilerin sanat akımlarına yansımaları,
- İnternet olanaklarının sanatın sergilenme biçimlerine katkıları gibi konuların araştırıldığı söylenebilir.

Hayatın her alanını sarsan teknolojik gelişmelerin sanattaki yansımaları araştırmalara, belirtilen sınırlılıklarda, farklı bakış açıları ile konu olmuştur. Sanatın içeriği, biçimi ve algısı üzerinde de sarsıcı değişimler yaşattığı ve yaşatacağı temel varsayımından hareketle, araştırmanın problemini; bu sürece katılan çok sayıda girdi/bileşen arasındaki ilişkiler düzeninin, bütüncül bir yaklaşımla ele alınması; yaşamsal ve sanatsal pratiklere etkilerinin saptanması; gelecekçi bakış açısı ile olası değişimlere bağlı çıkarımların saptanması oluşturmaktadır.

2. ALT PROBLEMLER

Araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır.

1. Günümüzde sanat, bilim ve teknoloji ne tür bir ilişki çerçevesi ortaya koymaktadır?
2. Teknolojinin insan algısı ve toplum üzerindeki etkileri nelerdir?
3. Bilim sanat ve teknolojinin; ideolojilerle oluşturduğu bileşke kültürü nasıl etkilemektedir?
4. Yeni Medya ne anlama gelmektedir?
5. Yeni medyanın teknolojik bir araç olarak sağladığı olanaklar nelerdir?
6. Yeni medya nasıl bir kültürel ortama zemin oluşturmaktadır?
7. Görsel kültür nedir?
8. Sanatın görsel kültürle bağı nedir?
9. Dijital teknolojilerle birlikte sanat, kültürü nasıl dönüştürmektedir?
10. Sanal ortamda oluşturulan yeni imajlar insanları nasıl etkilemektedir?
11. Dijital teknolojinin, toplumu dönüştürme sürecinde dijital görsel kültürün oluşumu ile ilişkisi nelerdir?
12. Yeni medya sanata ne tür imkanlar sunmaktadır?
13. Yeni medya olanakları ile hızlı etkileşimlerin yaşandığı dijital görsel kültür olgusu, sanatın rolünü nasıl etkilemektedir?
14. Yeni medya kullanarak yapılan sanatın, özellikleri ve günümüzdeki rolü nelerdir?
15. Gelecekçi teknolojilerin sanatın geleceğine olası etkileri neler olabilir?

3. ARAŞTIRMANIN AMACI

Araştırmanın başlıca amacı, sanatın çağlara ve toplum yapılarına göre değişen rolünü; teknolojik gelişmeler bağlamında ve yeni medya ekseninde, genel geçer tanımların dar kalıpları ötesinde ele alış biçimiyle, insanı etkileyen birçok olgu arasında ilişkiler kuran bir yaklaşımla incelemektir. Böylelikle değişen toplum yapısı ve teknolojinin, bireyin sanatsal üretim sürecine, sanat algısına etkisini sistematik bir platformda belirlemektir.

4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Yeni teknolojilerin etrafımızı sardığı son dönemlerde, dijital devrim ile yeni bir dünya kurulmaktadır. Dijital teknoloji, dünyamızı değiştirip dönüştürerek hayatımızın

ayrılmaz bir parçası haline gelmiş durumdadır. Sanatı, yeni medya ve dijital kültür ile ilişkilendirerek değerlendirmek, günümüz sanatını anlama ve geleceğe yönelik öngörülerde bulunabilme bakımından önem arz etmektedir.

Araştırma geçmişte kalan gerçeklerden yola çıkan, güncel olana dair yorumlara yer veren ve geleceğe yönelik öngörülerini içinde barındıran bir yapı ortaya koymaktadır. Günümüzde gerçekleşen dönüşümlerin ve gelecekte olabilecek değişimlerin farkında olmak, adaptasyon süreci, yeni denge eşiklerinin oluşturulabilmesi, bilinçsiz yaklaşımların engellenmesi açısından önemli görülmektedir.

Geçmişten günümüze gerçekleşen bilimsel ve teknolojik gelişmeler, sosyo-kültürel dönüşümler, öngörülen gelecekteki değişimler referans alınarak geleceğin sanat faaliyetleri hakkında yorumlarda bulunulmuştur. Yapılanları takip etmekten bir adım öne çıkarak olabilecekler üzerinde düşünerek yorumlarda bulunmak amacıyla bu araştırmanın konuyla ilgili yapılmış önceki çalışmaların yeterince ele almadığı noktaları açılmaya çalışılmaktadır.

Günümüzün sosyo-kültürel yapısı, güncel paradigmlar, teknolojik ve bilimsel gelişmeler hakkında tespitlerde bulunulmuş ve bunlar arasındaki bağlantılara dikkat çekerek araştırmaya sürdürülmüştür. Sanatın rolündeki değişimlerin kültürel oluşumlarla birlikte çok yönlü olarak değerlendirilmesinin günümüz sanat çalışmalarının kavranabilmesinde önemli olduğu düşünülmektedir.

Küresel ölçekte gerçekleşen kültürel değişimlerde, yeni teknolojilerin ve görsel ifade aracı olabilen sanatın birlikte kullanıldığı söylenebilir. Teknoloji ve sanatın bu süreçteki etkin rolünü kavrayabilmek sanatın kullanım amaçlarını anlayabilmek için gerekli olduğu düşünülmektedir. Araştırma; yeni medyanın teknolojik bir araç olmakla birlikte, kültürel bir ortam olarak ta irdelenmesi, dijital görsel kültür ile sanat arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi nedeniyle önemlidir.

İdeolojilerin yeni teknolojileri kullanarak kültürleri ve kültürel yapı içinde bulunan unsurları olumsuz yönde etkilediği düşünülmektedir. Bu durumda "yeni medya", "dijital

görsel kültür" ve "sanat" konularını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmek gerekmektedir. Yaşadığımız dünyayı ve zamanı, övülen ve eleştirilen yönleri ile birlikte değerlendirmenin bilinçli yaklaşımların oluşmasını sağlayacağı öngörülmektedir.

Araştırmada, Schank, Brooks, Holland, Gelernter gibi bilim insanlarının geleceğe dair yadsınamayacak düşüncelerinden yola çıkarak sanatın gelecekte değişecek rolüne ilişkin öngörülerde bulunulmuştur. Teknolojik gelişmeler paralelliğinde, gelecekte de insan algısında, toplum yapısında, yaşam pratiğinde birçok değişimlerin yaşanacağı görülmektedir. İnsanın etkilendiği her şeyden etkilenen sanatın da aynı paralellikte değişimler yaşayacağı, geçmiş ve günümüze bakarak rahatlıkla söylenebilir.

Dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde sanatı, geleceğine yönelik öngörülerde bulunarak inceleyen; günümüz ve geleceğimizle alakalı olguları geniş bir perspektifle ele alarak sanatla ilişkilendiren araştırma, önemini ortaya koymaktadır.

Araştırmanın eksenini belirleyen "dijital görsel kültür" ve "yeni medya" yaşamımızın her alanına nüfuz eden ve üniversitelerin adına programlar, bölümler açmaya başladığı güncel konulardır. Bu konular güncel olmakla birlikte gelecekteki yapılanmalar üzerinde de son derece belirleyici bir karakter sergilemektedir. Çalışmanın gelecekte yapılacak olan yeni medya sanatı bağlamdaki sanatsal ve eğitimsel çalışmalara altyapı oluşturabilecek bir bakış açısı kazandırma sebebiyle önemli olduğu düşünülmektedir.

5. TANIMLAR

Dijital: Dijital, elektronik hesaplama dayalı medya ve sistemleri tanımlamak için kullanılan teknik bir terimdir. "Analog olarak ifade edilen her türlü verinin ikili kodlamalarla temsil edilme durumudur" (Alioğlu, 2011: 119). "Dijitalleştirme analog malzemeleri (çizimler, fotoğraflar, video, ses) dijital formlara (data) dönüştürme sürecidir" (Wans, 2006: 212). Dijital sistemler bütün bilgiyi ya da girdiyi depolanabilir, işlenebilir, geniş kitlelerle paylaşılabilir hale getirmektedir.

Dijital kavramının, verilerin sayısal kodlara dönüştürülmesi durumuna karşılık geldiği bilinmektedir. Türkçe araştırmalarda sayısallaşma kavramının dijitalleşme yerine

kullanıldığı da gözlemlenmektedir. Dijitali sayısallaşma olarak algılamanın nedeni, kodlama yaparken verilerin "0" ve "1" ler ile temsil edilmesi ile ilişkilendirilmektedir. Latince digitus'tan türeyen dijital kavramı ilk olarak "parmaklarla ilgili ve sayısal basamak kullanma" (etymonline.com ilgili madde) anlamalarında kullanılmıştır. Digit (ikili sayı sistemi) temelde bir elektrik devresinin açık ya da kapalı olması ve buna bağlı olarak sistemden elektrik sinyali geçip geçmemesi üzerine geliştirilen mantıksal işlemlerle çalışma prensibi açıklanabilecek bilgisayar teknolojileriyle birlikte farklı bir kavram zenginliğine taşınmıştır. Dijital, günümüzde bilgisayar teknolojilerinin sunduğu ortamlara ve bu ortamlar sayesinde yapılan tüm üretimlere karşılık olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda, ülkemizde sözel kavramının zıttı olarak da kullanılan sayısal kavramının bir karmaşaya yol açmaması, diğer yandan günümüzde dijital'den anlaşılan kavram içeriğini tam anlamıyla karşılayamaması nedeniyle araştırmamızda "sayısal" kavramının kullanılması tercih edilmemiştir.

Görsel Kültür: Görsel, görme ile ilgili olan görmeye dayalı anlamını taşır. (TDK, Türkçe Sözlük, 1998: 565). "Görsel kültür ise insan tarafından ortaya koyulan, görülebilen, işlevsel veya iletişimsel, aynı zamanda da estetik amacı olan her şey olarak tanımlanmaktadır. Görsel kültürün bir takım estetik etkiler içermesi, akla yatkın olarak üretilmiş, tasarlanmış ya da meydana getirilmiş olması, iletişimsel veya işlevsel bir amaç içeren bir duruma işaret etmesi gerekmektedir" (Barnard, 2002: 26-34).

Türkkan'a göre görsel kültür, "bilgi ve medya teknolojilerinin yoğun olduğu bir dönemde bireylerin karşı karşıya geldiği görsel uyarıcıların çözümlenmesine ve anlamlandırılmasına yarayan ve postmodernizmin ortaya çıkması ile gündeme gelen bir kavramdır" (Aktaran, Temizel, 2012: 27).

"Görsel kültürü, Barnard bir kültürün değerlerini ve inançlarını çeşitli yollarla görünür duruma getirmesi olarak tanımlarken; Mitchell, disiplinlerarası bir yaklaşım olarak görmekte ve görsel deneyimin sosyal ve kültürel olarak incelenmesi olarak tanımlamaktadır" (Temizel, 2012: 29).

Dijital Görsel Kültür: "Hayata bakışımızda, onu algılayışımızda ciddi değişikliklere sebebiyet veren görsel dil, teknolojinin/bilimin gelişmesiyle birlikte değişime uğramıştır. Bu değişimin hem bireye, hem de toplumsal alana dair etkilerinin olması, bizi görsellik üzerinden yaratılan yeni bir kültüre götürmektedir" (Yaykın, 2010: 64). Hall da küresel kültürün; "dilsel sınırları hızla ve kolayca geçebilen, tüm dillerle anında konuşan dijital görüntünün egemenliğinde olduğuna" dikkat çekmektedir (Hall, 1998: 47). "Teknoloji kültürü, bireyleri görerek inanmaya yönlendirmektedir" (Yengin, 2012b, 115). Bu bağlamda "Dijital Görsel Kültür" kavramının, dijital teknolojilerin gelişmesiyle ortaya çıkan, dijital görüntünün egemenliğinde görerek inanmaya yönlendirilen bireylerle dünya ölçeğinde gerçekleşen yeni kültürel oluşmaları ifade ettiği söylenebilir.

"Manuel Castells'in deyişiyle bir gerçek sanal kültür oluşmaktadır. Kültürü bildiğimiz anlamda kültür yapan bütün geleneksel hiyerarşileri ve referans çerçeveleri kaybolmuştur. Kültürel içerik, tekdüzeleştirilmiş, yüzeyselleştirilmiş ve daraltılmıştır" (Alioğlu, 2011: 57). "İletişim devrimi dünya ölçeğinde yoğun bir akültürasyona ya da bir başka deyişle tek kültürlülüğe geçiş eğilimini güçlendirmektedir. Bu gelişme, kuşkusuz, yeniden yapılanma, yeni bir dünya düzeni için uygun bir evrensel ideolojik inşa için son derece işlevsel bir oluşumdur" (Şaylan, 2009: 188).

Yeni Medya: Medya latince kökenli medium (ortam) kelimesinin çoğuludur (Yengin, 2012b: 28). Türkçeye ortamlar olarak çevrilebilir. Mesajın iletildiği ortamı tanımlamak için kullanılmaktadır. "Yeni Medya terimi, genel olarak var olan medyanın sayısal veriye dönüşerek **dijitalleşmesi**; **etkileşimli** iletişimin sağlanması; yeni teknolojiler (bilgisayar, internet, mobil teknoloji) aracılığıyla değişen üretim, dağıtım ve iletişim biçimleri olarak tanımlanmaktadır" (Alioğlu, 2011: 13).

6.YÖNTEM

Veriler toplanırken:

- Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezinde yer alan tezlerden,
- Yerli-yabancı literatürden,

- Konu ile ilgili çalışan öğretim üyelerinin kişisel kütüphanelerinde yer alan kaynaklar
- Ondokuz Mayıs Üniversitesi Merkez Kütüphanesinin anlaşmalı olduğu elektronik (online) kaynaklardan,
- İnternet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler, kitaplar ve gazetelerden
- Sözlükler ve ansiklopedilerden yararlanılmıştır.

Araştırma, kaynaklara konu ile ilgili (kültür, görsel kültür, dijital kültür, küreselleşme, yeni medya, yeni medya sanatı, dijital sanat, sanat ontolojisi, sanat tarihi, bilim tarihi, teknoloji tarihi, postmodernizm, modernizm, geleneksel ve çağdaş sanat kuramları vb.) anahtar kavramlardan yola çıkarak geliştirilmiştir. Terminolojinin etimolojik ve epistemolojik olarak çözümlenmesinde sanat, felsefe, sosyoloji, psikoloji, antropoloji alan sözlüklerinden yararlanılmıştır. Kaynaklar incelenip, çeviriler tamamlandıktan sonra veriler tezin bölümlerinde ilgili yerlerde değerlendirilmiştir. Farklı kaynaklardan farklı bakış açıları ile ifade edilen bilgiler arasında karşılaştırmalar yapılmış, konular disiplinler arası yaklaşımla yeni bağlamlarla kurgulanmıştır.

Araştırma, kuramsal-analitik bir özellik sergilediği için, ilgili konuların açılımlarını destekleyecek literatür ile temel araştırma yöntemi kullanılarak yapılandırılmıştır. Yöntemin bu uygulanma biçimi çerçevesinde problemin sınırlandırılışına bağlı olarak araştırma “Kültür”, “Yeni Medya”, “Dijital Görsel Kültür”, “Sosyo-Kültürel Dönüşümler Teknolojik Gelişmeler ve Sanat” bölümlerinden oluşmaktadır.

"Kültür" bölümünde; günümüzde sanat, bilim ve teknolojinin ne tür bir ilişki çerçevesi ortaya koyduğu; teknolojinin insan algısı ve toplum üzerindeki değiştirici dönüştürücü etkilerinin neler olduğu; bilim, sanat ve teknolojinin; ideolojilerle oluşturduğu bileşkenin kültürü nasıl etkilediği sorularına cevaplar aranmaktadır.

Kültürün sürekliliğini sağlayan, kültürü geliştiren ve olumsuz etkileyen dinamiklerin belirlenmesi için "Kültürün Temel Dinamikleri" başlığı oluşturulmuştur. Kültürel gelişimlerde dinamik yapılarıyla etkili olan bilim-sanat-teknolojinin, birbirinden

ayrılmaz karakterleri ve oluşturdurdukları organik bütünlük “Bilim Sanat Teknoloji ve Kültür” başlığında ifade edilmiştir. Özellikle son yüzyıl ideolojilerin bir güce dönüştüğü, gücün ideolojilerle ifade bulduğu bir yapıya dönüşmüştür. Üstünlüğünü çoğunlukla kültürel kodlar üzerinden kabul ettiren ideolojinin, kültürle olan ilişkisi "Kültür ve İdeoloji" başlığında değerlendirilmiştir. Kültür ve ideoloji kapsamında, karmaşık yapısıyla dikkat çeken ve dünya ölçeğinde düşünülmesi gereken "küresel kültür", kültürler arasındaki etkileşimi kapsayan "kültürel küreselleşme", yüzeysel zevk ve eğlenceyi hedefleyerek, bireyleri edilgenleştiren durumlara işaret eden "kültür endüstrisi", özgünlük, yenilik, farklılık gibi olguların halka indirildiği uygulamaları kapsayan "popüler kültür", yönlendirilmelere müsait insan yığınlarına göndermede bulunan "kitle kültürü" ve kitlelerin yönlendirildiği "medya kültürü" kavramları irdelenmiştir.

"Yeni Medya" bölümünde; yeni medyanın teknolojik bir araç olarak sağladığı imkanlar ve bu imkanların insanlarda oluşturduğu olumsuz etkilerin neler olduğu; yeni medya kültürü nasıl etkilediği; küresel ölçekte ideolojik ve ekonomik yayılma politikaları ile yeni medya teknolojilerinin ne tür bir ilişki çerçevesi oluşturduğu sorularına cevaplar aranmaktadır.

Gelişen teknolojiyi ve teknolojinin dönüştürdüğü insanı yansıtan "Yeni Medya" konusunun, günümüzde her alanda yaşanan değişimleri anlamlandırabilmek için farklı açılardan incelenmesi gerekli görülmüştür. Yeni medya konusu, gerek teknoloji ve sanatın gerekse insan ve kültür bağlamının üzerinde dönüştürücü gücü bulunan ideoloji kavramının en etkin aracı ve aracısı konumuyla dikkat çekmektedir. "Yeni Medya"nın; teknolojik bir araç, kültürel bir ortam, tekno kültürel bir karakter, ideolojik ve ekonomik bir güç kimliği gibi tüm yönleri açıklanmaya çalışılmıştır. Ayrıca literatürde yer alan yeni medyanın geleceğine ilişkin atflar bir başlık altında değerlendirilmiştir.

"Dijital Görsel Kültür" bölümünde; görsel kültür kavramının neyi ifade ettiği; sanatın görsel kültürle nasıl bir ilişkisi olduğu; dijital teknolojilerle birlikte sanat, kültürünün nasıl dönüştüğü, sanal ortamda oluşturulan yeni imajların insanları nasıl etkilediği sorularına cevap aranmaktadır.

İnsanların dünyayı algılayışında, yaşam tarzlarında etkili olan, yeni ihtiyaçlar yaratılmasını sağlayan dijital imajlar, sanal mecrada gerçekleştirilen kültürlenme, kültürlenme, kültürleşme süreçlerine dahil edilmektedir. Görsel üretimin temel dinamiği olarak değerlendirilen sanat, yeni teknolojilerle, kültürü yansıtmaktan öte kültürel dönüşümlerde etkili imajların oluşturulmasında kullanılmaktadır. Dijital ortamda oluşturulan yeni imajların etkili olduğu kültürel süreçler " Dijital Teknolojiler ve Görsel Kültür" başlığıyla irdelenmiştir. Günümüzde etkili olan görsel kültürün yaygınlaşması, "Sanal Teknolojiler", "Yeni-İmaj teknolojileri" ve "Enformasyon Teknolojileri" ile ilişkilendirilmektedir.

Sanat hem yeni medya teknolojileri ile yeni ifade yollarına, yeni malzeme kullanımına ve yeni biçim arayışlarına cevap vererek alanını genişletmekte; hem de kültürel dönüşümlerde etkili olmakta, kitleleri dijital görsellerle tüketime yönlendiren, kültürel değerlerden uzaklaştıran bir role bürünmektedir. Bu bağlamda sanatın değişen rolünü dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde ele alış, farklı açılardan değerlendirmeler yapabilmenin önünü açmaktadır.

Sanatı insanın tüm varoluşsal çabalarının yansıdığı önemli bir alan olarak algılamak mümkündür. Bu çerçevede insan üzerinde tesiri olan her türden etkinin sanat üzerinde de etkili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Sanat tarihi olarak ifade edilen süreç aynı zamanda bir tür insanlık tarihidir. **"Sosyo-Kültürel Dönüşümler, Teknolojik Gelişmeler ve Sanat"** bölümü bu bağlamı açığa çıkaracak şekilde tasnif edilmiştir. "Sanatsal Gelenek", "Modernizm", "Eleştirel Teori ve Postmodernizm" başlıkları ile sanatın, teknolojik gelişmeler ve kültürel dönüşümler ile paralel seyrini bütüncül bir yaklaşımla göstermek amaçlanmaktadır. "Sanat Piyasası ve Yeni Yorumlar" başlığıyla, sanatın finansallaştırılmasına vurgu yaparak sanatın farklı açılardan değerlendirilmesi yapılmaktadır. Yeni teknolojiler günümüz sanatının biçim ve içeriğini, paylaşımını, izleme temellerini, değiştirmekte; farklı disiplinler arasındaki "farkı" ortadan kaldırmaktadır. "Yeni Medya Sanatı" başlığı ile sanat ve değişimine neden olan yeni medya teknolojilerinin ilişkilendirilmesi yapılmıştır.

Sanat-Bilim-Teknoloji bağlamı ve kültürel değişim - dönüşümle ilişkisinde geliştirilen araştırmada vargılarımız, kanaatlerimiz ve bunlara dayanarak geliştirdiğimiz öngörülerimiz “**Sonuç**” bölümünde ifade edilmiştir.

7. SAYILTILAR

Günlük yaşam pratiğinin değişimi insan algılamalarını, kavrayışlarını da değiştirmektedir. Teknoloji bu değişimin günümüzdeki en önemli dinamiklerindendir. Teknolojinin sunduğu yeni iletişim araçları ve yeni kullanım ölçütleri sunan her türden girdi her gün, hepimizi yeniden biçimlendirmektedir. Sosyo-kültürel dönüşümler ve teknolojik gelişmelerle birlikte sanatın rolünde değişimler yaşanmıştır. Günümüzde, dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde de sanatın rolünde değişimler yaşanmaktadır.

Sanatta değişime-dönüşüme neden olduğu düşünülen ve tezin eksenini oluşturan "dijital görsel kültür" ile "yeni medya" kavramları, bilgisayar teknolojileri ve iletişimde devrim niteliği taşıyan internetin dünya genelinde kullanımının yaygınlaşması sonucunda ortaya çıkmıştır. Bunlar Türkiye’de son zamanlarda tartışılmaya başlanan yeni kavramlardır.

8. SINIRLILIKLAR

Dijital görsel kültür ve yeni medya, 2000’li yıllar ve sonrasında gündeme gelen konulardır. Araştırma 21. yüzyılda gerçekleşen sanat alanındaki değişimler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Sanatın geçmişten günümüze kültürel değişimlerle gerçekleştirdiği seyri gösterebilmek ve sanatın yakın geleceği ile ilgili öngörülerde bulunabilmek için kapsamlı bir araştırma gerektiren araştırma, dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde yapılandırılmaktadır. Araştırma, teknoloji paralelliğinde gelişen medyanın kullanılmaya başlandığı modern çağdan, yeni medyanın kullanıldığı ve dijital görsel kültürün yapılandığı günümüze kadar süregelen sanatsal ifadeler ile sınırlı tutulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

KÜLTÜR

1.1. KÜLTÜRÜN TEMEL DİNAMİKLERİ

Kültür sözcüğünün Latince kökenini Çalışlar, işleme, iyileştirme, bakma, yetkinleştirme gibi anlamlara gelen “cultura” olarak değerlendirirken (Çalışlar, 1988: 275), Eagleton, tarımda gelişimden ikamet etmeye, tapınmaktan korunmaya kadar birçok anlama gelen “colere” olarak belirtmektedir (Eagleton, 2011: 10). "Williams, kültür kelimesinin kökenini kırsal emek olan “terbiyeye“ dayandırmıştır. 19.yüzyılda ise, genel bir entelektüel, tinsel ve maddi ilerleme sürecini karşılayan ‘uygarlıkla’ hemen hemen eş anlama geldiği belirtilmektedir" (Eagleton, 2011: 17-18).

Kültür, TDK tarafından; "tarihi toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin olarak tanımlanmaktadır" (TDK, Türkçe Sözlük, 1988: 947).

Wissler kültürü, belli bir düşünce sistemi ya da bütünü şeklinde tanımlamaktadır. Tozzer'e göre kültür, toplumsal olarak öğrenilen ve yeni kuşaklara aktarılan davranış örüntü ve kalıplarıdır (Emiroğlu - Aydın, 2003: 522). "Kültür, insan topluluklarının tarihsel geçmişi, gelişme özellikleri, üretim biçimleri ve toplumsal ilişkileri ile ilgilidir" (Aydınlı, 2003: 80). Kültürle ilgili yapılan tanımlar içerisinde Taylor'un genel olarak benimsenen tanımına göre ise kültür, “Bireyin toplumun bir üyesi olarak kazandığı bilgi, inanç, sanat, ahlak, hukuk, örf, yetenek ve alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütündür.” şeklinde ifade edilmektedir (Aydınlı, 2003: 80).

Berberoğlu kültürü, insan topluluklarının tarihsel geçmişi, gelişme özellikleri, üretim biçimleri ve toplumsal ilişkileri ile ilgilidir şeklinde tanımlamaktadır. Kirel'e göre kültür, bir toplumun yaşama biçimidir. Her toplumun yaşam tarzının farklı olması kültürleri de farklılaştırmaktadır. İşte bu farklılığın nedeni kültür unsurlarının benzer olmamasından ileri gelmektedir. Ozankaya kültürün bir toplumsal ürün olduğunu,

biyolojik kalıtımla kuşaktan kuşağa geçemeyeceğini belirtmektedir. Çünkü kültür, içgüdüsel bir olay değildir. Kültür, bireyler arası etkileşim sonucu oluşan, öğrenilen davranışlar bütünüdür. Kültür, insan ve çevresiyle ilgili her şeyi kapsamına alır. İnsanların tüm üretken etkinlikleri ve bu etkinlikler sırasında ortaya çıkan değer yargıları kültürün birer parçasıdır (Şahin, 2010: 22).

Cohn kültürün "tamamen dönüşmese bile, sürekli olarak yenilenir ve değişir" olduğunu dile getirmektedir (Emiroğlu - Aydın, 2003: 527). "Malinowski kültür değişmesini bir cemiyetin mevcut nizamını, yani içtimai, maddi ve manevi medeniyetini bir tipten başka bir tipe kalbeden bir proses olarak tarif etmektedir" (Turhan, 1994: 46). Ogburn, bazı toplumlarda görülen çatışmalar ile problemler, ahlaki ve hukuksal kurumların teknik gelişme düzeyine ayak uyduramamasıyla açıklayıp bu durumu kültürel gecikme olarak nitelendirmektedir (Marshal, 2005: 445). Geniş ve sınırları belirlenmeyen bir kavram olması nedeniyle kültürün çok değişik ifadelerle yapılan tanımlarını görmekteyiz.

Kimileri gerçek kültürün halk yığınlarının ürünü olduğunu görmezlikten gelerek kültürü seçkin (elit) insanlara maleder. Bunların arasında toplumsal gelişmenin kültürel bir gelişmeden ibaret olduğunu savunanlar da vardır. Hançerlioğlu bu noktada; Amerikan toplumbilimcisi Ogburn'un ve Türk toplumbilimcisi Yasa'nın kültürel değişmeyi icat, birikim, yayılma, uyum sağlama olarak ele almalarının aynı yanılgıya düştüklerine işaret olduğunu dile getirmektedir. Ziya Gökalp kültür deyimini hars deyiminiyle çevirmiş ve Osmanlıcaya sokmuştur. Uygarlık anlamında da medeniyet deyimini kullanmıştır. Uygarlık ile kültür arasında şöyle bir ayrım yapmıştır. Hars ulusaldır medeniyet uluslararasıdır. Hars bütün *hars manzumeleri* (Gökalp'e göre bunlar on tanedir: Din, ahlak, hukuk, akıl, estetik, güzel sanatlar, iktisat, dil, teknik, bilim)'nde bir ulusun niteliklerini belirtir. Medeniyet ise, bütün ulusların bu alandaki özelliklerini bir arada belirtir. Medeniyet yapaydır. Bireylerin iradi olarak yaptıkları davranışlar sonunda ortaya çıkar. Hars ise doğaldır. Kendiliğinden ortaya çıkar. Medeniyet harstan doğar. Fakat bir medeniyetin fazla gelişmesi, kimi zaman bir ulusun harsını bozar. O zaman dejenere uluslar ortaya çıkar. (Hançerlioğlu, 1986: 251-255)

Bu durum milli kültürün dahi gelişime ve değişime kapalı olduğu anlama gelmemektedir. Gökalp teknolojinin getirdiği yenilikler ve düşünce yapısındaki değişimlerin milli kültüre aşılmasının halk kültürünün özünü kaybetmeden gelişmesi

ve zenginleşmesi için önemli bir kaynak teşkil ettiğini ifade etmektedir (Türkdoğan, 1988: 23-24).

Kültürün, ister hars ister medeniyet olarak ele alınsın, istese ulusal ölçekte ya da alt kültür şeklinde değerlendirmesi yapılsın, belli dinamiklerden oluştuğu belli değişmezlerle birlikte, değişimi içinde barındırdığı görülmektedir. Bu anlamda kültürü oluşturan dinamikleri, kültürün sürekliliğini sağlayan ve kültürde değişimlere, gelişmelere neden olan unsurlar şeklinde bir tasnifle değerlendirmek faydalı olacaktır.

Kültür, sürekliliğini sağlayan, gelişmesine neden teşkil eden birçok dinamiği içinde barındırmaktadır. Tarih, ırk, dil, etnik köken, inanç, gelenek, görenek, töre, ahlaki-hukuki-estetik değerler, bireylerin iradelerinden bağımsız olarak biçimlenmekte; duyuş, düşünüş, davranış biçimlerine sinmekte; yaşam pratiği halini almakta ve genel anlamda da kültürün sürekliliğini sağlamaktadır. Yeniyi arama arzusu ile şekillenen bilim, sanat ve teknoloji kültürün değişimini, gelişimini tetikleyen dinamiklerdir. (Emiroğlu - Aydın, 2003: 523; Budak, 2005: 479-480; Marshal, 2005: 445-448; Tosun, 1990: 154; Aydın, 2003: 80; Türkdoğan, 1988: 21)

1.2. BİLİM - SANAT - TEKNOLOJİ VE KÜLTÜR

"Canlıların en mükemmeli insandır. İnsan bu üstünlüğünü akli sayesinde kazanmıştır. Akıl, cansızlardaki fizik yasalarından, hayvanlardaki içgüdüden çok üstündür. Bu üstünlük aklın soruşturma, irdeleme, akıl yürütme ve karar verme özelliğinden ileri gelmektedir. Bu özelliklerin insanda meydana getirdiği birikime bilim denir" (Temiz, 1991: 15). "Bilim, doğada meydana gelen olayların nedenlerini, birbiri ile olan bağlantılarını bulan, onları genelleştiren, kuramsallaştıran ve bu kuramsal bilgi yardımıyla sonradan meydana gelecek olayların nasıl ve ne zaman meydana geleceğini önceden saptayan entelektüel bir uğraştır" (Topdemir – Unat, 2012: 2). Teknoloji çoğu kez, bilimsel veya derlenmiş düzenli bilgilerin pratiğe uyarlanması olarak tanımlanmaktadır (Gürdoğan, 1985: 9). Yine teknoloji, "bilgiyi insanlığın hizmetine sunabilecek makinelerin, aygıtların, yöntemlerin ve benzerlerinin tümünü kapsayan bir uygulama bilgisi olarak da tanımlanmaktadır" (Yaykın, 2010: 84). "Sanat, insanın, kendini aşmak, kendi için vazgeçilmez bir şeyin parçası olmak, bireyselliğini toplu

yaşayışla birleřtirmek isteęi ile alakalıdır. Çünkü insanın özünde “bireyden ötede olmak” isteęi bulunmaktadır” (Fischer, 2012: 22-23). Sanat insanın bütünle kaynaşmasını, araştırma ve denemelerle geliştirilen yaşam pratięince onaylanmış yeniliklerle, “toplumun yeni denge eřiklerine eriřmesini, kolektif bilincin gelişmesini ve yeni boyutlar kazanmasını sağlamaktadır” (Erkin, 2009: 2).

Kültürün kapsadığı birer dinamik olarak kabul edilebilecek bilim, sanat ve teknoloji arasındaki birçok ortak paydadın bahsedilebilir. "Her insanın bilinci, bir kültürel öğrenme süreci içinde dinamik bir iletişim ile belirlenmektedir... İnsanın bilincindeki bilme ve yorumlama süreçleri iç içe geçmiştir ve bunları birbirlerinden ayırmak olanaklı değildir" (Şaylan, 2009: 232). Sanatın ve bilimin zihinsel birer etkinlik ve bilinçli edimler olduğu söylenebilir. "Hangi konuda ya da düzeyde olursa olsun, düşünme en belirgin biçimiyle bir sorun ya da problem çözme etkinliğidir" (Yıldırım, 2011: 43). Çözümleme süreçleri bilimde ve sanatta görülen özelliklerdir. “Lukacs bilim ve sanatın, yaşamın gereksinmelerinden doğarak, yaşamın sorunlarına çözüm getirdiğini belirtmektedir” (Acar, 2012: 15-16). Bilim ve sanat birbirinden farklı disiplin ve/veya dinamik olmakla birlikte yaratıcılığın ortak paydaları olduğu; bu kavramların her birinin insanın yeniyi arama arzusu ile şekillendięi söylenebilir.

"Bilim, insanın bilgisel deneyimlerini örgütleme biçimidir. Sanat ise, insanın duyumsal deneyimlerini örgütleme biçimidir. Bilgisel ve duyumsal deneyimleri, düşünce ile duygu arasındaki ayrımı belirler" (Thomson, 1998: 25). “Bilim, evreni mantıksal kavramlarla açıklar. Bundan ötürü de evreni artistik imgelerle açıklayan sanattan kesinlikle ayrılır” (Hançerlioęlu, 1993: 42). "İnsan, insanların dünyalarında bir benzerlik olduğunu bilir; bu benzerlik, örneğin algısal gerçekliğin dünyası bilimde dile getirilir. Aynı şekilde insan duygularda bir benzerlik olduğunu da bilir. Bu benzerlik ise duygusal gerçekliğin dünyası sanatta dile getirilir" (Caudwell, 1988: 164).

Yıldırım'ın açıklamaları kültürün deęişmesine-gelişmesine-dönüşmesine neden olan, sanat ve bilimi ayıran sezgi-mantık ikilemini birleřtiren bir tutum sergilemektedir. “Yeni buluş ve atılımlar, donuk mantıksal kuralları ince beceriyle kullanma ustalığından deęil, tam tersine, kimi kez ölçüsüzlüğe kaçan, yanlıřa düşmekten çekinmeyen, sezgiye

geniş yer veren, arayış ve sınıma çabalarından kaynaklanır” (Yıldırım, 2011: 131). Eylemlerini gerçekleştirebilmek için bilgiye ve sezgiye ihtiyaç duyan insan, aynı zamanda teorinin sınanmasını da bilginin pratikte hayat bulması ile gerçekleştirmektedir. Bu durum, teori ve pratiğin kaçınılmaz ilişkisini ortaya koymakla birlikte, bilim, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi de açıklamaktadır.

“Sanatın ve bilimin organik bir bütünlük oluşturması çağın kuramsal, felsefi ve estetiksel yaklaşımlarıyla karşılıklı etkileşim içinde birbirlerini geliştirerek varlıklarını sürdürüyor olmalarıyla açıklanabilir... Varlıkların, durumların, fenomenlerin değişik ve çok kapsamlı algılanması, duyumsanması, bir gerçekliğin görülebilen boyutlarının ötesinde içsel bağlamlarının sezilebilmesi ve imgelenebilmesi; özgün sanatsal yaratımlar gibi büyük bilimsel buluşların, geliştirilen paradigmalardan, derin bir estetik duyarlılığın ürünü olduklarını göstermektedir” (Erkin, 2009: 3).

Sanatın, bilimin ve teknolojinin birbirine bağlı değişken bir karakter sergilemesi her dönem izlenebilir. Sanat tarihi bunun örnekleri ile doludur. “Fotoğraf makinasının devreye girmesinden sonra plastik sanatlarda gerçeği birebir yansıtmak değil sanatçının gerçekle ilgili izlenimini ortaya koymak önemli hale gelmekte, sanatın konusunun temsil edilme yerine yorumlanması öngörülmektedir” (Şaylan, 2009: 63-64). Kübizmin doğduğu yıllarda fizikte yeni gelişmeler olmaktadır. "Maxwell'in elektromanyetik kuramı; Einstein'ın ışık ve ses çözümlemesi; Bohr'un öncülüğünü yaptığı kuantum kuramı; Heisenberg'in “elektronun yerini saptadığım zaman hızını ölçmem, hızını ölçtüğüm zaman yerini saptayamam” bulgusu; bir başka deyişle belirsizlik kuramı, nedensellik ilkesini kesin olarak yıkmaktadır. Doğru ya da yanlış ikilemine dayanan iki değerli mantığın yetersizliği açıkça ortaya çıkmaktadır. Fizik biliminde gerçekleştirilen bu gibi büyük atılımlar, kesinliğe yönelik bir bilim anlayışından belirsizliğe, göreceliliğe, rastlantısallığa dayalı bir bilim anlayışına geçişe yol açmaktadır" (Şaylan, 2009: 222-235). Yine aynı dönemde Lobachevski ve Reimann tarafından geliştirilen “Euclid-dışı geometrinin ortaya çıkışı, daha önce apaçık kabul edilen kimi aksiyom, postulat ve teoremlerin doğru olmadığını göstermiştir" (Yıldırım, 2011: 65). Bununla birlikte 20. yüzyılda, doğayla bağlarını koparan sanat, yaratma özgürlüğüne kavuşarak; gördüğünü değil bildiğini ya da düşündüğünü anlatmaya başlamaktadır. Nesnelere

görünüş bütünlüğü terk edilip, parçalanmış üyelerin kompozisyonu söz konusu olunca kendiliğinden bir montaj, bir yeniden kurma gereği ortaya çıkmaktadır. (Aydın, 2002: 167-178; Turani, 1998: 114)

Bilim - sanat ilişkisi üzerine düşünürken şüphesiz önemli bir husus da her iki faaliyet alanının birbirine katkısıdır. "Escher'in soyut matematiksel ilkeleri gerçekleştirdiği yapıtlarıyla, bilim adamlarının dikkatini çekerek matematiksel mükemmelliği ortaya koyduğunu kanıtlayacak matematiksel ispatları içeren makaleler yazılmıştır" (Özsoy, 1997: 552). "Mobius şeridinden etkilenen Max Bill, sonsuz dönüşüm/burulma adını verdiği ünlü eserini oluşturmuştur" (Seylan, 2005: 135). Einstein, İzafiyet (Rölativite) Teorisi için "Dostyevski bana Gauss'tan daha çok şey verdi" (Yaykın, 2010: 86) ifadesinde bulunmuştur. Bu gibi örnekler organik bir bütünlük oluşturan sanat, bilim ve teknolojinin estetiksel yaklaşımlarla etkileşim içinde birbirini geliştirerek varlıklarını sürdürmelerini açıklar niteliktedir.

Poincare, "bilimsel araştırmalarda ahlak göz önünde bulundurulmazsa, insanlık yok olma tehlikesine girecektir" (Belen 2010: 127) açıklamasında bulunmaktadır. Russell'ın "Bilim güçtür. Ancak bilgelikle (hikmetle) birleşmeyen güç tehlikelidir. Çağımız için gereken şey de bilgiden çok bilgeliktir" (Belen, 2010: 127); Emmelhainz'in, sanat, yozlaşmış bir fırsatçılık, spekülasyon ve manipülasyonun oyun alanına dönmüş durumdadır ifadeleri bilim, sanat ve teknolojinin, diğer kültürel unsurlarla oluşturduğu bileşkenin olumsuz sonuçlar sergileyebileceğini işaret etmektedir. Bartes toplumdaki egemen kesimlerin değerlerini ve çıkarlarını aktif olarak yükselten ve koruyan fikir ve pratiklerin kültüre işaretler yoluyla şifrelenerek entegre edildiğini, sanatın, bilimin, teknolojinin bu çıkarlar uğruna kullanıldığını belirtmektedir (Storey, 2000: 104). Bu bağlamda bilim, sanat ve teknoloji kavramlarının tek tek veya karşılıklı ilişkileri açıklanırken ortaya çıkan sonuçların diğer kültürel unsurlarla oluşturduğu ilişkiler yumağından farklılıklar gösterdiği söylenebilir.

1.2.1. Bilim Kültürü

Latince "Scientica" kelimesinden türetilen, İngilizlerin "Science", Almanların "Wissenschaft", Osmanlıların "İlim" ve "Fen" olarak adlandırdığı bilim, kısaca bilgi

edinme, bilgi öğrenimi amaçlı araştırma olarak tanımlanabilir (Doğan, 2010: 3). "Bilim, insanın ilerlemesinin ve kendini doğrulamasının bir biçimi olup, insanın üretici gücünü yükseltmesine yol açan, evrenin veya olayların bir bölümünü konu olarak seçip deneye dayanan yöntemler ve gerçeklikten yararlanarak yasalar çıkartmaya çalışan düzenli bilgidir" (TDK, Türkçe Sözlük, 1988: 187).

"İnsanın başlıca bilgi kaynağı, bilinç geliştirebilmesindeki en büyük etmen, kendisinin de bir parçası olduğu kozmik bütünlüktür. Çevre olarak tanımlanan bu bütünlük tüm etkenleri kapsamaktadır. İnsan bilincinden bağımsız olarak varolan ancak insan bilincinin de en büyük belirleyicisi olan ve yine insan için insanın idrak kapasitesi ile sınırlı olmayan bir gerçekliktir" (Seylan, 2005: 50-51). Budak, bilinç kavramını, "diğer canlılardan farklı olarak, insanın kendinin ve çevresinin (kozmetik bütünlüğün) farkında olma becerisi olarak tanımlamaktadır. İnsanlar maddi dünyanın özüne inip, onun nesnel yasalarıyla özelliklerini tanıyarak toplumsal ve kültürel yaratıcılık kazanmaktadır" (Budak, 2005: 132).

İnsandan farklı olarak hayvan davranışları, "kültürel yaratıcılıkla" alakasız, öğrenme konusundaki istisnai durumlar dışında içgüdüselidir. "İçgüdü bir türün, gelişimsel ve/veya çevresel koşullarda, belli uyarıcılar karşısında belli bir davranış yapısı sergilemeye yönelik tek biçimli, kalıtsal, otomatik eğilimdir" (Budak, 2005: 375). Hayvanda yaşadığı dünyayı ve kendini geliştiren bir varlık niteliği, bilinç bulunmamaktadır. Toplumsal olarak koşullandırılmış kültürel öğeleri içinde barındıran bir dünyaya ait olamamaları insana özgü olan birçok zihinsel yetiden mahrum olmalarından kaynaklanmaktadır. "Örümcek, dokumacıyı andıran bir iş yapmaktadır. Arıysa peteğini yaparken birçok mimara parmak ısırtır. Ama en beceriksiz mimarı en usta arıdan ayıran özellik, mimarın kuracağı yapıyı gerçekleştirmeden önce onu tasarlamış olmasıdır" (Thomson, 1998: 23).

"Hayvanların etki-tepki içinde yaşamasının aksine insan, dış dünyayı zihnine taşır, dışarıdaki olayları, zihninde sembollerle temsil eder. Duyular açısından olaylar yok olsa da zihinde varlıklarını sembollerle devam ettirir. Zihnimiz bu semboller üzerinden yürüteceği muhakemelerle hükümler çıkarır. Zihin bu gözlemlerin doğadakine uyup

uymadığını görmek için yeniden gözlem yapar ve bu doğa ile uygunluğun kontrolünü de yapmış olur. Bilim de bu kontrol sisteminden doğar" (Bolay, 2010: 105). Bu durumda estetiksel ölçütler de devreye girmektedir. Kuantum mekaniğinin yaratıcılarından Dirac'ın açıkladığı gibi, bilimsel bir yapıdaki gerçekliğin temel ölçütü, estetiksel ölçüttür. Doğa fenomenleri arasındaki içsel bağlamın meydana çıkarılması, yani nesnel olarak var olan, ama dolaysız edinilmiş izlenimde bulunmayan uyumun yakalanması, estetiksel bir değer taşımaktadır. Bilim; insanların, tarihleri boyunca algısal dünyalarda meydana getirdikleri değişikliklerin saklanmış, düzenlenmiş, kullanışlı, uyumlu, özlü ve etkili hale getirilmiş biçimidir (Volkenstein, 1991: 39-41).

Zihinsel yetilerin yetiştiği ortamla kültürel ortamın çok sıkı ilişkisi vardır. "İnsanın gelişiminde kalıtsal unsurların yanında, yetişme şartlarını belirleyen-organik gelişimini etkileyen faktörlere kadar-çevresel etkiler söz konusudur" (Seylan, 2005: 51). "Zihnin dil, bilim, sanat, ahlak, hukuk gibi toplumsal kurumlardan aldığı etkiler bulunmaktadır. Ama bunun yanında hem bu kurumlarla hem de reel dünya ile sıkı ilişkiler ve dayanışma olmazsa, bilimsel zihniyet kolay teşekkül edemez. Zihniyet, zihnin herhangi bir şart ve durum karşısındaki hali olduğuna göre, zihin bu hali akıl yürüterek kazanır" (Bolay, 2010: 107). İnsana ait olan ve zeka olarak tanımlanan diğer zihinsel yetiler; soyut düşünme, pratik ve kuramsal sorunlar üzerine esnek ve etkin biçimde düşünme, bunları kavrayıp yargılama, problem çözme, bildiklerini yeni durumlara uygulama, akıl yürütme, bellek, geçmiş deneyimlerden kazanılan bilgileri kullanma, şeklinde sıralanabilir. (Budak, 2005: 848; Güçlü, vd. 2003: 66). İnsanlarda görülen bilim kültürünün bu zihinsel yetilerin kullanılmasıyla sağlandığı söylenebilir.

Bilim tarihine bakıldığında, görülen gelişmelerin çok yönlü karmaşık bir durum sergilediği; üstün yeteneğin yanında, derin sezgi ve geniş imgelem gücü gibi özelliklerin yanı sıra irfanlı bir çaba gerektiren bireysel atılımlar olduğu söylenebilir. Yıldırım, bilim kültürünün gelişmesinde bu tür bireysel çabaların da yeterli olmadığına dikkat çekmektedir.

"Matematik tarihinde "canlı ve ölü" dönemler olmuştur. Örneğin 19. yy. son derece canlı, Orta Çağ (M.S.400-1100) ise ölü bir dönemdir. Niçin? Bir dönemi canlı ya da ölü yapan yalnızca üstün zekalıların varlığı ya da

yokluğu mudur? Öyleyse, o zaman üstün matematik yeteneklerin Orta Çağ boyunca dünyaya gelmediğini kabul etmemiz gerekir. Doğrusu şu ki, üstün yetenek ya da deha her alanda ancak kültürel koşullar elverişliyse ortaya çıkabilir. Newton, Gauss, Reimann, Poincare çapındaki seçkinleri salt kültürün bir ürünü saymak doğru değildir elbet. Ne ki, kültürel koşulların elvermediği ortamlarda bu düzeyde üstün yeteneklilerin etkinlik kazanmasını da bekleyemeyiz" (Yıldırım, 2011: 144).

William James'in "bireysel atılım olmaksızın kültür sığ bir göle dönüşür; kültürel ilgi ve sempatinin eksik olduğu ortamda ise bireysel atılım olsa bile etkinlik kazanamaz" (Yıldırım, 2011: 145) ifadesi bilim ile kültür arasındaki ilişkiyi özetlemektedir. Bu bağlamda, bilim kültürünün, kültürel unsurlar ile bireysel dehanın birbirini tamamladığı, birlikte etkinlik kazandığı durumları ifade ettiği söylenebilir.

1.2.2. Sanat Kültürü

Acar, Anday'dan alıntılarla sanat sözcüğünün 'suni' sözcüğü ile özdeş kökenli olduğunu söylemektedir (Acar, 2012: 13). "Grekler, sanat anlamında bugün teknik sözcüğü ile dile getirilen ve bir iş ortaya koyan davranış anlamını veren 'tekhne' sözcüğünü kullanmışlardır. Latince 'ars' ile Yunanca 'tekhne' aynı anlamı taşımaktadır" (Albayrak, 2012: 34). Sanat kelime kökeni açısından en öz ifadeyle insan yapısı anlamına gelmektedir.

Sanatın çok sayıda tanımı bulunmaktadır. "Sanat toplumun kendi içsel yapısından ve kendini ifade biçiminden doğan dildir" (Schapiro); "sanat heyecan doğurma aracıdır" (L. Tolstoy); "sanat mutlak'ın anlatım aracıdır" (Schelling) gibi tanımlarda sanat, etkileyici ifade biçimi olarak ele alınmaktadır. "Sanat bilinçli bir varlık tarafından meydana getirilen her türlü güzel üretilerdir" (Lalande); "sanat bir duygunun, tasarımın ya da güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tümü ve bu anlatım sonucu ortaya çıkan üstün yaratıcılıktır" (F. Aksoy); "sanat dinleyen ve seyredende estetik bir zevk ve heyecan yaratan, gerçekliği sembolik, uylaşımlı ve karşılıksız bir biçimde taklit ve ifade eden eser ve hareketlerdir" (Spencer) gibi tanımlarda sanatın estetik özelliği öne çıkmaktadır. "Sanat ruhun madde içinde görünüşüdür" (Yetkin); "sanat kendisini nesne olarak alan tin'dir" (Hegel); "sanat bir tarih döneminin şiir, düzyazı resim, müzik halinde maddeleşmiş özüdür" (Doğan) gibi tanımlarda irreal varlık alanının sanatta

belirdiğine dikkat çekilmektedir. "Sanat doğaya eklenen insandır" (F. Bacon); "sanat kendi gerçek kişiliğimizi evren üzerinde yansıtan ve bize bizim de arzu ettiğimiz gibi, evreni değiştirebileceğimizi, gereksinimlerimiz ölçüsünde de değiştirebileceğimizi söyleyerek bizi yüreklendiren sihirli lambaya benzer" (Caudwell); "sanat faydasızın araştırılmasıdır" (Flaubert) gibi tanımlarda da birbirinden farklı ele alışırlar görölmektedir (Acar, 2012: 13-14; Emirođlu - Aydın, 2003: 722; Albayrak, 2012: 34-35). Tanımlar daha da çođaltılabilir. Bunların hiç biri tarihsel süreç içerisinde insana özgü bir performans alanı olan sanatı, sanat olgusunu tümüyle kapsayamamkatadır. Böyle bir sorun, bir toplumsal olgu olarak varlığı, kökeni, oluşum ve gelişim koşulları, amacı ve en başta genel toplum yaşamı ile ilgisinde bir bütün olarak düşünölmedikçe sağlıklı bir çözüme ulaşılamayacağı öngörölmektedir.

Bu nedenle sanatı açıklayan kuramlara değinmekte yarar vardır. Kuramcılar ve sanatçılar sanatın özünü dönem dönem değişik biçimlerde açıklamışlardır. Bunu yaparken de "kendi dünya görüşlerinden, içinde yaşadıkları dönemin düşünsel dünyasında sanatın ulaştığı gelişim düzeyinden ve belirgin niteliğinden, toplum yaşamında oynadığı rolden yola çıkmışlardır" (Ziss, 2011: 15).

"Batı felsefesinde bilinen en erken sanat kuramları Platon ve öğrencisi Aristoteles tarafından ortaya atılmıştır... Onlara göre sanat yapıtı olmak, söz konusu parçanın bir şeyin taklidi olmasını gerektirmektedir... Bu kuram başlangıçta başarılı olduğundan Batı geleneğinde yüzyıllarca kullanılmıştır" (Carrol, 2002: 34-37). 13. yüzyılda klasik, kuralcı ve ağır başlı olan sanat, 14. yüzyıl sonu ve 15. yüzyılın başında yepyeni bir görüntüleme biçimine ulaşmıştır. Örneğın, 13. yüzyılın muzaffer İsa'sının yerini 15. yüzyılda acı çeken çarmıha gerilen İsa almıştır. Bu noktada sanat zihinsel patetik (duyumsal) ve insanidir. Resimde ayrıntıya ve bireysel olana verilen önem çarpıcı düzeydedir. Sanat insanileşmiş, tepeden bakan duygusallığı bırakmıştır. Toplum sürekli bir değişim içindedir. Rönesans'ın tersine Barok canlı, gösterişli, çarpıcı, aykırı, cüretli ve yenilik heveslisidir. Ortaçağ'da, sanat alanındaki pek çok kavramın nüveleri oluşmuş, din hemen her alana kaynaklık ederken, Skolastik öğreti, bir gizemi açıklamak için alegorileri kullanmış ve bunu meşrulaştırmıştır. Ekonomik ve siyasal düzeyde iktidara geçen burjuvaziden sonra manevi değerlerin yerini çıkar ve sürat almıştır.

Sanatta aristokrat isteklere hitap eden konular, Rokokoda görülen çapkın hayat felsefesi ve ahlaksızlığı sevimli gösterme eğilimi geride kalmıştır (Aydın, 2002: 110-120). "Sanatta duyguların öneminin kuramsal olarak farkına varılması, özellikle 18. yüzyıl sonunda, belki de Romantizmin ve mutlak müziğin yükselişi sonucunda olmuştur" (Carroll, 2012: 157-158). Sanat zamanla duyguların dışavurumu olarak tanımlanmaya başlanmıştır. Bell'e göre ise "bir resim ancak ve ancak çarpıcı bir tasarımı varsa sanattır" (Carrol, 2012: 164). "20. yüzyılda doğayla bağlarını koparan sanat, yaratma özgürlüğüne kavuşarak; gördüğünü değil bildiğini ya da düşündüğünü anlatmaya başlamıştır" (Aydın, 2002: 167). Fovizm, Kübizm, Ekspresyonizm, Fütürizm, Sürrealizm gibi birbirini takip eden akımlar ile farklı sanat tanımları ve anlayışları sergilenmiştir. Bu dönemlerde sanat tanımları; Örneğin Kübizmde, "uzay-zaman kavramlarının eski belirli anlamını yitirmesi ile şekillenirken; Fütürizmde değişim, hareket ve hızı temsil etmiştir" (Aydın, 2002: 175-177). Modern süreç ve sonrasını kapsayan, hızlı kültürel değişimlerin etkili olduğu süreçte, sanattaki bir hareketin yeni tepkiler doğurduğu, yeni her öğretinin, karşıtını da beraberinde getirdiği görülmektedir.

Sanatın değişmez bir mantığını gösteren tek bir örnek, sanatın tarihi boyunca görülmemektedir. Taine'ye göre "sanat eserini anlamak istiyorsak, onun meydana gelişini hazırlayan fiziksel ve sosyal çevreyi, kültürel öğeleri, onun yaratılışına tanık tarihle değerlendirmek gerekmektedir" (Yetkin, 2007: 195). Sanat, insan yaşamının ürünüdür, tamamıyla insana özgü bir eylemdir, kültürle birlikte sürekli değişen bir yapıdadır. Bu gibi nedenlerden ötürü sanatı, kültürün kapsadığı diğer unsurlar ile birlikte ele almak gerekmektedir. Günümüz sanat kültürünü kavrayabilmek için, sanatı, postmodernizm, küreselleşme olgusu, yeni medya teknolojileri ile birlikte düşünmek gerekmektedir. Sanat, kendi özü gereği özel bir üretim tarzı olduğu gibi, aynı zamanda toplumsal bir bilinç biçimidir. Özel bir üretim tarzı olarak, sanat edimi insanın yeniyi arama arzusu ile şekillenmekle birlikte kültürel değişimlerden de etkilenmektedir. Sanatın en önemli değişmezinin değişim olduğu söylenebilir. Sanat anlayış ve tanımlarındaki çeşitlilik ve farklılıklar; toplumların dinamik yapısında yaşanan dönüşümlerin, sürekli değişen sanat kültürünün birer göstergesi olmaktadır.

1.2.3. Teknoloji Kültürü

Teknoloji, Yunanca “tekhne” sözcüğünden türetilmiştir (Emiroğlu - Aydın, 2003: 793). Sözcük anlamı el becerisi gerektiren bir işi ustalıklarla yapmak, belli bir amacı gözeterek ortaya yeni bir şey çıkarmak olan tekhne, ilkçağ Yunan felsefesinde biricik ereği üretmek ya da yaratmak olan “sanat” için kullanılmıştır (Güçlü, vd. 2003: 1406).

Tekhne ve logos kelimelerinin birleşiminden oluşan teknoloji kelimesi, “teknik bir şey elde etmenin, üretmenin bilgisi ise, teknoloji daha çok bu bilginin toplumsallaşması yani toplumsal yansımaları olması, toplumsal bağlam, toplumsal anlam kazanması” (Yengin, 2012a: 123); "maddi kültür fenomenine ilişkin bilgi dağarcığı" olarak da tanımlanmaktadır (Emiroğlu - Aydın, 2003: 793).

Gürdoğan teknolojinin insanın zihinsel gücünün toplumsal hayata bir yansıması olduğunu, hayvanlardaki teknolojinin doğuştan olup gelişmeye açık olmadığına işaret etmektedir (Gürdoğan, 1985: 13). Örneğin insan karınca gibi kendi ağırlığının 50 katı yük taşıyamaz, kartal gibi 4.500 m yüksekte iken 30.000 hektarlık bir alanı gözleriyle tarayıp renkler arasındaki küçük farklılıkları algılayamaz ya da uçamaz (Özkan 2014, web; Alp, 2014, web; Yahya, 2014, web). Çoğaltılabilecek bu örnekler insanın pek çok bakımdan eksikleri bulunan bir varlık olduğuna işaret etmektedir. Fakat insan akli sayesinde eksikliklerini giderme gücüne sahip bir varlık olarak diğer canlılardan üstün konumda yer almaktadır. İnsan geliştirdiği teknolojilerden faydalanarak verilen örneklerdeki tüm güçlüklerin üstesinden gelmekte, algı marjlarını ve performans limitlerini zorlayan durumların üstüne çıkabilmektedir.

Teknolojiyi salt belli amaçlara ulaşmak için kullanılan değişik aygıtlar ya da yöntemler bütünü olarak görmek yeterli değildir. Teknolojinin düşünmediği gerçeğine dikkat çeken Heidegger, düşünmeyen bir şeyin bu denli egemenliğine girmiş olmanın, insanlığı gelecekte bekleyen en büyük tehlike olduğu uyarısında bulunarak, teknolojinin insanın üzerinde sağladığı pratik yararların çok ötesinde, özellikle insan düşüncesi ile deneyimi üzerinde hiç de yabana atılmayacak bir belirleyiciliği olduğunu belirtmektedir (Güçlü, vd. 2003: 1409).

Birçok teorisyenin üzerinde durduğu konulardan olan “teknolojik determinizm” insanoğlunun geleceğinin teknolojik değişim tarafından belirleneceği üzerine yoğunlaşmaktadır (Green, 2010: 8). "Bilişim ve iletişim alanlarında odaklaşan teknolojik devrim, toplumsal, siyasal ve kültürel yaşamı da giderek yoğunlaşan ölçüde etkisi altına almaktadır... Bu devrim bir taraftan bilgiyi ön plana çıkarırken, bilgiyi üretim sürecinin temel girdisi ve çıktısı haline getirirken, diğer taraftan da insanları şimdiye kadar görülmemiş ölçekte yönlendirebilme, biçimlendirebilme olanağını da gündeme getirmiştir" (Şaylan, 2009: 30). Günümüz teknoloji kültürünün yeni medya teknolojileri ile biçimlendiği söylenebilir. Yeni medya, birer teknolojik araç olmakla birlikte kültürel ortamlar olarak da değerlendirilmektedir. Son yıllarda beliren "dijital kültür" ün oluşmasında teknolojinin yeri ve önemi rahatlıkla gözlemlenmektedir. McLuhan'ın “aletlerimize biçim veririz, ardından aletlerimiz bize biçim verir” (Chatfield, 2013: 21) derken bu diyalektiği ortaya koymaktadır. Teknoloji, kültürü biçimlendiren bir unsur olmakla birlikte kültürel dönüşümlerin tek belirleyicisi değildir. "Teknolojik gelişmeler, insanlığın karşısında gerçekleştirilebilecek toplumsal oluşumlara ilişkin seçenekler yelpazesini genişletir. Bu olanaklar içinde hangisinin gerçekleşeceğini toplumdaki güçler dengesi belirler (Talas, Kaya, 2007: 154).

1.3. KÜLTÜR VE İDEOLOJİ

“İdeo”, fikir veya zihinsel imaj anlamına gelmektedir (Budak, 2005: 379). Marshall ideoloji kavramının atıf yaptığı fenomenlerin içinde fikirler alanın, siyaset ve iktisat alanlarının yer aldığı, bu fenomenleri ideolojik kılının egemen sınıfın yararına olarak gizlenmesi olduğunu belirtmektedir. (Marshall, 2005: 320). Storey ideolojiyi kültür çalışmalarında çok önemli bir kavram olarak nitelemektedir ve iki anlamda kullanıldığını idia etmektedir. Ona göre birinci belirlemede ideoloji, belirli bir grup insan tarafından, sistematik olarak yapılanmış fikirlerin açıkça ifadesi olarak tercih edilmektedir. İkinci belirlemede, bir maskeleye ve bozulma söz konusudur. Ürettikleri bazen “yanlış bilinç” olmaktadır. Amaç güçsüzlerin çıkarlarına karşılık güçlülerin çıkarları için çalışmaktır. Bu belirlemeye de kapitalist ideoloji denmektedir (Storey, 2009: 18-19).

Storeyin ideolojiyi tarif ederken yapmış olduđu birinci belirlemede göz önüne alınarak kültür ile ideoloji arasındaki ilişkiye değinmek gerekirse, fikirlerin açıkça ifade edilmesi hususunda, yıkıcı düşüncelerin devreye girmediđi durumlarda ideolojilerin kültürü olumsuz yönde etkilemeyeceđi söylenebilir.

Kültür ve ideolojiyi bu bakış açısı ile değerlendiren Garay'a göre, "küresel iletişim fırsat ve imkanlarının yaygınlaşması, kültürlerin birbirine doğru mutlak biçimde yaklaşarak birleşmesini gerektirmez. Küreselleşme milli kültürlerin parçalanması veya yok olması demek de değildir" (Talas, Kaya, 2007: 152). Fakat Marshall'ın ve Storeyin ideoloji kavramına yönelik tariflerinde devreye giren, çıkarların maskeleymesi, egemen sınıfın yararına gizlenmesi gibi durumlarda, ideolojiyi kültürel bozulmalara neden olan bir kavram olarak düşünebiliriz.

Kapitalist toplumlarda insanlar, görünüşte eşit ya da tarafsız olan piyasa değişimlerini, ister istemez kendi toplumları içindeki temel ilişkiler olarak görmeye başlar ve gizlenmiş durumlar ortaya çıkar. Bu durumda toplumun egemen maddi gücü olan sınıf, toplumun egemen entelektüel gücü haline gelir. Marshall ideoloji ile hegemonya kavramı arasında da bir bağ kurmaktadır (Marshall, 2005: 321).

"Marks'ın tarihsel materyalizmi bağlamında anlaşılabilir olan hegemonya kavramı, yönetici sınıfın çıkarlarının ideal biçimde, evrensel çıkarlar olarak temsil edilmesini anlatır". (Marshall, 2005: 299). "Kültürel hegemonya, düşünme ve bakma biçimlerinin üretimi ile alternatif bakışlar ve söylemlerin dışlanmasını kapsamaktadır" (Marshall, 2005: 382).

Gans, kültür ile toplumun bütünü arasındaki en önemli ilişkilerden birinin "siyasal ilişkiler" olduğunu belirtmektedir (Gans, 2005: 137). Eagleton, kültür kapsamında değerlendirilen siyaseti daha öte giderek, günümüzde, kültürün siyaset ürünü olduğunu savunmaktadır. Ona göre, ulusun, devletin temelini oluşturan kültür, şimdi onun mahvının habercisidir, kültürün korumaya aldığı ulusal bir birlik, kültür tarafından parçalanmaktadır. Çünkü çok kültürcülük kültürün değişmezlerini de değiştirir olmuştur

(Eagleton, 2011: 77).

"Çok uluslu kapitalizm ulusal kültürlere, ulusal ekonomilere yaptığı gibi, kozmopolitleştirerek zayıflştırır. Çok uluslu kapitalizm insanları geleneksel bağlarından kopararak ve kimliklerini kronik bir krize sürükleyerek tecrit ve kaygıya yol açan, kozmopolitliği hızla çoğaltmayla meşgul olduğu sırada, tepki yoluyla, savunmaya dayalı dayanışma kültürlerini besler. Dünya ne kadar avangartlaşırsa o kadar arkaikleşir. Ulusun kalıbı bir kere çatladıktan sonra, aynı çerçeveye oturmayan bir durum sergiler ve her türlü kültürel politikanın gelişimine ev sahipliği yapar" (Eagleton, 2011: 78).

"Bugün bilimin gelişmesi iktidarın hegemonyası altındadır. Bilimin hemen her alanına teknoloji ve sanatta olduğu gibi ideolojiler hükmetmektedir. Çevre, tarım, hayvancılık, mimarlık, mühendislik, tıp vs. akla gelen tüm alanlarda kapitalizm sorunlar yaratıp, çözümlerini kendi çıkarları doğrultusunda yeniden kurgulamaktadır. İnsanlık değil, daha çok para, daha çok egemenlik önem arz etmektedir" (Yaykın, 2010: 9).

Bilimi doğru ya da yanlış olarak nitelendirmeyip faydalı olarak gören Poincare "ideolojilere alet edilmeyerek değeri korunan bilimin ilkeleri endikatiftir, bilgi vericidir yani imperatif (emredici) değildir" (Bolay, 2010: 79) şeklinde açıklamalarda bulunup bilmin değerine sahip çıkılması, ideolojilere alet edilmemesi gerektiğini savunmaktadır. Emmalhainz da aynı şekilde sanatın politik bir amaç güttüğü zaman, propagandaya dönüştüğüne vurgu yaparak neoliberal politikaların, yaşam biçimlerini aşındırma eğiliminde olduğunu belirtmektedir (Emmalhainz, 2013: 178). Ficher'e göre sanat, bilim ve teknoloji, ideolojiler ile bozucu etkilere uğramaktadır. Bu her zaman olumsuz, zararlı bir etkidir, sanatsal ve bilimsel değerleri bozup değiştir. Sanat ile bilim, ideolojik biçimleri temsil etmez; tersine yanıltıcı ve yalan bilince karşı gerçekliğin bir başkaldırısını oluşturur (Ziss, 2011: 46). "Yeni medya teknolojileri ile yapılan bilgi paylaşımları da kapitalist sisteme göre biçimlenmekte, bireyler bu durumu görememektedir" (Yengin, 2012b: 114).

"Günümüzde apaçık öne çıkan şey, esas ilkeleri öngörü, denetim, buluşçuluk, güdüm ve büyümeye dayanan bir küresel kültür yaratmış olan bilim, teknoloji ve iş hayatı arasındaki güçlü ittifaktır" (Goodwin, 2011: 49). Bu ittifakın kontrolsüz hale gelmesinin sonuçları görülmektedir. İktisadi ve siyasi hegemonya biçimlerini, politik faktörleri kapsayan ideolojilerin kültürü olumsuz yönde etkilediği söylenebilir. Bilim, sanat ve teknoloji kültürün gelişimini tetikleyen dinamiklerdir. Bu dinamikler ve kültür kapsamındaki unsurlar, egemen sınıfın yararına kullanılan gizlenen ve yanlış bilinç aşıl原因, bozulmalara neden olan ideoloji olgusuyla değerlendirildiğinde çok farklı bir görüntü ortaya çıkmaktadır.

1.3.1. Küreselleşme Olgusu

"Dilbilimsel olarak dünya, çoğunlukla tüm insanlığa, insan toplumuna, yerküreye ya da onun bir bölgesine gönderme yapmak için kullanılmaktadır; buna karşılık küre daha sınırlı yan anlama sahiptir ve daha özgül biçimde yer küreyi ya da karasal küreyi ifade etmektedir" (King, 1998: 28-29). "Koç, küreselleşmenin mazisini batılı gezginlerin dünyanın başka taraflarındaki anakaraları keşfi ile başlayan, kentleşme, sanayi devrimi ve ulus devletlerin doğuşu ile gelişen ve teknolojik ilerlemelerle son kerteye ulaşan evrensel yayılma süreci olarak değerlendirmektedir" (Kaya, Talas, 2007: 151).

Küreselleşme ile dünya bir "kültür dönemeci" ne girmektedir. Toplumsal, ekonomik, siyasal hayat ve düşünce giderek kültüre soğurulmaktadır (Artun: 2013:9). "Yirminci yüzyılın son on yılı içinde sosyalizmin çökmesi ve kapitalizmin tek, rakipsiz alternatif haline gelmesi bir takım yeni tartışmaları da gündeme getirmiştir. Soğuk savaşın son bulması ya da iki kutuplu dünyadan tek kutuplu dünyaya geçiş olarak tanımlanan bu oluşum, uluslararası ilişkilerden düşünce dünyasına kadar uzanan çok geniş bir alanı ciddi bir biçimde etkilemiştir... Kapitalizm ve liberal temsili demokrasi, alternatifi olmayan evrensel sistemler haline gelmiştir ve artık insanlar bütün sorunlarını, örneğin dünya ölçeğinde bölüşüm ve eşitlik taleplerini bu çerçevede gerçekleştirmeye çalışacaklardır" (Şaylan, 2002: 23-24).

Küreselleşme olgusunu daha çok toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması şeklinde “kültürün küreselleşmesi” boyutunda değerlendirenler olduğu gibi, küreselleşmenin tüketim merkezli bir toplum modeli çizmesine yönelik, “kültür endüstrisi” boyutunda değerlendirenler de bulunmaktadır.

Bir dünya süreci olan küreselleşme ve sonuçları hakkındaki tartışma, çeşitli entelektüel çalışma alanlarında bir süredir devam etmektedir. Küreselleşme, dünyanın tek bir mekan haline gelme süreci olarak tanımlandığında değişkenleri susturmasına bakmazsızın kendi belirsizliklerine sahiptir. Durham ve Kellner, küreselleşmenin, yeni küresel ekonomiyi ve kültürü açıklamak için kullanılan standart bir kavram olduğunu belirtmektedir (Durham - Kellner, 2006: XXXI). King ise küreselleşmeyi finans piyasalarının etkinliği olarak değerlendirmenin sınırlandırılmış bir belirlemeye işaret edeceğini belirtmektedir. Bu bakımdan küreselleşme kavramı, siyasal, ekonomik, toplumsal ve tarihsel olarak çok yönlü düşünülmesi gerekmektedir (King, 1998: 30).

Hall’a göre "birbiriyle hala mücadele eden iki küreselleşme biçimi var: Eski, şirketleşmiş, kapalı, gittikçe daha savunmacı olan bir biçim. Bunun milliyetçiliğe ve ulusal kültürel kimliğe geri dönüp, tümüyle erozyona uğramadan etrafına surlar örmesi gerekiyor. Öbür yandan da, küresel postmodernin diğer bir biçimi var. Farklılıklarla beraber yaşamaya ama bir yandan da onları yenmeye, bastırmaya, denetimine almaya ve içine çekmeye çalışıyor" (Hall, 1998a: 54-55). Küreselleşmeye eleştirel olarak yaklaşanlar, küreselleşmenin kültürü homojenleştirdiğini ve günlük yaşamda daha zengin olanların, daha fakir olanları bölgesel ve yerel özelliklerini ve geleneklerini tahrip ettiğini düşünmektedirler. Bunun tam tersi, demokratik değerlerin yaygınlaşması, hak aramada yalnız kalınmaması, kültürün aktarılmasında kolaylıklar elde edilmesi, farklı kültür ve toplumların daha net algılanması, bilgiye erişme fırsatlarının artması gibi durumların oluştuğunu düşünenlerde bulunmaktadır (Talas, Kaya, 2007: 153-160). Bu bağlamda küreselleşme, haberleşme ve kitle iletişim teknolojisindeki hızlı gelişmelerle, dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşmasını ifade eden yepyeni bir oluş olarak değerlendirilebilir.

1.3.2. Küresel Kültür/Çokkültürcülük

"Küresel kültür, yapısal karakteristiklerin ve politikanın, kültürün oluşumunu ve akışını biçimlendirdiği, bu akışların süreçlere eklemlendiği, yeni oluşumlara işaret etmektedir" (Abu-Lughod, 1998: 167). Küreselleşme olgusunu toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması boyutunda irdeleyenlerden Waters, küreselleşmeyi "coğrafyanın toplumsal ve kültürel düzenlemelere dayattığı kısıtlamaların azaldığı, insanların bu azalmayı giderek daha çok fark etmeye başladıkları bir toplumsal süreç" (Marshall, 2005: 449) olarak değerlendirmektedir. "Kymlicka, evrensel değerler ile grup özelliklerine saygıyı bağdaştırma çabasını" (Cuche, 2013: 145), Marshal "kendi değerlerine bağlı kalmayı sürdürmekle birlikte, yaşadığı toplumun bütünüyle veya egemen grupla, yaşama becerisini içinde barındıran oluşumu" (Marshall, 2005: 42) çokkültürcülük olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda küreselleşmenin çokkültürlü bir yapı olduğu söylenebilir.

"Küresel kültürü ortaya çıkaran çeşitli toplumsal ve kültürel gelişmeleri şu şekilde sıralayabiliriz: dünya çapında uydu enformasyon sisteminin varlığı; küresel tüketim ve tüketimcilik kalıplarının ortaya çıkması, kozmopolit yaşam tarzlarının gelişmesi, Olimpiyat Oyunları, futbolda dünya kupası ve uluslararası tenis turnuvaları gibi dünya çapındaki spor dallarının gelişmesi; ulus devletinin hakimiyetinin gerilemesi; küresel bir askeri sistemin ortaya çıkması; AIDS gibi tüm dünyaya yayılan sağlık problemleriyle karşılaşılması; Milletler Cemiyeti ve Birleşmiş Milletler gibi dünya çapında siyasal sistemlerin kurulması; küresel siyasal hareketlerin yayılması; insan hakları kavramının genişlemesi ve dünya dinleri arasındaki karmaşık etkileşimler" (Marshall, 2005: 449).

Eagleton, küresel kültürü "bir savaş, günümüzün genel siyasetinin bir parçası olarak ele almaktadır ve en zengin üç kişinin servetinin toplamının en fakir altı yüz milyon kişininkine eşit olduğu bir dünyayla çok yakından ilişkili" (Eagleton, 2011: 65-66) olduğunu belirtmektedir. Hannerz'e göre de dünya "eşitlikçi bir küresel köy" değildir. Kültür emperyalizmi söz konusudur. Bu durumun "piyasayla" ilişkili olduğu aşikar hale gelmektedir. Tektipliliğin tüm insanlığa yeniden aşılmasının arkasında olduğu iddia edilen birincil itici güç, daima daha çok topluluğa yayılmakta olan dünya çapında bir tüketim toplumunu ağına çeken geç batı kapitalizm olduğu düşünülmektedir (Hannerz, 1998: 139-140).

Cuche, kültürler arasındaki etkileşimi ve kültürü, belli paradigmlar doğrultusunda farklı yönelimlere sevk eden bir yapı olarak düşünmektedir. "Bu paradigmlar özel aidiyetleri aşan ortak referanslara, ortak kurallara saygı çerçevesinde etnik, dini ve kültürel farklılıkların göz önüne alınması ve birlikte sürdürülmesini içinde barındırır" (Cuche, 2013: 144-145).

Küresel kültür ve çokkültürcülükte, "etnik merkezicilik" gerilimlere yol açmaktadır. "Summer tarafından kullanılan etnik merkezicilik terimi, kendi insan grubumuzun her şeyin merkezi olduğu, diğer bütün grupların onun açısından ölçülüp değerlendirildiği görüşünü ifade eder. Her insan grubu kendi gurur, övünme dünyasını besler, kendi üstünlüğünü öne çıkarır kendi tavrını yüceltir ve yabancılara küçümseyerek bakar" (Cuche, 2013: 32). Hannerz, "yerel kültürün, yalnızca alma değil, aynı zamanda verme, sentezleme ve dönüştürme gücünün de olduğunu" belirtmektedir (Abou-el-haj, 1998: 180).

Postmodern düşünürler insan ve toplumu belirlenemez olgular olarak görmektedir. Onlara göre genel olarak toplumda parçalanmışlık, kaos ve süreksizlik bulunmaktadır. (Şaylan, 2009: 288). Bu yaklaşımlar dikkate alınarak küresel kültürün, kültürler arasındaki ortak referanslara, ortak kurallara saygınlığı ve/veya kendi varlığını öne çıkarmaya çalışan anlayışları içinde barındıran, belirli bir toplumsal kuramla açıklanamayan, karmaşık etkileşimlerin yaşandığı, dünya ölçeğinde düşünülmesi gereken bir oluşum olduğu söylenebilir. Bu oluşumda, piyasa ilişkileri, siyasal sistemler, kapitalist düşünceler emperyalist yayılcı politikalar, ideolojiler etkin rol oynamaktadır. Teknolojik gelişmelerin etkili olduğu bu çok kültürlü yapıda, farklı kültürlerin ve kültürlerin içinde barındırdıkları tüm fenomenlerin etkili olduğu ifade edilebilir.

1.3.3. Kültürel Küreselleşme

Kültürel küreselleşmeyi Giddens uzak yerleşimlerin birbiriyle, yerel oluşumların millerce ötedeki olaylarla biçimlendirildiği ya da bunun tam tersinin söz konusu olduğu

dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması olarak tanımlamaktadır (Hall, 1998a: 39). Özyut'a göre bu durum, "küreselleşmenin ulus-devletlerdeki toplumsal bağları zayıflatması, bir yandan ulus-üstü bir kimliğin oluşumuna katkıda bulunurken, diğer yandan paradoksal olarak yerel kimliklerin canlılık kazanmasına neden olmaktadır" (Özyut, 2012: 22-25).

Canbolat kültürel küreselleşme ile bireylerde özgüven duygusunun büyük ölçüde silikleştiğini, merkez dışındaki düşünce üretimini gölgelemekte olduğunu ifade etmektedir. Ona göre, birçok ulus kendine has fikir geliştirip belli bir bilinçlenme evresine ulaşmadan küresel kültürün etkisine maruz kalmaktadır (Talas - Kaya, 2007: 157). "Kültürlerin anlam örüntüleri, hayata dair geliştirilen bilgi ve tutumlar sürekli aktarılmaktadır" (Geertz, 1973: 89). Curtin bu durumun yeniliğin temel kaynağı olduğunu, dış uyarımların sanat, bilim ve teknolojinin gelişmesinde ve değişmesinde önemli bir etken olduğunu belirtmesi, farklı bir bakış açısı ortaya koymaktadır (Curtin, 1984:1).

Küreselleşme iki senaryo ile ele alınmaktadır. Bunlardan birisi kültürün "küresel türdeşleşmesi" ikincisi ise "çevresel yozlaşma" senaryosudur. "Küresel türdeşleşme"; "kültürel yayılma", "kültürleşme" ve "kültürlenme" kavramlarını içinde barındıran, kültür alanlarının bir kültürden diğerine geçiş benimsenmesi ile kültürel ortama uyumu kolaylaştıran yeni kültürel pratiklerin oluşması yoluyla toplumların birbirine benzemesini ifade etmektedir. Çevresel yozlaşma senaryosunda merkez, belirli kuramsal yapılar aracılığıyla en değerli bilgilerini ve en yüksek ideallerini çevreye sunarken, çevre bunları önce benimseyip sonra kültürel asimilasyona uğrayarak yozlaştırmaktadır (Hannerz, 1998: 140-141; Emiroğlu - Aydın, 2003: 534-537; Budak, 2005: 479).

Strauss da insanların, kültürel farklılıklarının "toplumlar arasında doğrudan yada dolaylı ilişkilerin sonucunda ortaya çıkan doğal bir fenomen olduğunu kabullenmekte hep zorlandıklarını" ifade etmektedir (Cuhe, 2013: 32). Anselme ise kültürler arasında gerçek bir kesinti olmadığını, kültürlerin birbirleriyle yaklaşım içinde, en azından belli

bir sosyal çerçevede, iletişim içinde olduklarını, farklı kültürlerin birbirlerine salt bir yabancılik içinde durmadıklarını savunmaktadır (Cuhe, 2013: 91).

Bu bağlamda kültürel küreselleşme, teknolojik gelişmelerin tetikleyici bir rol üstlendiği; zamansal ve mekansal zorlukların aşıldığı; değişim, gelişim, ve dönüşüm süreçlerinin içinde yer aldığı; kültürler arasındaki bağlılık, akışkanlık, gerginlik, zıtlık, yozlaşma ve özgürleşme gibi göreceli kavramların tümünü kapsayan kaotik bir duruma karşılık gelmektedir. Küreselleşmenin kendisinin bir kültür ürünü olduğu ve kültürün küreselleşmeden etkilenecek değişime uğradığı düşünüldüğünde kültür ile küreselleşme arasında karşılıklı bir ilişkinin olduğu; bununla birlikte "kültürel küreselleşme" kavramının daha çok kültürlerin küreselleşme boyutunda uyum sağlamaya yönelik değişimleri ve dönüşümleri ifade ettiği söylenebilir.

1.3.4. Kültür Endüstrisi

Adorno küreselleşmeyi tüketim merkezli bir toplum modeli çizmesi yönünde değerlendirenlerden olup "kültürel üretimi, bir bütün olarak kapitalist ekonominin ayrılmaz bir parçası" (Adorno, 2007: 119) olarak düşünmektedir. "Foucault kültürel üretimde parametrelerin belirlenmesinde iktidar ile ilişkilerin önemine vurgu yapmaktadır" (Şaylan, 2009: 327). Emiroğlu ve Aydın da, küreselleşme sürecinin siyasal ve ekonomik yönüne değinmektedir. Kültür endüstrisi, "Çok-uluslu şirketlerin elinde yoğunlaşan uluslararası sermaye ve metaların dünya ölçeğinde kazandığı devingenliğin olağanüstü hızı ve bu devingenlik karşısındaki ulusal engellerin kaldırılması ya da en azından asgarileştirilmesi yönündeki neo-liberal-politikalarıdır. Bu yönelişler, haberleşme ve kitle iletişim teknolojisindeki hızlı gelişmeler arka planında mümkün olabilmiştir" (Emiroğlu – Aydın, 2003: 538-539).

"Günlük 2 trilyon ABD doları olarak tahmin edilen bağımsız finansman sermayesinin hiçbir kayba tabi olmadan, adeta serseri bir mayın gibi dünyada dolaşması vb. gelişmeler sermayenin zamana karşı elde ettiği bağımsızlığın ve gelişmelerin somut örnekleri arasında sayılabilmektedir. Bu gelişmenin, beraberinde bir kültürel evrimselleşmeyi getirdiği ve kültürün her alanının kapsamlı bir metalaşma süreci içine

girdiği söylenebilmektedir" (Şaylan, 2009: 362). Küreselleşmeyi "zaman mekan sıkışması" olarak tanımlayan Harvey, bu sıkışma sonucunda, dünyaya bakış tarzımızda çok köklü değişikliklerin olduğunu vurgulamaktadır. Harvey sıkışma terimiyle hayatın hızının artışı ve mekansal engellerin aşınmasını ifade etmektedir (Özyurt, 2012: 22).

Kültür endüstrisi Birleşik Devletlerin sahip olduğu en üretken ve en zengin endüstriler arasındadır. Bu durum dünya görüşünde, hayat tarzında, yaşama stilinde, konut ve yerleşim biçiminde, kıyafette, eğlence ve oyunlarda, kullanılan yiyecek tiplerinde hemen her şeyde kendine özgü bir yapılaşmayı gündeme getirmektedir (Muaren, 1998: 184). Adorno'ya göre kültür, "açıkça ve fütursuzca herhangi bir meta üretimi sektöründeki üretim kurallarına uyan bir sanayi haline gelmiştir" (Adorno, 2007: 19). "Kültür ekonomikleştikçe, bütün ekonomi kültürelleşmektedir. İnsanların ne düşündüğünün, ne hissettiğinin ve nasıl davrandığının yapılandırılmasına yönelik bir semboller ekonomisine evirilmektedir" (Artun, 2013: 46).

Baudrillard, tüketicinin tüketme zorunluluğuna karşı çıkmayacağını, çünkü kapitalizmin ileri aşamasında tüketimin birincil toplumsal bütünleşme modu haline geldiğini ileri sürmektedir. Yani yığınlar, ancak tüketim yoluyla bu yeni formasyonda bütünleşebilmektedirler (Şaylan, 2009: 300). "Kültür endüstrisinde bildik şeyler yeni bir nitelikte birleştirilerek kitleler tarafından tüketilmeye uygun hale getirilmektedir" (Adorno, 2007: 110).

Adorno, kültür endüstrisinin "tüketiciye sunduğu hazzın yapay olduğunu" belirtmektedir (Adorno, 2007: 20). Jacobs'ın ileri sürdüğü gibi "alışveriş merkezi insanların burada girmeye çalıştıkları yabancılaşmış ihtiyaçları asla tatmin edememektedir. Gerçekte alışveriş merkezi, tüketimin yönlendirdiği yaşam biçimleri sorununu daha kötü bir duruma getirmektedir" (Gottdiener, 2005: 146).

Günümüzde içeriksiz, seviyesiz eğlence programlarına; yalan, taraflı, aldatıcı ve gerçekleri gündemden gizleyen şişirilmiş haberlere; sanatsal değerden yoksun müzik ve sinema eserlerine; çığınca tüketime yönlendiren reklamlara medyada sıkça rastlanmaktadır. Tüm bunların geniş halk kitleleri üzerindeki etkileri ve ekonomik

hacmi birlikte düşünülduğünde, aslında kültür endüstrisi gerçeği apaçık görünmektedir. Kültür popüler hayatın, eğlencenin ve dinlenmenin yeniden inşasına doğrudan katılan bir durum sergilemektedir. Kitle, reklamcılığın sunduğu imajlardan etkilenmektedir. Reklam kültür endüstrisinin yaşam iksiri konumundadır (Adorno, 2007: 101-102; Hall, 1998a: 47-48; Ulavur, 2011: web).

"Konserler, dergiler, festivaller, pop yıldızları ile röportajlar, filmler ve benzeri aktiviteler gençler arasında ortak bir kimlik oluşturmakta etkilidir" (Storey, 2000: 119-120). Adorno "hit" şarkıların standartlaştırılmasını dinleyicilerin aynılaştırılması ile ilişkilendirmekte; popüler müziğin dayatma olduğunu, tüketimin daima pasif ve sonsuz tekerrür içerdiğini düşünmekte ve bunları verimsiz, üretkenlikten uzak boş zaman faaliyetleri olarak değerlendirmektedir (Storey, 2000: 112-114).

Sermaye ve metaların dünya ölçeğinde kazandığı devingenliği ve hızı kullanarak, mekansal engelleri aşarak, popülist bir yaklaşımla tüketen bir kültürün varlığı bilinmektedir. Duygu, düşünce ve davranışların yapılandırılmasına yönelik endüstriyel tavrın, bilinçsiz yaklaşımlar sergileyen kitleleri etkilediği ve bu kitlelerin oluşturduğu kültürün, endüstrinin vazgeçilmezi olduğu söylenebilir. "Kültür endüstrisi içinde, emperyalist kültür ile demokratik kültür arasında çelişkili ve karşıt olaylar doğmaktadır. Kültür alanında demokratik gelişimlerin gerçekleşebilmesi, kültür endüstrisindeki teknelci egemenliğin kırılmasına bağlıdır" (Çalışlar, 1983: 283).

1.3.5. Kitle Kültürü

Türkçede kitle anlamına gelen "masse ya da mass", yoksul ve eğitimsiz sınıfları tanımlamak için Avrupa'da kullanılan eski bir sosyoloji ve siyaset bilim terimidir. (Gans, 2005: 21-22). Kitle, "homojen ya da belirgin bir yapı/örgütlenme göstermeyen, ancak belli bir konuda aynı şekilde davranma eğilimi gösteren insanlar yığındır... Bu tür ortak davranış yapılarının ortaya çıkması için insanların coğrafi anlamda birbirlerine yakın olması, birbirini doğrudan etkilemesi, ya da aralarında bir tür iletişim olması gerekmez; ancak medyanın bunda belli bir rol oynadığı varsayılmaktadır. Moda, fanatik taraftarlık, siyasi hareketler, buna birer örnektir" (Budak, 2005: 452).

Çalışlar, kitle terimini üç farklı açıdan değerlendirmektedir. Ona göre kitle, toplumsal anlamda "geniş yığınlar", siyasal anlamda "yönetenlerin siyasal etkin çekirdeği", burjuva anlayışına göre de "emekçileri" ifade etmektedir (Çalışlar, 1983: 254-255). Şaylan kitleyi, "ne yiyeceği, ne içeceği, ne tüketeceği, ne okuyacağı imajsal olarak belirlenen topluluklar" (Şaylan, 2002: 93) olarak değerlendirmektedir. Cuche, "kitle" sözcüğünün ya halkın bütününe ya da onun popüler birleşenlerine gönderme yaptığını tespit etmiştir. O, en çok popüler birleşenlere değinerek analizlerin sonucunda kitlelerin "sersemleştirildiklerini" dahi düşünmektedir (Cuche, 2013: 103).

Türkdoğan, "kitle adam" olarak nitelendirdiği birey özelliklerini sosyolojik bilgiler ışığında şu şekilde sıralamaktadır. Ferdi davranış ve özellikler, herkesi yakalayıp sürükleyen ve ancak içgüdü niteliğinde bulunan tutkuların seli altında geriye atılmaktadır. Aklın yerini duygular ve içgüdüler almaktadır. Bundan dolayıdır ki, kitlelerin çok büyük olan etkilenme ve etkileme güçleri heyecan akımına bağlanmaktadır. Ayaklanma olayları sırasında liderler, bu mekanizmayı çalıştırmaya büyük önem vermektedir. Kitle içine girince fertlerin akli grup seviyesinin en altına düşmektedir. Kitleye katılan kimse, ne olursa olsun kendini en aşağı zeka seviyesine ayak uyduracak, sürüklenerek mantıktan ve kontrolden vazgeçecek. Herkesin kişisel tutkularının denetimini yitirdiği kitle içinde, fertlerde sorumluluk duygularını kaybetmektedir (Türkdoğan, 1988: 180).

"Kitle kültürü, 1800-1900 yılları arasında gelişen sanayileşme ve teknoloji çağının bir ürünüdür... Kitle kültürü sanat, estetik, din, felsefe, sosyoloji alanlarında daha önceki çağların düşünce sistemlerini geri plana iterek büyük çapta ideolojilere sosyal hareketlere ve materyalist öğretilere açık yönetim biçimlerini ortaya koymaktadır" (Türkdoğan, 1988: 178).

Türkdoğan, kitle kültürünü ihtiyaçların doyurulmasına yönelik, kazanımları eğitimle değil öğretimle gerçekleşen, estetikten yoksun ürünlerle kişiliksizleşmeye sebep olan bir çerçevede ele almaktadır. Bu açıdan bakıldığında, kitle iletişiminin, bir kültürel yabancılaşma yaşatacağı, bireyin tüm yaratıcılık kapasitesinin gerilemesine yol açacağı ve iletilen mesajın boyunduruğundan kurtulamayacağı düşünülmektedir (Türkdoğan, 1988: 185). Denzin, kitle kültürünün, "kapitalizm tarafından imal edilen ideolojik cihazların bir yapımı olduğunu ve yaratıcılığı tüm biçimleriyle kapitalizm tarafından mit

haline dönüştürüldüğünü" düşünmektedir (Türkdoğan, 1988: 185). Yücel, kitle kültürünü post-modern dönemle ilişkilendirerek kültürün kendisinin, toplumsal, ekonomik, politik hatta psikolojik gerçekliğin belirleyicisi olduğuna değinmektedir. Ona göre kültürel tüketim artık kapitalist bir sistemin parçası değil tam da özüdür ve kültürel olan artık ekonomik olandan ayrı tutulmamaktadır (Yücel, 2012: 20). Hall, "küresel olarak adlandırılan şeyin, sistemli bir biçimde her şeyi devirip geçen, benzerlik yaratan bir şey olmaktan çok, aslında tikellik aracılığıyla işleyen; tikel mekanları, tikel etkinlikleri müzakere eden; tikel kimlikleri harekete geçirerek işleyen" durumlara işaret etmektedir (Hall, 1998b: 88). Dolayısıyla, kitleler ile küresel kültür arasında daima bir diyalektik bulunmaktadır.

1.3.6. Popüler Kültür

Dilimize İngilizceden geçen popüler terimi "halka ait" (TDK, Türkçe Sözlük, 1988: 1194), "insanlara ait, genel, yaygın, insanların bağlandığı ya da kabul ettiği" (etymonline.com) anlamlarında kullanılmaktadır. Popüler kültür çalışmaları, alt kültürler, gençlik kültürleri, ideoloji, boş zaman ve medya araştırmalarıyla örtüşmektedir (Marshall, 2005: 591-592).

Popüler müzikler ve pop sanat, popüler kültürle ilgili tespitlere ulaşmamızı sağlayan kavramlardır. Adorno, 1941'de yayımlanan "On Popüler Müzik " adlı makalesinde popüler müzik üzerine on önemli iddia ileri sürer. Bunlardan birkaçı, pop müziğin, standartlaştırıldığı, pasif dinlemeyi yarattığı ve sosyal bir çimento (güçlendirici) olduğudur. Storey de pop müziğin sosyo-psikolojik işlevinin, müziğin tüketicilerinin günlük hayatın düzenine fiziksel olarak uyumunu gerçekleştirmek olduğunu ifade etmektedir. Ona göre pop müzik; yaşanan, sevilen ve çalışılan dünya hakkında önemli, değerli ve kalpten bir şeyler söylemez. (Storey, 2000: 112-116).

İkinci Dünya Savaşı sonrasında gelişen ekonominin etkisiyle varlığını hissettirmeye başlayan Pop Sanat, tüketim kültürü ve zihniyetini gözler önüne sermektedir. Pop akımının 'tutmasını' kolay anlaşılabilirliğine bağlayan Amerikalı eleştirmen Harold Rosenberg, bu yeni sanat anlayışının sanat olmadığını söyleyecek kadar ileri gitmiş,

Pop'u bir tür 'reklam estetiği' olarak nitelendirmiştir. Pop, tüketim kültürü ve reklamı adeta yüceltir, imgeleri yüksek kültür/alt kültür ayrımı yapmaksızın ele alır" (Antment, 2008: 161-162). Bu anlamda Andy Warhol 20. yüzyıldaki büyük bir anı temsil etmektedir, "Ben bir makineyim, ben bir hiçim": Onun ilkesi bunu söylemektir. Ondan sonra, herkesin tek yaptığı, bu şiarı kibirle tekrarlamak olmuştur. Oysa Warhol bunun radikal bir şey olduğunu düşünüyordu: "Ben bir hiçim yine de işlev görüyorum." "Ben her düzeyde çalışırım: Sanat, ticaret, reklam..." "Ben işlemselliğin kendisiyim!" diyerek yaratıcı eylemden kendini çektiğini ifade eden sözleriyle sanatın kendince işlevini açıkça belirtmektedir (Baudrillard, 2011: 57-58). McLuhan da, reklamcılığın 20. yüzyılın en büyük sanat türü olduğunu ifade etmektedir (Yılmaz, 2006: 374). Bu bağlamda popüler kültürün, tüketim kültürü ile kültür endüstrisi ile yakın bağı olduğu ve bu tür yapılanmalarda sanatın reklama dönüştüğü söylenebilir.

Hamilton, Pop Sanatı, "Popülerdir, geçicidir, harcanabilir, ucuzdur, seri üretilmiştir, hedef kitlesi gençliktir, esprilidir, seksidir, numaracıdır, gösterişlidir, ticaretin büyüğüdür" şeklinde ifade etmektedir. Ona göre Pop Sanat, toplumun değişen değerlerine yönelik sanatsal bir inancı yansıtmaktadır (Antmen, 2008: 159).

Gans, bu düşüncelere katılmamaktadır. Lowenthal'in "popüler kültürün, gerçek sanatın hiçbir özelliğini taşımadığı, dalavere ile yutturulmuş tüketim malları" olduğu görüşünü ve Dwight'in "kâr etmek amacıyla kitlelerin kültürel gereksinimlerini sömürdükleri" görüşünü suçlama olarak nitelendirmektedir (Gans, 2005: 44-45).

Gans, kitabında popüler kültürün ticari açgözlülük ve halkın cehaletinden yararlanan bir alçaklık olduğunu iddia eden tartışmaları inceleyerek pek çok özgül saldırıyı çözümledikten sonra hemen hemen hepsinin zemsiz olduğunu, onu tercih eden insanlara ve toplumun bütününe bir zararı olmadığı tespitinde bulunmaktadır. Popüler kültürün pek çok insanın estetik ve diğer arzularını yansıttığını ve bütün insanların yüksek ya da popüler, istediği kültürü seçme hakkı olduğunu savunmaktadır. (Gans, 2005: 11-14).

Popüler kültür ile yüksek kültür arasındaki önemli bir fark, izleyicinin sayısı ve çeşitliliğidir. Yüksek kültür küçük bir insan grubuna hitap ederken popüler bir televizyon programı geniş bir kitleyi kendine çekebilir... Yüksek kültür kullanıcısı orijinal resim satın alabilecek kadar varlıklıdır. Kimileri de seri üretilmiş baskılarla yetinmek zorundadır (Gans, 2005: 45-46).

Gans kitabında popüler kültürün kâr zihniyetli yatırımcılar tarafından sadece parasını ödeyen izleyiciyi memnun etmek üzere toptan üretim yapan, yüksek kültürü ayağa düşüren, sahte mutluluklar yaratan, izleyicisine duygusal zararlar veren, edilgen bir tavır sergileyerek totaliter rejimlere çanak tutan özelliklerin asılsız olduğuna yönelik tartışmalara yer vermektedir (Gans, 2005: 43-215).

Cuche, popüler kültür için Gans gibi düşünenler ile zıt görüşte olanlardan farklı bir yaklaşım sergilemektedir. Ona göre, popüler kültürler ne tam bağımlı, ne tam otonom, ne sırf taklit, ne de sırf yaratıcılık olarak ortaya çıkmaktadır. Cuche'a göre popüler kültürler "alt sosyal kültürlerdir. Bir baskı durumunda yapılanırlar" (Cuche, 2013: 97).

"Minimalist, asgariyetçi" olarak niteleyebileceğimiz tez, popüler kültüre hiç bir zaman özgün dinamik, hiç bir özgün yaratıcılık tanımıyor. Bu tezde popüler kültürler (halk kültürleri) baskın kültürünün türevidir. Popüler kültürler, popüler sınıfların yabancılaşma ifadesidir. Tek gerçek kültür sosyal elitlerin kültürüdür, popüler kültürler ise gelişimi yarım kalmış alt kültürlerdir. "Maksimalist, azamiyetçi" teze göre de bu iki kültür arasında hiyerarşi kurmak doğru değildir (Cuche, 2013: 96-97).

Popüler kültüre yönelik çelişkili, göreceli, birbirine zıt, farklı açılardan ele alınmış birçok görüş bulunmakla birlikte, tüm tespitler popüler kültürü, halk kültürü olarak değerlendirmekte, geri kalan topluluk ise elit tabakayı, yüksek kültürü ifade etmektedir. Popüler kültürün, kapitalist düşüncelerle aksettirilmeye çalışılan, günlük hayatın düzenine fiziksel olarak uyumu gerçekleştiren, bireyi edilgen kılan, sömürücü özellikleri içinde barındıran bir içeriğe sahip olduğu kabul edilebilir. Bununla birlikte reklamcılığın 20. yüzyılın en büyük sanat türü olduğu, sanatın tamamen kapitalist bir endüstriye dönüştüğüne yönelik tespitlerin abartılı olduğu söylenebilir.

Belli bir zümreden, iktidar ve çıkar ilişkilerinden, iktisadi ve siyasi hegemonya biçimlerinden, politik faktörlerden, yönlendiren ve yönelenlerden, zengin veya fakir olanlardan ya da popüler kültürden, yüksek kültürden bahsedilirken kapsamlı düşünmek gerekmektedir. Yüksek kültürü, seri üretim ürünü olmayan, orijinal eserlere ulaşabilen varlıklı insanlardan oluşan bir bütün olarak belirtmek bir yanılgı olarak değerlendirilebilir. Çünkü kültür para ile elde edilebilecek bir şey değildir. Tüm varlıklı insanlar aynı zihin yapısına sahip olmadıkları gibi dünyayı algılayış biçimlerinde de farklılıklar vardır. İnsanlar yaşamlarını aynı parametrelere uyarlayarak pratiğe dönüştürmemektedir. Popüler kültürü oluşturan gerçeklerin, kültür endüstrisi ile ilişkilendirildiğinde oldukça karmaşık bir korelasyona sahip olduğu söylenebilir.

1.3.7. Medya Kültürü

Medya, latince kökenli medium kelimesinin çoğuludur. Medyum, iletişimde mesajı taşıyan sistem olarak tanımlanmaktadır. Türkçeye ortamlar olarak çevrilebilir. Mesajın iletiildiği ortamı tanımlamak için kullanılmaktadır (Yengin, 2012b: 28). "Bir araç olarak medya, yazılı basın, radyo ya da televizyon gibi iletişim araçları olarak tanımlanmakla birlikte, bu teknolojilerden bir veya daha fazlasını, çok sayıda insanla iletişim kurmak (kitle iletişimi) üzere kullanan geniş ölçekli organizasyonlar toplamı biçiminde de ifade edilebilmektedir" (Marshall, 2005: 485).

İletişim araçlarının yüzyıllar boyunca gelişmesinin sonucunda, Maigret ve McLuhan, tarihi üç dönemde ele almaktadır. Bu dönemler: söz kullanımı ve katılımın yoğun olduğu "kabile çağı"; söze bağımlılıktan kopuşun gerçekleştiği "kabileleşmeden çıkma / matbaa çağı"; görsel işitsel iletişim araçlarınca benimsetilen belli bir sözel kolaylığa "kabileciliğe dönüş / elektronik çağ" olarak sıralanmaktadır (Maigret 2004: 13; Yengin, 2012b: 91). Postman matbaa çağını, "yorum çağı"; elektronik çağı ise "gösteri çağı" (Postman, 201: 76-91) olarak nitelemektedir.

İletişim araçlarının gelişimi, matbaanın bulunması ile başlamaktadır. Matbaanın bulunması, aynı dönemlerde gravür sanatının da bulunmasıyla zenginleşmiştir. Bu iki buluş, bilginin gelişiminde çok büyük önem taşımaktadır. Matematiksel ve astronomik

tabloların, anatomik ya da cerrahi detayların kitaplara resim ve metin olarak girerek çoğaltılması ile her bilgi kırıntısının, artık sonsuza dek saklanmasını olanaklı hale getirmiştir (Topdemir - Unat, 2012: 206-208).

15. yy'ın ortalarında, kitap yazımının yazı odalarından matbaalara geçmesi, kitabın daha çok sayıda ve çok daha ucuza basılmasını sağlamıştır. Kitap, bundan sonra, okur-yazar çevreler içerisinde çok daha kolay satın alınabilirlik kazanmıştır. Rönesans'ın getirdiği bulguların bekli de en büyüğü sayılabilecek olan matbaa, bilginin dünyanın en ücra köşelerine götürülmesine yol açmıştır. Bu baskı aracının yaygınlaşması yeni okuma, yazma biçimlerinin ve sürecinin temelini oluşturmaktadır. (Alioğlu, 2011: 15; Şatır, 2004: 232)

Marks, matbaayı farklı bir bakış açısıyla ele almaktadır. Marks, matbaanın yalnızca bir makine değil, aynı zamanda belli türde içerikleri ve doğal olarak belli türde izleyicileri dışlayan ve bunda ısrar eden bir durum saptamaktadır. Postman da matbaanın bir metafor işlevi, ciddi ve rasyonel bir kamusal konuşma biçimi yaratacak bir epistemoloji işlevi gördüğünü belirtmektedir (Postman, 2010: 55).

1840'lara kadar enformasyon akışı, ancak insanların beraberinde götürebileceği (trenin hızı kadar) hızlılıkta idi. Morsun bulduğu telgraf eyalet sınırlarını silmişti. İlk kez sorulan soruyu yanıtlamayan ve üstelik yanıt hakkı da tanımayan enformasyon yağmuruna tutulum gerçekleşmekteydi. Postman, telgrafın ilgisizliği yüceltip, acizliği katmerleştirdiğini, Mumford da telgrafın zaman ve dikkati bölen bir dünya yarattığını dile getirmiştir (Postman, 2010: 76-83; Topdemir - Unat, 2012: 291-292).

Elektronik ve kimyasal endüstrideki gelişmelere bağlı olarak 1860 ile 1930 yılları arasındaki dönem medyanın oluşum dönemidir. Bu yıllar, fotoğrafın, sinemanın, telgrafın, telsizin, telefonun, radyonun ve televizyonun gelişimine tanıklık etmiştir. Bu yeni teknolojiler, söz konusu dönemde popüler kültürün dönüşümünde önemli rol oynamış ve eğlence endüstrilerinin, yeni, daha yoğun bir şekilde kapitalistleşmesinin ve kitlesel seyirciye yönelmesinin tipik örneği olmuştur (Marshall, 2005: 484).

McLuhan, medya teknolojilerinin toplumda bireylerin nasıl düşüneceğini, hissedeceğini, hareket edeceğini etkilediğini ve toplumu biçimlendirdiğini belirtmektedir (Yengin, 2012b: 36). Yaygın, medyanın gösterilenin istendiği kadarının sunulduğu; tanıklık sırasında sistemin ya da medya patronunun çıkarlarını zedelemeyecek biçimde verilmesi gibi bir içeriğe sahip olduğuna işaret etmektedir (Yaygın, 2006: 21). "Postmodern görüşe göre, medya, gerçeği temsil etmemekte, sadece gerçeği kurmaktadır" (Yengin, 2012b: 60). Darley, popüler eğlence programlarında, uyarımda bulunmak amacıyla, illizyon ve hilelerle, hayrete düşürme ve şaşırtma yollarına gidildiğine işaret etmekte ve çağdaş sinema ve bilgisayar oyunlarını da bu konjonktürde değerlendirmektedir (Dewdney - Ride, 2006: 75). Gündemi belirleyen medya üretiminin çerçevesini teknik beceriler, profesyonel ideolojiler kuramsal bilgi, izleyici ile varsayımlar oluşturmaktadır. Medya uzmanları "işlenmemiş" sosyal olayın iletişimde nasıl kodlanacağını belirlemektedir (Storey, 2000: 19-20).

"Medya organizasyonları, doğaları itibariyle bürokratiktir ve medyanın devlet denetiminde olduğu toplumlar hariç şirketleşmiştir" (Marshall, 2005: 484). "Günümüzde bize ulaşan bilginin çoğu televizyon tarafından sağlanmaktadır ve yanlıdır" (Yaygın, 2010: 30). Medya, modern toplumların zihinsel hayatına hükmeden bir konuma gelmiştir ve bundan dolayı sosyologların yoğun ilgi duyduğu bir alandır. Sosyologlar medyayı, yayınlarının kültürel niteliğiyle, "stereotipleştirici" ya da anti sosyal davranışları (özellikle çocuklar üzerinde), ve şiddeti destekleyici eğilimleri, medya kuruluşlarının çapraz mülkiyeti ve programların ticari yönlerinin artması, bütünsel bir yaşam ve düşünce modelini destekleyen ideolojik etkileri, elektronik medyanın, gündem belirleme, haberlerin çarpıtılması, basite indirgenmesi ve televizyon reklamcılığının siyasal kampanyalar uğruna kullanılması gibi yollarla demokratik politikaları nasıl etkileyebildiğine yönelik birçok özelliğinden dolayı irdelemektedir (Marshall, 2005: 484-485).

Yeni teknolojilerle birlikte medyanın değişim süreci ve yaşama entegre oluşu, ivmeli bir grafik sergilemektedir. Matbaa beş asırdan uzun bir süredir kullanılmaktadır. Telgrafın icadından, televizyonun yaygınlaşmasına kadar geçen sürenin bir asırdan fazla olduğu bilinmektedir. İnternetin kamusal kullanıma açılmasından sonra, yeni medya

teknolojilerinin günümüzdeki kullanım yoğunluđuna ulaşması çok daha kısa sürelerle ifade edilmektedir. Chatfield "iki milyardan fazla insanın internet erişimine yirmi yılda ulaştığını ve ilk ticari cep telefonu sisteminin işlemeye başlaması ile beş milyardan fazla aktif kullanıcı olması arasında yalnızca otuz yıl geçtiğini" ifade etmektedir (Chatfield, 2013: 12).

Gazete, dergi yayıncılığı, radyo, televizyon yayınları ve sinema filmleri gibi geleneksel ortamların dışında, nicelik ve nitelik olarak kullanımı giderek artan yeni medyanın ayırt edici özellikleri, bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerin gelişimi ile ilişkilendirilmektedir (Balaban, 2012: 291). Geleneksel medyada mesajların iletimi tek yönlü iken, yeni teknolojilerin gelişmesi ile kullanıcılar, zamandan ve mekândan bağımsız olarak interaktif bir iletişimi, sanal mecrada gerçekleştirmeye başlamışlardır.

İlk olarak karmaşık hesaplamalar yapımında kullanılan bilgisayarlar, sonrasında yazı yazmak, çizim yapmak, görüntüler oluşturmak, "multimedya" işlevini gerçekleştirmek, birçok işlemi bir arada gerçekleştirmek gibi fonksiyonları yerine getirmek için kullanılmıştır. Bilgisayarlar yazıcı, faks makinesi, mikrofon, ekran, kamera gibi aletlerin bir arada kullanımına (intermedia) olanak sağlamıştır. İnternetin kullanılmaya başlanması, multimedya ve çoklu-algılama (multi-sensory) bileşkesi, iletişimde yeniliklerin ve interaktivitenin oluşmasını olanaklı hale getirmiştir. Bu durum dijital kültürün ve yeni kimliklerin oluşumuna da zemin oluşturmaktadır. Her türlü değişime imkan tanınması nedeniyle yazılımlar ve kodlamalar yeni imajların oluşturulmasında ve bunların dağıtımında çoğaltılmasında kullanılmaktadır (Veltman, 2006: 9-18).

Bununla birlikte yeni medyanın ayırt edici özelliklerinden olan iletişimin sağlanabilmesi, etkileşimin gerçekleşmesi, anında geri bildirimlerin oluştuđu bir "siber paylaşım yönteminin" oluşturulması için gerekli olan internetin, ağ teknolojilerinin kullanılması gerekmektedir. İletilerin gerçekleştiđi ağ teknolojilerinin gelişimi ile medya artık dijital verilerin anında dolaşımına olanak tanıyan yeni mecralarla bütünleşik bir yönsemeye kavuşmaktadır.

Tim Barners-Lee tarafından ‘world wide web’in (www) geliştirilmesiyle bilgisayarlarda depolanmış bilgilerin birbirine bağlanması mümkün hale gelerek internet küreselleşmiştir. Böylece internet ticari kullanıma da uygun hale gelmiştir. 1980’li yılların ortalarına kadar sadece araştırmacıların kullanmakta olduğu internet insanların gündelik hayatında yer edinmeye başlamıştır. Günümüzde ise internet dünyanın her yerinden insanların bağlandığı, veri alıp gönderebildiği, alış veriş yapabildiği, iletişim kurabildiği bir ortam olarak yeni medya içerisinde önemli bir yer tutmaktadır (Yaygın, 2010: 37; Başalar, web).

Medya, evde geçirilen boş zamanı doldurmanın artık çok ötesine geçip, günlük yaşamın alışkanlıkları ve etkinlikleri ile tamamen bütünleşmektedir. Teknolojide yaşanan hızlı değişim, 2000’li yıllarla yaygınlaşan cep telefonları, bilgisayarlar ve en önemlisi bireylere yeni bir dünyanın kapısını açan internetle birlikte, hepimiz için şaşırtıcı boyutlara ulaşmıştır. Gelişmiş ülkelerdeki gençlerin çoğunluğu, akıllı telefonlar ya da tabletlerle istedikleri zaman internete ulaşabilmektedir. Artık insanlar, akıllı telefonlarıyla ya da tablet bilgisayarlarıyla fatura ödemek, alış-veriş yapmak, istediği bilgiye ulaşmak, haberleri takip etmek, borsa ya da bankacılıkla ilgili işlemlerini yürütmek gibi çeşitli işlerini elektronik ortamda yapabilmektedir. Yeni medya teknolojilerinin yaşamımızın her noktasına temas ettiği, insanı ve kültürü etkileyen en önemli unsurlar arasında yer aldığı ve gündelik yaşamımızın olmazsa olmazları haline geldiği söylenebilir.

"İnternet, üretilen bilgiyi sakalama, paylaşma ve ona kolayca ulaşmaya yarayan, birden fazla bilgisayarın birbirine bağlı olduğu, yaygın ve sürekli büyüyen küresel bir iletişim ağıdır" (Alioğlu, 2011: 46). "İnternet hem sanal hem de siberdir...İnternet, iletişim yöntemi açısından siber, yarattığı ortam açısından sanaldır. Siberuzay, terimi bilgisayarların ve onu kullanan insanların internet ve benzeri ağlar içinde kurduğu iletişimden doğan sanal gerçeklik ortamını anlatan metaforik bir soyutlamadır" (Yaygın, 2010: 49).

Yeni teknolojilerin gelişimine bağlı olarak medyada gerçekleşen değişimlerden biri de taşınabilirliktir. Yeni teknolojiler, taşınabilir olmasıyla birlikte zaman ve mekan

sınırlılıklarından kurtulmaktadır. Geleneksel ekrana göre daha az enerjiye ihtiyaç duyup, daha kolay yönlendirilebilmekte ve sürekli elektiriğe bağı kalma zorunluluğundan kurtulmaktadır" (Altunay, 2012: 17-18). "1971 yılından bu yana mikro işlemcilerin hızla gelişmesi neticesinde masaüstü bilgisayarların portotipleri (laptop, notpad, notbook, smartpad vb.) üretildi ve makinelerimiz gittikçe daha güçlü, birbiriyle daha bağlantılı ve daha kolay kullanılır hale geldi" (Veltman, 2006: 24). "Bugün kullandıklarımız, ilk kuşak bilgisayarlardan yüz binlerce kat daha güçlü, onlarca kat daha ucuz ve kullanımları çok daha kolaydır" (Chatfield, 2013: 20). İnanılmaz bir süratle geliştirilen bilgisayarlar, 21. yüzyılın başına varıldığında bir kol saatine sığacak ve küçük bir pille çalışacak duruma gelmiştir. Taşınabilir cihazların üretimi ile bilgisayar internet ve mobil uygulamalar yaşamımızda önemli bir yer edinmiş oldu. "Dünyada yaklaşık 4.5 milyar cep telefonu bulunmaktadır ve bunların son nesilleri multimedya olarak hizmet vermektedir" (Yaykın, 2010: 43-44).

Yeni medyanın kültürü etkilediği kesin bir gerçek olarak karşılanmaktadır. Günümüzde yeni medyayı birer teknolojik gelişme olarak değerlendirmekten öte, dünya genelinde ekonomiden sanata, siyasetten bilime kadar toplumsal yaşamın her alanında önemli bir yer kapladığı görülmektedir. Bununla birlikte yeni medya teknolojilerinin toplumlarda işlerlik kazanması, sosyo-kültürel değişimlerde/dönüşümlerde etkili olmaktadır. Bu bağlamda postmodernizm, enformasyon teknolojileri, dijital kültür, küreselleşme gibi kavramların birbiri ile kenetlenerek bir kavram çerçevesi oluşturduğu ve birlikte düşünülmesi gerektiği söylenebilir.

İKİNCİ BÖLÜM

YENİ MEDYA

Tarih boyunca insanlar ve toplumlar arasında her zaman bir iletişim olmuştur. Geçmişten günümüze gerçekleşen gelişmelerle birlikte iletişim biçimleri de değişime uğramıştır. Günümüzde bilgisayarlar, internet ve mobil teknolojiler yeni imkanlar sunmaktadır. Bu teknolojiler sayesinde "yeni medya", birçok olanağı bünyesinde barındırmaktadır. "Yeni" olarak belirttiğimiz kavram mesajın iletildiği ortamdaki değişimleri, gelişmeleri ve dönüşümleri ifade etmektedir.

Yeni medyada öne çıkan "dijital ve kod" kavramlarıdır (Dewdney - Ride,2006:226). Yeni medya araçlarının işleyişinin temelini dijital kodlamalar oluşturmaktadır. Yeni medyanın ortaya çıkışıyla, bütün eski medya biçimleri dijitalleşmektedir. Böylece yeni medya ile çok daha geniş kitlelere ulaşılmakta ve medya artık "programlanabilir" olmaktadır (Manovich, 2001: 27).

Dijk, yeni medyanın karakteristik yapısını iki özelliğe dayandırmaktadır. Bunlardan ilki verilerin iletimini, telekomünikasyonu ve kitle iletişimini birleştiren özelliği ortaya koyan "bütünleşme (entegrasyon)", diğeri ise "etkileşim (interaktivite) dir" (Dijk, 2006: 7-8). Etkileşim kavramı karşılıklı ve aynı anda iki veya daha fazla kişi veya sistem arasında gerçekleşen bir faaliyettir. Etkileşim, ürünü ortaya koyan ile o ürünü alımlayan arasındaki ilişkileri değiştirmektedir (Dewdney - Ride, 2006: 216). Yeni medya ile gerçekleşen iletişimde, verici ile alıcı arasındaki sınırlar ortandan kalkmaktadır. Bu kavram, tarafların aktifliğinin söz konusu olduğu süreci tanımlamaktadır. Medyada mesajı ileten ve onu alan bellidir. Aktif bir iletim karşısında pasif bir alıcı konumlanmaktadır. Yeni medyada iletişim sürecine katılan herkes söz sahibi olabilmektedir.

Dijital kodlamaların yalnızca yeni medya etkinliklerinde belirlediğine işaret eden Dijk iletişim olanaklarının ve etkileşimin aynı anda gerçekleştirilmesini de "eşzamanlı (simultane)" kavramı ile açıklamaktadır. Örneğin televizyon, görüntü, ses ve metinleri

aynı anda bünyesinde barındırmakla birlikte, bunları dijital kodlara dönüştürerek üzerinde değişiklikler yapma ya da interaktif bir ortam oluşturma gibi bir özelliğe sahip değildir (Dijk, 2006: 9). Yeni medya olanakları ile bunların tamamı aynı anda gerçekleştirilmektedir. Grafiklerin, hareketli görüntülerin, seslerin, şekillerin, mekânların ve metinlerin bilgisayar verisi haline gelmesiyle, medya, yeni medyaya dönüşmektedir (Manovich, 2001: 25).

Manovich “Yeni Medyanın Dili (The Language Of New Media)” adlı kitabında, yeni medyayı, sayısal temsil (numerical representation), modülerlik (modularity), otomasyon (automation), değişkenlik (variability), kod çevrimi (transcoding) başlıklı beş prensip ile açıklamaktadır (Manovich, 2001: 27). Tüm yeni medya objeleri, sayısal temsillerle bilgisayarlarda yeniden oluşturulmaktadır. Böylece yeni medya nesnesi üzerinde, algoritmalar ile değişiklikler yapılabilir. Modülerlik, “yeni medyanın, kullanışlı, birçok işlemi bir arada yürütebilen, fraktal yapısını açıklamaktadır” (Manovich, 2001: 27). Medyanın kodlanması ve modüler yapısı, değişikliklerin otomatik olarak yapılmasını içermektedir. Bir yeni medya nesnesi, sabit bir şey değildir ve farklı sürümlerde bulunabilir. Otomasyon, medyanın programlanabilir duruma gelmesi ile ilişkilendirilmektedir. Programlayabilme, konu ile alakalı birçok bilgiye erişim, kontrol kolaylığı ve hız sağlamaktadır. Kod çevrimi ise ilk başta elde edilen kodlar üzerinde değişiklikler yaparak farklı bir yapıya kavuşturma süreci olarak tanımlanabilir (Manovich, 2001: 30-45).

"Hipermetinlik", yeni medyanın diğer bir ayırt edici özelliğidir. Yeni medya ile aralarında organik bağ olan veriler bir arada sunulabilmektedir. Örneğin, "bir haber okurken hızlı bir biçimde o habere bağlı diğer haber içeriklerine ulaşabilmek hipermetinlik özelliğini temsil etmektedir (Yengin, 2012a: 127).

Altunay, mobil teknolojilerin gelişmesi ile beliren "yeni ekran" kavramı ile yeni medyanın özelliklerine değinmektedir. Yeni ekran, geleneksel ekrandan farklı olarak taşınabilirlik özelliğine sahiptir. Bireyler, yeni ekran ile ağ teknolojisinin avantajlarını istedikleri zaman kullanarak çevrimiçi olabilmektedir (Altunay, 2012: 17-18). Altunay, sayısal temsille gerçekleştirilen “Undo” yani “Geri Alma” seçeneğinin bile tek başına

bir dönüşümün temsilcisi olarak görülebileceğini belirtmektedir. Bu seçenektan sonra ekran, bir yaratım sürecinin sayısız versiyonlarını yapabilme olanağına kavuşmaktadır (Altunay, 2012: 25).

Özetle "Yeni Medya"yı: bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan; bilgisayarlar aracılığıyla eski medya biçimlerinin dijitalleşerek ortak değerlere dönüştürülmesi sonucunda medyayı programlanabilir bir konuma getiren; telekomünikasyonu ve kitle iletişimini birleştiren; entegrasyon özelliğini bünyesinde barındıran; bu sayede interaktif bir iletişimi olanaklı kılan; veriye kolayca ulaşma, değişiklikler yapma ve paylaşma gibi birçok imkanı kullanıcılara sağlayan; modülerlik özelliği ile farklı ortamlarda kullanılabilen ve birçok işlemin bir arada yürütmesine olanak sağlayan; hipermetinlik özelliği ile farklı veriler arasında bağların oluşmasına olanak tanıyan; zaman-mekan kavramlarını değişikliğe uğratan; iletişim ortam ve araçlarını temsil eden bir kavram olarak nitelenecek doğru olacaktır.

2.1. TEKNOLOJİK BİR ARAÇ OLARAK YENİ MEDYA

Günümüzde dünyanın herhangi bir noktasıyla anında iletişim kurabilmek, telekonferanslar yapabilmek, hiçbir yere gitmeden birden fazla yerde temsili olarak bulunabilmek, mekan kavramı yok sayılırcasına, başka bir yerdeki hastaya cerrahi müdahalelerde bulunabilmek, ticari alışverişleri ve banka işlemlerini oturduğu yerden halledebilmek gibi 20 yıl öncesi mümkün olmayan birçok işlem günümüzde yapılabilmektedir. Gelişen teknoloji insanlara yeni ufuklar sunmaktadır.

Teknoloji yazarı ve teorisyeni Kevin Kelly'nin "Kendimi imkansızla inanmaya daha sık ikna etmek zorunda kalıyordum... Eğer bundan yirmi yıl önce mantıklı ve eğitilmiş insanlardan oluşan bir dinleyici topluluğunu, yirmi yıl içinde dünyanın çeşitli yerlerinden birçok şehrin caddelerinin görüntülerini içeren sokak ve uydu haritalarına cep telefonlarımızla bedava erişebileceğimize ikna etmek için para alsaydım, bunu beceremezdim. Bunun nasıl "bedava" gerçekleşebileceğini ekonomik açıdan açıklayamazdım. O zamanlar bu tamamıyla imkansızdı" (Chatfield, 2013: 11) sözleri yeni teknolojilerin kısa süreçte nasıl bir gelişim sergilediğini ortaya koymaktadır.

Yeni medya araçlarının kullanım biçimi irdelendiğinde, ekranında da farklılıklar olduğu görülmektedir. Barber günümüzün geleneksel medyasının ekranından bütünüyle ayrışan yeni medya ekranını “yeni ekran” olarak tanımlamakta ve yeni ekranın farklılıklarını ortaya koyabilmek için geleneksel ekran tabanlı iletişimden ayrıldığı yönlerine vurgu yapmaktadır... Önceleri bankamatik cihazları, elektronik kiokslar, farklı iletişim ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanmış bilgi ekranlarında kullanılan dokunmatik ekranın mobil cihazlarda yaygınlaşması yeni ekranın özelliği olan birçok kolaylığı da beraberinde getirmiştir (Altunay, 2012: 16-18).

Yeni ekran geleneksel ekranlara karşılık, ağ teknolojisinin avantajlarını eş zamanlı temsiller üretebilmesi yetisini bünyesinde barındırmaktadır. “Telepresens” (uzaktan hazır bulunma durumu) olarak tanımlanan bu yeni temsili ortam ile ekranlarda oluşan temsiller sayesinde, kişiler gerçekte var olmadıkları yerlerde temsili olarak varlıklarını sürdürebilmektedir (Altunay, 2012: 18). Bu durum, fiziksel olarak orada bulunmadığımız halde, temsili olarak mevcudiyetimizin ekranlar aracılığıyla zaman ve mekan sınırlılıklarını aşabilmesidir. Jose'nin tanımına göre telepresens, herkesin her yerde, mevcut en doğal ve gerçekçi iletişim deneyimi aracılığıyla yüz yüze ve daha etkili görüşmeler gerçekleştirebileceği gelecek nesil video konferansıdır. (Jose, 2014: web).

Bu telekonferans ve telepresens özelliğinden ötürü yeni medya eğitim-öğretim süreçlerinde de değişikliklere neden olmuştur. Yeni medya olanakları ile dünyanın birçok yerinde uzaktan eğitim imkanı gerçekleşmektedir. “..Güney Koredeki öğrenciler, artık İnternet üzerinden Amerika Birleşik Devletleri üniversitelerine devam edebilmekte ve öğrenim harçlarını, kredi kartları ile yatırılabilmektedirler. Bu tür teknik gelişmeler, iş ve aile taleplerine bağlı olarak, geleneksel kurslara devam edemeyenlerin, düzeylerini koruma ve yeni beceriler kazanma taleplerini de karşılamaktadır (Akman, 2003: 334).

Microsoft sertifikalı sistem mühendisi olan Kocaoğlu, yeni medyayı, e- postalar ve konferans programları ile dünyanın herhangi bir noktasındaki kişi veya kişilerle görüntülü, yazılı veya sesli iletişim kurulabilmeyi sağlayan “etkileşimli iletişim aracı”;

akla gelen her konuda araştırma yapılabilen “kütüphane”; son dakika haberlerinin dahi elinizin altında bulunduğu “medya aracı”; neredeyse tüm banka işlemlerinin gerçekleştirilebildiği “sanal banka”; trafik cezası ödemek, bilgi edinmek, sınav başvurusu yapmak, çocuğunuzun notlarını öğrenmek gibi birçok resmi işlemin gerçekleştirildiği “sanal devlet”; alışveriş yapılabilen “sanal mağaza”; paylaşmak istenilenlerin dünya çapında yayınlanabileceği “bireysel yayıncılık”; “eğlence aracı” gibi birçok kurumsal uygulamaları, kontrolü mümkün kılan teknolojik bir araç değerlendirmesinde bulunmaktadır (Kocaoğlu, 2008: web). Yeni medyanın teknolojik araç olarak dijital kodlama sayesinde grafiklerin, hareketli görüntülerin, seslerin, şekillerin, mekânların ve metinlerin programlanabilir birer bilgisayar verisi haline gelmesiyle ve internetin birlikte kullanımı ile pratiklik sağlayıcı birçok dönüşümün öncüsü olduğu görülmektedir.

2.2. KÜLTÜREL BİR ORTAM OLARAK YENİ MEDYA

"Biz araçlarımızı şekillendiririz ve araçlarımız bizi şekillendirir" diyen McLuhan teknolojik ilerlemenin insanlığı şekillendirirken, travmatize ettiğini belirtmektedir. (Lovejoy, 2004: 272). Bu bağlamda faydalı olan yeni medyanın, aslında birçok paradoksu içinde barındırdığını görebilmek ve neden olduğu entropiyi açığa çıkarmak gerekmektedir.

Yeni medya teknolojileri her türlü habere anında ulaşılmasını, tüm dünyada yaşanan olayları online olarak izleyebilmeyi olanaklı kılmıştır ve bu bağlamda zaman-mekân sıkışmasından bahsedilebilir (Özgül, 2012: 4536). Fakat yeni medya kültürel ortam olarak düşünüldüğünde farklı yorumlara açık hale gelmektedir. Zaman, mekan kavramlarındaki değişikliğe neden olan durum, verilerin sayısallaşması ile sanal ortamda gerçekleşmektedir. Bu durum da, gerçeğin ne kadar gerçek olduğu sorusunu gündeme getirmektedir. Özgül'e göre "büyük mesafeleri yakına getirdiği söylenen yeni medya teknolojileri, olay ve olayın aktarımı arasındaki sınırların neredeyse ortadan kalkmış olması, olayın kendisinin gerçekliğinin önemini büyük ölçüde yitirmiş olması ve aktarımın aktarılan olaydan ya da bu olayın gerçekliğinden daha önemli hale gelmiş olması sebebiyle, aslında mesafeleri arttırmaktadır" (Özgül, 2012: 4542).

Siber yöntemlerle sanal ortamda gerçekleşen mesafelerin aşılmasını mümkün kılan yeni medya teknolojilerinin bireyleri yalnızlaştırdığı da üzerinde durulan bilindik özelliklerdir. Çevremize baktığımızda dünyanın her noktasındaki gelişmelerden haberdar olan bireylerin yanbaşında gerçekleşen durumlardan haberdar olmayışı; "dünyanın her yerinden insanların, fiziksel uzaklıktan etkilenmeden birbiri ile temas halinde olabilmesi, ancak, kapı komşularının kim olduğunu dahi bilmiyor olmaları!" (Türkoğlu, 2010: 70) sanallaşan kültürel süreçlere ve gerçekte yalnızlaşmanın, kopuşun bilinen fakat önüne geçilemeyen durumlarına işaret etmektedir.

Günümüzde zamansal ve mekansal belirlenimlerden kopan deneyim, dünyayı kaydederek ve onu görüntüler üzerinden yeniden üreterek var olma deneyimine dönüşmüştür. Var olmanın görünür olmak anlamına geldiği günümüzde neredeyse her şey "kurgu" niteliği taşımaktadır (Özgül, 2012: 4542). Yeni medya, kurgulanan "sanal dünya ile gerçek dünya arasında bir köprü rolünü üstlenirken, bireyin yaşadığı iletişim ortamına da yön vermektedir" (Yengin, 2012b: 117).

Yengin, "bu tip sistemlerin, bireyi, toplumu hem eğlendirme, hem tüketme, hem kontrol etme (gözetim) hem de yönetme amacını hedeflediğini" (Yengin, 2012b: 117) belirtirken, internetin hiçbir şekilde yıkıcı ya da kötü faaliyetlerde bulunmak amacıyla tasarlanmadığını savunan Türkoğlu, bugün interneti öncelikle bir araç, bir iletişim aracı olarak görmemizin çok önemli olduğunu; iletişim aracının kendisinin kötü olamayacağını; tam tersine iletişimi hızlandırma görevinden dolayı doğal halinin faydalı olduğunu belirtmektedir. Türkoğluna göre bu iletişim aracının sunduğu türlü imkânları kendi kötü niyetleri için kullanan kişiler, kendi içlerindeki kötülük tohumlarını, internet üzerinden de yaymaları olağandır (Yengin, 2010: 398). Bu bağlamda entropiye neden olanın yeni medya teknolojileri değil, bu teknolojinin imkanlarını çıkarları doğrultusunda kullanan ve iletişim sürecinde aktif, bilinçli kullanımda pasif olan kişilere atfetmenin doğru bir yaklaşım olacağı söylenebilir.

Katz'a göre insanların toplumsal ve psikolojik kökenli ihtiyaçları bulunmaktadır. Medya da insanların ihtiyaçlarını gidermelerinde önemli araçlardan biri olmaktadır.

Kullanımlar ve doyumlar kuramına en güncel örnek olarak yeni medya verilebilmektedir. İnternet, sosyal medya ve teknolojik ilerlemelerin çıkışı, insanların bu kaynaklar yoluyla tatmin aradığı bir başka alan sağlamıştır (Yengin, 2012b: 94).

Toplumsal ve psikolojik ihtiyaçlarını gidermek uğruna bireyin kendini olabildiğine özgür hissettiği ve sorgulamanın gerçekleşmediği sanal ortamlarda sahte kimliklerle var olma ve sosyalleşme, gerçekte ise yalnızlaşma ve benliğinden uzaklaşma durumları belirlemektedir. Yaygın "internetin özgürleştirici gücünden bahsederken aynı zamanda yeni yüksek teknolojilerin baskılama aracı olarak da kullanıldığını unutmamak gerektiğini" vurgulamaktadır (Yaygın, 2010: 69). Türkoğlu "chat odalarında adını, medeni halini, cinsiyetini, memleketini değiştirip kendisini bambaşka birisi olarak tanıtan bireylerin varlığına, kendileri için olmasını arzu ettikleri yüzü, fiziksel özellikleri yine kendilerinin yarattığına ve sanal dünyalarda bu türden başka sanal bireylerle etkileşim kurulduğuna" işaret etmektedir (Türkoğlu, 2010: 308). "Yeni medya ve üretilen yeni kültür birleşimi dokunmatik toplumu ortaya çıkarmaktadır (Yengin, 2012b: 113).

Bireylerin, teknolojinin bu denli ilerleyişine çok kolay bir biçimde ayak uydurmasıyla birlikte, teknolojiyi yaşamlarının merkezine koymaları, hatta büyük bir sırdaş, arkadaş olarak nitelendirdikleri bu araç sayesinde, bir anlamda kendi kimliklerini, toplumsal yaşamlarını yeniden konumlandırımları şaşkırtıcı ve ürkütücü görünmektedir. İnternetle birlikte algı dünyasının kapıları "sanal bireylere" ve dolayısıyla "sanal kimliklere" açılmaktadır (Zeybek, 2012: 278-279).

Zeybek, kültürel fenomenlere bakıldığında toplumda çoğalan ve azalan bazı değişiklikleri artık herkesin ne anlama geldiğini bildiği "in" ve "out" kelimelerini kullanarak şu şekilde sıralamaktadır (Zeybek, 2012: 279):

sanal iletişim	in,	yüzyüze iletişim	out
sanal ortamda sosyal paylaşım	in,	yüzyüze paylaşım	out
simgesel ve imgesel iletişim	in,	duygusal iletişim	out
teknoloji toplumu	in	duygu toplumu	out

bilgisayar ekranından bakmak in göz teması kurmak out
sanal benlikler in, gerçek benlikler out

Dikkat edildiğinde özellikle üzerinde durduğu hususun, yüzyüze olan iletişimden uzaklaşan; arada ekranın olduğu, sanal ve temas gerçekleşmeden yaşanan "muhabbetten, samimiyetten" yoksun bir paylaşıma doğru yönelimde olunduğudur.

2.3.TEKNO-KÜLTÜREL BİR KARAKTER OLARAK YENİ MEDYA

"Bugün dünya yüzeyinde 2.5 milyar insanın bilgisayar kullandığı söylenmektedir. Gündelik gerçeklerin yerini sanal yaşantılar, iletişimler ve siber kültürün güçleri almaktadır" (Yaykın, 2010: 9). Sanal iletişimin doğurduğu "teknolojilere uyumlu yaşam biçimleri ve kullanım pratiklerinin ortaya çıktığı yeni bir kültür oluşmaktadır" (Altunay, 2012: 16). "Tekno-kültür" de denen bu biçim, yeni medya teknolojilerine kucak açmaktadır (Yaykın, 2010: 9). Yani tekno-kültür, teknoloji ile kültürün entegrasyonuna işaret etmektedir. Yeni medya teknolojik bir araç olmakla birlikte kültürel süreçlerin yaşandığı bir ortam olarak da işlev görmektedir. Önceki medya araçlarının sunduğu imkanlar ile sanal mecrada, etkileşimin yaşandığı kültürel faaliyetler gerçekleşmemiştir. Bu bağlamda, yeni medyanın bu entegrasyonu gerçekleştirdiği söylenebilir.

Siber çalışmalar, internet, elektronik posta, sanal gerçeklik, biyomedikal teknolojiler, yapay yaşam, interaktif dijital eğlence sistemleri vb. içeren bilgi teknolojilerini ve dijital iletişim alanlarını kapsamaktadır. Böylesine kapsayıcı olan belirleme, teknolojik sistemler ve bu sistemlerle insanların etkileşimi etrafında dolaşmaktadır. Bütün bunlar insanın hayal gücünün ve varlığının merkezde olduğu tekno-kültürel yapılardır. (Alioğlu, 2011: 61)

"Bireyler, yeni medyayı severek kullanmakta ve her türlü aktiviteye gönüllü dahil olmaktadır. Bu ortamda çalışan birey diğerlerinin yaptıklarını kopyalamaktadır. Taklitçilik yaygınlaşmakta ve yapılan işler özel gibi görülseler de esasında yapılanlar sıradandır... Günümüz toplumu zevk, eğlence için çalışmakta ve buna

yönlendirilmektedir. Çünkü birey kendi kararıyla değil, küresel sistemin kararları doğrultusunda biçimlendirilmektedir" (Yengin, 2012b: 116).

Bugün bilgisayarlar, cep telefonları ve uydu sistemleri gerçek özgürleşmenin yegâne araçları olarak sunuluyor. İnsanlığın bu teknolojik hıza ve oluşturduğu kültüre ulaşabilmesi beklenmiyor, oluşturulan bir sanal dünyaya ve kültüre zorunlu kılınıyor. Bu kültür bilincin sömürülmesini de beraberinde getiriyor. Tarihsel gerçekliğin dışlandığı, siyasal ve sosyal dayanışmanın unutulduğu bir dönem yaşıyoruz (Yaykın, 2010: 68).

Enformasyon teknolojileri, tek merkezden yönlendiren bir kültür ve eğlence pazarının doğmasını sağlamaktadır. Tekelleşme, insanların özgün kültürel gelişmelerin özünü teşkil eden mekanizmaların hızla yok olmasına yol açmaktadır. Bilgi toplumunda, bireysellik ön plana geçmiş, insanlar topluma daha da yabancılaşmaktadır. İnsanlar bilgisayar sayesinde kendi kendine yettiği yanılsamasına girmişlerdir (Yaykın, 2010: 8-9).

Akman, zamanının çoğunu, kompüterin karşısında oturup İnternet yoluyla, çeşitli kişilerle bilgi alış-verişi kurmakla geçiren çocuklar arasında, bir "görüş ve duyuş birliği" yaratılmakta olduğuna: bu durumun onu doğal aile bağlantılarından uzaklaştırarak "İnternet Akrabalığı"na doğru yönlendirdiğine; dikkatleri çekmektedir! Aralarında hiçbir genetik bağ olmayan bu çocuklar, sanki, "İnternet Genetiği" ile meydana gelmişler gibi, ilginç bir durum ortaya çıkmaktadır!.. Bu durum, ebebeynler (anne ve babalar) bakımından büyük tehlikeler yaratmakta olduğundan, çocukların hareketliliklerine yeni parametreler getiremeyen ebebeynler, çok sorumlu durumda kalmaktadır. Çünkü bu çocuklar, gitgide "Aile Bağlarından Uzaklaşmakta" ve "İnternet Akrabalığını" daha da geliştirerek, uzak bir akrabalıktan daha da yakın bir biçimde, "Güçlü Bir İnternet Ailesi" durumuna çevirmektedir... Çocuklar, zamanlarının çoğunu, kompüterlerin karşısında oturup, bu ilginç "İnternet Ailesi Fertleri" ile sohbetle bulunmakla geçirmektedir. "İnternet Bağı", çocukların zamanlarının çoğunu almakta ve onları sınımsız sarmakta olduğundan, diğer kuruluşlar için söylenen "Aile Bağı İçinde Olmak"tan çok daha farklı bir "Aile Bağı" içine girmektedirler (Akman, 1998: 330-331).

Günümüzde gerçekleşen kültürel yapılanmaların yeni nesil üzerindeki etkisini açıklayan Akman, yeni medyanın aile bağlarının zayıflatıcı yönü vurgulamaktadır. Yaykın, yeni

medya teknolojilerinin insanları denetim altına aldığını, internetin başında “hapsedilmişliğini unutturarak” kendilerini özgür hissettikleri yanılıgısına dikkat çekmektedir. (Akman, 2010: 9). Yengin de, bireyin içinde yaşadığı durumun farkında olmadığına ve bu bağlamda bireyin aslında tam olarak "şeffaf bir hapishanede" yaşadığına işaret etmektedir (Yengin, 2012b: 116).

Teknoloji ile bütünleşerek sergilenen yaşam pratiği ve davranışlar tekno-kültür kavramı ile açıklanırken, günümüz kültürel özelliklerinin temelini oluşturan yeni medyanın, bütünüyle teknolojinin kültürel biçimi olduğu söylenebilir.

2.4. İDEOLOJİK VE EKONOMİK BİR GÜÇ OLARAK YENİ MEDYA

Dijital iletişimin ortaya çıkışından çok önce buhar gücünün kullanımı, telgraf, endüstrileşen ticaret ve savaşlar dünyanın temposunu hızlandırmıştır. Dijital çağın getirdiği değişimle, endüstri devriminin yarattığı kontrol ve hiyerarşiye dayalı merkezileşmiş dünya düzeni ve merkezi noktalar ortadan kalkarak, ağ ve şebekeler boyunca uzanan çok sayıda noktanın var olduğu bir yapıya dönüşüm gerçekleşmiştir. Politik ve kültürel yaşam da bu ağ yapısına göre yeniden yapılanmaktadır (Ryan, 2010: 7).

19. yy'ın ortasında İngiltere'de Paddington ve Slough şehirleri arasında halka açık ilk telgraf servisinin, tanıdığı olmayan iş adamları tarafından, neyi-kime-nasıl satacaklarını operatörlere bağlanarak sormak amaçlı kullanım şekli düşünüldüğünde (Erdem - Akdağ, 2009: 47), günümüz teknolojisi neticesinde ulaşılan iletişim imkanlarının ideolojik ve ekonomik bir güç olarak kullanılmasının kaçınılmaz oluşu kabul edilmesi gereken bir gerçek olarak karşılanmaktadır.

“Endüstrinin özellikle 20. yy'ın ilk çeyreğinde başlayan, üretilen malların çeşidini ve miktarını artırmak için insanlarda istek uyandırmak ve satın almayı özendirmek atılımı, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hız kazanmıştır... Daha fazla satmak, daha fazla üretmek, dünya çapında yarış haline gelmiştir" (Şatır, 2004: 545). Gelişen iletişim teknolojileri pazar oluşturmak adına bireylere ulaşmak için kullanılmıştır. "Kapitalist

sistem, üretim ve tüketim olgusunu teknoloji üzerinden yürütmektedir. Teknolojik yenilikler, üreten ve emekçinin kazandığını harcamasına olanak sağlamaktadır. Özellikle dokunmatik sistemle çalışan ürünler bu tüketim çılgınlığını beraberinde getirmektedir" (Yengin, 2012b: 106).

Tüketime dayanan toplumsal bir yapı içerisinde "kitle iletişim araçları, yeni ihtiyaçlar yaratılmasında etkin bir role sahiptirler. Bireyler kendi kimliklerini kitle iletişim araçları vasıtasıyla yayılan imajlar, tüketim nesnelere ve bunlar tarafından üretilen değerler üzerinden kurmaktadır" (Özgül, 2012: 4528).

"Kapitalizm, sisteme entegre etmek istediği teknolojiyi gerekçeler yaratarak kullanıma sokmaktadır" (Yaygın, 2010: 36). "Schiller, internet ve ona bağlı telekomünikasyon sistemlerini, globalleşmenin getirdiği finans ve ekonomik akışların uluslararasılaştırılmasını, ekonomik eylemlerin ulusötesileştirilmesini önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirmektedir... Ağlar, kapitalizm ekonomisinin sosyal ve kültürel genişlemesini doğrudan yaymaktadır. Schiller, kapitalizmin bu yeni haline dijital kapitalizm adını vermektedir. Dijital kapitalizmin mimarlarının peşinde olduğu şey, şirketler içi/arası iş süreçlerini genişleten ekonomi çapında, üretimin planlanmasından, reklama, bankacılığa kadar çok geniş bir alanda bir ağ geliştirebilmektir" (Başlar, 2013: web).

Günümüzde ise "bilgisayarlar ile birbirine bağlanan dijital ağlar yeni ekonomiyi oluşturan en önemli yapı taşıdır" (Koçak, 2011: 18) ve ekonominin oyuncaklarıyla biçimlenen, "parmak ucu toplum" tam olarak ekonomik temeller üzerine kurulmaktadır (Yengin, 2012b: 91).

"Kâr etme ve egemen olma doyumsuzluğunun başat olduğu kapitalist üretim biçiminde 'modern teknoloji'ye kuşkuyla yaklaşmak, sorgulamak, altta yatan niyetleri açığa çıkarmak paronayaklık değildir. Evet, teknoloji harikalar yaratıyor, ancak ilerlemenin gerisinde devlet ve sermaye varsa, egemen olmanın ve kâr etmenin hizmetindeki 'modern teknolojinin' tarafsızlığından söz etmek abestir" (Yaygın, 2010: 47). Bu anlamda "Teknoloji ve bilim bağımsızdır, nötürdür, herkes içindir," sözü kapitalizm

çıkarları doğrultusunda ve egemenliğindeyse geçersizdir ve sorunun da bizahati kendisi olmaktadır. Dev adımlarla ilerleyen “modern teknolojiyle birlikte yoksulluk, açlık, sefalet, doğal çevre tahribatı, hızla yok olan biyolojik-kültürel çeşitlilik, anlam kaybı, sayısız insani yabancılaşmalarla birlikte ilerlemektedir (Yaykın, 2010: 49).

Yengin'e göre "dijital dünya bir meta olarak pazarlanmaktadır" (Yengin, 2012: 116). "Üretimin tek amacının kâr etmek olduğu bir toplumda, burjuva ideologlar, insanın merak, araştırma güdüsü ve yaratıcılığının temel motivasyonunun da para kazanmaktan geçtiğini savunmaktadırlar" (Yaykın, 2010: 46).

"IBM şirketinin elinde 9000 adet patent olduğu söylenmektedir. Bilişim dünyasının patentleşmesini yapan Microsoft şirketinin sahibi Bill Gates, ürünlerini başkalarıyla paylaşanları hırsızlıkla suçlamaktadır. Çünkü ona göre başka yazılımların geliştirilmesi ancak özel mülkiyet koşullarında olur. Bill Gates'in bu dâhiyane analizi yani kapitalizmin ana kriterinin savunuculuğuna soyunmasını iyi irdelemek gerekmektedir" (Yaykın, 2010: 47). "Bilgisayar yazılımları sektöründeki tekelleşme, özgürlük alanı olarak görülen internet ulaşımının radikal, devrimci dönüşümlerin önünde ciddi bir engel teşkil etmektedir" (Yaykın, 2010: 46-47).

Kılıçbay, telekomünikasyonda serbest piyasa rejiminin getirilmesinin, hem ekonomik hem de politik çalışmaların sonucunda gerçekleştiğini belirtmektedir. Çünkü internet belli bir kişinin ya da sınıfın mülkiyetindeymiş gibi algılanmasa da yaygınlaştırılması, ağların ve kablo sistemlerinin kurulması gibi teknik hizmetlerin gerçekleştirilmesi devlete, uluslararası anlaşmalara ve büyük şirketlere bağlıdır (Başlar, 2013: web).

Bugün dünyada yaklaşık 2.5 milyar insanın on-line olmasını sağlayan, world wide web'in yaratıcısı Tim Barnes-Lee dışında, video paylaşım sitesi YouTube, kitap satma sitesi olarak kurulan Amazon, arama motoru Yahoo, sosyal paylaşım ağı Facebook ve servis sağlayıcı AOL gibi kurumların yaratıcıları şimdi dolar milyarderidir. Buluşları için patent almak istemeyen ve bu nedenle de zengin olmayan Lee, gençleri internetin kötülükleri konusunda uyarmaktadır (Yaykın, 2010: 50).

Yaygın, teknolojinin getirdiği yeniliklere bağlı olarak müzik, sinema ve televizyon endüstrisinde birçok şirketin zor durumda olduğuna, pazarın, Apple ve Google'ın video sitesi YouTube gibi devlerin eline geçtiğine dikkat çekmektedir (Yaygın, 2010: 44). Yeni medya olanakları ile sayısallaştırılan metinler, görsel-işitsel hizmetler, müzik, kitap, bilgisayar oyunu ve yeni teknolojik aletler, şirketler arasında yeni savaş alanı yaratmaktadır (Yaygın, 2010: 44).

“Bugün gelinen noktada küresel hakimiyet çokuluslu şirketler tarafından şekillenmektedir. Bilgi artık meta değerine dönüştürülmeye çalışılmaktadır. Buna görsel bilgi de dahildir. Dünyanın en büyük şirketleri (Corbis, Getty, Images gibi) siber-uzayın yani bilgi - bilişim - iletişim ağlarının rezervlerinin sahipleri olmak yönünde büyük adımlar atmışlardır. Klasik üretim dağıtım hizmet sektörü hantallaşmış, buna karşılık youtube, facebook gibi siber-uzay projeleri bir anda patlamıştır. Bu konudaki fikir sahipleri dünyanın en zenginleri arasına girmektedir. Bill Gates, siber-uzayın ‘sürtüşmesiz kapitalizm’ adını verdiği düzen içinde yürümeye devam etmektedir” (Yaygın, 2010: 28).

Araştırmacıların bir bölümü görsel dünya içerisinde online olarak oynanan oyunları sosyal medyanın içine dahil etseler de, bu alanda dönen ekonomi düşünüldüğünde, bilgisayar oyunlarının da dijital kapitalizmin bir parçası haline geldiği görülmektedir. "Second Life" olarak adlandırılan bilgisayar oyunu bu durumu açıklamak için örnek verilebilir. Mayfield 2008'deki rakamlara göre 10 milyon'dan fazla Second Life kullanıcısının bulunduğu ve oyuna her ay yaklaşık 1,5 milyon kişi de giriş yaptığını belirtmektedir. Bu durum görsel dünyada işleyen bir ekonomi olduğunun da göstergesidir. Online oyunların ticari kapasitesini inceleyen Edward Castronova, Second Life'ın iş planının kullanıcıların oyundaki sanal alanları satın alarak mülk elde etmeleriyle sitenin kendi tasarımları üzerinden kâr sağladığını belirtmektedir. Buna göre somut olmayan, tamamen sanal, gerçek dünyada karşılığı olmayan ürünler üzerinden oyun içerisinde bir pazar geliştiği görülmektedir (Başlar, 2013: web).

Türkoğlu da "Profesyonel Bilgisayar Oyunculuğu" nu türeyen yeni bir meslek olarak nitelendirmektedir. Nüfusunun onda yedisinin (ADSL türünden) hızlı internet erişimi ile siber âleme bağlı olan Güney Kore gibi ülkelerde bireylere yılda milyonlarca para kazandırmaktadır (2010: 392).

“Siber dünya” kademe kademe yepyeni bir yaşamın kuruluşunu gerçekleştirmektedir. Kurulan bu yenedünya olgusal anlamda dışarıdaki bildiğimiz eski dünyanın, yeni koşullara göre uyarlanmasından başka bir şey değildir” (Türkoğlu, 2010: 392). Yeni medya teknolojileri, gelişiminden önceki süreçte de var olan ekonomiye, çıkara dayalı ideolojik ve hegemonik faaliyetler devam etmekteydi. "Günümüz toplumunun içinde bulunduğu en büyük tehlikelerden biri ideolojinin kendi varlığını gizlemesi ve sistemin varolan ideolojiyi daha kolay bir şekilde dayatmasıdır" (Özgül, 2012: 4544).

Bu bağlamda günümüzde buluşların tetikleyicisinin ihtiyaçlar olduğu düşüncesi de tekrar düşünülmelidir. Buluşun hangi amaçla yapıldığının da çok bir önemi yoktur. Kuantum fizikçilerinin atomu parçalayarak nükleer enerji üretim çalışmalarının bir şekilde ikiyüzbin insanın ölümü için kullanıldığı ya da yeni medyanın askeri amaçlarla kullanılmaya başlandığı herkes tarafından bilinmektedir. İşin içine hegemonya, iktidar, politika, siyaset, ideoloji, para kazanma gibi paradigmlar süzülürken eşitlik, özgürlük gibi kavramların hükmü kalmamaktadır. Özgür olmayan bir toplumun yapılanması için kullanılan özgürlük kavramının meta durumuna dönüştüğü gerçeğini görmek gerekmektedir.

Günümüzde yeniye sahip olmak için çabalayan insanlar, yeniye sahip olduğunda mutlu olacağını sanmaktadır. Oysa yeni sürekli kendini yenilemektedir ve insanın peşinden koştuğu bir durum halini almaktadır. Sonu gelmeyen bu süreçte çarkların dönmesi için kullanılan insanlar da tüketerek mutluluğa kovaşmamaktadır. Bireyler sadece kapitalist sistemin işleyişinde mekanizmanın birer parçası olarak ona hizmet etmektedir. Yeni medyanın da ekonomik ve ideolojik bir güç olarak bu sistemi hızlandıran bir konumda olduğu söylenebilir.

2.5. GELECEKÇİ TEKNOLOJİLER VE GELECEKÇİ MEDYA

"Geleceğe dair öngörülerde bulunan düşünürlerin ellerinde geleceği okuyabilecekleri kristal bir küre yoktur ve geleceği önceden görme gibi bir vafsa da sahip değildirler. Onların sahip oldukları, güvenilirliği ve geçerliliği sayesinde uzun vadede gelecekte olacakları tüm ayrıntılarıyla ve tamamen doğru olmasa da makul düzeyde doğru bir

biçimde tahmin etmeyi sağlayan metodolojileridir. Tarihteki düzensizliğin gerisinde eğilimleri ve olayları yönlendiren bir düzen bulunmaktadır. Metodolojiler ile düzgün ve mantıklı gibi görünmeyen olayları düzene koymak amaçlamaktadır" (Passig, 2010: 19).

Friedman, geçmişini anlama ve geleceği tahmin etme konusunda onu öne çıkaran önemli yöntemlerinin olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte işinin, tarihin kaosu içinde genel yapıyı görmeye çalışmak ve bu genel yapının beraberinde getireceği olayları, trendleri, teknolojileri tahmin etmek olduğunu ifade etmektedir (Friedman, 2012: 13). Passig, içinde bulunduğumuz süreçleri anlamamızın ve bunların uzun süreli gelişmelerini araştırmamızın bizleri istenmeyen çukurlara düşmekten kurtarabileceğini ve bir daha ele geçmeyecek olanakları yakalamamızı sağlayabileceğini düşünmektedir (Passig, 2010: 19).

Schank, "her kuşağın bir sonrakine bıraktığı deneyimleri geliştirdiğini ve önümüzdeki kuşakta olağanüstü bir sıçrama yaşanacağını" (Schang, 2011: 235); Gelernter, "elli yıl sonra teknoloji bugünkünden çok daha güçlü ve daha yaygın olacağını ve şimdiki duruma oranla teknolojiye kafayı daha az takacağımızı" belirtmektedir (Gelernter, 2011: 261).

2013 yılında yeni ekran olarak tanımlanan ekran kuşağının üç boyutlu uygulamaların yaygınlaşması ile "eskiyeceği" şimdiden varsayılmalıdır. Yeni kavramı ancak eskiyene kadar varlığını sürdürebilir (Altunay, 2012: 19). "Moore Yasası'nın süren hükmü, teknolojik aygıtların daha da minyatürleşeceğinin sinyalini vermektedir. Kol saati boyutunda ve dünya genelinde kullanılabilir bir iletici, video kamera, bilgisayar, küresel konum belirleyici, not defteri aygıtına kavuşulacak, üç boyutlu projeksiyon gösterimi bir kol saati kadar yaygın hale gelecektir (Holland, 2011: 197). "Baş ve serçe parmağa takılan iki yüzük ile telefon görüşmesi yapılabildiğini belirten Tükdoğan bunun bile yeterli olmayacağını öngörerek, iletişim devriminin soluklanacağı noktanın, soluk alıp vermek kadar kolaylaştığı zaman olacağını söylemektedir" (Türkdoğan, 2010: 44).

"Önümüzdeki elli yılda, bilgisayarların bizzat kendi ardılları için gerekli çapraşık ürünleri elde etmeye yönelik sentez yollarını tasarladığına tanık olacağız. Bilgisayarlar

daha küçülmek zorundadır. Bu süreçte mümkün olan en küçük bileşenlerden yapılmaları gerekmektedir. Yani moleküllerden yapılmaları gerekir. Çünkü daha küçük hiçbir şey ona bir yapı niteliğini kazandıracak karmaşık mimariye sahip olamaz. Bu nedenle moleküler bilgisayarlar yapılacaktır" (Atkins, 2011: 218-219).

Bugün yazılımın bocalama içinde olduğunu düşünen Gelernter, teknolojinin yarım yüz yıl içinde bürüneceği şeklin, yarattığımız yazılımlara bağlı olacağını belirtmektedir. Çünkü teknoloji dünyasında mevcut durumu ve değişimin temposunu donanım değil, yazılım belirlemektedir. Teknolojinin ilerleme hızı icat ettiğimiz devrelere dayanmaz.... Yeni bir enformasyon düzenleme tarzı -yeni bir yazılım mimarisi- yaratırsanız, donanım zamanla bunu desteklemek üzere geliştirilecektir. Gelernter, bocalamadan kurtulmak için, yazılımda bir devrime ihtiyacımızın olacağı ve böyle bir devrimin yaşanacağı öngörüsünde bulunmaktadır (Gelernter, 2011: 256-258).

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak yapılan öngörülerin sosyo-kültürel yansımalarına değinen Türkoğlu, "Bilgisayarın başındayken bütün dünya ile bütünleşmiş durumdayız ama dijital kültürün henüz emekleme aşamasındaki ilk kuşakları olarak, daha hala fiziksel anlamda insanlarla bir arada bulunma gereksinimlerinden vazgeçemedik. Vazgeçemeyeceğiz de" (Türkoğlu, 2010: 434). Türkoğlu, söylemi ile sosyal bir varlık olan insanın belli gereksinimlerini teknolojik gelişmelerin doyurmadığını ve doyuramayacağına işaret etmektedir.

Önümüzdeki elli yılda deneyimin ve ilgi alanını genişletme becerisinin esas zekâ ölçüsü ve esas ifade özgürlüğü olduğu anlaşılıma başlanacaktır. Sanal deneyim yaratma önemli bir sanayiye dönüşecek; evlerimize sanal deneyimler egemen olacak; okullarımızın yerini sanal deneyimler alacaktır. Şimdi video oyunlarında ve bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz şeyler gerçekliğimiz haline gelecektir (Schank, 2011: 236).

"Teknolojinin, yaşanan stresi azaltması uzak bir ihtimaldir. Bize zaman tasarrufu kazandıran icatlar geliştirmeye devam edeceğiz ve ardından alışagelmış biçimde, yapılacak işlere dair beklentimizi yeniden ayarlayarak yukarıya çıkaracağız. Yeni maddi

lüksler yaratacağız, ama ardından kazanım anlayışımızın taban çizgisini yeniden belirleyeceğiz" (Sposky, 2011: 125).

Gelernter'e göre ofis, banka, alışveriş merkezi, okul gibi mekanlar çok geçmeden siber küredeki bir yer anlamına gelecektir. Kesintisiz, her yerde hazır ve nazır siber-küre bugünün kaotik ve kekeme internet ortamının yerini alacaktır. Çalışan biriyseniz ofisinizde, öğrenciyseniz okulda, alışveriş yapacaksınız çarşıda ve eğer umurunuzdaysa dünyada sürüp giden hayatla, sözde rahat koltuğunuzdan kalkmaksızın veya yatağınızdan çıkmaksızın bağlantıya girebileceksiniz. Ama başka uğraşlara girişmekten geri kalmayacaksınız. Maddi ve sosyal ortamlar kendilerini yeniden düzenleyerek bu yeni kültürel gidişata ayak uyduracaktır (Gelernter, 2011: 256). Şehirlerin manzaralarını belirleyen kurumsal ofis binalarının ortadan kalkacağını savunan Gelernter'in bahsettiği yapılanmaların günümüzde gerçekleşmeye başladığı düşünülmektedir. Mağazalar ve dükkânlar daha şimdiden bu yola girmiş durumdadır.

İnternet üzerinden eğitimin, daha şimdiden her tarafta ortaya çıktığı bilinmektedir. Gelernter, bütün dersleri internete taşımak mümkün hale gelirse ve internet ders donanımının kalitesi her geçen yıl daha da gelişirse, dünya üniversitelerinin yüzde 95'inin elli yılda yok olup gideceğini düşünmektedir (Gelernter, 2011: 260).

Brooks müdürlüğünü yaptığı MIT Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda, mühendislikte bir başka dönüşümün başlangıcına tanık olduğunu; fizik geçmişinin katılığını feda etmemekle birlikte, bu sefer büyük ölçüde biyolojiye dayalı bir disipline dönüştüğünü ve bu dönüşümün belirtilerinin her gün görüldüğünü belirtmektedir. Elli yıl önce, İkinci Dünya Savaşı'nın hemen ardında mühendislikte bir dönüşüm yaşanmıştır. O zamana kadar mühendislik zanaata dayalı bir uğraştı; ama 1950 dolaylarından başlayarak fizik bilimine dayalı bir disipline dönüşmüştür. Eskiden silikon çiplerin yapıldığı temiz odalar yıkılmakta ve bunların yerine kurulan ıslak laboratuvarlarda, bakteriyel robotlar yetiştirmek amacıyla programlar derlenerek DNA dizilişlerine ve bunları da uç uca ekleyerek genomlara çevrilmektedir. Silikon ve çelik robotları monte etmeye alışılan laboratuvarlar, silikon, çelik ve canlı hücrelerden robotlar monte edilen laboratuvarlara dönüştürmüş durumdadır (Brooks, 2011: 208).

İcad edilen “Yapay Eller” ile kolların içinden geçen “Sinir Sistemi” arasında bir bağlantı kurabilmekte ve sinir sistemi impulslarının (bilgi darbeciklerinin) yükseltilmesiyle bu “Yapay Eller” hareket ettirilmektedir. Bu nedenle 1960 yılından beri “Sibernetik Organizma” kelimelerinin kısaltılmasından oluşturulmuş olan “Siborg” kelimesi, “Mekanik Olarak Gücü Arttırılmış İnsan” anlamında kullanılmaktadır. (Akman, 1998: 220). Tıbbi sorunları olan kişilerin bedenlerine silikon ve çelik yerleştirmeye dönük birçok deney olduğunu belirten Brooks, önümüzdeki on-yirmi yılda, dünyada yapabileceğimiz ve anlayabileceğimiz şeyleri arttırmak amacıyla bedenlerimize robot teknolojisinin, silikonun ve çeliğin girmesini benimseyeceğimizi belirtmektedir (Brooks, 2011: 211).

İnsanlar, gitgide daha da mekanik bir yapıya geçmektedirler. Mekanik aygıtlar, kalp ve böbreklerin yerini almaya başlamıştır. Elektronik aygıtlar, organik bozuklukları, öylesine düzeltmektedir ki, beden içine yerleştirilen bir yapay aygıt, kalbin düzenli çalışmasını ve onun durmasını sağlayabilmektedir (Akman, 1998: 220). "Kalp pilleri ve yapay kalçalar çoktan, yapay kalp de bir süreden beri kullanılmaktadır. Ama şimdi daha karmaşık sinir protezleri yaygınlaşmaktadır. Köklü işitme kaybına uğramış on binlerce insanın kulak salyangozuna kalıcı olarak takılan aygıtlar var; bu takma araçlar sağlıklı bir kulağın duyarlı olacağı bir noktada doğrudan sinir uyarımı niteliğinde yarım düzine frekans bandı sağlamaktadır. Böyle insanlar elektronik devrelerinin çevrel nöronlarını doğrudan uyarmasıyla –daha spesifik ifadeyle, silikon ve ‘ıslak’ sinir devrelerinin bir bileşim aracılığıyla– sesleri işitebilmektedir" (Brooks, 2011: 210).

İngilterede bir başka laboratuvarda çok karmaşık makineler, “kendi isteklerine göre” kendiliğinden çalışmakta, durmakta, ya da hareket etmektedir. San Francisco’da bir Neuro-Psikiyatri Enstitüsünde ve Güney California Araştırma Merkezinde, makinenin duygusal davranışlarının" gözlemlendiği belirtilmektedir. Siborg, olağanüstü bir hesaplama makinesi olacaktır. Fakat bundan çok daha önemlisi, onun, “karar verme ve uygulama makinesi” olmasıdır (Akman, 1998: 219).

Akman'ın öngörüsüne göre, Elektronik Sistem ile Beyin, öylesine birbirleriyle kaynaşmış bir durumda olacaklardır ki, 'Beynin', bir şeyi, yalnızca 'Düşünmesi'

yetecektir. Bu 'ilginç varlık türü', bugüne kadar yapılagelmekte olan 'Robotların' ve 'Yapay Akılların', hiç birisiyle kıyaslanamayacak bir durumda olacaktır... “Siborg”un, 'komputerle' birleşmiş olan, 'Çıplak Beyni', insanın en büyük özelliği olan, “hayal gücü”nü durmaksızın kullanabilecektir (Akman, 1998: 223).

Siborg konusundaki çalışmaların, süregelen 25-30 yıl içinde istenildiği şekilde gelişmediğini belirten Akman, bunun nedenini çeşitli bilim dallarından gelecek uzmanlardan oluşacak çok geniş kadrolu bir ekibin kurulamamasına bağlamaktadır. Bununla birlikte Akman, insan beyni ve bilgisayar arasında yepyeni tür bilgi alış-veriş çalışmasına geçildiğini, bir anlamda, “insan beyninin ölümsüzlüğü”ne doğru yönelime geçildiğini belirtmektedir (1998: 230).

Biyoteknoloji çağının belki en tehlikeli düşü, genetik olarak mükemmel ve üstün insan nesli yaratmaktır. Bu düşü kuranlar tarafından insanın bütün olumlu ve olumsuz davranış örüntüleri genlerle açıklanmaya çalışılmaktadır. Üstün insan, üstün ırk kavramları elbette yeni şeyler değil, kökleri çok eski çağlara dayanmaktadır. Eskiden beri, aslında bu düşüncelerin itici gücü insanları ve diğer toplumları tüm kaynaklarıyla birlikte sömürme isteğine dayanmaktadır. (Atasoy, 2013: 148)

Sermayeyi ve bu pazarı elinde tutan güçler, artık neyin doğru neyin olumlu ve de neyin estetik olduğuna karar verip kendi doğrularını topluma aşılarken, genetik mühendisliğinin sağladığı canlıyı ve organı değiştirebilme, yeni canlı ve organ yaratabilme olanağını hiç çekinmeden kullanmaya başladılar. Bu durumda size de doğmamış çocuğunuzu -onun geleceğini düşündüğünüz için- muazzam paralar karşılığında, o çocuk henüz anne karnındayken genetik testlere tabi tutuyorsunuz ve eğer şişmanlamaya yatkınlık geni varsa, hayatına başlamadan son verebilme hakkını kendinizde bulabiliyorsunuz. Bu son cümleler bilim-kurgu kitaplarından alınmış değil, son yılların istatistiklerine dayalı gerçek ne yazık ki. Kimi Batı ülkelerinde, daha şimdiden doğmamış çocuklarda şişmanlığa yatkınlık geni olduğu için gebeliği sonlandırma oranı, tüm gebeliği sonlandırmalar içinde %11'e ulaşmıştır. Çocuğunuzun boyunu, göz rengini, deri rengini vb. ısmarlayabileceğiniz günler çok çok yakın. Artık etik, estetik, ahlak, felsefe gibi dalların gereksiz olduğuna, bu dalların insan ve insan davranışı gibi konularda söz sahibi olmadıklarına inanıyorlar. Ayrıca bilimsel ırkçılık heveslileri, nedense hep saldırganlık, nefret, kin, ötekine tahammülsüzlük, ırk ve cins ayrımı gibi davranışların genlerini bulma telaşındalar. Asla ve asla sevgi, hoşgörü, fedakârlık, eşitlik inancı ve eşitlikçi tutum gibi olumlu

insan davranışlarına ait genleri bulmak gibi bir dertleri yok. En tuhaf olanı ise, insanda yaratıcılık ve sanat konusuyla ilgili tek söz çıkmaması ağızlarından! (Atasoy, 2013: 149).

“Basit ve cansız biyokimyasal maddelerden yola çıkarak bir test tüpünde hayat yaratmak büyük olasılıkla başarılacaktır; bu da hastalıklar için düzenlenmiş çözümler açısından önemli sonuçlar doğuracaktır” (Brockman, 2011: 198). Belirli güçler genetik mühendisliğinin sağladığı canlıyı ve organı değiştirebilme, yeni canlı ve organ yaratabilme olanağını hiç çekinmeden kullanmaya başlamıştır. (Atasoy, 2013: 151).

Gelecekle ilgili öngörülerde bulunan düşünürlerin tespitleri özetlenerek şu şekilde sıralanabilir.

- Teknoloji bugünkünden çok daha güçlü ve daha yaygın olacak,
- Bilgisayarlar daha çok küçülecek ve moleküler bilgisayarlar yapılacak,
- Minyatürize edilmiş, moleküler yapıların kullanıldığı multi-medya araçlar geliştirilecek,
- Yazılımda bir devrimin yaşanacak,
- Üç boyutlu projeksiyon uygulamaları yaygınlaşacak,
- Sanal deneyim yaratma, önemli bir sanayiye dönüşecek; evlerimize sanal deneyimler egemen olacak,
- Sanal mecrada gerçekleştirilecek kurumsal uygulamalar artacak,
- İnsanlar, gitgide daha mekanik bir yapıya bürünecek, bedenlere silikonun ve çeliğin girmesi benimsenecek,
- Genetik olarak mükemmel ve üstün insan nesli yaratmak, biyoteknoloji çağının tehlikeli uğraşları arasında olacak,
- Doğmamış çocuklarda isteğe bağlı olarak gen müdahalelerinde bulunulacak,
- Gerçekleşecek değişimler ideolojik düşüncelerle şekillenecek,
- Yeni maddi lüksler yaratılacak...

Düşünürlerin metodolojik çalışmalar neticesinde olabileceklere dair ulaştıkları fenomenlerin gerçekleşmesi durumunda, sanatçıların da, teknolojik gelişmelerden ve kültürel dönüşümlerden geçmişte ve günümüzde olduğu gibi etkileneceği söylenebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR

3.1. GÖRSEL KÜLTÜR

Günümüzde sıkça rastlanan kavramlardan biri de "görsel kültür"dür. Görsel kültür, görsel ve kültürel olan olguları içinde barındıran bir kavramdır. "Görsel", görme ile ilgili olan görmeye dayalı anlamını taşımakta (TDK, Türkçe Sözlük, 1998: 565) ve en geniş anlamıyla görülebilen her şey olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde dergi, gazete, kitap, afiş, bilgisayar, televizyon gibi medyalarda yer alan metinlerin, fotoğrafların, filmlerin ve yeni imajların aracılığı ile oluşturulan, olabildiğince çeşitli ve karmaşık görsel düzenlemelerin çevremizi kuşatığı söylenebilir. "İnsanın görsel yollarla algıladıklarının çevre ile etkileşim sürecinde genel algılar içinde" % 80'lik bir alanla en kalıcı etkiyi yapması" (Seylan, 2005: 56), çevremizi kuşatan görsel iletilerin üzerimizde oluşturabileceği etkiyi gözler önüne sermektedir. Görsel iletilere kodlanan bilgilerin bireylerin onları anlamlandırma süreçlerini etkilemekte/yönlendirmektedir. Bununla birlikte, anlamlandırma sürecinde, her insanda aynı etkiyi oluşturmamakta; etkiler bireyden-bireye, toplumdandan-toplumla farklılıklar gösterebilmektedir.

Dobbs görsel kültürden bahsederken, resimlere, çizimlere, heykellere, mimari yapılara, filmlere ve buna benzer şeylere işaret ederek (Bozkurt, 2014: web) sanatı, görsel üretimlerin temel dinamiklerinden biri olarak ele almaktadır. Dobbs' un görsel kültürde sanat ürünlerini referans alması, görünenin sanat ürünü haline gelirken, onda bizim bir anlam bulmamızdan ileri gelmektedir. Tunalı "objektifleşmiş tin" olarak belirttiği "irreal varlık" alanının, sanatta belirlediğine dikkat çekmektedir (Tunalı, 2002: 40-41).

"Popper üç dünya ayırt etmektedir." Birinci Dünya, doğal çevremizi oluşturan nesne ve olguları; İkinci Dünya, insanın duyma, düşünme, bilgi edinme, değerlendirme, karar verme gibi öznel süreçleri; Üçüncü Dünya insanın İkinci Dünya'da oluşturup açığa vurduğu, ama giderek nesnel ve özerk kimlik kazanan kültürel yapıt ve süreçleri kapsamaktadır. Sanat, bilim, matematik, din, dil, felsefe, vb. üçüncü dünyanın

parçalarıdır. Bu dünyanın en önemli özelliği, ikinci dünya'dan kaynaklanmasına karşın, öznel yaşamdan bağımsız, nesnel ve özerk olmasıdır" (Yıldırım, 2011: 61). Tunalı'nın, ontolojik değerlendirmede ele aldığı "Objektif tin" kollektif bir bilinci içinde barındırmaktadır ve Popper'in üçüncü dünya olarak nitelediği kültürel yapıt ve süreçlere işaret etmektedir. Bu durumda görsel kültür, öznel süreçlerle oluşan, sonrasında toplumsal bilinçle objektifleşen ve kültürel özelliklere sahip olan sanat ürünleri olarak değerlendirilebilir. Görsel kültürün geçmişten günümüze gerçekleşen kültürel oluşumları kapsayan ve yansıtan bir yapı ortaya koyduğu söylenebilir. Bu durum, sanatın, kültürü yansıtan önemli bir dinamik olarak değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Kültürel değerleri içinde barındıran işlevsel ve ya iletişimsel özelliğe sahip, sosyo-kültürel yapı ve tarihsel sürecin bir parçası olan, daha kapsamlı görsel kültür tanımlarına da rastlanmaktadır. Dunchum ve Irit, televizyonda, filmlerde, kitaplarda, dergilerde, reklamlarda, ev ve giysi tasarımlarında, alışveriş merkezi ve eğlence parkı tasarımlarında, gösteri sanatlarında ve diğer görsel form ve iletişim şekillerinde olduğu gibi günlük hayatımızda çevremizi saran tüm kültürel ürünleri "görsel kültür" kapsamında değerlendirmektedir (Bozkurt, 2014: web; Irit, 1998: 14). Barnard'a göre görsel kültürün, insan tarafından akla yatkın olarak üretilmesi, görülebilen, işlevsel veya iletişimsel, aynı zamanda da estetik amacının olması gerekmektedir (Barnard, 2002: 26-34). Grossberg, görsel kültürün "bilgiyi, dili, kodları ve günlük yaşamın değerlerini" içinde taşıdığını belirtmektedir (Uysal, 2011: 3). Mitchell, görsel kültürü sosyal kültürel ve tarihsel sürecin bir parçası olarak düşünmektedir (Bozkurt, 2014: web). Parsa, görsel kültürün, "ev ve sokak mobilyaları, trafik işaretleri, moda, tekstil, çömlekçilik-seramik, arabalar, mimari tasarımlar, reklam, kişisel, kamusal veya popüler imgeler, film, televizyon, bilgisayar ortamları ve oyunlar, internet sayfaları, gazete ve dergi tasarımı, matbaacılık gibi çok geniş yelpazedeki ürünleri içine aldığını" belirtmektedir (Parsa, 2007: web).

Görsel kültürün tanımlanmaya çalışıldığı bu yaklaşımlarda belli bir dönem sonrasında bahsedilmemektedir. Bu yaklaşımların tamamında bir kültürün değerlerinin, inanışlarının çeşitli yollarla görünür hale getirilmesi söz konusudur. Bu nedenle

caddelerde bulunan reklam panolarının, o caddelerde gezen kişilerin giyim tarzlarının, izlenen televizyon programlarının, internette en çok tıklanan ya da örnek alınan dizi karakterlerinin, üretilen sanat eserlerinin ve bunlar gibi çoğaltılabilecek birçok görsel üretimin, herhangi bir toplum hakkında görüşler edinmemizi sağlayan kültürel yansımalar olduğu söylenebilir.

Bunun dışında medya, yeni medya, postmodernizm ile ilişkilendirilen ve görsel üretimlerle oluşturulmaya çalışılan; kültürel değişimlere odaklanan birçok tanımla da karşılaşılmaktadır. Mamur, görsel kültürün, bilgi ve medya teknolojilerinin yoğun olduğu bir dönemde bireylerin karşı karşıya geldiği görsel uyarıcıların çözümlenmesine ve anlamlandırılmasına yarayan ve post-modernizmin ortaya çıkması ile gündeme gelen bir kavram olduğunu savunmaktadır (Mamur, 2012: 2149-2151). Mirzoeff, içinde anlamlar barındıran görsellerin bireylere ulaşmasında etkili "görsel teknolojilerin" önemine değinmekte ve postmodern kültürün görsel kültür ile olan bağına dikkat çekmektedir (Mirzoeff, 1998: 3-4). Messaris, günümüz görsel kültürünü, görsel dünyanın görüntülerini üreten, depolayan, manipüle eden, dağıtan "teknoloji" ile ilişkilendirmektedir. Messaris, postmodern kültür kavramını, karmaşık bir yapı sergilediği ve derli toplu açıklanamadığı için yalnızca görsel bir deneyim olarak değerlendirmemekle birlikte, en iyi biçimde görsel olarak hayal edilip anlaşıldığını ifade etmektedir (Messaris, 2001: 179).

Nakamuro, yeni medyanın, kültürel yeniden-kavramsallaşma sürecinin öncüsü olarak hareket ettiğini yani kültürel kategori ve kavramları, anlam ya da dil seviyesinde, bilgisayar ontolojisi, epistemolojisi ve uygulamalarından türetilen yenileriyle yer değiştirdiğini belirtmektedir (Alioğlu, 2011: 32). Kırıçoğlu görsel kültürü, yaşadığımız çağın iletişim ağı içinde görsel imgelerin etkin gücünün ve bu gücün insanlar üzerinde yarattığı etkinin adı olarak tanımlamaktadır" (Mamur, 2012: 2150).

Leppert, imgelerin bizlere sözcüklerle ifadesi çok zor olan bir olanaklar ve olasılıklar alanını, belli bir tarzda görünür kılmak suretiyle, önümüze koyduğuna işaret etmektedir. (Karaçalı, 2009: 28). Günümüzde, sözün sınırlarının çok ötesinde olan görsel imgelerin iletişim ve ifade gücünün, dijital olarak ele geçirilerek, görsel söylemin teknoloji aracılığıyla evrildiği söylenebilir. Bu evrilmenin sonuçları ile artık gerçek olan ile

görüntü olanın karıştırılır olmaktadır (Lovejoy, 2004: 272). "Dijital Görsel Kültür" kavramının da tamamen yeni medya olanakları ile ortaya çıktığı, yeni kültürel oluşumlara işaret ettiği düşünülmektedir. Çünkü günümüzde görüntüler, kültürel oluşumlarda önemli rol oynamakta ve yeni medya olanakları ile sanal ortamlarda siber yöntemlerle yayılarak kültürleri etkilemektedir.

Barnard'ın, görsel kültürü, "bir kültürün değerlerini ve inançlarını çeşitli yollarla görünür duruma getirmesi" (Barnard, 2002: 22) olarak tanımlamasından yola çıkarak günümüzde bu çeşitli yolların dijitalleşme ile gerçekleştirildiği rahatlıkla söylenebilir. Dijital görsel kültür kavramının, bir kültürü, dijitalleştirilen görseller yolu ile görünür duruma getirmekten öte, görseller oluşturarak kültürel değişimlere neden olan ve yeni kültürler ortaya çıkaran yönüyle değerlendirilmesi gerekmektedir. Çünkü, yeni medya teknolojileri ile kolay iletişimin sağlanması ve küreselleşme olgusu ile bir arada düşünüldüğünde, insanlar tarafından üretilen ve çoğalan imgeler aynı zamanda insanların biçimlenmesinde de etkili bir faktör olarak görülmektedir. Görsel olanın kültürel anlamda iki temel işlevi olduğu ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki, toplumların geçmişten günümüze dünyanın algılanışı, yaşam tarzı, inanç ve düşünce paradigmaları hakkında bilgi aktarması; ikincisi ise içinde barındırdığı mesajlarla küresel ölçekte kültürleri etkilemesi, değiştirmesidir.

3.2. GÖRSEL KÜLTÜRÜN TEMEL DİNAMİKLERİNDEN BİRİ OLARAK SANAT

Görsel kültür, tarih boyunca kültürel oluşumları yansıtan bir durum sergilemektedir ve kültürün çeşitli yollarla yansıma alanları olarak değerlendirilebilir. Üretilen resimler, heykeller, mimari yapılar gibi görsel olan sanat ürünleri onların meydana gelişinde etkili olan fiziksel ve sosyal çevre, onların oluşturulmasına tanıklık eden tarihle birlikte değerlendirilmektedir. Sanat tarihinde görünen yapıt çeşitliği ve sanatın tanımlanamayışı onun dinamik yapısını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda kültürel değişimlerle aynı paralellikte seyreden ve kültürel yansımaları ortaya koyan sanatın, tarihsel süreçte görsel kültürün, temel dinamiklerden biri olduğu ifade edilebilir.

"Ortaçağ'da, sanat alanındaki pek çok kavramın nüvesi olmuş din hemen her alana kaynaklık etmektedir. Kaynağını klasik gelenekten ve yeryüzündeki ilişkilerden alan Rönesans insan-tanrı-dünya ilişkisinin yeni bir bakış açısı ile görülebildiği bir aşamadır" (Eco, 1998: 21). Barok sanatı 17. yüzyılda kiliseye karşı çıkanları ikna etmek, onların imanlarını kiliseye güven duymaya dönüştürmek için çalışan Katolik kilisesinin sanat dili olarak ortaya çıkmıştır. Rönesans'ın tersine barok canlı, gösterişli, çarpıcı, aykırı, cüretli ve yenilik heveslisidir (Aydın, 2002: 110). Bu dönemlerde yapılan ihtişamlı mimari yapılarda, resimlerde ve heykellerde sanatın insanları etkileyici gücü görülebilmektedir.

İnsanlar üzerinde oluşturulmaya çalışılan baskının ve insanların gerçekleştirdiği atılımların/bilimsel gelişmelerin, birbiri ile çatıştığı bu dönemlerin sonunda, kütle çekim yasası gibi kanıtlanan çalışmalar ile pozitivist anlayış dogmatizmin önüne geçmekteydi. Temsillerle gerçekleştirilen, batıda dini yaymanın son çarpınışları, romantizm ile son bulmaktaydı. "On sekizinci asrın sonunda ortaya çıkan romantizm akımı, klasik sanata ait kaidelere uyulmama sürecini başlatmıştır (Topçu, 1975: 93).

Sanatın kendi değerinden, antik normlardan kurtulması gereğine, 17. yüzyılın ikinci yarısında düşünürler tarafından söz edilmeye başlanmıştır. "Saint-Evreumont tüm zamanlar yalnızca kendilerine özgü bir çizgi taşırlar, kendi siyasal yönleri, kendi ilgi alanları, kendi sorunları vardır, erdemleriyle, yetersizlikleriyle, her dönemin ahlakı kendine özgüdür. İnsan her zaman insandır, ama insanların doğası değişir. Bu bakımdan doğanın taklit edilmesinden başka bir şey olmayan sanat da doğayla birlikte değişmelidir" (Kagan, 2008: 50) diyerek sanatın taklitten-temsilden öte bir yönelim göstermesinin gereğini insan doğasında gerçekleşen değişimlerle ilişkilendirmiştir. 18. yüzyılın sonlarına doğru Schiller, çağdaş sanat kültürünün bambaşka toplumsal, manevi ve psikolojik bir temel üzerinde serpilmesi gerektiğini savunmaktadır (Kagan, 2008: 51). "Sanatın, doğanın, dış görünüş ve gerçekliklerin bir taklidi olmadığını savunan Hegel, doğasal güzellikleri yadsımadan, sanattaki güzelliğin doğal güzellikten üstün olduğunu söylemektedir" (Doğan, 1975: 28).

19. yüzyılda yaşanan bilim ve teknoloji devrimi, toplumsal yapıyı o devire kadar görülmemiş bir radikallikte değişime uğratmıştır. Endüstrileşme çok çeşitli ve taraflı yaşam tarzları yaratarak geleneksel örüntülerin kırılmasına neden olmuş ve onları geçersiz kılmıştır. Bu dönemde sanatçılar da, o güne kadar sanatta biricik olduğu sanılan geleneksel biçimlerin uyum ve üslup kurallarını sorgulama; bilimsel mantığın paralelinde sanatın iç mantığını, kökenini, anlamını ve fonksiyonunu araştırma ihtiyacını hissetmişlerdir. Araştırmacı ve sorgulamacı tavır, sanatın kendi başına bir enerji sistemi olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Böylelikle, sanatın din veya bir başka kurumdan koparak kendi otonom alanını tesis ettiği görülmektedir (Ulusoy, 2005: 154-155).

Modern sanatın evrimi belli aşamalarla gerçekleşmiştir. İlk başta, izlenimciler resim düzlemini çözmeye başlamıştır. Romantik resim anıtsal ve dramatik, tarihsel ya da düşsel yeni temalar sergilemektedir. Alman Gaspar Davit Friedrich ya da Fransız Gericault bu yeni resim eğilimlerini başlatmıştır. 19. yy'ın ilk çeyreğinde Delacroix hayal ve özgürlüğün üstadıdır. Son derece dramatik tarihsel tabloları yeni özgürlük idealinin hizmetine vermiştir. Dönemin en tanınmış heykelticilerinden Rodin lirik heykelleri ile duygulara hitap etmektedir. Caurbet ve Daumier sanatlarını insanlar arasındaki adaletsizliklerin hizmetine vermişlerdir. Manet'nin Kııda Öğle Yemeği ya da Monet'nin Bahçedeki Kadınlar adlı yapıtları modern resmin habercisi olmuştur. (Altet, 2011: 81-82).

20. yy'ın sanat eğilimlerinin belirlenmesinde üç ressam öne çıkmaktadır. Cezanne, Van Gogh ve Guaguin. Cezannen'in yapıtlarının değerlendirilmesi, kübizmin oluşumunda etkili olmuştur. Van Gogh'un itkisel ve renkli anlatımı ekspresyonizmi doğurmuştur. Guaguen egzotik temalar ve uzak ülkeler zevkinin yaygınlaşmasında temel bir rol oynamıştır. Fransa'da saf rengi ön plana çıkaran fovizm olabildiğince az bir sosyal yükümlülükle ekspresyonizmin eşdeğeri olmuştur. Doğalcı geleneği kıran Vlaminck renkleri tüm şiddetiyle yansıtmayı başarmıştır. Mattise perspektiften vazgeçip, resmi renk tartışmasından başka bir şey olmayan çizgi ve yüzeylere indirgemıştır. Çizgileri ve biçimleri basitleştirme ve figürasyonları daha geometrik hale getirme eğiliminden kübizm doğmuştur. Birinci Dünya Savaşı'yla birlikte Avrupa'nın sanatsal gelişiminde dada hareketi bütün geleneklerden kopan devrimci bir iradeyi temsil etmektedir. (Altet, 2011: 84).

Kübizmden Minimalizm'e kadar, sanatsal eğilimler soyutlamaya yönelmiştir. Modern sanatçılar resimlemeden kaçıp, tuvallerini temsili olmayan şekil ve renk öbekleriyle oluşturmuştur. Amaçları, dünyanın algısal görünümünü yakalamak değil, görüntüleri görsel düzenleme, biçim ve etkileyici tasarımla kayda değer hale getirmektir (Carroll, 2012: 162). Sanatçılarda görünen bu gibi değişimlerin, yaşamış oldukları zaman ve buldukları kültürel yapı ile doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir.

Sanatçıların gerçekleştirdiği görsel üretimler sürekli değişmekte ve günümüze değin kültürü etkileyen fenomenler sanatla görünür hale gelmektedir. "Maleviç'in Beyaz Üzerine Siyah Karesi, Trabukin'in son resim olarak nitelendirdiği Rodchenko'nun baştan aşağı kırmızıya boyanmış tablosu, monokrom çalışmalar" (Giderer, 2003: 122-140), Duchamp'ın hazır nesnelere, Beuys'un eylemleri, Stelarc'ın robotik manipülasyonlar ile insan vücudunun yeteneklerini zorlayan performansları, "Neill'in yeni medya olanaklarını kullanarak performans ve müziği birleştirdiği multimedya çalışmaları" (Wans, 2006: 128) gibi birçok örnek, sanatı kültürel değişimlerle birlikte kendi gelişim sürecini yaşayan bir insan aktivitesi olarak düşünmeye bizleri sevk etmektedir.

Baudelaire'in dediği gibi, "her çağın kendi tavrı, kendi bakışı ve duruşu vardır (Antmen, 2012: 15). Endüstri toplumları öncesinde sanatçı ve tüketici arasında paylaşılan sosyal varlık alanı tarafından yönlendirilen, oldukça bütünleşmiş bir ortak zevk alanından söz edilebilirdi. Oysa, iletişim teknolojisindeki yeni gelişmelerle küreselleşen postmodern dönemde sanatçının yeni algı normlarını, yeni duygu ve düşünceleri sanatına yansıtmasını belli bir üslupta, tek bir sanatsal harekette aramak, olanaksızlaşmaktadır. (Antmen, 2012: 275).

Bu anlamda sanat insanın bütünle kaynaşmasını, araştırma ve denemelerle ulaşılan yaşam pratiğince onaylanmış yeniliklerle, toplumun gelişmesini, yeni boyutlar kazanmasını sağlamaktadır. Özsezgin "insanın düşünme ve algılama yetisini, kendisiyle sınırlı olanakları aşmaya yönelik" olduğunu ifade etmekte, Seylan, bu yönüyle algısal bilgiyi yaratıcılığın temel kaynaklarından biri olarak değerlendirmektedir" (Seylan,

2005: 64-65). Sınırlı olanakları aşma çabası, yaratıcılık, insana özgü fenomenler olarak değerlendirilmektedir. Bu anlamda sanatı belirlemekten çok bireysel tavırları, kimlikleri ortaya çıkaran sanatçıyı baz almak mantıklı görünmektedir. Bu anlamda Gombrich'in sanatın öyküsü adlı kitabına "sanat diye bir şey yoktur aslında, yalnızca sanatçılar vardır" cümlesi ile başlaması manidar bir tavır ortaya koymaktadır. (1999: 15)

Günümüzde sanatlar arası sınırların da ortadan kalktığına şahit olmaktayız. Böylelikle artık sanata belli etiketler koymak oldukça güçleşmiştir. Kroeber'in söylediği gibi, artık yeni bir vaziyet alış ile karşı karşıyayız: "günümüzün belirleyici sanat stili stilsizliktir. Artık istisnai ve tipik stiller yerine evrensel, fakat çoklu sanat stilleri gözlenmektedir (Ulusoy, 2005: 164). Bu durum teknoloji ve bilimi de içine alan bir tavır ortaya koymaktadır. Müller'e göre "icat ve keşiflerle sürekli gelişen ve yenilikler ortaya koyan teknolojik bilgi kültürü, sanatta yaratıcılığı orijinalliği başat değer haline getirmektedir. Ne var ki, yenilik tutkusu o kadar ileri gitmiştir ki icat ile sanat-estetik değer birbirinden kolay kolay ayrılmaz hale gelmiştir" (Ulusoy, 2005: 168).

Sanatın tarihsel süreçte değişen düşünce paradigmaları, toplum yapıları ile şekillenişinin, kültürü görünür hale getiren dinamik bir yapıda oluşunun, tek bir kuram ile tanımlanamaması-açıklanamaması da bizlere göstermektedir. "Bell'e göre bir resmin sanat olup olmadığını belirleyen şey, onun bir önemli (belirgin) biçime sahip olmasıdır, yani bir resim ancak ve ancak çarpıcı bir tasarımı varsa sanattır" (Carroll, 2012: 164). Sanat dünyası ile ilgili olduğu düşünülen ontolojik değerlendirmede "objektifleşmiş tin" in irreal durumu biçimci sanat kuramında yer bulamamaktadır (Tunalı, 2002: 41). Yapıtın yüzeysel karakterleri, beceri ile ilgilidir; ama derinliği ustalığa, yeteneğe bağlıdır. Biçim, yapıtın estetik fikrinin anlatımına yönelmekle kalmamakta, geliştirilmesi de ayrıca içeriğin sanatçı tarafından derinden kavranılmasında ve aydınlatılmasında büyük bir olanak sağlamakla birlikte bu iki şey birbiri ile karıştırılmamalıdır. Sanattaki anlatımsal ve tasarısal yöntemler, gerçek anlamdaki sanatsal biçimle özdeşleştirilemez. Bunlar sadece biçimi oluşturmaya yarayan öğelerdir. (Ziss, 2011: 123; Kagan, 2008: 135).

Biçim ve içeriği birbirinden ayırmadan yapılan değerlendirmelere de sıkça rastlanmaktadır. "Fischer bütün dikkatimizi öz üzerinde toplayıp biçime ikinci derecede bir yer vermeyi doğru bir yaklaşım olarak düşünmemektedir" (Fischer, 2012: 179) Kagan'a göre bir sanat yapıtının kendi nesnel birleşimi içinde, sözden, hareketten, renkten, oylumdan, tondan başka hiçbir şey bulunmadığı için, sanat yapıtında her şey biçim olduğu gibi, bir sanat yapıtının her ögesi içinde belli bir şiirsel anlam, dile gelecek belli bir şey saklı olduğu için de, sanat yapıtında her şey aynı zamanda içeriktir (Kagan, 2008: 395). Ziss de, her sanat yapıtının biçimle içerik arasındaki birlikle belirlediğini ifade etmektedir. Çünkü ne içerik somut bir sanatsal biçim dışında, ne de biçim belli bir içerik olmadan var olabilir. Biçim de, içerik de aynı derecede gereklidir ve hiçbir durumda biri ötekini yerini tutamamaktadır (2011: 128-129).

Donald Judd'a göre sanatçının neyi anlatmak istediği, nasıl yaptığından daha önemlidir. Minimalizm'de resme karşı en önemli eleştirilerden birini yapan Judd'un amacı estetik hile ve aldatmanın önüne geçmek, üç boyutlu mekanın iki boyuta indirgenmesinin bir yalan olduğunu belirtmek olmuştur. Kavramsal sanat, sanat nesnesine karşı olmasıyla bilinmektedir ve modernizm açısından bir son noktadır (Giderer, 2003: 145-151). "Bunu, gerçekliğin sorgulanması ve sanat yapıtı ile gerçekliğin bağlantılarını koparması biçiminde tarihsel bir dönüşüm olarak planlamış ve uygulamıştır" (Eker - Seylan, 2006: 121). Galerilerde bildiğimiz anlamda heykel, resim gibi sanat nesnelere üretmek yerine maddesizleşmiş bir sanat anlayışı ortaya çıkmış, tartışmalar aracılığıyla sanat kavramı irdelenmiştir.

Bu bağlamda sanat yapıtlarında biçim unsurunun yadsınmaması gereken bir öneme sahip olmakla birlikte sanatın objektivasyonunu sağlayan yapının özünü açığa çıkaran fenomenleri sadece biçimsel öğelerle tanımlama çabaları kısıtlamalara neden olmaktadır. Sanat yapıtlarının içeriğinin ihmali, biçim olarak sanat yaklaşımının, sanatın tamamı için kapsamlı bir kuram olarak kabul edilebilirliğini ortadan kaldırmaktadır.

Estetik kuramcılara göre sanat yapıtları eşsiz bir deneyim türü sağlamakta ve alışılmadık, kendine özgü, düşünsel bir duruma teşvik etmektedir. Bu kuramcılara göre izleyiciler, sanat yapıtlarının tamamını estetik deneyim kaynağı olarak kullanmaktadır.

Yani izleyiciler, sanat yapıtlarının estetik deneyim kaynakları olarak iş görmelerini beklemektedir. Sanatçılarda yapıtlarının estetik deneyim kaynakları olarak işlev görmesini istemektedir (Carroll, 2012: 238-240). Estetik kategoriler en genelleştirilmiş biçimiyle, insanla gerçeklik arasındaki estetik ilişkileri gözetmektedir... Estetik duygular, insanın estetik yeti ve gereksinimleri, nesnel dünya ile olaylar üstüne yaptığı estetik değerlendirme, hep bu pratik içinde oluşmaktadır (Ziss, 2011: 150).

Görsel sanatlarda Munch, şiirde de Baudelaire çirkinin ve kötünün sanatta yasallaşmasına yol açmıştır. İfadeciler insanın acısını, sefaletini, zorbalığını, tutkusunu, öyle derinden duyuyorlardı ki, sanatta uyum ve güzellik üzerine direktmenin pek dürüst bir şey olmadığına inanmışlardır. Artık sanatta ‘güzel’ kavramı hem anlam değiştirmeye hem de değerini yitirmeye başlamıştır. ‘Estetik güzelin bilimidir’ düşüncesi geçerliliğini yitirmektedir. Çünkü güzel, topluluklara, kişilere, sınıflara hatta düşünelere göre değişmektedir (Acar, 2012: 30-31).

Estetik kuramcılarının yaklaşımına göre çarpıcı görünümle göze hoş gelen otomobilleri sanat olarak değerlendirmek, otoyollarımızın sanat eserleri ile dolu olduğu kapsayıcı bir anlamı içinde barındırmaktadır. Sanat dışında birçok şeyi kapsamına alan bu kuram sanatın tamamı için de sınırlı kalmaktadır. Estetik kuramcılara göre estetik amaca sahip olmak, sanat konumu için gerekli bir koşuldur. Estetik amaç sergilemeyen hiç bir şey sanat yapıtı sayılmayacaktır. Oysa estetik olmayan, hatta estetik dışı sanat da vardır (Carrol, 2012: 267).

Sanatı belirleme yönünde tanımsal yaklaşımın süregelen başarısızlığı, 1950’lerde bir grup felsefeciyi, sanatın tanımlanamayacağı ve bizim sanat yapıtlarını tanımlara başvurmadan belirleyebildiğimize ilişkin bir olasılık üzerinde düşünmeye sevk etmektedir. “Yeni-Wittgenstein”cılar diye bilinen bu felsefeciler, sanatın esas olarak tanımlanamayacağını, çünkü açık bir kavram olduğunu, her türlü tanımın eninde sonunda sanatsal yenilikle çelişeceğini iddia etmektedir. Çünkü sanatçılar tarafından, hatta doğa tarafından daima yeni örnekler tasarlanacaktır. Bu da birilerinin mevcut kavramı genişletmesini ya da eskiyi kapatıp yeni bir kavram icat etmesini gerektirecektir. Sanatın geniş ve maceracı yapısı, sürekli değişen özelliği ve yeni

yaratılar, onu tamamlayıcı herhangi bir özellik saptamayı mantıken olanaksız hale getirmiştir (Carroll, 2012: 310-391). Bu açık kavram savı George Dickie gibi felsefecilerin toplumsal bağlamın önemine dikkat çeken "kurumsal sanat kuramı" gibi belirlemeler yapılarak aşılmaya çalışılmıştır (Carroll, 2012: 391).

Kurumsal sanat kuramı bir şeyin ancak sanat dünyası kurumu adına hareket eden kişi ya da kişilerin değerlendirilmesiyle, ona aday konumu verirlerse sanat yapıtı olduğunu belirtmektedir. Önceki sanat kuramları sanatın toplumsal boyutuna hiç ilgi göstermeyip, tamamen sanat nesnesinin içsel niteliklerine odaklanmışlardı. Kurumsal kuram, bu tür şeylerin sunulmasında kurallar ve tasarlanmış rollerden oluşan toplumsal bir uygulama olduğunu ve bu toplumsal biçimlerin ve ilişkilerin doğru şekilde örneklenmesinin sanat konumu için önemli olduğunu vurgular. Bu açıdan kurumsal sanat kuramının 'sanat nedir' tartışmasında kalıcı bir etkisi olmuştur. Ancak kurumların kesin olarak tanımlanmış kuralları vardır. Sanat dünyasında ise resmi ölçütler türünden hiçbir kural yoktur. O halde, sanat tam anlamıyla bir kurum değildir. O halde, kurumsal sanat kuramının 'statü verenler' ve 'değerlendirilecek adaylar' şeklindeki unsurları, zoraki ve yanıltıcı mecazlardan başka bir şey değildir (Carroll, 2012: 345).

Temsili sanat kuramı, dışavurum kuramı, biçimcilik, estetik tanımlar, kurumsal kuramlar gibi tüm açıklamalar, sanat konumu için gerekli ve yeterli koşulları ifade etmeye çalışmakla birlikte sanatın tek bir tanıma indirgenme gibi bir olasılığının olmadığını gözler önüne sermektedir.

Sanatı tanımlama çabaları gibi sanatın sonu tezini savunan düşünürlerin varlığı da ironik bir durum sergilemektedir. Danto'ya göre sanatın sonunu getiren sanatın gerçek felsefi doğasının fark edilmesidir. O, sanata felsefeyle bakmak istemektedir. Sanatın içindeki felsefeyi bulup çıkarmak ve yorumlamak istemektedir (Giderer, 2003: 30).

Baudrillard artık, ne temel kural, ne yargı, ne de zevk ölçütlerinin olmadığını, sanat alanında ki hiçbir şeyin diğerine karşıt olmadığını belirtmektedir (Giderer, 2003: 34). Kapitalizmin toplumu daha iyi sömürmek adına oluşturduğu politikalar için ürettiği

yığın, şimdi kapitalizmin bile ulaşamadığı bir sessizlik içindedir. Bu nedenle Baudrillard için "toplumsal diye bir şeyden söz edilemez" (Giderer, 2003: 34-36).

Fakat sanat hala varlığını sürdürmektedir. Felsefe ile yakın ilişkiye girmesi onun gücünü azaltmamıştır. Shapiro'ya göre "topluma ve onun yöneticilerine olan güven ortadan kalkmıştır ve artık sadece kişinin kendi tecrübelerine inanabileceği bir döneme girilmiştir. Daha önce kurumlara bağlı olan sanat, şimdi gittikçe artan bir hızla özel yaşantının ve bireysel tercihin bir konusudur" (Ulusoy, 2005: 155). Kimlik olarak sanat bu durumda belirmektedir. Joyce'un "tarih uyanmaya çalıştığım bir kabustur" cümlesi, sanatçının mevcut kemikleşmiş kuramsal yapılardan, öğretilerden kurtulma çabasının bir özeti gibidir" (Ulusoy, 2005: 154).

3.3. DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR

Dijital teknolojilerin günümüzde dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan sadece iletişim değil, kültürel boyutları da olan araçlar olduğu bilinmektedir. "Dijitalliğin en önemli fonksiyonu, nesnelere sanallaştırması, çoğaltılabilmeye ve elektronik ağlar üzerinden iletebilmeye olanak tanınmasıdır" (Sütçü, 2012: 84-85). Bireylerin, dijitalleşmenin getirdiği ve görsellerin etkili olduğu ilişkiler ağında değişimlere ayak uydurabilmek için bir adaptasyon sürecine girdikleri ve bu süreçte gerçek olandan uzaklaşmaya başladıkları söylenebilir. Günümüzde insanların bir araya geldiklerinde sohbet etmek, yüz yüze iletişimde bulunmak yerine sürekli yanlarında buldukları, yaşamımızın olmazsa olmazı haline gelen mobil teknolojilerle oyalanmalarına, sanal olanı gerçeğe tercih etmelerine sıkça rastlanmaktadır. Yaygın "sanal ortamların sunduğu manzara, yeni imaj alanına girdikçe, gerçek dünyaya artık ihtiyacımız olmadığını düşünmeye başladığımızı" belirtmektedir (Yaygın, 2010: 65). Bu durum, uzağı yakınlaştıran dijital teknolojilerin, aynı zamanda bizleri içinde bulunduğumuz gerçeklerden, toplumdan uzaklaştırıcı/soyutlayıcı etkisinin olduğuna işaret etmektedir.

Kuşaklar açısından ise dijital çağda dünyaya gelen "doğuştan dijitaler" ile öncesinden yetişenler arasında ayrım, ortak anlayışların ve değerlerin dile getirilmesini zorlaştıran

bir uçurum gibi durmaktadır. "Tekno-kültür" adı verilen bu yeni kültür biçimi dijital kültür olarak da adlandırılmaktadır" (Chatfield, 2013: 12). Günümüzde kültürel özellikleri, yaşam tarzlarını, düşünce paradigmalarını içinde barındıran metinlerin, seslerin, görsellerin dijital teknolojiler ile sanal ortama taşındığı dijital kültürün de bu değişimlerle ortaya çıktığı söylenebilir.

Geleneksel kitle ortamlarında sınırlı olan kullanıcı, yeni medyanın yaygınlaşmasıyla gerçekleşen dönüşüm sayesinde, isteyen herkesin bu yeni sanal ortamda yer alabildiği bir ağ toplumu şekillenmeye başlamıştır. Yengin ise bu durumun isteğe bağlı olmadığını düşünmekte "ya kullan ya da bu diyardan git" söyleminin topluma diretildiğini belirtmektedir (Yengin, 2012b: 116).

Lull, yeni medya teknolojilerinin kolay kullanımı, taşınabilir oluşu, sunduğu etkileşim olanakları, çok işlevli oluşu, kullanım kolaylığı, satın alınabilirliği gibi çoğaltılabilecek özelliklerinden dolayı görsel kültürün yaygınlaşmasında etkili olduğunu belirtmektedir. (Lull, 2001b: 135). Yaşam dinamiklerimizde, algı normlarımızda ciddi değişikliklere sebebiyet veren görsel dil, teknolojinin/bilimin gelişmesiyle birlikte değişime uğramıştır. Bu değişimin hem bireye hem de toplumsal olana dair etkilerinin olması, bizi görsellik üzerinden yaratılan yeni bir kültüre götürmektedir (Yaykın, 2010: 64).

Dijitalleşme, görsel üretimlerin/iletlerin oluşum sürecinde ve niteliğinde değişimlere neden olmaktadır. Bireyler yeni teknolojiler ile bütünleşirken, "dijital görsel kültür" denen yeni bir oluşumla kuşatılmaktadır. Teknoloji aracılığıyla içine mesajlar kodlanan, sanal ortamda gerçekleştirilen görsel söylemlerin, bireylerin biçimlenmelerinde etkili olduğu söylenebilir. Yengin'e göre "teknoloji kültürü bireyleri görerek inanmaya yönlendirmektedir" (Yengin,2012b: 115).

Yeni medya teknolojilerinin kodlamayı mümkün kıldığı durumlar, sanal mecralarda yeni imajların oluşumuna, enformasyon akışı ile gerçekleşen kültürel süreçlere neden olmaktadır. Bu bağlamda günümüzde etkili olan görsel kültürün yaygınlaşması, "sanal

teknolojiler", "yeni- imaj teknolojileri" ve "enformasyon teknolojileri" ile ilişkilendirilmektedir.

3.3.1. Sanal Teknolojiler ve Görsel Kültür

Gerçekte var olmadığı halde, varmış gibi kabul ettiğimiz durumlara karşılık gelen ve Latince "virtualist" kavramından türetilen "sanal" ifadesi, bilgisayarlar aracılığıyla simüle edilen ortamları tanımlamak için kullanılmaktadır" (Yaykın,2010: 49; Uçar v.d.,2011: 171). Çoğu sanal gerçeklik ortamı, bir bilgisayar ekranı yoluyla edinilen görsel tecrübelerden ibarettir (Yaykın, 2010: 49). Sanal mekânlar "yerçekimsiz ve ölçü kurallarına bağlı kalmayan etkileşimli alanlara dönüşmüşlerdir" (Alışır, 2011: 129).

"Çokça birbirine karışıyor olsa da siber ve sanal ayrı kavramlardır. İnternet hem sanal hem de siberdir. İnternet, iletişim yöntemi açısından siber, yarattığı ortam açısından sanaldır" (Yaykın, 2010: 49). Sibernetik kavramı, "haberleşme, kontrol ve ayarlama" ile yapılan geri bildirim (feed-back) esas olduğu sistemleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Sibernetik, "enformasyon" yani bilgi aktarımı değil, "komünikasyon" yani karşılıklı haberleşme ile ilişkilendirilmektedir. (Akman, 2003: 18-164).

İnternetin gelişmesiyle birlikte insanlar oldukları yerden artık bambaşka mekânlara, coğrafyalara seyahat yapabilmekte, yeni insanlarla tanışıp farklı alanlarda enformasyon alışverişinde bulunabilmekte, etkileşimli iletişim kurabilmektedirler. Siber yöntemlerle gerçekleşen iletişim, aslında bir dizi elektrik yükünün elektronik devreler yoluyla ağlar üzerinden seyahatiyle mümkün olmaktadır. Sanal ortamda gerçekleşen yapılanmada bilgiler, görüntüler, sesler artık fiziki bir ortama ihtiyaç duymamaktadır.

"Şimdi tarihin hiçbir döneminde tanık olunmayan bir ilişki biçimiyle karşı karşıyayız. Bu sanal ilişkiler, sanal mekânlarda gerçekleşmekte ve bu arada sanal toplumlar ya da topluluklar meydana gelmektedir" (Özyurt, 2012: 24). İnternetle birlikte algı dünyasının kapıları "görüntüsü, kokusu, sesi" sanal bireylere ve dolayısıyla "sanal benliklere" açılmaktadır. Bununla birlikte teknoloji, bireyler arasındaki iletişimin niteliğini kalitesini bozan, iletişimi yozlaştıran bir işlev üstlenmektedir. İletişim mecralarının ve

araçlarının zenginliği, bolluğu içerisinde yaşanan iletişimsizlik bir çığ gibi büyümektedir (Zeybek, 2012: 278-279).

İletişim türlerinin içinde en etkili ve en etkin olanı yüz yüze iletişim olarak nitelendirilirken, günümüzde sanal iletişim belki de tüm iletişim türlerini geride bırakarak ilk sıradaki yerini almaktadır. (Zeybek, 2012: 281)

"Bilgisayar teknolojilerinin duylara hitap edişini görselliğin de ötesine taşıyan bu teknolojiler, insanda, görsel, dokunsal ve işitsel uyarımlarda bulunarak başka bir ortamdaymış hissi yaratmaktadır. Askeri eğitim için kullanılan simülatörlerden oluşturulan eğlence ortamlarına kadar pek çok alanda sanal gerçeklik teknolojileri kullanılmaktadır. Bu gibi simülatörlerin yanı sıra internet ile birlikte ortaya çıkan bazı oyunlar, kullanıcıların gerçek hayatta olmadıkları ancak hayallerinde olmak istedikleri karakterlere bürünebilecekleri ortamlar sunmaktadır. Bunun sonucunda ise fiziksel olarak bilgisayar başında oturan ancak sanal olarak özgürleşen bir kitle ortaya çıkmaktadır" (Uçar, v.d., 2011: 179).

Yengin "gerçek ve sanalın sürekli tartışıldığını ve artık bu iki uzamın birbirine karıştığını" belirtmektedir (2012b: 109). "Gösteriyle birlikte bireylerin yönlendirildiği ve uyutulduğu ifade edilmektedir. Bu noktada Baudrillard'ın simülasyon kuramı önem arz etmektedir. Simülasyon, gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesidir" (Yengin, 2012b: 60). "Üretim araçlarına sahip olmayı egemenlik kurmanın en kolay yolu olduğunu çoktan keşfetmiş olan erk, iletişim teknolojilerinin ve bilginin de eşit ve özgür kullanımı yönünde engeller oluşturmaktadır" (Yaykın, 2010: 68).

Dünyayı yönetmekte ve kontrol etmekte olan kapitalizm bu yönetimi daha akılcı ve daha sağlam bir şekilde gerçekleştirebilmek için dönemsel olarak oyunun içine birbirinden farklı ya da birbirine yakın yeni oyuncaklar sunmaktadır. Gerçek ve sanal arasındaki köprü olan yeni medyada kullanılan dokunmatik sistem oyuncakları bu sistemi ayakta tutmaya çalışmaktadır. Bu vesileyle oynanan oyunda üretilen veriler yeni kültürü oluşturmakta ve bu kültür topluluğu "Dokunmatik Toplum" olmaktadır (Yengin, 2012b: 112).

Teknolojiye dokunmak bireyi mutlu etmektedir. Bireyin birincil uzamı gerçek yaşamıdır. İkincil uzamı ise sanal kimlikleridir. "teknolojiyi kullanıyorum, o halde varım" önermesi Yengin'e göre günümüz ortamıyla örtüşmektedir. Teknik bilgi bireylerin yaşamlarını anlamlandırmakta ve bireylere dokunmatik sistemleri kullanabilmeleri için arayüzler üretilmektedir. Bu arayüzler doğrultusunda üretilen uygulamalar bireyi mutlu etmektedir. Bu mutlak hazcılık felsefesi içinde toplum kör olmaktadır. Böylece artık yeni medyayla birlikte toplumun birincil uzamı sanal kimlikleri olmaktadır (Yengin, 2012b: 117).

Dijital Kültür'ün dünyaya nüfuz etmesiyle birlikte gündeme "Dijital Yerli" ve "Dijital Göçmen" kavramları gelmektedir. Dijital Yerli kavramı ile dijital kültürün içine doğmuş gençler ya da çocuklar ifade edilmektedir. Dijital göçmen olarak nitelendirilen kesimin ise bugün en yaşlıları üniversite çağındalar. Dijital yerliler doğduğunda evlerinde bilgisayar vardı, cep telefonu vardı. Dolayısıyla onlar için bilgisayar, internet, cep telefonu, dijital iletişim, dijital kültüre adapte olunması bir engel değil. (Türkoğlu, 2010: 14-15). Chatfield'in "doğuştan dijital" olarak tanımladığı kuşağın sabah kalktığı ilk, gece yatağa girdiğinde ise son dokunduğu şeyin cep telefonu olduğunu belirtmektedir (Chatfield, 2013: 20).

"Bugün dijital göçmen statüsüne giren yirmili yaşlardan büyük ötekiler, son kırk yıllarını aslında bugün dijital kültür denilen olgunun altyapısını, donanımını, yazılımını, haberleşmesini icat etmekle geçirdiklerini belirten Türkoğlu, interneti, webi, e-postayı, chatleşmeyi, cep telefonunu, SMS ile haberleşmeyi icat eden kuşakların, bugünün dijital yerlileri tarafından ikinci sınıf vatandaş olarak sınıflandırılmasının garip bir paradoks" olduğuna işaret etmektedir (Türkoğlu, 2010: 15).

Teknoloji ile sanal ortama taşınan ve görsellerin etkili olduğu kültürel değişimleri aslında iki kuşak arasındaki farklılıklar ortaya koymaktadır. Sanal teknolojilerin hakimiyetindeki yeni kuşak belki dünya hakkında kendi anne babalarının ve tabii ki onların anne babalarının bildiğinden daha çok şey bilmektedir. Bununla birlikte kesin olan bir şey varsa, o da dünyayı yüzeysel bir yargıyla değerlendirdikleridir. Sağlıklı düşünemeyen bireylerde, boş vermişliğin yanında birçok şey son sürat yapılmaktadır.

Basit konuları dert edinmek, hızlı yürümek, tempolu müzik dinlemek, imaj arayışlarına girmek günümüz dijital yerlilerinde görülebilen gerçeklerdendir.

3.3.2. Yeni-İmaj Teknolojileri ve Görsel Kültür

Budak, imaj kavramını altı farklı tanımla ele almaktadır. Bunları: Görsel bilgilerin zihinsel temsili; bir nesnenin ayna, lens, retina gibi optik düzenekler üzerinde bıraktığı görüntü; dış uyarıcı olmaksızın hatırlanan daha önceki bir duyu yaşantısının bezeri veya kopyası; gerçekte olmayan bir şeyin zihinsel resmi; bir izlenim; hayal gücünün yarattığı bir fikir; bir insanın, kurumun, grubun, vs. insanlar üzerinde bıraktığı genel izlenim; kişinin gerçek kişiliğine, benliğine ilişkin çarpıtılmış algısı şeklinde sıralanmaktadır (Budak, 2005: 393).

İmaj kavramına yaklaşımda farklılıklar vardır. "Kimileri imajın sahte ve gerçeklikten uzak, yapay özellikler ya da davranış kalıpları içine girerek oluşturulduğu düşüncesini savunmaktadır. Williams imajı, reklâm ve halkla ilişkilerin etkili bir jargonu olarak tanımlamaktadır. İmaj gerçeğin "yaklaşık" olarak görsel sunumudur. Öte yandan Gartner ise, imajı bir dizi bilgilenme süreci sonunda ulaşılan "imge" olarak tanımlar" (Bal, 2011: 203).

"Genel olarak kişi, kurum ya da kuruluşlarla ilgili görüş ve düşüncelerin oluşturulması çabası olarak algılanan imaj, günümüzde medyanın etkin olarak kullanıldığı medya kurallarına uygun görüntü oluşturulması ile başlayan davranış ve düşünce biçiminin yerleştirilmesiyle tamamlanan bir süreç olarak görülmektedir" (Bal, 2011: 203).

"Önceleri sadece kişilerin iletişim ihtiyacını karşılamak için ortaya çıkan medya, zaman içerisinde hızlı bir değişime uğrayarak toplumdaki en büyük ve etkisini çok geniş kitlelere en kısa zamanda hissettiren güçlerden biri haline gelmiştir. Bu güç, sermaye odaklarının dikkatlerini medya kuruluşlarına vermelerine neden olmuş ve etki derecesinin büyüklüğünü gören sermaye sahipleri, bu gücü elde etmek üzere harekete geçmişlerdir" (Bal, 2011: 202).

Yeni imaj teknolojileri, insanları görsel olarak daha fazla kuşatmakta, denetim altına almakta ve manipüle edilmiş gerçeği yaymakta daha fazla olanaklara sahiptir. Üstelik özgürleştirici olduğunu durmadan yinelemekte ve bunu insanlara internetin başında hapsedilmişliğini unutturarak yapmaktadır (Yaykın, 2010: 9).

Veltman'ın, yazılımlar ve kodlamaların "yeni imajların" oluşturulmasında ve bunların dağıtımında, çoğaltılmasında kullanıldığını belirtmesi, sanal ortamların sunduğu olanakların, imaj alanına girmesi ile gerçek dünya ile olan bağın zayıflaması ile alakalıdır (Veltman, 2006: 9-18). Yaykın ve Veltman'ın işaret ettiği, yeni imaj teknolojilerinin insanlar üzerinde bıraktığı etkiler, haberlere konu olacak niteliktedir.

İki çocuğundan kalan zamanını, dört yıl boyunca bir bilgisayar oyunuyla geçiren 30 yaşında bir kişinin yaşadıkları, yeni imaj teknolojilerinin insanlar üzerindeki etkisinin ulaşabileceği seviyeleri göstermektedir. 2004'te Çin'de yayınlanmasının ardından dünyadaki milyonlarca insanı etkisi altına alan "Metin 2", bir 'MMORPG-Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu'dur. Naz Çetin, Doğan Haber Ajansı'ndan yansıyan ifadelerine göre kendisini 4 yıldır, oyunda yarattığı 'Lara Croft', 'Mitix' ve 'Cekuud' karakterlerinin gelişimine adanmıştır. Onları zorlu uğraşlardan sonra dokuzuncu seviyeye kadar yükseltip, cicilerle donatmış, özel zırhlar, eldivenler, kılıçlar, kolyeler ve seçkin büyülerle bezemiştir. Bir gün Çetin, gerçek hayattaki işlerinden sıyrılıp, fantezi dünyasına daldığında ne görsün? Üzerlerine titrediği karakterleri tüm donanımlarıyla çalınmıştır. Sinir krizleri geçirip bayılan Çetin'i, kendisi gibi 'Metin 2' oyuncusu olan kocası Ümit teselli ettirmiştir. Soluğu Savcılık'ta alan çift, şimdi Jandarma Bilişim Suçlar Şubesi'nden gelecek mutlu haberi beklemektedir. Şube, IP adreslerinden Çetin'in oyun şifresini kırarak karakterlerini çalan siber hırsızları tespit etmeye çalışmaktadır. Oyundaki karakterlerinin donanımları çaldıktan sonra kendisini 'çıplak bir bebek' gibi hissettiğini anlatan Naz Çetin'se, 'Metin 2'ye oyun arkadaşlarının verdiği emanet karakterlerle devam edebildiğini söylemektedir. Metin 2 karakterlerinin, "oyunun popüler olduğu ülkelerde 10 bin dolara kadar müşteri bulabilmesi" teknoloji ile oluşturulan "yeni imajlara" olan ilgiyi ve bu imajların insanın referans alındığı tüm kültürel dinamikleri nasıl şekillendirdiği hususunda düşündürücü bir etki bırakmaktadır. (www.dha.com.tr, 11.12.2011; www.milliyet.com.tr, 12.12.2011).

Yeni imaj teknolojileri ve görsel kültür arasındaki ilişkiyi kavrama noktasında, bilgisayar programı tarafından yönetilen, Japonya'nın sevilen dijital yıldızlarından olan Hatsune Miku karakteri bir örnek olarak gösterilebilir. Sesi yine bir yazılım

programının ürünü olan bu pop yıldızı bir hologramdır. Ancak bu yıldızın insan olmayışı, teknoloji ile oluşturulan yeni bir görsel imajdan ibaret oluşu, onun yüz binlerce hayranını rahatsız etmemektedir. Konser Hong Kong, Tayvan ve Şangay'daki sinema salonlarında da canlı olarak izlenmiştir ve Hatsune Miku'nun 2 gün içinde 10 bin adet konser biletleri yaklaşık 140 Türk lirasına alıcı bularak tükenmiştir! (www.gazetea24.com, 09.03.2012; t24.com.tr, 09.03.2012)

Lovejoy günümüze özgü bu gibi durumları "Neyin gerçek neyin görüntü olduğu karıştırılır oldu" ifadesi ile özetlemektedir (Lovejoy, 2004: 272). Bu bağlamda günümüz teknolojileri ile evrilen kitle kültürünün yerini görsel kültür ve gerçeklerin yerini de yeni imajların aldığı düşünülmektedir.

Farklı bir açıdan değerlendirildiğinde, artık bireylerin, kendi kimliklerini gizleyerek, adlarını, cinsiyetlerini, toplumsal rollerini ve statülerini yani "imajlarını" değiştirerek başkalarıyla iletişim kurmaları artık çok basit ve kolaydır. Dolayısıyla, "iletişim teknolojisi tarihinde ilk kez internet aracılığıyla bireyler, iletişimde bulunduğu ötekilerinin biyolojik ve toplumsal varlığını, sesini, görüntüsünü, statüsünü kısacası bireysel tarihini dikkate almaksızın iletişimde bulunmaktadır" (Zeybek, 2012: 287).

"Çocukların ve gençlerin çoğu çevrimiçi dünyada yer almaktadır" (Balaban, 2012: 293). "Günümüzün dijital medya kültürü aşırı şiddet ve cinsellik içeren filmleri, dedikodu tacirliği yapan blogları, çevrimiçi alışveriş sitelerindeki sağlıksız ürünlerin satışı, haber kılıfına girmiş halkla ilişkiler faaliyetlerini, cinsiyetçiliği, ırkçılığı, terörizmi ve önyargıyı besleyen nefret sitelerini, siber tacizi, siber gözetleme, siber zorbalık, siber terörizm ve etik olmayan çevrimiçi pazarlama uygulamalarını da içinde barındırmaktadır. Ne yazık ki bunların sonucunda bireyler fiziksel, psikolojik ve maddi olarak olumsuz etkilenmektedir" (Zeybek, 2012: 306). Çünkü yeni - imaj teknolojilerinde yer alan imaj kavramı gerçek olmayan ve siyasi, ideolojik, politik, ekonomik, hegemonik bileşenlerinin görünmediği bir yüzle karşımıza çıkmaktadır.

Bernard'ın, görsel kültürü, "bir kültürün değerlerini ve inançlarını çeşitli yollarla görünür duruma getirmesi" (Bernard, 2002: 22) olarak tanımlamasından yola çıkarak,

günümüzde görsellerin dijital yollarla görünür hale getirildiği söylenebilir. Bu durum da dijital görsellerin, bir kültürü, görünür duruma getirmekten öte, yeni-imaglar oluşturarak kültürel değişimlere neden olan özelliğini öne çıkarmaktadır. Çünkü yeni medya teknolojileri küreselleşme olgusu ile bir arada düşünüldüğünde, insanlar tarafından üretilen ve çoğaltılan imaglar aynı zamanda insanların biçimlenmesinde de etkili olmaktadır.

3.3.3. Enformasyon Teknolojileri ve Görsel Kültür

Batı dillerinde ve eski Türkçede bilginin farklı düzeyleri farklı kelimelerle ifadelendirilmiştir. Günümüz Türkçesinde bu düzeylerin tümü "bilgi" kavramıyla karşılanmaya çalışılmaktadır. "Davenport ve Prusak bilginin, veri ya da enformasyon olmadığını, her ne kadar bu ikisiyle yakın ilişki içinde olsa da bu kavramların birbirlerinden farklı olduklarını belirtmektedir" (Yılmaz, 2009: 100). Modern bilimde formel teorilerden ussal, mantıksal tümdengelimler ve gözlemlerle, deneyle kazanılan **verilerden** elde edilen istatistiksel çıkarsamalar, **bilginin** temeli olarak görülmekte, bilginin aktarımı **enformasyon** kavramı ile açıklanmaktadır (Budak, 2005: 129- 130).

"Enformasyon", seçilmiş verilerin bir anlam oluşturacak biçimde işlenmiş halidir (Gürcan, 2013, web). Telekomünikasyon mühendislerinin enformasyonu, bir sistem içinde (olası mesaj sayısı arasından) "seçim yapabilmek" olarak tanımladıklarını belirten Chun, enformasyonun "bir seçme özgürlüğü" olduğu sonucuna ulaşmaktadır (Chun, 2006: 6). Bu bağlamda verilerin enformasyona dönüşmesinde gerçekleşen seçim aşamasının, yeni bilgilerin oluşturulmasında önemli bir adım olduğu söylenebilir.

Enformasyon yerine bilişim kavramını kullanan Koçak bilişim kavramının, "zamanla iletişim teknolojileri ile bilgi teknolojilerinin bütünleşik olarak bir arada kullanımları ile ortaya çıktığını" belirtmektedir (Koçak, 2011: 2). Yengin ise bilişimi, "bireylerin birbirinden farklı alanlarda iletişimde kullandığı bilginin özellikle teknolojik sistemlerin kullanılmasıyla akılcı biçimde işlenmesi bilimi" (Yengin, 2012b: 119) olarak nitelendirmektedir. Barutçugil, bilgiyi, "insanın etrafında olup bitenleri tam ve doğru olarak kavramasını sağlayan kişiselleştirilmiş enformasyon" olarak tanımlamakta, "bilgi

kendini, düşünceler, öngörüler, sezgiler, fikirler, alınan dersler, uygulamalar ve yaşanan deneyimler olarak gösterir” şeklinde açıklamaktadır (Yılmaz, 2009: 100).

Günümüzde daha önce olmadığı kadar çok bilgi akışı ile yüzyüze gelmekteyiz. Bu bilgilerin çoğunluğu bize dijital formda ulaşmaktadır ve internet kesinlikle vazgeçilmez bir kaynak haline gelmiştir (Lull, 2001a: 1). Teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgiye ulaşmayı kolaylaştıran araçların artması ve bu araçların kolay erişilebilir oluşu; bizi sürekli bilgi paylaşımları içinde olduğumuz bir duruma taşımaktadır.

Green, teknolojinin bilgiye dört özellik eklediğini belirtmektedir. Bunlar "birikim, dağıtım, dolaşım ve geri beslemedir". Veriyi işlemek konusunda dijital teknolojilerin kullanımı, bilginin bu dört özelliğinin yararlarını çoğaltmaktadır. Alışır, “İmgelerin ve bilgilerin bu hızlı değişimi gazeteler, dergiler ve kitaplardan dijital platforma doğru kaymaya başlamaktadır" diyerek bilginin artık sanal bir mecraya taşındığına işaret etmektedir (Alioğlu, 2011: 56). Bu bağlamda enformasyon teknolojileri, birden fazla bilgisayarın birbirine bağlı olduğu yaygın ve sürekli büyüyen küresel bir iletişim ağı üzerinde, verilerin bir sistem dahilinde organizasyonunu sağlayarak oluşturulan enformasyonların toplanmasını, işlenmesini, saklanmasını ve gerektiğinde kolayca ulaşılmasını sağlayan, bilgi alışverişlerinin zaman ve mekandan bağımsız, hızlı bir şekilde sanal bir ortamda yapıldığı teknolojiler bütünü olarak tanımlanabilir.

Bu teknoloji sayesinde, tasarım üretim ve pazarlama faaliyetleri etkin bir biçimde denetlenip yönlendirilmekte ve bu faaliyetler arasında tam anlamıyla sistematik bir bütünlük sağlanmaktadır. Enformasyon teknolojilerinin, üretim biçimlerinden tasarımların çeşitliliğine, ürünlerin pazarlanmasından ekonomi piyasasının denetimine varana dek birçok dönüşümde etkili olmaktadır. Fordist üretimden, post-fordist üretime, modern kültürden postmodern kültüre geçişte etkili olan ve sonrasında "bilgi çağı", "bilgi çağı", "enformasyon çağı" gibi söylemleri beraberinde getiren teknolojik gelişmeler yeni kültürel yapılanmalarda önemli rol oynamaktadır.

Baudrillard'ın “her şey enformasyon ve iletişimin çok parlak, acımasız ışığına maruz kalıyor" (McRobbie, 1999: 29) ve Goodwin'in, "enformasyon teknolojimizin

olağanüstü büyümesi, yatırım ve sermaye hareketi kararlarının piyasaları istikrarsızlığa düşürebildiği ve hatta hükümetleri yıkabildiği koşullar yaratmış bulunuyor" (Goodwin, 2011: 49) sözleri enformasyon teknolojilerinin kültürel, ekonomik ve politik boyutlarda güçlü etkilerini ortaya koymaktadır.

Sanal mecralarda verilerin enformasyona dönüştürülerek oluşturulduğu bilgilerin ya da denetim mekanizmasının sadece metinsel enformasyonlar olarak düşünülmesi yanlış bir algının oluşmasına vesile olacaktır. Bilginin görselleştirilmesini, dijital ortama aktarılan bilgilerin kodlanması, görselleştirilmiş bilginin iletişimde yer alması ve anlaşılıp yorumlanabilmesi gibi durumları, dijital görsel kültür ekseninde enformasyon teknolojileri ile ilişkilendirerek küresel ölçekte değerlendirmek gerekmektedir.

Marshall küresel kültürü ortaya çıkaran çeşitli toplumsal ve kültürel gelişmeleri, dünya çapında uydu enformasyon sisteminin varlığının ön sırada olduğu birçok sebebe bağlamaktadır (Marshall, 2005: 449). Yaygın, enformasyon teknolojileri ile tek merkezden yönlendirilen bir kültür ve eğlence pazarının doğmasının sağlandığına dikkat çekerek, kültürel gelişmelerin özünü teşkil eden mekanizmaların hızla yok olduğunu belirtmektedir (Yaygın, 2010: 8-9). İletişim devrimi, dünya ölçeğinde yoğun bir akültürasyona bir başka deyişle tek kültürlülüğe geçiş eğilimini güçlendirmektedir. Bu gelişme, kuşkusuz, yeniden yapılanma; yeni bir dünya düzenine uygun bir evrensel ideolojik inşa için son derece işlevsel bir oluşumdur (Şaylan, 2009: 188).

Enformasyon teknolojilerinin, zaman ve mekan sınırlarını aşarak denetimi ve yönlendirme faaliyetlerini bünyesinde barındıran bir paylaşım mekanizması olduğu anlaşılmaktadır. Enformasyon teknolojilerinin kendine has bir dile sahip görsel imajlar, mesajlar aracılığı ile dünya genelinde sanal mecralarda gerçekleştirilen karmaşık bir bütünlük oluşturduğu ve dünya genelinde bilgi akışının sağlanması ile kültürel değişimlerde etkili olduğu söylenebilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SOSYO-KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER, TEKNOLOJİK DEĞİŞİMLER VE SANAT

Sanatın değişen rolünü doğru kavrayabilmek için, kültürel öğeler arasındaki bağları ortaya çıkarabilmek, yaşanan değişimleri bütüncül bir bakış açısı ile ele almak, aynı döneme ait olmanın oluşturduğu çizgiyi yakalayabilmek gerekmektedir. Günümüzü ele aldığımızda, medyanın bilgisayar ve ağ teknolojileri ile geçirdiği evrim sonucu dijitalleşerek programlanabilir hale gelişini; zamansal ve mekânsal zorlukların aşıldığı sanal interaktif iletişimin yaygınlaşmasını; birçok göreceli kavramı içinde barındıran küreselleşmeyi; postmoderniteyi; mikro-makro kozmos ile ilgili bilgilenme sürecinde büyük gelişmeler yaşansa da insanların kendini güvende hissetmemesini sağlayan unsurları birlikte düşünmek gerekmektedir.

Tek kültürlülüğe geçişle (akültürasyon), küresel kültür, "kaotik bir yumak" halini almaktadır. Bu yumağın içinde yer alan sanatı da belli bir çerçeve içine almaya çalışmanın yanlış bir tavır olacağı düşünülmektedir. Böyle bir ortamda, siber-aktivist sanatsal çalışmaların, dijital teknolojileri kullanarak ses ve görsel argümanlarla farklı sanat dallarının ve diğer disiplinlerin birleştirildiği "multimedya aktivitelerinin", robotik çalışmaların, insan vücudunun yeteneklerini zorlayan "sibernetik performansların", eklektik yapısı ile dikkat çeken ve sanatın özgünlüğünü, misyonunu kırıma uğratan postmodern çalışmaların olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, günümüzde, yeni medya teknolojilerinin yoğun olarak kullanıldığı tamamen bireysel tavırla şekillenen, belli bir stilin olmadığı durumlar karşısında sanattan çok sanatçıya/sanatçılara yoğunlaşmak doğru olacaktır. Geçmişte de bu denli karmaşık olmasa bile, belli başlı dönemlerden, sosyo-kültürel dönüşümlerden, teknolojik gelişmelerden ve sanatın bu gelişim, dönüşüm ve değişimlerle olan paralel seyrinden bahsedilebilir.

4.1. SANATSAL GELENEK

İlkel insanlar duyuları, gözlemleri ve aklı ile kemik, taş, ağaç, vb. nesnelere kullanabileceği araçlar yaparken, duyularıyla ve gözlemleriyle sınırlı olmayan,

deneyimleyemediği şeyleri de düşünebilmekte; düş gücü ile duyularının verebileceklerinin ötesine uzanarak kendi yapabilecekleri ile yapmak istedikleri arasında köprü kurmaktaydı. (Şatır, 2004: 15). Bu dönemlerde resimler ve heykeller büyüsel amaçlı kullanılmaktaydı. İlkel insanların yaptıklarında imgeleri bakılacak güzel şeyler olarak değil de, kullanılacak ve güç dolu nesnelere gibi görmeye iten yaşantıyı kavrayarak, sanatın bu yabansı başlangıcı anlaşılabilir. (Gombrich, 1999: 40).

İlkel insan, korkularını yenmek güdüsünün kuşkusuz önemli rol oynadığı dürtülerinin de etkisiyle aile yaşamından toplu yaşama geçiş kavimleri oluşturmuştur. İnsanların bir yandan fiziksel yaşamını sürdürmeye uğraş veriş, o günün bilimi sayılabilecek yöne eğilmelerini sağlarken diğer yandan içsel-ruhsal huzur arayışına girmelerine, dinin, mitolojinin ve sanatın öncü ürünlerini vermelerine neden olmuştur. Sonrasında deneyim alanının genişlemesi, yükümlülüklerin artması daha kapsamlı toplumların kurulmasına yönelimi gerektirmiş, iyi ve kötü ruhların yerini tanrılar almıştır (Şatır, 2004: 14-17). "Başlangıçtaki büyü, zamanla dine, bilime ve sanata dönüşmüştür" (Fischer, 2012: 53).

Mezopotamya'da bulunan il krallıklardan olan Babiller için yaşamın merkezinde inançlar yer almıştır. Ölümden sonrasına, dünyasal yaşamın üstünde yer veren ise Mısırlılar olmuştur (Şatır, 2004: 18-19). "İlkel sayma becerilerini aşan matematiğin, sınır belirlemede kullanılan geometrinin, tapınaklarda biriken servet için gerekli olan kayıt tutma ve hesaplamaların M.Ö. 5000'li yıllara uzanan bir tarihi olduğu bilinmektedir" (Yıldırım, 2011: 19). Bu gelişmelerin de o dönemlerdeki gereksinimden kaynaklandığı görülmektedir. "Sanatta da kralların baskılı yönetimi ve inançlar başrolde olmuştur" (Gombrich, 1999: 75).

"Yunanlarda matematiksel ve felsefi ilgi, Babillilerde ve Mısırlılarda olduğu gibi yaşam pratiğinde oluşan gereksinimden değil, bilgide kesinlik aramalarından, anlama ve açıklama kaygılarından gelmiştir. Geometri ile işe yaradığı için değil bilme, öğrenme ve anlama tutkularını doyurmak için uğraşmıştır" (Yıldırım, 2011: 26). "Grek düşüncesi açısından baktığımızda M.Ö. VI ve V. yüzyıllarda sanat anlayışı, her alanda olduğu gibi, mitolojik-poetik bir nitelik taşımıştır. Doğa, insanların üzerinde konuştukları ve

ötekileştiremedikleri biricik alan olduğu için güzellik doğadan ayrı düşünülmemiştir" (Albayrak, 2002: 106).

"İskender tarafından M.Ö. 4. yüzyılda kurulan İskenderiye (Alexandria), kısa sürede Akdeniz'in belli başlı liman kentlerinden biri olmuştu. Bir kültür yuvası ve merkezi haline dönen İskenderiye hangi dinden ya da ırktan olursa olsun bilginlerin bir araya toplandığı, 750.000'i aşkın ciltlik kitaplığı, anatomi müzesi, rasathanesi ile entelektüel faaliyetlerin gerçekleştiği bir yer halini almış ve bu durum 500 yıl kadar sürmüştür" (Şatır: 2004: 85). Bahsettiğimiz kültürel farklılıklar ve değişimlerle ilişkilendirildiğinde Gombrich'in M.Ö. 520-420 yılları arasındaki yüzyıllık süreci "sanatın büyük uyanışı ve özgürlüğe kavuşması" (Gombrich, 1999: 99) olarak nitelemesi aynı döneme ait olmanın yakaladığı çizgiyi bizlere göstermektedir. "Kafasına korkular çöreklenmiş, özgür düşünemeyen, merkezine insanı ve yaşamı oturtamayan Grekler dışındaki krallık ve topluluklarda resimde, yontuda, mimarlıkta insanın onurlu, özgür, mutlu yaşama hakkını vurgular nitelikteki çalışmalara rastlanmaması" yaşama ve insana olan bakış açısı ile ilişkilendirilebilir (Şatır, 1999: 96).

"Eski Yunanda klasik sanat, dine bağlı kalmayarak, güzellik idealine çevrilmiştir. İdeal güzelliği eser halinde canlandırmak için, sanatkârın kullanacağı vasıtaları, uyması gerekli bütün kaideleri ortaya koymuştur" (Topçu, 1975: 93). II. ve XV. yüzyıllar arası batıda, Hıristiyanlığı savunma ve etkin kılma düşüncesinin ön planda olduğu Ortaçağ olarak adlandırılmış tanrı merkezli bir yapılanma sonrasında klasik dönemin düşünsel birikiminin bütünüyle benimsenmemesi, bilimin değerini ve önemini yitirmesine yol açmıştır. II. yüzyılla başlayarak Antikçağ ile Rönesans arasındaki boş ve karanlık bir döneme dönüşen bu süreç "karanlık çağ" olarak da bilinmektedir (Topdemir - Unat, 2012: 63).

"Aynı dönemde altın çağını yaşamakta olan İslam dünyası da, Yunan felsefesini ve bilimini yakından incelemiş; bu verileri kendi süzgecinden geçirerek zenginleştirmiştir" (Uçar, v.d., 2011: 46). "Dinsel ve siyasal bir olgu olarak İber Yarımada'sından Çin'e kadar uzanan İslam sanatı üniter olmamıştır. Çünkü her bölgenin sanatsal geleneklerini özümsemiştir. Renk kullanımı söz konusu olunca dekor, saraylarda, saray

hamamlarında ve tezhiplerde figüratif, camilerdeyse geometrik, bitki dünyasına özgü ya da yazıtsaldır ve kervansaraylar en karakteristik yapılar arasında yer almıştır. Son derece prestijli eserler ortaya konulmuştur" (Altet, 1999: 67).

11. yüzyıldan itibaren merkezi yönetim parçalanmış ve feodal sistem oluşmaya başlamıştır; 13. yüzyıla gelindiğinde, kültürü, sanatı ve felsefesiyle ortaçağ doruk noktasına ulaşmıştır. (Uçar, v.d.,2011, 46). 13. yüzyılda yaşanan yükselişe zemin hazırlayan en önemli etken, şehirleşme ve şehir kültürünün oluşmasıdır. "Verdun bu dönüşümün mimarlıktan çok figüratif sanatlarda olduğunu belirtmektedir. Belirgin özelliği antik çağa dönüşür" (Altet, 1999: 60).XII. ve XIII. yüzyıllarda Fransa'nın kuzeyinde gelişme gösteren üslup romantik yazarlar tarafından Gotik olarak tanımlanmıştır. Mimari yapılarda kullanılan Gotik sanatta teknik gelişmeler, ekonomik, siyasal ve dinsel güçler yönlendirici olmuştur.

"Rönesans sözcüğü yeniden doğuş anlamına gelir ve İtalya'da 14.yüzyılın sonunda ortaya çıkan bir yenilenme sürecidir. Bu çağ, Yunan ve Roma dönemi kültür ve sanatının öğelerine geri dönüşle hem eğitim alanında, hem de bireyin yaşamını irdeleyen konularla Hümanizmin ortaya çıkmasını sağlar. Rönesans sadece sanat alanında değil, Avrupa coğrafyasında sosyal, kültürel, politik alanlarda da değişime yol açmış ve insana ilişkin değer kavramları yenilenmiştir" (Uçar, v.d., 2011, 98). "Dönemin egemen olan Gotik üslubuna tümüyle karşı olan resimleri ile Masaccio, heykelleri ile Donatello insancıl ve düşünsel bağlamda doğacı bir anlayışı benimsemiştir" (Tükel, 1997: 1179). "Resim Masaccio ile laikleşmiş maddi dünya sembolik bir dil olarak değil, kendisi için sevmeye başlanmıştır. Plastik sanatın her alanında eserler devri açılmıştır" (Yetkin, 2007: 67-68). "Rönesans mimarlığının ilk temsilcisi sayılan ve mühendislik konularında çalışan Brunelleschi nesnelere boyutlarının bakış noktasının uzaklığıyla orantılı olarak küçüldüğünü belirlemiştir. Onun perspektif çalışmaları çağı için devrimsel niteliktedir" (İnankur, 1997a, 291). "Ressam, heykeltıraş, mimar, mühendis, bilgin olarak herkesin bildiği Leonardo da Vinci, ideal güzellik anlayışı ile Raffaello, ilkelere sığmayan değişkenliği ile Michelangelo yüksek rönesansın önemli temsilcileridir (Altet, 2011: 59-73).

15. yüzyıla doğru zengin tüccar sınıfının oluşumuyla birlikte değişen toplumsal yapı ve hümanizma düşüncesinin doğuşu, ortaçağ kültürünün sonunu getiren büyük bir kırılma noktası olmuştur. Tüm kültürel kurum ve yapıları kökünden değiştiren bu sürecin dinamikleri, belki de en açık şekilde sanat faaliyetlerine yansımıştır. Aydın, 1400-1500 yılları arasında, sosyo-kültürel değişimler nedeni ile, "önceleri hüznü ve asık suratlı olan yüzlerin giderek neşeli ve mutlu yüzlere dönüştüğünü, bu duygunun, yeni sınıfla canlanan barış ve yaşama isteğinden, gelişmek, mükemmelleşmek isteyen sanatsal ilerlemelerinden geldiğini" belirtmektedir (Aydın, 2002: 101).

Rönesans'ın sonunda Maniyerizm denen çalkantılı bir sanat hareketi oluşmuştur. İtalyanca maniera sözcüğünden kaynaklanmakta ve yapmacık üslup anlamına gelmektedir. Klasik bir üsluptur, ancak kurallı klasik öğretilerin özgün anlamlarını, oran ve ölçüleri bilinçli olarak bozmuş ya da değiştirmiş olmasıyla klasik anlayıştan uzaklaşmıştır. Bu geçiş döneminden sonra XVII. yüzyılda düzensizlik, fantezi ve aşırı süslemenin egemen olduğu Barok sanatı belirmiştir (Aydın, 2002: 131). "17. yy. tanrı hiyerarşinin tepesindedir; yeryüzündeki temsilcisi ya papazdır ya da kraldır. Genel olarak sanat kurallara, kanunlara uymak zorundadır, çerçeveleri kırmak yoluna sapmamalıdır. Çünkü sanat kralın, kırallık kanununun, ahlakın ve dinin hizmetindedir. 17. yüzyılın düşüncesini şöyle özetleyebiliriz sanat zevk vermelidir, ama özellikle düzeltilmelidir" (Yetkin, 2007: 87).

Barok sanatı, toplumdaki kültürel çatışmalarla ilişkilendirildiğinde, Rönesans ve reformla birlikte gelişen hümanizma düşüncesi ile prestiji sarsılan kilisenin eski güçlü dönemlerine yeniden dönmek istemesi ile alakalı olduğu görülmektedir. Caravaggio'nun eserlerinde maniyerizm karşısında yeni tavrın tüm yaratıcı dinamiği bulunmaktadır. (Altet, 2011: 75-77; Gemaner, 1997: 1167).

17. yüzyıl Rene Descartes ile birlikte felsefi bir kimlik kazanmıştır. Hıristiyanlık ve Aristo felsefesi üzerine kurulu skolastik felsefeye sırtını dönen Descartes'in amacı, bütün bilimlere karşılıklı olarak birbirine bağlayan bir yöntem bulmaktır. Modern felsefenin babası olarak kabul edilen Descartes'e göre 'bilgi'nin temeli, 'ben'dir; bu da ifadesini, 'düşünüyorum o halde varım' ünlü deyişinde bulmuştur (Yılmaz, 2006: 13-

14). "Dinsel konuların idealleştirilerek anlatıldığı geleneksel tavra karşı çıkan devrimci yapısıyla dikkat çeken Caravaggio (1573-1610)" (Aydın, 2002: 114); "Skolastiğin dogmatizmine karşı gelerek düşüncede devrimsel bir adım atan ve modern felsefenin kurucusu olan Rene Descartes (1596-1650)" (Şatır, 2004: 313) ile aynı dönemi ve kültürel süreçleri yaşamaktadır.

Matbaanın icadı ve kitap basımında yaygın kullanılması ile bilimsel gelişme ve buluşlar artık daha geniş kitlelere ulaşabilmiş, dolayısıyla okuma yazma oranı da artmıştır. Erken ortaçağda Avrupa da okuma-yazma bilen manastır çevrelerinde yetişen, eğitimin neredeyse tümüyle teoloji ekseninde yürütüldüğü dönemin düşünsel iklimi kültürel gelişmeler neticesinde değişime uğramaya başlamıştır.

"Bilim ve felsefe yavaş yavaş toplumsal hayatta etkisini göstermekte, basılan gazeteler, broşürler ve kitapçıklar gitgide artan bir okur kitlesi bulmaktadır. Kilise ve krallık dahil birçok kurum kendisini yenileme telaşına düşmektedir" (Uçar, v.d., 2011: 159). Bunun sanattaki yansımaları ise dinsel konuların gittikçe yerini dünyevi (dindışı) konulara bırakması şeklinde belirmiştir. Rönesans'tan beri hissedilen sanatın dünyevileşmeye başlaması, durumu 17. yüzyıldan sonra iyice su yüzüne çıkmıştır (Yılmaz, 2006: 14).

17. yüzyılda Bacon, otoritelere inanarak yanılmalara saplanıp kalınacağını düşünmekte, insanın kendisine inanmasını, kendi görüp denediği şeylere güvenmesini önermektedir. Ona göre insanın görevi doğaya egemen olmaktır. Din kurumları ve krallık bu özgür düşüncelerin karşısına hep ölüm cezalarıyla çıksa da kişi artık kendi irade ve aklıyla eski değerleri eleştirmeye başlamıştır (Turani, 1998: 21-22). Bu yüzyıl bilimsel araştırmalar, sanat, felsefe, teknik gelişmeler ve sosyal hayat açısından önemli değişimlere tanık olmuştur. 18. yüzyılda Galileo'nin düşünceleri etkili olacaktır. Ne var ki Galileo de kilise tarafından mahkûm edilmiştir. Ama bilimin arkası kesilmemiş, İngiltere'de Newton devrimi başlamıştır (Uçar, v.d., 2011:159).

Bu dönemin düşünürlerinden Kant'ın, insanın aklının bilimsel ya da metafizik her iki alanda da aktif ve yaratıcı olduğunu savunan felsefesi bir devrim olarak yorumlanmaktadır. (Şatır, 2004: 456) "Hegel, sanatı yalnız dinin veya ahlakın bir

yardımcısı olarak görmenin, onun gerçek amacını görmemek olduğunu belirtmiştir” (Yetkin, 2006: 133). "Jean Baptiste Dubois ise sanat alanında duygu yoluyla bir yargıya varmanın mümkün olduğunu ilk defa söylediğinde yaşadığı zamanı aşmıştır" (Yetkin, 2007: 87-88).

1789 Fransız devriminin yarattığı en büyük yenilik demokratik parlamenter yönetim döneminin başlamasıdır. Monarşik dönemde kişinin eğitim görme hakkı yokken ve özgür düşüncesini açıklaması yasak edilmişken, eğitim herkesin ihtiyacıdır ve “insan özgür doğar, özgür yaşar” söylemleri artmaktaydı. Demokratik parlamenter toplum düzeni ile monarşik yönetimin ve din kurumlarının baskısı birey üzerinden kalkmakta birey yeni anlamda bir insan olmaktaydı (Turani, 1998: 20).

"18. yüzyıl, hem mutlakiyetçi krallık rejimlerinin hem de kilisenin iktidarının sarsıldığı, İngiltere'nin etkisinde Avrupa'da ilk makinelerin yapılmaya başlanmasıyla yeniliklerin ve sanayinin başladığı, bilimsel araştırmalarda Newton'dan başlayarak önemli buluşlara tanık olunan bir yüzyıl olmuştur. Buna paralel olarak da sömürgeciliğin, aynı zamanda uluslararası ticaretin yaygınlaştığı ve kentleşmeyle burjuva sınıfının oluştuğu, bununla birlikte halk kesiminin büyük zorluklar içinde yaşadığı bir yüzyıl olmuştur" (Uçar, v.d., 2011, 170). Dikkat edilirse, monarşik dönemin bireyi inandıkları evrensel bir dini gücün manevi desteği içinde kendini rahat hissediyordu. Oysa kendi başına kalmış, inançları yıkılmış, para için, dünyevi gereksinimleri için kente inmiş endüstri toplumunun bireyi, katı iş saatlerine bağlanmıştır (Turani, 1998: 55). Kültürel gelişmelerle birlikte insanı olumsuz etkileyen yapılanmaların iç içe geçtiği bu dönem modernleşme öncesi süreci gözler önüne sermektedir.

19. yüzyıla kadar gerçekleşen uzun soluklu tüm kültürel dönüşümler düşünüldüğünde sanatta da Antik, Roman, Bizans, Gotik gibi üslupların, Rönesans, Maniyerizm, Barok gibi dönemlerin yaşandığı bilinmektedir. Bu dönemler, yerini modernizmle birlikte artık kısa süreçlerde gerçekleştirilen her biri, diğerinin tetikleyicisi ve sonlandırıcısı olan akımlara bırakmaktadır. "19. yüzyıla gelmeden Almanya ile Fransa'da ortaya çıkan romantizm, sanatkârın belli kaidelere uyması prensibini ortadan kaldırmış, her türlü geleneksel kaideleri kırmıştır" (Topçu, 1975: 93)

4.2. MODERNİZM

Günümüzde yaygın bir şekilde kullanılan ‘modern’ sözcüğü, Latince’de ‘tam şimdi’ anlamına gelen ‘modo’ ve ondan türetilen ‘modernus’ sözcüğünden gelmektedir. (Yılmaz, 2006: 13) Şaylan, "Modern" kavramının bir sıfat olarak o dönemlere özgü nitelikleri kapsayan bir çerçevede anlamlandırılabilceğini belirtmiştir. "Modernite" kavramı, tarihsel süreç içinde bir dönemi ifade ederken, "Modernleşme" kavramı da dinamik süreci, bir başka deyişle, aşamanın oluşumunu ifade etmektedir. Modernizm kavramı ise söylemin ideolojik boyutuna işaret etmektedir (Şaylan, 2009: 72).

"Modern toplumun ortaya çıkışı genel olarak, 1789 Fransız Devrimi ile Sanayi Devrimi'nin yol açtığı sosyal/kültürel/ekonomik değişimlerle başlatılmaktadır" (Yücel, 2011: 5). "Sanayi Devrimi ile 19. yüzyılda üretim artmış, çeşitlenmiş, ulaşım ve iletişim olanakları kolaylaşmış, makineleşmenin artması işbölümünü geliştirirken işçilerin çalışma saat ve biçimleri standartlaşmıştır. El zanaatına dayalı işler hızla yok olurken kitlesel üretim, hammaddede, sermayede, karda, ticarete, hizmet sektöründe, ulaşımında yoğun bir artış ve hızlanma anlamına gelmektedir" (Aydın, 2002: 133). 19.yüzyılının ikinci yarısından bu yana büyük bir gelişme hızı gösteren endüstri, dünya toplumlarının tümünü her alanda etkileme egemenliğini göstermektedir. Öyle ki, fırtına gibi, bütün değerleri altüst eden ve bütün değerlerin göreliliklerini ortaya koyan endüstri, her şeyi olduğu gibi yönetimleri bile kendi açısından biçimlendirmeye başlamıştır. Bu bakımdan 19. yüzyılının ikinci yarısından sonraki döneme, "endüstri çağı" denilmeye başlanmıştır (Turani, 1998: 51). "Sosyolojik bakış açısıyla, pek çok teorisyene göre geleneksel ve endüstri toplumunu birbirinden ayıran temel öge, içinde bulunulan teknik ortamdır. Friedmann' a göre doğal ortam, insanın doğa ile iç içe yaşadığı ve ondan doğrudan etkilendiği ortamdır. Oysa endüstri toplumlarının içinde yaşadığı ortam ise teknik bir ortamdır. Teknik ortam, insanla doğal ortam arasında, makinelerden, karmaşık tekniklerden, bilgilerden üretilmiş ve dönüşüme uğratılmış nesnelere oluşan bir ortamdır" (Ulusoy, 2005: 150).

19. yüzyılın ortalarında batıda sanatsal, kültürel ve eğlenceye yönelik üretimin endüstrileşmesi, sıcak insani ilişkilerin azalması, işçilerin uzun süreli ve yorucu çalışma

biçimleri, insanın duyuşal yanının deformasyona uğramasına neden olmuş, yaşanan deęişimler sanatçının yaşama anlam vermesini güçleştirmiştir (Aydın, 2002: 147-149).

Modernleşme sürecinde gerçekleşen deęişimlerle sanatta da kalıplaşmış anlayışlardan kopuş yaşanmıştır. Bu kopuşun romantizm, empresyonizm, kübizm veya soyut sanat ile başladığını ortaya koyan farklı düşünceler bulunmaktadır. "İzlenimciğin ilk modern sanat akımı olduğu görüşü yaygındır. Fakat resmi çevrelerin desteklediği yeni-klasikçiliğin soğukkanlılığına karşı çıkmaları ve bireysel coşkuyu öne çıkarmaları nedeni ile bu sürecin başlangıcı Delacroix ve Baudelaire'in yaşadığı döneme kadar götürülebilmektedir. Romantik sanatçılardan Delacroix sanatta tek bir doğrunun olmadığını savunmaktadır. Önemli olan, herkesin kendi doğrusunu keşfetmesidir" (Yılmaz, 2006: 18-19). "Romantizm'in oluşmasında; Kant, Schelling, Hegel, Schiller, Victor Hugo gibi düşünür, şair ve yazarların yanı sıra Avrupa tarihinin akışını deęiştiren siyasal, toplumsal ve ekonomik devrimler de çok önemli rol oynamıştır" (İnankur, 1997b: 1574-1575). "Hemen her dilde, yaşamın gerçeklerinden kaçış, bir düşünceler duygular ve düşler dünyasına sığınış anlamını taşıyan romantizm, aslında kapitalist burjuva düzenine, 'yitirilmiş düşler' düzenine, iş hayatı ve kazancın bayağılığına karşı, tutkulu ve çelişmeli bir ayaklanma hareketiydi" (Doğan, 1975: 269). Benjamin, modern görüntüleme araçları olan fotoğraf ve film kamerasının ortaya çıkışıyla birlikte sanatın köklü bir deęişim içine girdiğini ve özellikle resmin geleneksel tılsımının bozulduğunu iddia etmektedir. Fotoğraf resmin yerine geçerken, bu alandaki geleneksel görme biçimi İzlenimcilikle sarsılmış, Kübizmle de yıkılmıştır. Basım tekniklerinde yapılan yenilikler kitap dünyasını kitlelere açarken, edebiyatın gelişim çizgisini, gazeteciliğin gelişimini ve tefrika yazımının artmasını beraberinde getirmektedir. Böylece tarihte ilk kez kitle pazarı oluşmaktadır. İzlenimciler önce reddedilseler de sonra, fotoğrafın yaygınlaşmasına karşı onun yapamayacağı şeyleri araştırmaları ve yeni deneylere girişmeleri nedenlerinden ötürü hızla benimsenmişlerdir. İzlenimcileri yeni deney ve renk kalıplarına ulaştıran dięer bir etmen, renkli Japon baskıları ve Doęu sanatının sunduğu farklı biçimler olmuştur (Aydın, 2002: 149-157; Yılmaz, 2006: 27). Modern sanatı Cezanne ile başlatanlar, İzlenimciler'in ışıklı atmosfer oyunlarını saptamak yerine, geometrik, sağlam şemalar üzerine kurulu sanatla ilişkilendirmektedir. Modern sanatın çıkışını gerçekleştiren Picasso ile Braque, Cezanne'ın ortaya koyduğu

esaslardan yararlandıklarını ifade etmektedirler. Kimi alman yazarları ise, modernin başlangıcını nesnesiz anlatıma bağlamakta ve Kandinsky'nin ilk soyut akvarelini yaptığı 1910 yılını benimsemektedir (Turani, 1998: 12).

Cezanne, Van Gogh, Gauguin, sanatın bir şeyler kaybettiğini giderek daha fazla hissetmeye başlamaktaydılar. Cezanne için sanat kaybedilen düzen duygusu, Van Gogh'a göre kaybedilen sanatçının öteki insanlara duygularını ifade etmesini sağlayan, sanatın yoğunluğu ve tutkusuydu. Gauguin'e gelince, o, yaşamından ve yaptığı işten hiç memnun değildi. Daha sade ve daha doğrudan bir şeyler arıyor ve bunu da ilkelerin arasında bulacağını ummaktaydı. Modern sanat dediğimiz şey bu hoşnutsuzluklardan doğdu ve üç ressamın da bulduğu farklı çözüm, modern sanatın üç farklı akımı (kübizm, ekspresyonizm ve primitivizm) için başlangıç noktasını oluşturmaktaydı (Gombrich, 1999: 554-555). "Primitif sanatın temel hareket noktası, teknik ve bilimin egemenliğinden, kurallardan, insanı sınırlayan, boğan itibarlıklarından, rahatlık verici (uyuşturucu) ve kısırlaştırıcı fikirlerinden hiç olmazsa geçici olarak kurtulmak ve saf bir çocuk bakışı ile dünyaya yeniden bakmak ihtiyacıdır. Böylelikle, bazı sanatçıların çağdaş uygarlığın karmaşıklığına, uzmanlaşmasına tepki vererek saflığa, bilgisizliğe ve yakınlığa eğilim gösterdikleri görülmektedir" (Ulusoy, 2005: 161)

19.yy'ın son çeyreğinden bu yana süratle gelişen endüstri, bireyi baskı altına almış ve ondan kendine hizmet edecek robot yaratma yoluna girmiştir. 20. yüzyıla girildiğinde bilime ve teknolojiye olan güven sarsılmazcasına yerleşmekle birlikte endüstrinin insanların tüketimine ve kullanımına sunduğu, yaşamlarını kolaylaştırdığı ve ufuklarını genişlettiği yenilikler her zamankinden farklı bir mutluluk anlayışı getirmiştir. Ancak, endüstri kentlerinin oluşmaya başlamasıyla toplumda görülen bunalımlar aynı zamanda ilk endüstri hastalıklarının da nedeni olmuştur. Fabrikalar, orta ve kuzey Avrupa ülkelerinde çoğalırken, bu ülkeler arasında endüstrileşme ve dolayısıyla bir ticaret rekabeti, bir zenginleşme yarışı da başlamıştır. Zaten 19. yüzyılda gelişen liberalizmin amacı da bu noktada toplanmaktadır. Bu bunalımlar, güzel sanatlara yansımakta gecikmedi. Ekspresyonist ve sürrealist yaklaşımlar bu bunalımlarla ilişkilendirilmektedir. Aklın eseri olan endüstriden bir kaçış yeri olarak değerlendirilebilecek olan bilinçaltı, bireyin yeni sığınağı olmuştur. İnsan, yine kendi

bulduğu psikanaliz yoluyla, bilinçaltı denilen yeni bir evreni araştırmaktadır. "Dışavurumculuk (Expresyonizm) 20. yüzyılın başında tüm Avrupa'da baş gösteren huzursuzluk, şaşkınlık ve değişiklik isteğinin bir sonucudur ve bir ölçüde devrimci Martin Heidegger, Karl Jaspers, Sigmund Freud gibi yazar ve düşünürlerin yarattığı fırtınalı kültürel ortamla ilişkilendirilmekte, acı çeken ruhun ayaklanması olarak değerlendirilmektedir" (Rona, 1997a: 452). Mattick, Expresyonist resmin, Amerikanın egemen sınıfı tarafından soğuk savaşta bir propaganda silahı olarak kullanıldığını belirtmektedir (Mattick, 2003: 6). Sürrealistler gerçeği aşacak bir şeyler yaratmak istediler; çocuksuluğa, ilkeği garipliğe yöneldiler. Sürrealizm, Breton ve Sigmund Freud'un özellikle düşler ve bilinçaltı kuramlarıyla, iki dünya savaşı arasındaki bir felsefe ve yaşam biçimi ile ilişkilendirilmektedir. Mantıksal düzeni yok ederek bilinçaltına, sınırsızlığa ve gerçeğe varılacağına inanan sanatçılar resmi, görülen cismin betimlemesi değil, usun betimlemesi olarak değerlendiriyor ve bu noktadan hareket ederek mantık dışı uygulamalarla us dışı çevreler yaratıyorlardı (Aydın, 2002: 171-179; Turani, 1998: 53-66; Rona, 1997d: 670).

Sanata karşı acılı ama ironik bir protesto olan Dadaizm, tüm sanatları reddetti. İzleyenleri hayrete düşürmek, şaşırtmak, skandal yaratmak onun ilkeleri oldu. Dadacılık savaşın yarattığı karamsarlık ve umutsuzluk içinde geleceğe inançlarını tümüyle yitiren sanatçıların oluşturduğu bir akımdır. Her şeyin anlamsızlığını, gereksizliğini, vazgeçmişliği ve hiçliği vurgular. Savaşın yarattığı us dışı olaylar sanatçıları gülünç ve anlamsız olanın peşinde sürüklemiş, mantık ortadan kaldırılarak, bilinç altı özgür kılınmıştır (Aydın, 2002: 180-181; Rona, 1997b: 417). Dada'cılarının, sanatı reddetmeleri ve rastlantının dışında kalan her türlü kural ve geleneği inkar etmeleri tamamen teknolojik gelişmeler, iki dünya savaşı arasındaki sosyo-kültürel dönüşümler ve kuantum fiziği gibi bilimsel kuramlar ile ilişkilidir. "Sanat artık bir içe gömülüğün değil insanın içine attıklarının taşıp patlamasının anlatımıdır. Tarihin hiçbir döneminde, sanatçı böylesine içten gelen bir çılgınlıkla yaşama olan nefretini belirtmemiştir" (Turani, 2011: 83). Lynton Dada akımını, "insanı saran ve kısıtlayan, insanı kendinden uzaklaştıran her türlü akımı, geleneği, izmi ve teknolojiye bağımlılığı reddetmek üzere ortaya çıkan bir örnek" olarak değerlendirmektedir. (Ulusoy, 2005: 162)

Evrene ve zamana ilişkin görüşlerimizin dönüşüme uğradığı ‘görelilik kuramı’ nı temellendiren Albert Einstein, doğru bilgi görelidir, gerçeğin temsili diye bir şey olamaz, onun yerine yorumlar vardır, önemli olan, insanın evreni nasıl ve neye göre yorumladığıdır gibi düşüncelerin sahibi, anti- aydınlanmacı düşünür Nietzsche, ontoloji’yi işleyen, insanın bir özneye dönüşmesini modern çağın temeli olarak gören Heidegger, varoluşçu felsefeyi geniş kitlelere yayan Jean-Paul Sartre gibi filozoflar bu süreçte düşünce biçimlerinde ve kültürel dönüşümlerde etkili olmuştur (Bozkurt, 1994: 59; Şaylan, 2009: 154).

Kitle, uzay ve zaman kavramları eski belirli anlamlarını yitirmiş, kopukluk ve karmaşıklık her şeye egemen olmuştur. Kübist sanatçılar da kopukluk ve karmaşıklık ile ilgili imgeler bularak günün toplum yapısına ve değişim süreçlerine tepki göstermiştir. Kübistler modern dünyaya umutla baktılar ve başkaldırmanın da ötesine geçerek resmedilen imge ile gerçeklik arasındaki ilişkinin niteliğini değiştirmiş, cisimleri parçalara ayırma ve yeniden değişik bir yorumla bir araya getirme ilkelerine dayanarak çalışmalarını sürdürmüşlerdir (Aydın, 2002: 175-176; Rona, 1997c: 1074). "Çağdaş dünyanın en önemli özelliği olan hareket, hız ve değişimin karşıtı olan hareketsizliği içermesi, kübizmin karşısında Fütürizmin gelişmesine neden olmuştur" (Aydın, 2002: 177). Fütürizm endüstrileşme ile ani değişikliklere yol açan hızlı değişimler neticesinde eski değerlerin yok edilip yeni koşulları yüceltmenin yaşandığı bir ortamda ortaya çıkan bir sanat akımıdır (Adam, 1997: 664).

Kübizmden sonra sanatçılar doğadan, nesneden tümüyle arındılar ve Soyut Sanat dediğimiz salt kavram ressamlığına ulaştılar (Aydın, 2002: 178). 1910’ların başlarından itibaren sivrilen Kandinski’nin dışsal (materyalist) izleri elediği Doğaçlama’ları, Maleviç’in Beyaz Üzerine Siyah Kare’si, Mondrian’ın yatay ve dikey çizgiler arasına kondurduğu Mavi, Sarı ve Kırmızı kompozisyonları ve Brancusi’un bir yumurta biçimiyle simgeleştirdiği Dünyanın Başlangıcı gibi yapıtları, bu yalınlık, netlik ve işlevsizlik idealinin en açık göstergeleriydi. Plastik dil açısından bu sanatçılar, yeni bir sanatın, hem öncülüğünü hem de sözcülüğünü yapmaktadır (Yılmaz, 2006: 342).

Endüstrinin özellikle 20. yüzyılın ilk çeyreğinde başlayan, üretilen malların çeşidini ve

miktarını artırmak için insanlarda istek uyandırmak ve satın almayı özendirme atılımı, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki on yıllarda görülmemiş bir hız kazanmaktadır. Sonunda istek uyandırmak ve daha fazla satmak, daha fazla üretmek, dünya çapında bir yarış haline gelmiştir. "Gerekseme ekonomisi", atılın pazarlama yöntemleriyle yerini "elde etme" ekonomisine bıraktı. Erich Formm bu durumu, ekonomik sistemin gelişmesini belirleyen "insan için en iyi olanın" değil, "sistemin gelişmesi için gereken ve iyi olanın" hesaplanmaya başlandığı, şeklinde değerlendirmektedir (Şatır, 2005: 545).

İnsanın yarattığı bu endüstriyel düzen, yaratanını kendine köle eden ve bir bakıma onun başına dert olan yeni ve çok sorunlu bir dünya yaratmıştır. Böyle olunca, kendi dünyasından kopmuş, huzuru elinden alınmış, sonun ne olacağından endişeli bir insan tipi doğmuştur. İnsanları rahata kavuşturması, mutlu etmesi, özgür kılması beklenen bilim ve teknoloji, sonunda onları, çarkların dönmesini sağlayan köleler durumuna sokmuştur (Şatır, 2004: 546; Turani, 1998: 58-59).

Kapitalizme alternatif bir dünya sistemi olduğunu ileri süren sosyalizmin ortaya çıkışı, 1917 Ekim Devrimi, iki büyük dünya savaşı, eski sömürge ve kolonilerin bağımsızlık mücadeleleri ve birer ulusal toplum ve devlet olarak ortaya çıkışları, soykırımlar, nükleer silah teknolojisi ve insan türünün ilk kez bütünü ile yeryüzünden silinme sorunu ile karşı karşıya kalınması, bilim ve teknoloji alanında yaşanan baş döndürücü gelişmeler sözü edilen değişim ya da dönüşümlerin ilk akla gelen örnekleri sayılabilir. 20. yüzyılın son 10 yılında sosyalist sistemin çökmesi ve kapitalizmin yeniden alternatifsiz bir toplumsal yaşam biçimi haline gelişi, dönüşümlerin kapsam ve içeriği hakkında fikir verebilmektedir (Şaylan, 2009: 20-21).

İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen önce Amerika'da 1930'ların bunalım engeli birçok genç sanatçıyı sol görüşün prensiplerini benimsemeye itti. Jackson Pollock, Mark Rothko ve Arshile Gorky savaş sonrası önemli avangartlar liberal atmosferinden yararlandı. Pollock ve Rothko'nun güçlü Marksist beğenileri vardı. Onlar faşizmle savaşmak için Avrupalı komünistler tarafından kurulan Popüler Cepheyi savundular. Ayrıca savaş öncesi Avrupalı avant-garde biçimlerden olan Fransız Sürrealizmi ya da Hollanda de Stijl 'i bir araya getirerek radikal sosyal veya politik görüşlerle sanatsal yenilikler taahhüt ettiler. Eleştirmenler zaman zaman Pollock 'un

ruhani dışavurumları ile Hiroshima ve Nagasaki'de salıverilen güçler arasında bağlantılar oluşturmaktadır. Pollock'un mantıksızlığı, sadece bir insani tesadüf olarak değil aynı zamanda kontrol edilebilen bir şey olarak düşünülmektedir (Hopkins, 2000: 5-11).

"2. Dünya Savaşı'nda atom bombasının kullanılmasıyla bilimin etik tarafı tartışmaya açılmış; bu tartışmalar sonucunda bilimin kendisinin etik bir değer taşımadığı, bilimsel bilginin kullanılması sırasında etik faktörlerin ortaya çıktığı anlaşılmış ve bilime olan aşırı güven makul seviyelere çekilmiştir" (Topdemir - Unat: 2012: 296).

Tüm bu sürekli değişimlerin başını çeken, tarihin akışında başrol olmaya başlamış ve diğer ülkelerin de taraflı ya da tarafsız ses çıkarmaya cesaret edemediği, hızla güçlenmiş bir Yeni-Dünya olan Amerika'da, sanatsal ortam 1940-1970 arasında belirgin bir canlanma yaşamaktadır. 2. Dünya Savaşı ile dünya liderliğini Avrupa'dan alan Amerika, Paris'in sanattaki öncülüğünü de sona erdirmiştir. Avrupa faşizmin baskısı altında inliyorken, birçok sanatçı, düşünür, aydın, Amerika'ya göç etmiştir. Mondrian, Leger, Ernst, Dali, Duchamp, Chagal, Moholy-Nagy ve Frankfurt Okulu düşünürleri savaş boyunca Amerika'da kalmışlardır (Aydın, 2002: 189).

"Televizyonun icat edilmesi ve 2. dünya savaşından sonra yaygınlaşmaya başlamasıyla ABD'de 1950'lerde, Britanya'da 1960'larda popüler eğlence aracı olarak, radyo ve sinemanın yerini almıştır... Sanat, iletişim araçları ile sadece herkesin ulaşabileceği hale gelmemiş; izleyicinin sanatı algılama biçimi de tamamen değiştirmiştir. Müzik ekonomik ve mekanik olmuş; dramatik bir anlatı saniyeler içinde tüm anlamını yitirmiş ve algılanamaz olmuştur" (Aydın, 2002: 194).

"Maldny, Modern sanatın, entelektüel bir uğraştan öte, insan ile dünyanın karşılıklı yabancılaşmasının üstesinden gelme girişimi" olduğunu ifade etmektedir (Almasulu, 2008: 232). "Modernitenin estetik anlayışı, sanayileşme ve rasyonelleşme ile kendini gösteren insanın yabancılaşmasına karşı başkaldırıyı ve arayışları esas almaktadır" (Şaylan, 2002: 111).

Bu başkaldırı ve arayışlar, 1789 Fransız Devrimi ile Sanayi Devrimi'nin yol açtığı değişimlerle başlamakta; teknolojinin gelişmesi, ticari rekabet ve zenginleşme yarışı ile kurulan ekonomik yeni denge eşikleri ile devam etmekte; 2. dünya savaşının son buluş şekli neticesinde sarsılan güven olgusu ile iyice karmaşık bir hal almaktadır. Modernizmle elde edilemeyen çözüm arayışı, yerini büyük anlatıların bittiği, kişisel tercihlerin öne çıktığı, bireysel anlık davranışlara bırakmaktadır.

4.3. ELEŞTİREL TEORİ VE POSTMODERNİZM

Bugünün entelektüel dünyasında büyük etkinlik ve popülerite kazanmış olan postlu tanımlar, esas olarak bir aşama durumunun betimlemesini yapmaktadırlar. "Post" öneki İngilizce'de daha sonraki, bir şeyin sonrası, izleyen, ardıl vb. anlamlara gelir. Modernizme eklenen 'sonrası' anlamındaki 'post' ekiyle türetilen postmodernizm, yeni bir dönemin başladığına işaret etmektedir (Şaylan, 2009: 38-39). Postmodernizmin kronolojik bir tarihselliği yoktur ve modern toplumun radikal bir eleştirisi olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle postmodernizmi, modernizm sonrası ya da ötesi olarak değerlendirmek kimi düşünürler için doğru bir yaklaşım olarak görülmemektedir. Bununla birlikte "Jürgen Habermas, Ernest Mandel ve Fredric Jameson gibi düşünürler, birtakım sıkıntılar yaşamakla birlikte, modernizmin henüz 'tamamlanmamış bir proje' olduğunu düşünmekte ve bu süreci 'geç kapitalizm' olarak adlandırmaktadırlar" (Yılmaz, 2006: 340). Üzerinde ittifak edilememesi nedeniyle "sözcüğün tam olarak neye karşılık geldiğini, anlamını ve niteliğini saptamak da zorlaşmaktadır" (Yamaner, 2007: 11-12).

Tarihçiler 1973 yılını, Avrupa ve Amerika'nın savaş sonrası ekonomik şansını genellikle bir dönüm noktası olarak kabul etmektedir. 1950'lere kadar süren altın çağdan sonra, bir değişkenlik - kararsızlık çağı ortaya çıkmıştır. Şirketler küresel yayımlara yönelmiş, "geç kapitalizm" aşaması kendini göstermeye başlamıştır. Önceki tek el ya da kapitalizmin emperyalist aşamaları kültürel olarak modernizmle bağlantılandırılmış, geç kapitalizm, postmodern çağ ile eş anlamlı olarak görülmüştür (Hopkins, 2000: 197).

“Postmodern düşünürlerin çok büyük bir bölümü için yeni aşamayı belirleyen parametreler, ileri teknoloji kullanan medya ve toplumsal ilişkilerde ortaya çıkan dönüşümdür... Baudrillard ve Lyotard gibi postmodern kuramcılar sözü edilen dönüşümü, yeni ve farklı bir bilgi anlayışına, enformasyon teknolojilerindeki sıçramaya bağlı olarak açıklamaktadır” (Şaylan, 2009: 160). Postmodernizm sanayi sonrası toplumun kültürel yapısını tanımlamaktadır. Sanayi sonrası toplumda bilgi, üretim sürecinin en temel itici gücüdür” (Yamaner, 2007: 17-18). “Postmodern söyleme göre zaman ve uzay sınırlılıklarının büyük ölçekte marjinalleştiği bu yeni aşamada kuramsal, ahlaksal, hümanist gibi sınırlayıcı olgulara yer yoktur” (Şaylan, 2009: 363).

Bugünün bilgi toplumu (enformasyon toplumu) iletişimle organize olmuştur ve enformasyon, kullanım ile kendini çoğaltmak eğilimindedir. 60 sonrasında hızlı bir yayılma gösteren bilgisayar, ağır sanayinin yerini almaktadır. Otomotiv gibi bir zamanların dev sanayi alanları, şimdinin uzay teknolojisi donatımı sayesinde baş döndürücü bir değişim ve gelişim göstermiştir. Öte yandan üretim araçları da artık burjuva toplumundaki gibi değildir (Yamaner, 2007: 21).

"Tüm bu değişimlerin yanısıra, çağa egemen olan bir diğer görüntü de parçalanmışlıktır. Kitleli üretimden (mass production), parçalı üretime geçilmiştir. Yani gelişim salt endüstriyel, teknolojik ve sanayi alanında değil; zevkler, seçimler ve tercihler açısından da geçerlidir. Kısaca parçalanmışlık, tüm yaşamda görülmektedir. Hiçbir şeyin sürekliliği kalmamıştır. Bu, kesikliği, kopukluğu getirmekte ve göz boyamacılık üst sınırını zorlamaktadır. Çoksatarlık tüketiciyi bağlamanın kolay yoludur. Reklam piyasasının, tüm duyulara seslenebilen geniş perspektifli yaygınlığı sayesinde, çoksatarlığın bağlayıcı gücüyle birlikte tüketicinin tüm beğenilerine ve seçimine hükmedilebilmektedir" (Yamaner, 2007: 22).

Postmodern kavramı, bir özgürleştirme sürecini, yeni toplumsal oluşumları, yeni tür siyasi kimliği yansıtanın yanında, umutsuzluğu ve toplumsal çaresizliği ortaya koyan bir durum da sergilemektedir. Strinati, "postmodernizmin, kitle iletişim ve popüler kültürün en önemli güçler olduğu, tüm diğer sosyal ilişkileri kontrol ettiği ve şekillendirdiği toplumun ortaya çıkışını anlattığını" belirtmektedir (Strinati, 2004: 201).

Baudrillard, sanatçının hayatının artık pek bir önemi kalmadığını, günümüzde sanatın, tıpkı herhangi bir işletme gibi, kariyer fırsatları, kârlı yatırımlar ve yüceltilen tüketim nesneleri sunduğunu, sanatla alakası olmayan her şeyin sanata dönüştüğünü ve sahip olduğu tüm ayrıcalığı yitirdiğini düşünmektedir (Baudrillard, 2011: 12). Strinati, "Artık sanatı popüler kültürden ayırmayı sağlayacak üzerinde uzlaşmış ve dokunulmaz bir kriter yoktur" (Strinati, 2004: 213) ifadesiyle popüler kültürle biçimlenen sanatsal dönüşümlerin yaşandığını savunmaktadır.

Aydın, postmodernizmde karşılaşılan kültür endüstrisinin sanat ile olan ilişkisine, "Kültür endüstrisi, kurmuş olduğu ölçütlere göre oluşturduğu örtük ya da açık listelerle, mekanik yeniden üretime uygun sanat ürünlerine öncelik tanır, değerli yapıtları ise gölgede bırakır" şeklindeki yorumu ile işaret etmektedir (Aydın, 2002: 201). "Sanat nesneleri, sosyal veya estetik değerler için katalizör olmaksızın diğerleri arasında kültürel ürünler olmuşlardır. Bazı uygulamalar 1968 yılı civarında dönemin muhalif duruşlarını kesinlikle sürdürse de, sanatın, sosyal mekanizmalardan uzak durması mümkün olmamıştır" (Hopkins, 2000: 197). McLuhan'ın, reklamcılığı 20. yüzyılın en büyük sanat türü olarak nitelemesi ve Warhol'un, "Piyasa sanatçısı olarak başladım, iş sanatçısı olarak bitirmek istiyorum. Para kazanmak sanattır. İyi iş, en iyi sanattır" sözleri postmodern sanat ile ekonomi arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır (Yılmaz, 2006: 374). Strinati de sanatın giderek ekonomi ile bütünleşmekte olduğuna dikkat çekmektedir (Strinati, 2004: 214). Çünkü sanat, reklamlarda oynadığı genişletilmiş rol yoluyla insanları tüketime teşvik etmektedir ve kendisi ticari bir meta haline gelmiştir. Ayrıca postmodern popüler kültür sanatın gösterişine ve ayırt edici özelliğine saygı duymayı reddetmektedir. Bu nedenle, sanat ve popüler kültür arasındaki farkın ve köprünün parçalanması daha yaygın hale gelmiştir.

Almasulu'ya göre, Modernizm için bireysellik önemli bir ölçüt iken Postmodernitede bireysellik yoktur. Çünkü toplumsal bütünlüğü bilmeyen, onunla bütünleşik olmayan, toplumsallığın kazandırdığı bir kimliğe sahip olmayan bireysel olamaz. Modernistler, tabulara, sömürücü iktidarlara, despotluğa saldırmışlar; çözülmesi gereken sorunlarla mücadele edip sorgulamışlardır. Mücadele modernizmin dinamiğidir ve amaç yok

etmekten öte, yanlışlardan arındırmaktır. Postmodernistler tüketmekte, yok etmekte, pazarlamaktadır. Onun gideceği bir yer, ulaşacağı bir erimi yoktur. Mücadeleye de gerek yoktur artık. Posrmodernistler varolanı tüketirken karşısına yeniyi koymamaktadır. Modern sanatçının; toplumsal yapıdan, bütünlükten kopmayan, nesnel dünyayı hiçlemeyen anlatısı, öyküsü vardır. Postmodern sanatçılar için sadece seçimler vardır. Postmodern sanatçı, bütünlüğünü kuramadığından, toplumsal sürecin kazandırdığı bir kimliği hak etmediğinden, benlik oluşturma hususunda hep kuruntuya düşer; yaptığına ve kendine güvenemez. O, yığınlar içinde biri olmak istemez, kendini ayrılaştırmaya çalışır ama böyle bir statü bulamaz, çünkü toplumsal yapıdan alabileceği bir kimlik bulunmamaktadır (Almasulu, 2008: 282-290). "Postmodern kültürde her şey bir şakaya, derleme stilinde referanslara veya alıntılara, simülasyonlara dönüşebilmektedir" (Strinati, 2004: 213).

Modernizmin her alanda ürettiği genel formüller olarak bilinen "büyük anlatılar" başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Bilim öyle bir formül bulacaktı ki, bu, tüm evreni açıklamak için anahtar olacaktı. Aynı şey siyaset, ekonomi, sanat ve diğer alanlarda da gerçekleştirilecekti. Oysa insanlık, 20. yüzyılda iki kez Dünya Savaşı'na tutuşmaktan kurtulamadığı gibi, kapitalizme karşı seçenek olarak gündeme getirilen sosyalizm denemeleri de gerçekleşmemiştir. Lyotard'a göre, Kant, Hegel, Marx ya da başka düşünürlerin formüle ettiği büyük anlatılardan medet umma devri artık bitmiştir. Büyük anlatılar devrinin bitmesinin sanattaki karşılığı "yüce estetiğin terk edilmesi" şeklinde ortaya çıkmıştır. Yaşam ve sanat arasındaki sınırlar silinmiş; her nesnenin sanat yapıtı ve her insanın sanatçı olduğu düşüncesine ulaşılmıştır (Yılmaz, 2006: 343).

Kale, özellikle İkinci Dünya Savaşı ve Nazi rejiminin neden olduğu kitlesel kıyımlar, sonraki yıllarda soğuk savaş, nükleer tehdit ve insanlığın tümüyle yok olma korkusu, endüstri devrimiyle ortaya atılan ve uygarlığın sürekli ileriye gittiği düşüncesine karşı batı toplumunda bir güvensizlik yarattığını belirtmektedir (Özdem - Geçit, 2013: 155).

Bilim ve akli temel dayanak noktaları olarak alan modernizm, insanların daima huzur ve mutluluk içinde yaşayacağı düşüncesini içinde barındırmıştır. Ancak bu büyük söylem, modernitenin getirdiği birçok gelişmeye rağmen tam olarak gerçekleştirilememiştir.

Modernizmin mücadelesi insandaki boşluğu dolduramamıştır. Uğraşlar sonuçsuz kalmıştır. Anti-demokratik rejimler yükselmiş, soykırımlar gerçekleşmiş, insanlar saniyeler içinde atom bombası ile yok edilmiş, birileri aşırı zenginleşirken diğerleri sömürülmüştür. Örneklerin çoğaltılabileceği bu gibi yumak halini almış kaotik durumların modernite kavramı ile açıklanamayacağı söylenebilir. Günümüz gerçekleri idrak edildiğinde postmodernizmin, teknolojinin getirdiği yenilikleri, bu yenilikleri çıkar uğruna kullanan kültürel yapıyı, küreselleşmeyi, ideolojileri, parçalanmışlığı, daima, her şeyi tüketmeyi, özgürleştikçe hapsolmayı, sosyalleştikçe yalnızlaşmayı ve nice paradoksları içinde barındıran, çözüm üretmekten vazgeçilmiş bir pes ediş olduğu görülmektedir.

Postmodernizm, "evrensel bir akıl yerine birbirinden farklı akılların varlığını savunur. Bilginin göreliliğini, kontekse bağlılığını, yapıcılığı kadar yıkıcılığı da vurgular" (Bozkurt, 1994: 81). "Eğer bilim alanında kabul edilen doğruluk ya da doğruya ilişkin ölçütler sorgulanabiliyorsa, yadsınabiliyorsa, aynı durumun sanat alanında ortaya çıkması da beklenmelidir. O halde sanatsal değerleri belirleyen estetik anlayış ve ölçütler de sorgulanabilecektir, yadsınabilecektir" (Şaylan, 2009: 92).

20. yüzyılın sonunda erişilen tarihsel aşamada, sanatın gerçekliği imajsal olarak yansıtması son bulmuş, sanat yapıtı ile gerçeklik arasında tüm bağlar kopmuştur. Medya, reklamcılık vb. imaj sistemleri, yaşamın gerçekliğinin yerini almış bulunmaktadır. Danto'ya göre bu sanatın ölümüdür... Eğer ideolojilerin çöküşü, bireyin tüketime yönelerek tüm düşünsel özelliklerinin denetleyici bir medya tarafından belirlenmesi, ilerlemeci tarih anlayışının çöküşü gibi olgular yeni dünya düzenini belirlemişlerse, sanatın bu gelişmeden etkilenmemesi mümkün değildir. Bu etkilenme ya da postmodern sanat anlayışının giderek başat konuma gelmesi, sanatın ölümü olarak değerlendirilmektedir (Şaylan, 2009: 130-136).

Postmodern sanat, çifte kodlama, pastiş, parodi, ironi, şizofreni, düz değişmece, karşı sanat, yapı bozumu gibi olguları içinde barındırmaktadır. Postmodern sanatta modern tekniklerle geleneksel yapıların birleştirilmesi çifte kodlama özelliğini ortaya koymaktadır. Parodi, pastiş ve ironi gibi olgularla da zenginleştirilmekte, çifte kodlama

tüm sanat dallarında kendini göstermektedir. Postmodern sanat anlayışı, başka yapıtlardan birebir alınan öğelerle eklektik bir sanat yapıtının ortaya çıkması sonucunu doğurmaktadır. Parodi ve pastiş, ele aldığı yapıtın, zayıf yanlarını ortaya koymak, saldırıda bulunmak, onu gülünç duruma düşürmek, basit bir yapıya yüce bir tarzı uygulamak ya da tam tersine ciddi bir yapıtın gülünç taklidini yapmak gibi çeşitli şekillerde ortaya çıkmaktadır. Postmodern sanatın tek türden bir kimliğe ve zamansal sürekliliğe bağımlı olmama durumları şizofreni özelliği ile açıklanmaktadır. Etkiyi çoğaltmak için bir şeyin tam tersini söyleyerek alay etme olarak tanımlanan ironi postmodern sanatta sıkça kullanılmaktadır. Geçmiş dönem sanatçılarından ürünlerinden, anlatı tarzlarından yararlanan postmodern sanat, bunları yeni bir bakış açısından metonomi ile sunmaktadır. Jacques Derrida'nın üzerinde önemle durduğu bir kavram olan yapı bozumu ile aşınmış anlam yüklerinin altında yatan derin gerçekliğin açığa çıkarılması sağlanmaktadır. Sanat karşıtı olarak nitelenen postmodernizm içinde, sanatsal üretim kadar, ticaret ve teknolojiye dayanan kültüre ve mekanik üretime de yer verilmektedir (Yamaner, 2007: 31-43; Yaykın, 2010: 99).

Postmodern sanat “vurguyu biçim yerine içeriğe yüklemiş ve sanat sanat içindir idealizminin biçimci elitizmine karşı tavır yaratmıştır” (Erzen, 1997a: 1508). Anti-modernist bir tavır olarak değerlendirilebilen postmodernizm, özgünlük, üslup gibi seçkin nitelikleri olmayan, rastlantısallığa önem veren, kaotik, kuralsız bir nitelik sergilemektedir. Sanatla gündelik yaşam arasındaki sınırları ortadan kaldıran, sanatsal üretimin özgünlüğüne şiddetle karşı çıkan postmodernizm, “gerçek sanat yapıtının dahilerin ürünü olduğu tezini yıkmakta ve sanatın salt yinelemeye dayalı bir faaliyet olduğunu” savunmaktadır (Bozkurt, 1994: 80).

Kitlelerin ne yapacağını, ne yiyeceğinin, ne giyeceğinin, ne okuyacağını, hatta nasıl düşüneceğinin imajsal olarak belirlendiği, kontrolsüz tüketim arzusunun körüklendiği postmodern kültüre göre, sanatın bir misyon sahibi olması, doğru bulduğu yeninin nasıl kurulabileceğini göstermeye kalkması temel alınan modernizm, anlamsız olarak nitelenmektedir. Postmodern sanat anlayışı, postmodern yapılanmada olduğu gibi, yerleşik her türlü kurala karşı protest bir karakter taşımaktadır. Bir kültürel dönüşüm olan postmodernite ile dönemin sanatı arasındaki tutarlı ilişki rahatlıkla

gözlemlenmektedir. Estetik ölçütünde artık toplum değil, sanatçının kendi bilinci belirleyicidir; gerçekliği yansıtmak yerine belirsizlik ve kararsızlık esas alınmaktadır. Bireyin bütünleşmiş kişiliği, tutarlılığı bir tarafa atılmakta, hümanist değerlerden ve yapısallıktan arındırılmış bireysellik belirleyici olmaktadır (Şaylan, 2009: 131-132). Sanayi ötesi toplumda, sanayi toplumuna özgü epistemoloji, işlerliğini kaybedip çökmüştür. Kuramların, bir doğruluğu temsil etme özelliği taşımadıkları ortaya çıkmıştır. Lyotard, yeni kurgulanacak epistemolojide "gerçekliğin doğru olarak yansıtılması anlamına gelen temsil sorununu dışlamak gerektiğini" düşünmektedir (Şaylan, 2009: 341).

Yeni bir sanat anlayışı olarak postmodernizm, modernist hareketin yüksek ve seçkin sanatıyla, gündelik hayata yönelik olan kitle kültürünü birbirine yaklaştırma girişimine sahip olan temelde de popüler ve Amerika çıkışlı olarak kendini göstermektedir (Yamaner, 2007: 42).

1960 sonrası yıllar, Avrupa ve Amerika da, politik düşünce ayrılıklarının yaşandığı yıllar olarak değerlendirilmektedir. sosyal ve kültürel durumlarla şekillenen Pop-Art", "Minimal-Art", "Konsept-Art", "Arte Povera", "Land art", "Fluxus" ve "Performance Art" gibi artistik eğilimler görülen endüstriyel ortama uymanın yarattığı sanat akımlarıdır (Hopkins, 2000: 161; Turani, 1998: 85-86).

Büyük bir hızla popülerite kazanan "pop-art, modernizme ya da modernist estetik anlayışına karşı postmodern tepki" olarak tanımlanabilmektedir (Şaylan, 2009: 114). "Postmodernist anlayış, Pop sanattan başlayarak, kitsch (özenti ürünü) beğenin her düzeyi, graffiti, halk anlatımı gibi her türlü anlatım biçiminden yararlanmakta, bezemesel nitelikleri rahatça kullanmaktadır. Kurgusal bir biçim hiyerarşisi postmodernist sanatçı için dürüst sayılmamakta, bundan öte, bugün artık kurgusal hiyerarşinin toplumsal düzeni ve günümüzde algılanan gerçeği yansıtmadığı düşünülmektedir" (Bozkurt, 1994: 93-94).

Pop sanat 1950 ve 60'larda, önce İngiltere'de, ardından da ABD'de birbirinden bağımsız olarak ortaya çıkan ve kitle kültürünün imgelerini kullanan sanat akımıdır (Erzen,

1997b: 1497). "İnsanların öykündüğü bir yıldızın, milyonlarca kişinin satın alabileceği bir posterini yapıp, çoğaltıp, dağıtmak o zamana kadar gelen, yerleşik, seçkinci modernist sanat anlayışına karşı postmodern sanat ve estetik anlayışını simgelemektedir. Warhol, Marilyn'in posterini yaparken görüntü ile istediği gibi oynayabileceğini ve böylece poster alan kişilerin kendini özel hissedeceğini öne sürmüştür" (Şaylan, 2009: 117). "Pop-art anlayışı ile sanatın seçkinciliğine ve yaratıcılığın özgün olması gerekliliğine kesin olarak karşı çıkmıştır. Pop-art'ın çıkış noktası, sanatın yaşama yön verme ya da yaşamı kritik etme gibi bir işlevi olmadığıdır" (Türkmenoğlu, 2007: 96-97).

Pop-Art'da," Kitle İletişim Araçları" ile kurulan ilgi, görsel olayın inceden inceye, hatta bilimsel olarak sınınanmasına dayanan Op-Art'ın gelişimini sağlamıştır. Op-Art'da tek iletişim yolu, izleyici gözün retina tabakasının uyarılmasıdır. Amaç izleyende görsel tepkiler uyandırmak olmuştur. Böylece izleyici de aktif olarak sürece katılmıştır. Pop-Art'ın etkilediği diğer bir akım olan "Fotoğraf Gerçekçiliği" 1969'dan sonra güçlenmiş, resimler fotoğraf imgelerine dönüşüp katıksız doğacı kopyalar olmuştur. Buna rağmen sanatçının izlerini taşımaktadır. "Minimal Sanat" gücünü reklamcılık tekniklerinden alarak basit yalın biçimlere ya tek başına ya da birbirinin ardı sıra dizili olarak yer verir. Heykelde resmin önüne geçen Minimal Sanat, şaşırtıcı yanılsamaları yakalamaktadır. Eat Art akımı sanatın geleneksel değerlerini yıkmak ve bundan zevk almak anlayışını savunmaktadır (Aydın, 2002: 203-205).

1960'larda ABD ve Avrupa'da gelişen Video Art, iletişimde araya karışan psikolojik ve fizyolojik etmenleri ortaya koymakla uğraşır. Kamera, monitör, video ve bantlar bu sanatın malzemeleridir. Video sanatı, kalıplaşmış televizyon görüntüsünü tartışmaya açma, bozuk görüntülerle televizyonu sorgulama isteğinden doğmuştur. N. June Paik, Video Sanatının en ünlü temsilcisidir. Paik, televizyon ile dünyada pek çok şeyin değiştiğini, yine televizyonu kullanarak vurgulamış; otuz yıldan fazla bununla uğraşarak sergilerini oluşturmuştur. Video heykelleri ve robotları ile günümüz televizyon toplumunu ve onun sosyo-kültürel sonuçlarını göstermeyi amaçlamıştır (Aydın, 2002: 211).

Entalasyon (Yerleştirilmiş Yapıt) sözcüğü çağdaş sanatta belli bir yer için tasarlanmış, o yere uyarlanmış yapıtları belirtir. Yapıt ve mekân seyirciyi daha fazla katılım yönünde etkileyebilir. Yerleştirilmiş yapıt, sanat pazarının dışında kalır, kısa ömürlüdür (Aydın, 2002: 213).

Little'e göre, "Postmodern sanat anlayışının, sanatı yaşamın içine katması, seçkin sanat anlayışının yıkılması, sanata karşı sanat yapılması, pek çok sanat yapıtının tek bir sanat yapıtı içinde birleştirilmesi ve farklı sanat eserleri türlerinin ortaya çıkması özellikleri kavramsal sanat anlayışını doğurmuştur" (Özdem - Geçit, 2013: 158). 1960'larda ortaya çıkan ve ilk kez Sol Le Witt tarafından tanıtılan akımın ana iddiası, sanatın nesneden çok bir kavram olduğudur. Yıllar sonrasında sanatın nesneye ihtiyacı olup olmadığı tartışılmaya başlanmış, düşünce ön plana geçerek sanat eserinin biçim özellikleri önemini neredeyse tamamen yitirmiştir (Özdem - Geçit, 2013: 158). "Kosuth burada Duchamp'ı tarihi bir pivot olarak saptamıştır. Ondan önce sanat, iddia ettiği şekliyle fiziksel şekil alışı tarafından engellenmiştir. Duchamp'ın hazır nesnelere sonra ileri sanat konusu, sanatın ne olabileceği meselesi 'analitik önermeler' konusundan oluşmaktadır (Hopkins, 2000: 177). "Artık sanat realist mi, ekspresyonist mi, empresyonist mi yoksa fütürist mi olmalı, fovist, soyut, pop, minimal mi olmalı diye düşünmenin, ışığı resmetsin mi resmetmesin mi veya kendi iskeletini göstereceğin mi göstermesin mi diye sormanın anlamı kalmamıştı. Her şey zihindeydi" (Baudrillard, 2011: 22). Bu nedenle sanatın asıl doğası kavramsaldır. Diğer akımlar ise süreç sanatı, fluxus hareketi performans sanatı gibi akımlar "Kavramsal sanat" kapsamında ele alınmaktadır. Kavramsal sanat yeni bir anlayış olarak sarsıntı yaratmıştır. Kavramın ve düşüncenin yapıta üstünlüğünü vurgulayan sanat anlayışı ile çok sayıda sanatçı, yapıttan çok, sanatın anlamı, amacı üzerinde durmuştur. Kavramsalcular, sanata ilişkin kavramları irdeleyerek, sanat yapıtının alınıp satılmasını ve bu alandaki spekülasyonu eleştirel sanatçının yaratıcılığındaki değişimi açıklamışlardır (Aydın, 2002: 208).

20. yüzyılda sanatçılar hep, toplumda etkin olmak ve seyirciyle iletişim içinde bulunmak istemişler ve Happening akımı bu arayışın sonuçlarından biri olmuştur. Happening'den, Performans Sanatı ve sanatçının kendi vücudunu sanat malzemesi olarak kullandığı "Vücut Sanatı " (Body Art) doğmuştur (Aydın, 2002: 203).

1960-70 yılları arasında ortaya çıkan diğerk bir akım süreç sanatı (Process Art) dır. Sanatta zaman kavramını sorgulayan Process'ciler yapıtın oluşum sürecini ve evrelerini göstermeye yönelik olarak çalışmışlardır. Bir süreci görselleştirmedeki amaç, zamanın akıcılığını, dönüşümünü yakalamaktır (Aydın, 2002: 210). Bu anlayıştaki sanatçılar alışlagelmiş gereçlerin dışında yağ, buz, toprak, keçe, çimento, lastik, kömür, çimen... kullanılmaktadır. Bir kısmı ise doğal değişimleri tetikleyerek (örneğin korozyon ve/veya mantarların maden plaklarını zamanla çürütmeye başlatmasını) bunların fotoğraflarını sergilemekte ya da çeşitli aygıtlarla süreli deneyleri yapmakta, bunları izleyiciye sunmaktadırlar. Genellikle sanat eserlerinde izleyicinin görebildiği sadece (sanat eserinin kendisi) sonuçtur. Ancak süreç sanatında, izleyici sanat eserinin kendisinden çok yapım aşamaları üzerine odaklandırılır (Demirkol, 2008: 168). En bilinen süreç sanatı anlayışı ise "Fakir Sanat" (Arte Povera) tır. "Bu sanat hareketi özünde, sanat yapıtının oluşum sürecinde doğal ve atık malzemelerin kullanılması esasına dayanmaktadır" (Özdem - Geçit, 2013: 159).

"Otto Muehl insan ve doğa arasındaki ilişki ile toplumsal sistemler için, kitlelerin katılımını sağlayan gösteriler düzenlemiştir. Erhar Walther gösteriye katılanları boş bir odaya sokup, ellerine verdiği büyük kumaşları biçimlendirmelerini istemiş, böylece daha önce edilgen olan üretici durumuna geçmiştir. Stuart Brisley rahatsız edici, hatta nefret uyandıran durumlar yaratmış, Beuys ölü tavşanları ya da vahşi bir çakalı gösterilerinin ana malzemesi olarak kullanmıştır. Roland Baladi ise izleyicilerin tepkilerini inceleyebilmek için kapalı devre televizyon sisteminden yararlanmıştır. Da ha da çoğaltılabilecek örneklerde görüldüğü gibi, gösteri sanatı da kavramsal sanat gibi kapitalist sistemin sanat yapıtını meta durumuna getiren anlayışına bir tepkidir. Eylemlerin amacı müzelerde koruma altına alınan elden ele dolaşmayacak bir sanat türü aracılığıyla çok daha geniş kitlelere, sokaktaki insana ulaşabilmektedir" (Özayten, 1997: 700-701).

Vücut sanatında (body art) sanatçının vücudu doğrudan ortaya konulmakta veya vücudun fotoğrafları çekilip seyirciye ulaştırılmaktadır. Vücut sanatı modernist zihniyetin sterilleşmeyi ve homojenleşmeyi dayattığı biçimine karşı bunu aşmayı içeren bir tutumla gerçekleştirilmektedir. Böylece beğenilecek şeyler yapmanın ötesinde 'sanatsal değer'i ortaya çıkarmak için yaratılan boşluğun -yani olup biten, bitmesi gereken şeylerin yerine yeni şeylerin koyulması gereğinin- sorgulanması önerisi getirmektedir. Body art sanatçıları sınır ihlali kamusal alan ve özel alan ayrımını ortadan kaldırmaktadır. İktidarın denetimindeki kamusal alana uyumsuzluk getirip, stilize yaşanan hayatların kurallarını ihlal etmektedirler. Onlar için önemli

olan gerçeğe yaklaşma ve rol yapmıyor olmalarını kanıtlamaktır (Selda, 2013: web).

Sanatı reddetmek üzerine kurulu olan Fluxus Hareketi, şenlikler, olaylar gösteriler, yayınlar ve filmlerden oluşan çalışmalarla sanata alternatif bir yaklaşım sunulmaktadır. Fluxus, ABD, Avrupa ve Japonya'da yaratımı, yok oluşu, geçici olanı ön plana alarak, hayatın akışına gönderme yapmaktadır. Fluxus sanatçılarının etkinliklerinde sosyal kaygılar estetik düşüncelerden önde gelmektedir ve burjuva tavır kalıplarını kırmaya yöneliktir. Sokak gösterileri, elektronik anti müzik konserleri etkinlikleri arasındadır. Birbiriyle uyumsuz, tutarsız ama mizahi yönü çok güçlü anlatım biçimleri sergilenirken, rastlantı ve kendiliğindenlik yoğun olarak kullanılmaktadır (Atakan, 1998: 66; Aydın, 2002: 205).

Arazi sanatının (Land Art) yenilikçi sanat tavrı ile, resim, heykel ve benzeri disiplinler arasındaki sınırları kaldırırken sınırsız malzemeyi barındıran çevreye yönelim başlamıştır. "Arazi ya da dünya sanatının boşluklarla, materyallerle, ve fiziksel dünyanın değişken durumlarıyla" ilgilenilmektedir (Hopkins, 2000: 172). Aydın "Arazi Sanatı"nın, sanat pazarına karşı çıkan, galeri ve müzelerin dışında etkinlik gösteren, yöresel bilinçlenmeye ve arkaik kültürlerin keşfine önem veren yapısı ile doğaya ve manzaraya yeniden dönüşü desteklediğini düşünmektedir (Aydın, 2002: 207).

Little, sanatta yeni kavramsal hareketinin, kavramsal sanatın bir devamı niteliğinde olduğunu, 1970'lerde ortaya çıkan çeşitli sanatsal eğilimleri ve eleştirileri kapsadığını, sanatsal ve kültürel normları (özgünlük ve cinsiyetçilik gibi) eleştirdiğini belirtmektedir. Kavramsal sanat, postmodernizm ile birlikte sanat alanında başlayan 'sanat sadece seçkinler için değildir' anlayışını yaymaya çalışan bir karşı duruş hareketiyken; yeni kavramsalcılık, toplumsal bazı olgulara karşı duran bir harekettir. Yeni kavramsalcılık, toplumda varolan çarpıklıkları, çatışmaları ve hoşgörüsüzlükleri bertaraf etmek amacıyla ortaya çıkan bir sanat hareketi olarak tanımlanabilmektedir. Bu akıma özgü sanat eserlerinde ırkçılık, kadın-erkek eşitsizliği, savaş gibi olgulara karşıt görüşler izlenebilmektedir. (Özdem - Geçit, 2013: 161)

Modernist estetik anlayışına karşı eleştirel bir tavrın gözlendiği postmodern sanatın "Pop-Art", "Minimal-Art", "Konsept-Art", "Arte Povera", "Land art"; yapılan

"Enstelasyon"lar,"Video Art"; Kavramsal Sanat Kapsamında değerlendirilen " Fluxus", "Process Art", "Happening", "Body Art" ve "Performance Art" gibi artistik eğilimlerle 1960'lardan beri süregeldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişmeler ve sosyo-kültürel dönüşümler ile ilişkilendirilerek yapılan değerlendirmeler postmodern dönemde yeni yorumların seyrini ortaya koymaktadır.

4.4. SANAT PİYASASI VE YENİ YORUMLAR

Piyasa, satıcıların mal satmak için bir araya geldiği yer, gelişmiş ve organize edilmiş pazar (TDK, Türkçe Sözlük, 1988: 1189) anlamlarına gelmektedir. Piyasalar, toplumsal ve kültürel bağlamlar içerisinde şekillenmektedir (Çalışkan, 2007: 52). Günümüzde piyasayı biçimlendiren mekanizmanın, "finansal kapitalizmin küresel elitleri" ile "küresel kültürün göçebe aktörleri" arasındaki diyalektikten oluştuğu ve belli bir siyasal yönelimin düzenlenmesi anlamına geldiği ifade edilmektedir (Medina, 2013: 13).

"Kültür, post-modern dönemde kendi başına bir ürün haline gelmiştir... Kültürel tüketim artık kapitalist bir sistemin parçası değil tam da özü olmuştur. Kültürel olan artık ekonomik olandan ayrı tutulmamaktadır" (Yücel, 2012: 20). Kültür ile ekonominin bir olduğu postmodern dönemde, hayatı ve siyaseti kuşatan finans ona en aykırı duran, ona karşı en kökten direnişi gösteren sanatı da içine çekmiştir. Sonunda aklın dili haline gelen para, hayal dünyasını ve arzuları da fethetmiş ve sanat özerkliğini kaybetmiştir (Artun, 2012: 146). Kültürel hegemonyanın kurulabilmesi, hayata işlenmesi, önemli ölçüde sanatın seferber edilmesini gerektirmektedir. Bunun için de sanat önce bir iletişim diline, bir "anlam makinesi"ne indirgenmekte, ondan sonra da şirketlerin kurumsal kültürüne eklemlenmek üzere yönetim disiplinlerine soğurulmaktadır. Bir yandan sanat piyasalaştırılırken diğer yandan da piyasa sanatsallaştırılmaktadır. (Artun, 2013: 46-50).

Sanatın, vahşi ekonomilerin baskısı, sınıf savaşı, şok ve korku politikalarıyla beslendiğini belirten Steyerl, çağdaş sanatın; "Kapitalizm nasıl daha güzel gösterilebilir?" sorusunun yanıtı olduğunu ifade etmektedir (Steyerl, 2013: 84). Steyerl'in söylemlerinden günümüz sanatı için çirkin bir suret ortaya koyan çıkarların,

maskelenerek iyi-dođru-güzel olan "miş gibi" gösterilmesinde araç olarak kullanıldıđına göndermede bulunduđu anlařılmaktadır. Kapitalist düzenle iç içe olan kültürel oluşumların sanat piyasasını da şekillendirmesi kaçınılmaz bir durum olarak değerlendirilmektedir.

Artun, sanatın ontolojisi ve tarihiyle, estetiđe dair hiçbir ize rastlanmayan, kendi siyasal varlığını terk ederek, herhangi bir reel- politikaya ayak uyduran, sanatla bağdařmayan yeni yorumların günümüzde yaygınlařtığını belirtmektedir (Artun, 2013: 46-50). Oysa, neyin sanatla bağdařtığı neyin bağdařmadığı hususunda belirli bir çerçevenin çizilemediğı bilinmektedir. Sanatın günümüz politikalarından etkilendiğı aşıkârdır. Sanat adına günümüzde çoğunlukla büyük anlatı denen insanların kendini iyi hissedeceğı bir toplum yapısına kavuřmak için herhangi bir role bürünmediğinden de bahsedilebilir. Fakat sanatın tarih boyunca belli kalıplara sokulamayan tanımını onun süreklilik arz eden bir kuramsal kimliğinin ve öncesinde de sabit bir siyasal varlığının olmayışını göstermektedir. Bu durumda da dinamik yapısı gereğı kendi siyasal varlığını terk etmekten öte değıřkenlik gösteren yapısından ya da geleneksel sanat, modern sanat, postmodern sanat gibi ayrımlardan bahsedilebileceğı düşünölmektedir.

Postmodern kültürde akıl ve bilimin belirleyiciliğı sona ermektedir. "Akıl ve bilim yolu ile tek bir dođruya ulařmanın olanaksızlığı" bu kültürün temel kabullerindedir (Şaylan, 2009: 56). "Aydınlatıcı fikirleri, yaklařımları neredeyse tümöyle absorbe eden, geçersizleřtiren; siyasal olsun olmasın her türlü eleřtirel muhalif iletiyi manipöle eden bir ortam söz konusudur. Bu ortamda sanatçının işi oldukça zorlařmış; yapıt kadar sanatçı da metalařmıştır. Sanatçı, yayıncı, eleřtirmen, galeri sahibi ya da tiyatro yöneticisi olsun sanat çevrelerinde en geçerli ve önemli ölçüt, en önemli sermaye ünlü ya da tanınmış olmaktır. Bu ise daha önce yayın ya da sergi yoluyla kendini kanıtlamış olmak, basında sözü edilir olmak, yani başarılı görölür olmak demektir" (Aydın, 2002: 236).

Yaygın bu tür toplumsal oluşumları "sorgulamamız hatta reddetmemiz" gerektiğine işaret etmektedir. Ona göre insanın tüketim nesnesine dönüřtüröldüğü, özgürlüğünün inandırıcılığını ve gücünü yitirdiğı, tüketme ve anlık vakit geçirme üzerine kurulu

kapitalist kültür endüstrisinin metasına dönüşmüş sanat, yeni dünya düzeninin gösterilerinden biri olmaktan öteye gidemeyecektir. (Yaykın, 2010: 94). Sanatın toplumsal değişime ön ayak olması gerektiğini düşünen Yaykın, "sınıfsal özünden koparılmış bir sanat anlayışının ne sanatçısına ne de tüketicisine bir yararı olmayacağını" ifade etmektedir. (Yaykın, 2010: 96). Günümüzde sanat "herhangi bir gerçeği, değeri, temsil etmez bir noktaya gelmiştir" (Yücel, 2012: 14). Baudrillard, günümüz sanat piyasasını, "kendi oyununun kurallarına göre oluşmuş ve yok olsa kimsenin fark etmeyeceği bir şey" sanatı da "birkaç istisnai kişinin varlığını kabul etmekle birlikte, bir komplo" olarak değerlendirmektedir (Baudrillard, 2011: 92).

Andy Warhol, 1975'te yayınlanan Warhol'un Felsefesi adlı kitabında sanat nedir sorusuna, "sanat para yapmaktır", yanıtını vermiştir. Sanatı kârlı bir iş olarak gören Warhol bu görüşü ile günümüzdeki pek çok sanatçıyı ne yazık ki etkilemiştir. Sanatçı eserini satmak için üretme çabasına girmiştir. Kimi sanatçılar eserlerine pazar bulan menajerlik sistemine dahil olmuştur. Oysa paranın biçimlendirdiği bir sanattan toplumsal bir yarar beklemek saçmadır (Yaykın, 2010: 88).

"Sanatın kitleleşmesi, kitleleşirken endüstrileşmesi, endüstrileşirken kitlelerce tüketilmesi anlamına gelen postmodernizm, Pop Sanat, Pop Müzik, sinema da Yeni Dalga, edebiyatta Yeni Roman, Fluxus ve Happening gibi sanat hareketleri, kitle gösterileri ve protestoları, sanat ile hayat arasındaki sınırların kaldırılması gibi yollarla modernizmin seçkin içrek ve otokratik dünyası olarak gördüğü şeylere saldırmaktadır" (Yücel, 2012: 19).

Sanatçılar, çalışmalarının bitmiş bir sanat nesnesi, geçmişe ait bir başyapıt olarak teşhir edilmesi fikrine karşı, Happening, Fluxus, Performans ve Süreç Sanatı gibi hareketlerle yeni arayışlarda bulunsalar da, sanat piyasasına/galeri sistemine savaş açmış olsalar da kapitalistlerin eline geçen sanat bir şekilde piyasalaştırılmaktadır (Yücel, 2012: 16). Şahiner, sanatı nesnesizleştirme eğilimi güden bu işlerin fotoğrafları çekilerek ya da filmleri aracılığıyla müzeleştirilmekten ve değerli nesnelere dönüştürülmekten kurtulamadıklarını ifade etmektedir (Şahiner, 2012: 261)

Postmodern süreçte Happening ve Performans sanatında bile satışın projelendirme yoluyla gerçekleştirildiği, sanatın her türü, her biçimi Body Art'ın dahi, bir şekilde piyasa kavramının içine sokulduğu bilinmektedir (Aydın, 2002: 259). Görünen o ki, sanatçının, sanatı para olarak düşünmesi ya da buna karşı direnmesi kapitalist düzende çok da birşey ifade etmediği, sonucun aynı olduğu söylenebilir.

Sanat piyasası ve yeni yorumlara yönelişte teknolojik gelişmelerin etkisinin büyük olduğu düşünülmektedir. Marcus, teknolojiyi "şeyleşmenin büyük taşıyıcısı" olarak görmektedir (Marcus, 2010: 144). İnternet kullanımı ve kullanıma duyulan gereksinimin bugün geldiği boyut; büyüleyici, şaşırtıcı ve korkutucudur. Bireylerin yaşamlarının merkezine koydukları bu araç sayesinde bir anlamda kendi kimliklerini, toplumsal yaşamlarını yeniden konumlandıkları ve eğlence anlayışlarını yeniden yapılandıkları gözlemlenmektedir. İnternetle birlikte algı dünyasının kapıları "görüntüsü, kokusu, sesi" sanal bireylere ve dolayısıyla "sanal benliklere" açılmıştır. (Zeybek, 2012: 278-279).

Bilhassa elektronik ortamda, zaman ve mekan sınırlaması olmaksızın birçok katılımcıyla ve ortamla bütünleşen nesnesiz bir sanat anlayışının uygulama biçimlerinin sanat pazarına ne denli dahil olabileceği öteden beri tartışma konusu olmuştur. Dahası günümüz sanatında her türden elektronik medyanın içine dahil edilebilmesinden ve neredeyse kırk yıldır farklı biçimlerde görünürlük kazanmasından ötürü belirleyici bir adlandırmayla yeni medya kavramı içinde/kapsamında toplanmasına ve bu deneyimin halen kullanılmasına tepki gösteren sanatçılar, küratörler ve yazarlar bulunmaktadır (Şahiner, 2012: 261-262).

Bununla birlikte günümüzde birçok müze ve sanat kurumu, değişen sanatsal pratiklerle birlikte, yeni medya sanatının edinilmesine ve sergilenmesine odaklandığı belgeleme ve arşiv çalışmalarında, sergileme ve sunum modellerinde, küratörlerin ve konservatörlerin rolünde birçok değişikliğin yaşanmasına neden olduğu bilinmektedir (Yücel: 2012b: 145-149).

Dijital sanatın sınırları 1990'lı yılların ortalarında durmadan genişlerken, müze anlayışında da bu gelişmelerle birlikte dönüşümler başlamıştır. Son yıllarda, dijital sanatın giderek daha yaygınlaştığını gösteren kayda değer dijital sanat sergilerinin düzenlenmesi bunun bir yansımasıdır. Buna ek olarak müzeler ve galeriler de, geleneksel sanat koleksiyonlarını internette sergilemekte ve böylece onlara ulaşmayı daha da kolaylaştırmaktadırlar. Sanat deneyimi artık internet erişiminin olduğu her türlü özel ya da kamusal mekana uzanmaktadır (Wans, 2006: 8).

Medina, sanatın sadece şimdi/mevcut olanın, sapkın bir anın içine çekildiğinin kanıtı olarak sanat fuarlarını, bienalleri, sempozyumları, dergileri, yeni "kapalı gişe" sergileri ve müzeleri göstermektedir (Medina, 2013: 11). Sanat ticaretinin en uzağında duran kamuya ait bir eğitim mekanı olarak kurumsallaşmış "müzeler dahi özelleşmeyle birlikte sanatın finansallaşmasının aktörleri arasına girdikleri" bilinen gerçeklerdendir (Artun, 2012: 166-167).

Sanat eleştirmeni Jerry Saltz'ın "sanat fuarları gerçekte, samimiyetin, inandırıcılığın, sabrın ve bırakın tekrar bakmayı, dikkatle bakmanın bile esas itibari ile söz konusu olmadığı, bir alım satım türü için, adrenalin yükselten gösteridir" (Artun, 2012: 158) şeklindeki yorumu, sanat fuarları ile birçok fenomene bağlı olarak değişen kültürel yapı arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir.

Kolleksiyonerlerin yatırımcılara dönüşmesinin sanat üzerinde "estetiğin ve beğenin örgütlenmesine" yol açtığını belirten Artun çağdaş sanat estetiği ve beğeniye nasıl manipüle edebileceğinin en spektaküler örneği olarak Charles Saatchi'yi göstermektedir. Chin-tou Wu Saatchi'nin sağladığı politik güç sayesinde, kamu, müze ve galerilerin mütevelli heyetine girerek kendi "satın aldığı sanatçıların" sergilerinin açılmasını sağladığını ve bu yolla kendi sanatçılarının işlerine ait fiyatları tırmandırdığını vurgulamaktadır (Artun, 2012: 150-151).

Bienaller bir yandan neo-liberal politikaların "kültürel farklılık" söylemini örgütlerken, öte yandan da, çelişik gibi gözükse de "çağdaş sanat" kültürüne dayalı bir estetik

hegemonya oluşmasında rol oynamıştır (Artun, 2012: 166-167). Bu durum da küresel bir sanat piyasasının yapılandırmasında bianellerin önemini açıklamaktadır.

Sanatçıyı parayla, pazarla tanıştıran ilk müzayede 1700 yılında yapılırken, bugünkü anlamıyla ilk galeriler 19. yüzyılda açılmış; ilk başta amaç yalnızca sergilemek iken, süreç sonradan satışa dönmüştür. Önce kilisenin, sonra aristokrasinin koruyuculuğundan ve denetiminden çıkan sanat, en son kapitalistlerin eline düşerken kitle iletişim araçlarında en çok fiyatı ile haber olmakta ve modern döneme dek sanatçı ile alıcısı arasında bulunan ilişki, özellikle 20. yüzyılda tamamen arz-talep ilişkisine göre belirlendiği aşamaya gelmektedir (Aydın, 2002: 259).

Küresel sanat piyasasının hacmi 2008 yılında 65 milyar dolara ulaşarak zirve yaptı... Bu nedenle de büyük yatırımlarla uğraşan cemaatin ilgisi ateşlenmekteydi. Clare McAndrew, bu gelişmelerle çağdaş sanat piyasasının bir uluslararası finansal ticaret platformuna evrildiğini belirtmektedir (Artun, 2012: 147).

Amerika’da düşük vergi ödemek isteyen banka ve şirketlerin kurduğu müzelerde, yapay olarak anormal yüksekliklere çıkarılan eser fiyatları yeni krizlere neden oldu ve bir yandan o şirket eserin fiyatı ile haberlere konu olarak kendi reklamını yaparken, bir yandan da vergiden kurtuldu. “Sanatın artık piyasasının sıradan mallarından hiçbir farkı kalmamıştı. Rakamlar da bunu doğruluyordu: Dünyanın üçüncü ya da beşinci sektörüne dönüştü sanat. Almanya’da sanat piyasasının cirosu, enerji sektörünün cirosundan daha yüksekte bulunuyordu. Yine son 50 yılda tüm dünyada artan para hacminin sanata ayrılan kısmı, 2-3 kat artmıştı" (Aydın, 2002: 259).

Post-modernizm diye gösterilen estetik üretim genelde meta üretimiyle bütünleşmiştir (Yaykın, 2010: 94). Philip Morris’in, “Bir şirket ancak sanatla büyür” düşüncesi sanat ile şirketler arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. Sadece 2008 yılında 4.5 milyon müzayede satışı kaydı tutan Ayşe Sönmez’in “FIAC’alı sanat pazarı buna denir” adlı makalesinde yer verdiği Artprice’in raporuna göre 1998’den 2009’a çağdaş sanat müzayede satışlarında %627’lik bir büyüme gözlenmiştir. 2008 yılında Damien Hirst sadece İngiltere’de 134.7 milyon avroluk satış yapmıştır” (Yaykın, 2010: 88-90).

Günümüzde postmodern kültürün özelliklerini özümseyen, böyle bir kültürel ortamda doğan, modernizmin insanı yüceltmeye yönelik arayışlarına eleştirel tavır takınan bir sanat anlayışından bahsedilmektedir. Bu anlayışın toplumsal bir yarar sağlamasını beklemek, üzerinde düşünülmesi gereken bir durum ortaya koymaktadır. Teknolojik gelişmelerin kullanım biçimleri, uluslararası kapitalizmin gelişmesine bağlı olarak beliren kültürel oluşumlar, tüketim kalıplarının, sanatsal etkinliklerin, bireysel ve kurumsal ilişkilerin değişikliklere uğramasına neden olmaktadır.

Günümüz kültürel oluşumlarını birkaç nedene bağlayarak açıklamak zor görünmekle birlikte değişimlerin nedenini, teknoloji, bilim ve sanatın ideolojilerle oluşturdukları bileşkede aramak gerektiği düşünülmektedir. Çünkü günümüzde gözlemlenebilen kaotik kültürel yapının aktörlerinin, irfansız davranışlar sergileyen, her türlü gelişmeyi, çıkarları uğruna kullanan sürekli zenginleşen ve kontrolü elinde tutan küresel iktidarlar ve bu düzene direnemeyen, uyum sağlamaya çalışan kitleler olduğu söylenebilir.

4.5. YENİ MEDYA SANATI

Günlük hayatımızda birçok değişime sebebiyet veren yeni teknolojilerin, sanatı da aynı paralellikte etkilediği söylenebilir. Lovejoy'a göre "teknolojik gelişmeler, algımızda, düşünce durumlarımızda, görme biçimlerimizde birçok değişikliğe neden olmakta ve bu durumlar sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki etmektedir" (Lovejoy, 2004: 13). Bu ifade, Buick'in "çağdaş teknoloji" yalnızca bir araç değil, aynı zamanda çevremizi biçimlendiren bir olgudur söylemi ile paralellik göstermektedir (Buick, 2001: 11). Alioğlu da teknolojik gelişmelerin bugün düşünce kalıplarımızı kökten değiştirdiğini, çağımızın teknolojisinin geçmiştekenden çok daha farklı bir evren ortaya koyduğunu belirtmektedir. Bu evreni de "sanal gerçeklik" olarak tanımlamaktadır (Alioğlu, 2011: 112).

Yeni Medya teknolojileri küreselleşmenin hızlanmasına; interaktif iletişimin sanal ortamda, siber yöntemlerle, zaman-mekan kavramlarını gözetmeksizin gerçekleşmesine; yaşamı kolaylaştıran birçok "dijital" yeniliğin doğmasına yol açmaktadır. "Sanatçılar da

hızla keşfettikleri dijital dünyada yerlerini almaktadır" (Getlein, 2010:520). Sanata entegre olan teknolojik araçlar, sadece iletimin bir yolu değil, sanatın biçimi, içeriği ve süreci ile bütünlük arz etmektedir. Çünkü yeni medya, teknolojik bir araç olmanın ötesinde kültürel bir ortam, tekno-kültürel bir karakter, ideolojik ve ekonomik bir güç olarak da kullanılmaktadır. Yeni medya sanat projeleri, kullanılan teknolojilerin işleyişini anlamamıza yardımcı olmanın ötesinde, teknolojinin düşünme biçimlerimizi etkilemekte ve zihinsel işleyişlerin/süreçlerin doğasını, yapısını değiştirmektedir. Nesne, özne, içerik ve iletişim süreçleri, dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar ile dönüşüme uğramaktadır.

"Yeni medya sanatı" kavramının yeni medya teknolojilerinin sanat alanında kullanılmasıyla gündeme geldiği söylenebilir. Yeni Medya teknolojilerinin sanatta araç-ortam olarak kullanımı ve sanat çalışmalarının içeriğine etkileri şu şekilde sıralanabilir.

- Günümüzde çeşitli imgeler, fotoğraflar ve hareketli görüntüler bilgisayar ortamına kodlamalar ile aktarılmakta ve üzerinde her türlü değişim yapılabilmektedir.
- Yeni teknolojik donanımlar ve yazılımlar ile izleyiciyi çalışmanın içine katan, ortak hareket gerektiren eserler oluşturulmaktadır.
- Sanal ortama aktarılan veya sanal ortamda hazırlanan dijital çalışmaların anında uzun mesafelere aktarılması, paylaşımlarda bulunulması sağlanmaktadır.
- Formların yeni türleri ile tamamen simülatif bir dünya kurgulanabilmektedir. Simüle edilerek nesnesiz bir sanat fikrine dayanan sanal ortamda sergilemeler gerçekleştirilmektedir. Yeni sanat ortamı, ister istemez imajların üretiminde dağıtımında ve yayılımında dramatik farklar yaratmaktadır. Sanatın kendi nesnesine direnen biricikliğinin yok edilmesiyle dijital ortamda sınırsızcasına çoğaltılabilir değiştirilebilir, müdahale edilebilir bir sanat deneyimi ile baş başa kalınmaktadır (Şahiner, 2012: 262).
- 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 artık bilgisayarda değişik yazılımlar yardımıyla gerçekleştirilmektedir. Whale yakın bir zamana kadar yanlışsız perspektif çizimleri yapabilmenin veya gerçek dünyaya ait manzaraları sanatsal tarzlarla sunabilmenin yıllarca süren özel eğitimler gerektirdiğine; günümüzde ise bilgisayar yazılımı ile sanatsal eğitimi olmayan kişilerin bile bahsi geçen çizimleri yapabildiklerine; kolaylıkla istedikleri tasarımları oluşturabildiklerine değinmektedir (Whale, 2002: 17).
- Farklı sanat dalları bir arada kullanılarak bunlar yeni teknolojiler ile birleştirilmektedir. Sanatçıların-tasarımcıların, bilgisayar yazılımcılarının, donanımlara vakıf mühendislerin bir arada çalışmasını gerekli hale getiren örneklere sıkça rastlanmaktadır. "Yüksek teknolojinin sanat ile kesiştiği yapıtların -daha çok projelerin- çoğunda, teknolojinin sanatı kolaylaştırması bir yana, sanatçıya da sanatsal üretim için yeni uzmanlık alanları gerektirmektedir. Sanatçı bugün kısmen de olsa, bilim insanı gibi hareket etmektedir. Bilimin gerekliliği olan araştırma nosyonları sanatçının oluşumunu da etkilemektedir. Sanatsal süreç rastlantısal olandan uzaklaşarak, hesap edilmiş, önceden tasarlanmış, hataya yer vermeyen düzenlemelere dönüşmektedir. Dolayısıyla sanatçının dijital çağda yaşadığı en büyük değişimin, bilim insanı gibi davranmak eğilimi olduğunu düşünebiliriz" (Çuhacı, 2007: 22).
- "Günümüz sanatı, yapıt olarak tamamlanmış bir estetik temsilden, bilgi üreten ve iletişim alanı yaratan bir eyleme dönüşmektedir. Sanatçılar, nihai sonuçtan çok sürece odaklanmakta ve bir sanat eserinin yaratılmasına deneysel ve evrimci bir süreç olarak yaklaşmaktadır" (Yücel, 2012: 83).
- Yapıt, olmuş bitmiş somut bir nesneden öte, oluşumunu tamamlamamış, hatta ortaya çıkması için dışarıdan bir etkinin beklendiği bir sürece dönüşmektedir (Çuhacı, 2007: 24).
- Manovich'e göre geleneksel estetik, resim, heykel gibi bölümlere ayrılmaktadır. Dijital teknoloji ise fotoğraf, resim, sinema, animasyon arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır ve "multimedya belgesini" yeni bir bütüncül standart olarak kabul etmiştir (Alioğlu, 2011: 115).

Geleneksel animasyon, sinema ve videonun dijitalleşmesi, gerek sanatçılar gerekse ticari film ve yayın endüstrileri için önemli değişimlerdendir. Dijital öncesi dönemde

animasyonlu bir film veya çalışma üretmenin, kaydedilen videolar üzerinde değişiklikler yapmanın veya sinema çekimlerinde istenilen efektleri oluşturabilmenin oldukça zor, yapılabileceklerin çok sınırlı olduğu; günümüz teknolojisiyle gerçekleştirilenler ile kıyaslanmanın mümkün olmadığı söylenebilir. Dijitalleşme ile sinema filmleri yaratma konsepti genişlemiş ve hızlanmıştır. Üç boyutlu bilgisayar animasyonu, dijital ortamda eşsiz bir yere ve manuel olarak gerçekleştirilen animasyondan tamamen farklı bir görünüme sahiptir.

Sanatçılar yeni ortamın potansiyelini deneyerek farklı yönelimler sergilemiştir. Whale, kimi sanatçı ve tasarımcıların bilgisayarın kendileri için çok az değer arz ettiğini öne sürerek birçok dijital çizimin şüphe uyandıran kalitesini tartıştığını, kimi sanatçıların ise teknolojiyi daha fazla kabul etmekte fakat tamamen geleneksel yollarla kullandıklarını belirtmektedir (Whale, 2002: 17). Malcolm McCullough'a göre “çoğunluk yeni teknolojiyi kabul etse bile, yalnızca küçük bir azınlık yeni uygulamaları gerçekten benimsemektedir” (Whale, 2002: 17). Wilson, bazı sanatçıların bilgisayarı fantastik bir boya fırçası ya da kamera olarak geleneksel bir sanat medyası gibi kullanmak istediğine işaret ederek, bu kişilerin bilgisayarı "tekno-kültürel buzdağının görünen yüzeyi" kadar tanıdıklarını ifade etmektedir (Wilson, 2002: 6). Sanatçılar için bilgisayarın ne olduğu sorusunu Noble, "kimi sanatçılar için sadece bir araç, kimi sanatçılar için ise yeni bir ortamdır" şeklinde cevaplamaktadır (Noble, 2001: 59). Buick ise "çağdaş teknolojiyi sadece bir araç olarak düşünmemek gerektiğini belirtmektedir" (Buick, 2001: 11). Ona göre sanat bizlerin hissettikleri ve tutumlarından doğan durumları bünyesinde barındırmaktadır ve kendimizi, kültürümüzü, değer ve düşüncelerimizi anlamakta bizlere yol göstermektedir.

“Yeni medya sanatı” kavramı kapsamında değişik tanımlamalarla ifade edilen birçok uygulama biçimi bulunmaktadır. Bunlar: "dijital sanat", "dijital performans", "dijital enstalasyon", "dijital video ve animasyon", "dijital heykel", "algoritmik sanat", "yazılım sanatı", "veri sanatı", "net sanatı", "aktivist sanat", "multimedya sanatı", "robotik sanat" gibi pek çok sınıflandırmaya tabi tutulmaktadır. Çoğu zaman da yapılan bir çalışma belirtilen bu sınıflandırmaların birden fazlası ile tanımlanmaktadır. Yani dijital enstalasyon çalışması aynı zamanda robotik sanat, multimedya sanatı olarak

vasıflandırılabilen; içinde algoritmik özellikler taşımaktadır. Yine kendi içlerinde kapsayıcı olanlar bulunmaktadır. Net sanatı internetin kullanıldığı, etkileşimli sanat çalışmalarıdır. Aktivist sanat da net sanatı kapsamındadır, fakat özellikleri daha sınırlıdır. Yani aktivist sanat aynı zamanda bir net sanatıdır. Bu bağlamda yeni medya olanakları kullanılarak gerçekleştirilen sanat anlayışları hakkında değerlendirmeler yaparken, oluşturulan sıralama aralarındaki ilişkilere mümkün olduğunca dikkat edilerek yapılmıştır.

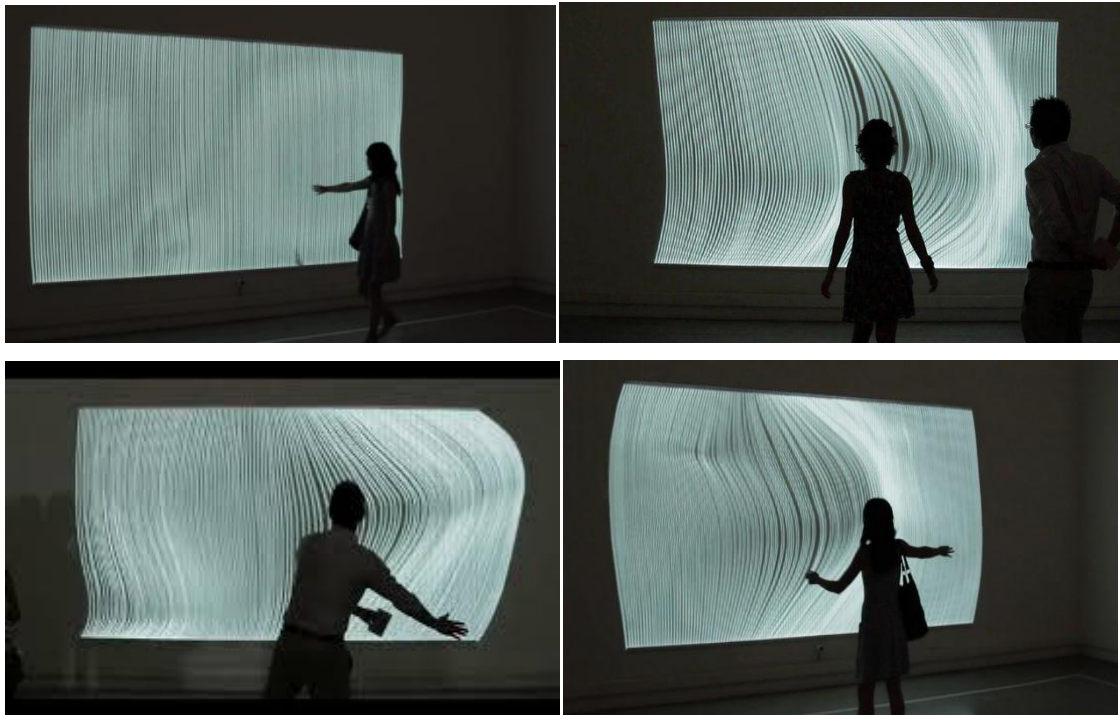
4.5.1. Dijital Sanat

"Dijital Sanat", sanat hakkındaki düşüncelerimize yeni yollar sunan devrimsel bir nitelik taşımaktadır. Bu sanat, "nicel bilgisayar işlemci olarak, karakterize makineleri, yazılımları" kullanarak yapılmaktadır (Smith, 2002: 127). Dijital sanat "fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimidir. Bu süreçte bilgisayar, geleneksel anlamda bir yardımcı araç olmaktan, kaçınılmaz bir yaratıcı ortak konumuna kadar uzanan çeşitlendirmelerin herhangi birini gerçekleştiriyor olabilir. Bilgisayarın sadece alışlagelik kullanımının rol aldığı işler genelde bu sınıflandırmaya alınmazlar" (Çuhacı, 2007: 27). Sağlamtimur, dijital sanatı genel anlamda dijital teknoloji ile üretilen sanal nesnelerin estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimi olarak tanımlamaktadır. Johnson ve Shaw ise dijital sanatı, bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat olarak tanımlanmaktadır. "Paul, dijital sanat örneklerinin ilk kez bilgisayar sanatı olarak adlandırıldığını, daha sonra 'çoklu medya' (multimedya) sanatı isminin kullanıldığını, bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların yeni medya sanatı olarak bilindiğini belirtmektedir" (Sağlamtimur, 2010: 217).

Dijital sanata dair açıklamalar, dijital sanatın bilgisayar donanımları, yazılımları, arayüzler ve çoğunlukla da internetin kullanımı ile gerçekleştirildiğini göstermektedir. Donanım ve yazılımlar dijital ortama geçişi sağlamakta, dijital ortam ile insan arasındaki bağlantı da arayüzlerle sağlanmaktadır. İnternet, geri bildirimlere imkan tanıyan sanal bir platform oluşturmaktadır. Çuhacı, dijital sanat alanına giren uygulamaları sıralamakla birlikte alışlagelik bilgisayar uygulamalarının dijital sanat kapsamında değerlendirilmediğini; Sağlamtimur ise sanal nesnelerin estetik değerlerle

kurgulandığına işaret etmektedir. Fakat, neyin dijital sanat olup neyin olmadığı konusunda kesin bir sınırlama ortaya koyulamadığı görülmektedir. Yani dijital sanat çalışmaları sorgulanırken, neyin sanat olduğu ya da olmadığı sorusu kafa karıştırıcı bir hal almaktadır. Aslında bu durum, yeni medya sanatı olarak nitelendirilmeyen çalışmalar için de geçerli görünmektedir. "Duchamp'ın ilk 'ready-made'inden yüz yıl sonra neyin sanat olduğunu neyin olmadığını söylemenin bir hayli zor olduğunu unutmamak gerekmektedir" (Alioğlu, 2011: 136).

Dijital sanat çalışması ile izleyici arasında etkileşim gerçekleşmekte ve bu etkileşim, çalışmayı sürekli değişime uğratmaktadır. Etkileşim, dijital sanatta iki farklı şekilde gerçekleşmektedir. Birincisi, dijital sanat internet kullanmadan etkileşim sağlanarak bir mekanda sergilebilir. Dijital enstalasyon çalışmalarının dijital sanat kapsamında değerlendirilebileceği belirtilmişti. Bu gibi çalışmalarda yazılımlarla oluşturulan sanal ortamlar sensör, kamera gibi donanımlar sayesinde izleyici ile etkileşimde bulunarak geri bildirimlerin gerçekleşmesi sağlanmaktadır.



Resim 1: Annica Cuppetelli, Cristobal Mendoza, "Nervous Structure", Dijital Enstalasyon (Mendoza - Cuppetelli, 2012: web).

Annica Cuppetelli ve Cristobal Mendoza'nın, "Nervous Structure" adlı çalışmaları dijital ortamda üretilen dikey ve birbirine paralel elastik kordon simülasyonudur. Bilgisayar, kamera, sensör, projeksiyon gibi donanım ve özel yazılımlar sayesinde bu dijital çalışma, izleyiciler ile etkileşime geçmektedir. Etkileşim, insan ile sanal bir yapılanma arasında gerçekleşmektedir.

Dijital sanatta etkileşimin gerçekleştiği diğer durum ise, bilgisayar ortamında programlar kullanarak üretilen sanal nesnelerin internet aracılığı ile izleyicilere ulaştırılmasıdır. İzleyiciler bu sürece, üretilen dijital çalışma üzerinde istedikleri değişiklikleri yaparak ve geri bildirimde bulunarak katılmaktadır. Bu, yerel ya da dünya ölçeğinde bağlantılar kurulması demektir. Etkileşimle gerçekleşen sosyal katılım, yeni bir sanat kültürünün oluşmasını sağlamıştır. Geçmişte izleyicilerin sanal ortamda katılımcıya dönüşmesi bir hayalken, izleyenin, sanat eserinin üretim sürecinin katılımcısı olması yeni medyanın sunduğu olanaklarla şekillenmiştir. Bu bağlamda dijital sanat, izleyicisinin katılımını teşvik etmekte ve etkileşime girmesine olanak sağlamaktadır.

Yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile dijital sanat kısa sürede kurumlar, sergiler, müzeler olmaksızın da sanatın kendi yolunu çizebileceği bir ortam ve anlayışın gelişmesini sağlamakta; müzecilik anlayışında ve galerilerin yapılanmasında değişimlerin yaşanmasına neden olmaktadır. Müzeler, yapılanmalarında hologram teknolojisi, etkileşimli dokunmatik ekranlar gibi birçok yeni medya araçları kullanmakta, sanal müzecilik anlayışıyla ziyaretçi beklemekten öte, bireylere dijital ortamdaki ulaşmaktadır. Galerilerde bildiğimiz anlamda sanat nesnelere üretmek yerine maddesizleşmiş bir sanat anlayışı ortaya çıkmakta; elektronik ortamlarda galeri gibi sergi alanları hazırlanmaktadır. 21. yüzyıl insanı, evinden, işyerinden dünyanın birçok yerindeki galeri ve müzeleri gezebilmektedir.

Lovejoy, interaktif bir çalışma birlikteliği yaratmak için yeniden üretilen dijital imajların tüm dengeleri bozduğuna işaret etmektedir. Üretilen imajlar ile izleyici ve çalışma arasında buluşma noktası teşkil eden arayüz, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkilerin, rollerin ve kimliklerin değişiminde etkili olmaktadır (Lovejoy, 2004: 8).

Yeni medya sanatında, dijital objeler, kitlelere erişilebilir olmakla kalmazlar, aynı zamanda interaktiftirler. İzleyicinin katılımı beslemesiyle biçimlenirler, yani 'kitle'nin kendisinin bir üretimidirler (Alioğlu, 2011: 132).

Interaktif sanat, amacına ulaşmak için bir şekilde seyirciyi de içine alan kurulum tabanlı veya internet üzerinden gerçekleştirilen paylaşımlara dayalı bir sanat formudur. Bazı enstalasyonlar, bunu gözlemcinin veya ziyaretçinin onun etrafında, içinde veya üzerinde yürüyerek; bazen diğerlerinin sanat çalışmasının parçası olmak için sanatçı olma isteği ile gerçekleşir. Hareketlere, ısıya, sese, meteorolojik değişimlere vs. cevap vermek için program yapımcıları sensör ve bilgisayarı bu çalışmalarda sıkça kullanmaktadır. Bu anlamda dijital enstalasyonlar, multimedya sanatı, dijital sanat, net sanatı karakteristik olarak benzerlikler taşıyan yeni medya sanatlarıdır. Bu akrabalığı oluşturanın da yeni medya olanakları ile gerçekleştirilebilen yönelimler olduğu söylenebilir.

Dijital görüntü, analog görüntünün oluşturuluş biçimi gibi, "yeniden üretim" değildir. Görüntü, ekranda kodlanmış talimatlara göre yeniden görünür kılınmakta simüle edilmektedir (Vaughan, 2005: 6). Dijital sanatta görüntünün kodlanmış talimatlara göre yeniden görünür hale getirilmesi, yani dijitalleşme yolu ile simüle edilerek sanal ortama taşınması üzerinde istenilen değişikliklerin yapılması sağlanabilmektedir. Bu bağlamda yeni medyanın, sanatçıların düşünme biçimlerine etki ettiği; nesne, özne, içerik ve iletişim süreçlerinin, yeni medya ile "dijital çağ" da sanatçılar tarafından da dönüşüme uğratıldığı söylenebilir.

4.5.2. Dijital Enstalasyon - Dijital Performans

"Hiçbir sanat biçimi, içinde yeşerdiği çevrenin şartlarından bağımsız olamayacağı gibi, öncülü biçimlerden tamamen kopuk olarak da değerlendirilemez. Her ne kadar dijitalleşen çağ bir kopuşu simgeliyor gibi görünse de, dijital teknolojilere eğilen sanatsal ifadenin öncesinde, onu doğuran, gelişimini sağlayan uygulama ve yapıtlara rastlanmaktadır" (Çuhacı, 2007: 29).

Yerleřtirmeler ya da diđer adıyla mekan düzenlemeleri aslında dijital sanatın çok daha önce bugünkü anlamıyla kullanılmaya başlanmış bir sanatsal ifade yöntemidir. Anlamını, özellikle, çağdaş sanatın ya da kavramsal sanatın içinde bulmaktadır. "Kökleri 20. yüzyılın başlarına kadar giden enstalasyon, diđer adıyla yerleřtirme sanatı" (Bodur, 2010: 14), özellikle günümüzde teknoloji ile sıkı ilişki içinde olan sanat türlerinden biridir. İzleyicinin aktif katılımı kurgunun kalıcı ve sabit olmaktan çok geçici olması, yeni medya teknolojilerin gelişmesinden önce de sanatsal çalışmalarda görülen özelliklerdi. Yeni medya olanakları bu durumlara ek olarak, sanal ortamlarla şimdiye kadar bilinmeyen dünyalar keşfetmek için günlük yaşamdan farklı kullanım alanları sunmaktadır. Dijitalleşme postmodern dönemde ortaya çıkan performans, enstalasyon, happening gibi yeni yorumlara yeni ortamlar sunmaktadır. Bu bağlamda dijitalleşme ile kavramsal sanatın bir adım öteye götürüldüğü söylenebilir.



Resim 2: Camille Utterback, Romy Achituv, "Text Rain", Dijital Enstalasyon, (1999) (Utterbeck, 2004, web).

Dijital enstalasyon çalışmalarına programcı ve interaktif enstalasyon alanında öncü sanatçılardan biri olarak gösterilen Camille Utterback ile Romy Achituv'ın 1999 tarihli "Text Rain", "Yağan Metinler" isimli çalışması örnek verilebilir. Bu etkileşimli dijital enstalasyonda, katılımcıların ekrana yansıyan bedenleri, çalışmanın bir parçası haline gelmektedir. Harfler, katılımcının görüntüsüyle buluştuğunda durarak yan yana diziler oluşturmaktadır. Harflerin dizilimi katılımcıların hareketleri ile ilişkilendirilmektedir.



Resim 3: Hyun Woo Bang, Yunsil Heo, "Cloud Pink", Dijital Enstalasyon, (2009)
(Bang - Heo, 2013: web)

Hyun Woo Bang ve Yunsil Heo'nun birlikte yapmış olduğu "Cloud Pink" adlı interaktif dijital enstalasyonları, izleyiciyi dokunmaya teşvik eden ve izleyicinin dokunuşu ile şekillenen bir yapı sergilemektedir. Dijital çalışmaların enstalasyonlarla kullanımı, fiziksel uzam ile sanal uzam arasındaki bağlantıları, kopuklukları, çelişkileri incelemekte ve sorunsallaştırmaktadır.

"Performans sanatçıları, dijital teknolojileri kendi eserlerine enstalasyon sanatçılarıyla çoğunlukla aynı şekilde katmışlardır. Teknolojik ilerlemeler onların sanatçı paletlerini genişletmiş ve performansları üzerinde daha kesin bir denetim imkanı sağlamıştır" (Wans, 2006: 17). "Bir Bale Dans Gösterisinde Dansçının Duygusunu Kullanarak: Dans ve Bilgisayar Bilimlerini Müşterek Araştırma" konulu çalışmalarında Clay ve ekibi, dansçının sanatsal yaratıcılığında yola çıkarak duyguların tanımlanması ve çoğalan gerçekliği ele aldıklarını belirtmektedirler (Clay, v.d., 2010: 148).

Dijital enstalasyon ve dijital performans sanatları için çoğaltılabilecek örnekler, bu çalışmaların ses, görüntü ve metinleri içermesi, birçok sanatı kapsamına alarak multi-disipliner bir yapı sergilemesi nedeni ile "multimdyalı sanat" olarak ta değerlendirilebileceğini bizlere göstermektedir. Aynı zamanda dijital enstalasyon ve

performanslar, dijital sanat, yazılım sanatı, algoritmik sanat gibi birçok yeni medya sanat dalları ile ilişkilendirilebilir.



Resim 4: Edvard Ruiz, Mina Davidovich, Dijital Performans, (Ruiz,2011,web)

Edvard Ruiz ve Mina Davidovich'in çalışmasında, bilgisayar yazılımları kullanılmakta; ekrandaki video gösterimi ve müzik (ses titreşimleri) ile ilişkilendirilen dijital görüntü Mina Davidovich'in dans performansı üzerine yansıtılarak multi-disipliner bir yaklaşım sergilenmektedir.

İzleyici-sanat çalışması, sanatçı-sanat çalışması ve sanatçı-izleyici arasındaki ilişkilerin değişimi, yeni medya olanaklarının kullanılmasıyla belirgin bir hal almaktadır. Etkileşimin gerçekleşmesini sağlayan sistemlerin giderek karmaşıklaşması, yeni medya sanatında estetik deneyimin yanı sıra artistik üretime teşvik eden yönleri ortaya çıkarmakta, izleme temellerine yeni bir yol açmaktadır.

Dijital performans, dijital video ve animasyon, dijital enstalasyon gibi yeni medya sanatı bünyesindeki birçok çalışma, postmodern sanatın yeni medya ile bütünleşmesine işaret etmektedir. Yeni medyanın araç olarak postmodern sanat çalışmalarını dijitalleştirilmesi, sanatın alanını genişletmiş; katılımcının etkin olduğu, yapıtı biçimlendirerek sanatın oluşum sürecinin içine dahil olduğu anlayış ve algı değişimlerine neden olmuştur.

4.5.3. Multimedya Sanatı

Bilgisayarı evrensel bir araç olarak, beşeri bilimler çalışmak için kullanan bilim adamları ve sanatçılar ilginç disiplinler arası etkiler yaratmaktadır. Bilim adamları şimdi görsel imajları, meteoroloji, jeoloji gibi alanlardaki araştırmaları, deneylerle doğrulama yolu olarak kullanmaktadır. Sanatçı, ses, metin ve görüntüyü kendi multimedya üretimlerine erişmek için kullanmaktadır (Lovejoy, 2004: 157). Bu bağlamda bilgisayarın hem bir araç hem de bir ortam olarak, disiplinleri birleştiren bir katalizör durumuna geldiği söylenebilir.

Multimedya sanatı kesinlikle birden fazla araç (hem geleneksel hem de yeni medya formları) kullanımını gerektirir. Bu yüzden multimedya sanatçısı görsel sanatı, ses sanatı, hareketli imajlar ve diğer medyalar ile birleştirir. Ses etkileşimli görsel çalışmalar da, birer multimedya sanatı niteliğindedir. "Linden Gledhill tarafından yapılan büyüleyici yüksek hızlı fotoğraflarda boya sıçraması bir hoparlörün ses dalgaları tarafından oluşturulmuştur. Yani Gledhill çalışmalarında sonuca ulaşmak için ses hoparlörlerinden çıkan vibrasyonla harekete geçen sıvı haldeki renklerin "dansını" kamera ile çekimler yaparak elde etmektedir.



Resim 5: Linden Gledhill, "Bringing Clour to Life" Multimedya Çalışması (Gledhill, 2011, web)

Bu çalışma multimedya sanatı kapsamında değerlendirilmekle birlikte yeni teknolojilerin sanatı çok daha şaşırtıcı sonuçlara ulaştırdığı söylenebilir. Multimedya

sanatına verilebilecek önemli örneklerden biri de "hatsune miku" karakteridir. Japoncada hatsu: birinci, ne: ses ve miku: gelecek anlamında kullanılmaktadır (web:wikipedi). Yeni-imağ teknolojileri ile oluşturulan üç boyutlu görsel imağ, insanın yerini alarak yazılım sonucu müzikle hareket eden ışık oyunları (hologram) ile üç boyutlu görsel imağ olarak izleyici ve dinleyici karşısına çıkan ve konserlerinde bileti yok satılan bir simülasyondur. Bu örnek, dijital teknolojilerle birlikte multimedya çalışmalarının kültürel değışimlerin tetikleyicisi olduğunu göstermektedir. Yeni medyanın sanata entegre oluşu sadece palete eklenen yeni bir ürün niteliğinde gerçekleşmemektedir. Yeni medya sanatı kültürel bir ortam ve ideolojik bir güç olarak sosyo-kültürel faaliyetleri bünyesinde barındırdığı için bakış açılarını da etkilemektedir.



Resim 6: Hatsune Miku (www.dramafever.com, www.dramafever.com,lucindiawest.com)

"Geleneksel sanat çalışmaları resim, heykel gibi bölümlere ayrılmaktadır. Dijital teknoloji ile belirleyicilik ortadan kalkmakta fotoğraf, resim, sinema, animasyon gibi

dallar bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır" (Alioğlu, 2011: 115). "Günümüzde artık farklı disiplinlerin bir arada ve çok sayıda kombinasyonla kullanıldığı sanat ortamında, gelişen görsel teknolojilerin etkileri, sanat üretimlerinde yoğun olarak görülmektedir" (Yücel, 2012: 33). "Çünkü "yeni dijital alfabesi" ile bilgisayar, görüntü, metin, ses bilgisini tüm yönleriyle kapsayan, tek bir veri tabanı içinde disiplinlerin yeni bir fizyonunu oluşturacak bir uyuma sahiptir" (Lovejoy, 2004: 157).

4.5.4. Net (İnternet/Ağ/Web) Sanatı

İnteraktif bir sanat olan net sanatı, kültürel bir ortam ve sanatın üretimine, paylaşımına olanak sağlayan yeni medya sanat kategorilerinden biridir. İnternet sanatı, toplumsal ilişkiler ağı kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimidir. Maddesiz ve yapıtsız olan net sanatı, adını kullandığı ortamdan almakta, web sanatı, ağ sanatı, internet sanatı olarak da isimlendirilmektedir.

İnternetin yaygınlaşmasından önceleri de iletişim teknolojilerinin sanattaki yansımaları görülmektedir. "Eduardo Kaç'ın, "telefonun sosyal etkisi, sanat kavramının ötesine geçip, bir diyalog olarak sanat fikrinin kıvılcımını oluşturuyor" (Brown, 2001: 101) sözleri sanatı nesnel boyutunun dışında arayışlara ve iletişim teknolojilerinin bir araç olma dışında anlayış biçimlerinde etkili oluşuna işaret etmektedir.

Ticari sanat dünyasının gücünü zayıflatma girişimlerinden olan "posta sanatı" 60'lı yılların sonrasında gelişmeye başlamış, sonrasında iletişim sanatı (Telecommunications art) için faks makinesi kullanılmıştır. Faks sanatı oldukça anlamsız bir ifade aracı olarak kendi değerini azaltmak için hizmet vermiştir. Sanat yapıtlarının çeşitliliği fax ortamında etkinleştirilmiştir. 60'lı ve 70'li yıllarda geliştirilen formatların çoğu sanat ortaya koymakta kullanılmıştır. Yeni medya teknolojilerinin kullanıldığı telematik sanat ise, ağın çoklu diyaloguna dayalı ortak bir sanat formu oluşturmaya yönelik bir atılım gerçekleştirmiştir (Brown, 2001: 100-101).

Yeni Medya ile telekomünikasyon tekniklerinin gelişimi, sanat alanında da hatırı sayılır bir değişime sebebiyet vermiştir. Telekomünikasyon tekniklerindeki gelişmeler, web

üzerinden aynı anda birçok katılımcının etkileşimli projeler içinde yer almasını sağlarken, yaratıcılık ve paylaşım adına da yeni ve güncel stratejileri ortaya çıkarmıştır. Bu stratejilerden belki de en çok öne çıkanlardan biri kuşkusuz Roy Ascott ve "telematik sanat" anlayışıdır (Şahiner, 2012: 263).

Roy Ascott, telematik sanat formunu, izleyici sanat çalışmasının üretim sürecine dahil eden ve onu aktif bir katılımcı haline dönüştüren bir nitelikte tasarlamıştır. Telematik sanatın anlamı, ne olduğunda değil etkilerinin ne olduğunda ve yaptıklarında yatmaktadır. Ascott, bilgisayar belleğinin elektronik yapısı sayesinde, yüz yüze iletişimde gerekli olan normal zamanın ve mekanın sınırlarını aşarak, katılımcılığı kolaylaştıran video sisteminin temel özelliğini kullanmıştır. Günümüz sanatının bir sistem, işlem, katılım ve etkileşim biçimi olduğunu ileri süren Ascott'un bu yaklaşımı, değerlerin göreceliğini, kültürün çoğulculuğunu, imajlar ve biçimlerin geçiciliğini vurgulamakta, bunun sonucunda kültürü yaratan insanlar arasındaki etkileşim süreçlerini yansıtmaktadır (Şahiner, 2012: 264-265; Lovejoy, 2004: 235).

Lovejoy, "interaktif sistemlerin, katılımcılar için sahip oldukları politik ve sosyal ilişkiler hakkında, kendi kişisel anlayışlarını yansıtmak" (Lovejoy, 2004: 8) için bir bağlam teşkil ettiğini belirtmektedir. Yücel, net sanatçılarının gösterdiği başlıca tavırları, "kendi kimliklerinden çok yapıtlarıyla var olmaları, sanat dünyasındaki hegemonyaya çıkışları ve anarşist bir yakalaşımın içinde olmaları" (Yücel, 2012: 34) şeklinde değerlendirmektedir..

İnternetin küresel iletişim çağını başlatması, kültürler arası yeni diyalog yöntemlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Sanatçılar açısından da yeni iletişim ağlarının oluşturulması, küresel çapta bir duyarlılık ve uluslararası ölçekte izleyici kitlesinin varlığı ile internet, yeni yaratı ortamı olarak belirmiştir" (Yücel, 2012: 31). "İnternetin sunduğu özgürlük, sansürsüz ya da dış denetim olmadan bağımsız web siteleri yaratma imkanı, sanatçıların gözünde çok caziptir" (Wans, 2006: 19).

Sanatçıların, daha çok metne dayalı sanat çalışmaları örnekleri vermeye başlamaları ve bu sanatçıların elektronik posta yoluyla dağıttıkları mektuplar aracılığıyla izleyici

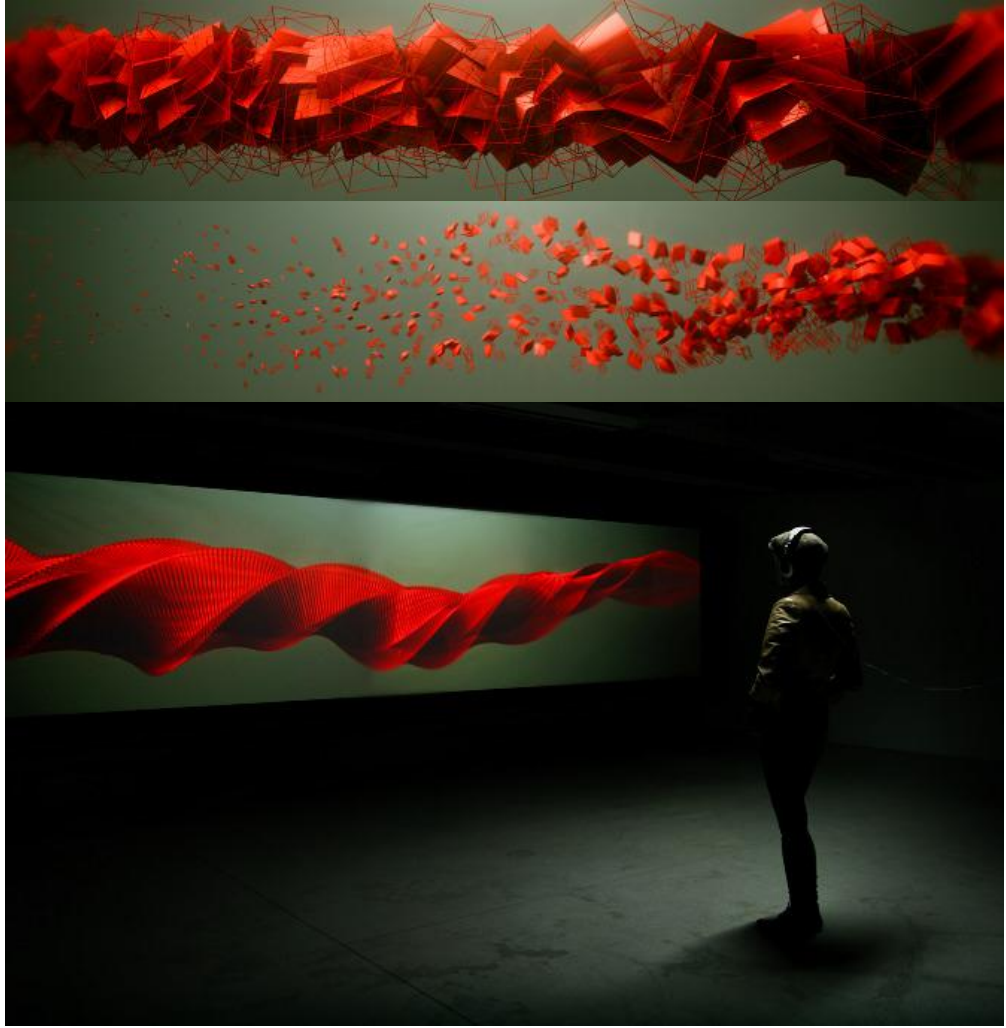
(kullanıcı/okur) ile interaktif (etkileşimli) bir ilişki içine girmeleri ilk net sanatı örneklerinden sayılmaktadır (Yücel, 2012: 36). Sağlamtimur, "20. yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar teknolojisi ve onu takip eden internet teknolojisinin sanatsal faaliyetlerin en yoğun varolduğu alan olarak kabul gördüğünü" belirtmektedir (Sağlamtimur, 2010: 215). Günümüzde sanatçılar, internet üzerinde sergi açarak mekan sınırlamasına bağlı kalmaksızın aynı anda tüm dünyaya ulaşabilmekte, dünyanın her yeriyle bilgi ve sanatsal aktarım sağlayabilmektedir.

Sanatsal anlatım genellikle beraberinde politik anlatımı da getirmektedir. Bu bağlamda, toplumsal değişme ya da politik değişiklik yapmak üzere kasıtlı bir şekilde eylem yapan aktivistler dijital sanat içinde oldukça yoğun olarak varlık bulabilen sanatçılar olmaktadır. Örneğin, Yücel'in, "net sanatı sahip olduğu küresel ölçekte ulaşılabilir izleyici kitlesinin varlığı, sürekli değişebilirliği, kopyalanıp çoğaltılabilirliği ve istenirse kolayca ortadan kaldırılabilirliği, ucuz üretim ve dağıtım koşulları, dolayısıyla son derece dinamik yapısıyla sanat alanında günümüze kadar neredeyse benzeri olmayan bir karaktere kavuşmuştur" (Yücel, 2012: 36-37) söylemi, yeni medyanın teknolojik bir araç olarak sanat üzerindeki etkisine işaret etmektedir. Bununla birlikte net sanatının, ortak bir çıkarı korumak, ortak bir hedefe erişmeyi sağlamak, belli hususlarda duyarlılığı artırmak için yeni medya olanaklarını büyük kitlelere anında ulaştırma faaliyeti "aktivist sanata" işaret etmektedir. Bu durum, yeni medyanın kültürel ortam olarak sanatta kullanımını açıklamaktadır. Eskiden beri varolan aktivist sanatçıların dijitalleşme ile protesto ve muhalefet etme konusunda özgürleştikleri söylenebilmektedir (Sağlamtimur, 2010: 229).

Wans, net sanatında, internetin nihai ortam olarak kullandığını, dolayısıyla, yazılım sanatının ağa bağlantılı bir varyasyonu olduğunu belirterek, bu tipteki çalışmalara çok sayıda sanatçının katılmasından dolayı kendisine ait bir kategoriye ayrıldığını vurgulamaktadır (Wans, 2006: 19).

4.5.5. Yazılım Sanatı

Bu sanat biçimi, temelde her bilgisayarın kullandığı komut dizini ve sistemlerinin ortaya koyduğu görsel sonuçlardır. Özgünlüğünü, sanatçı (ya da ekibi) tarafından yazılan kodlamadan alır. Dolayısıyla hem kullanılan kodlama dili, hem de bu dilin izleyici karşısına çıkan ön yüzü / görsel sonuçları, bu çalışmaların değerlendirilmesinde kıstastır. Bununla birlikte bu sanat biçimine hitaben “yaratıcı yazım” olarak tanımlanan, özgün yazılımları ifade eden kavramlar da türetilmiştir (Çuhacı, 2006: 58). Candaş Şişman'ın görüntü ve sesi birleştirdiği video animasyonu, bilgisayar yazılımları ile gerçekleştirilmiştir. Ekran üzerindeki dijital görüntü, ses eşliğinde oluşturulan algoritma ile sürekli değişime uğramaktadır.



Resim 7: Candaş, Şişman "Fluks" Dijital Animasyon (2010) (www.csismn.com)

Bilgisayarın istenilen işlemleri yapabilmesi için gerekli olan komutlar topluluğu olarak nitelenebilen yazılımlar, hem bilgisayar sistemini oluşturan donanım birimlerinin yönetimini hem de kullanıcıların işlemlerini yapmak için gerekli olan programlardır. Yazılım geliştirmek sadece kod yazmak değil, aynı zamanda tasarım bilgi ve becerisi isteyen bir alan olarak değerlendirilmektedir. Gün geçtikçe tasarımcılar mühendislik, mühendisler de tasarım bilgi ve becerilerini artırmaktadırlar (Sağlamtimur, 2010: 226).

Sanat ve bilgisayar yazılımlarının ilgi alanlarının kesişimi, farklı geçmişleri olan insanların ortak projelerde çalışmasını ve bir araya gelmesini kapsamaktadır. Software mühendislerinin teknolojiyi sanatçılar için daha erişilebilir yapma mücadelesi, araştırmacılar tarafından da bilinmektedir (Ahmed - Jaccheri - M'kadmi, 2010: 40-41).

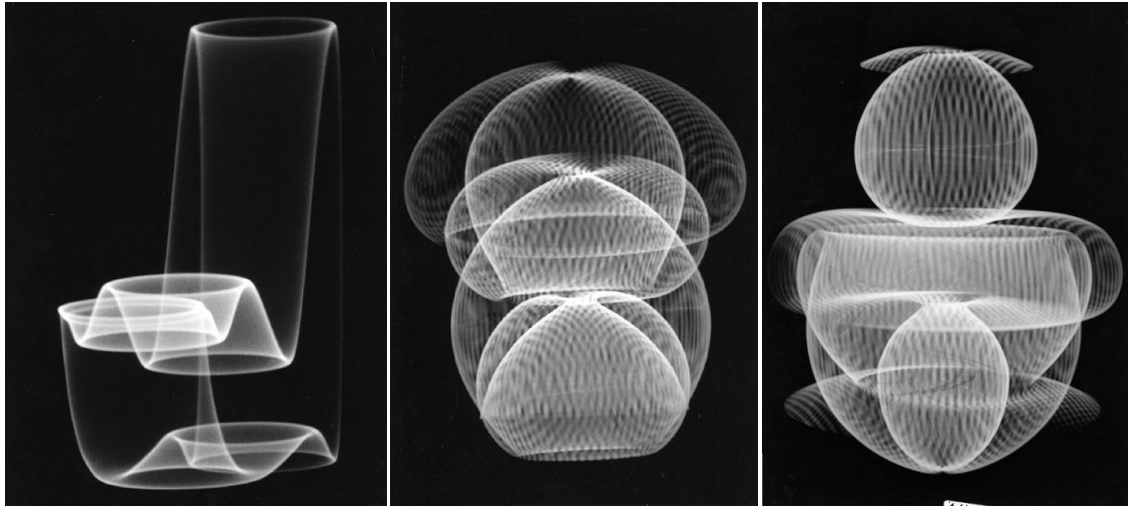
Lansdown, her bilgisayarın özünde, sonuca ulaşmak için adım adım izlenen bir süreç (algoritm) yattığını ve sanatın normalde algoritmik yöntemlerle üretilen olmadığını belirtmektedir (Lansdown, 2002: 54). Bu bağlamda diğer algoritmik süreçlerden ve görüntülerden algoritma sanatını farklı kılabilecek olan elde etmek istediği görüntü için algoritma üreten sanatçı olmaktadır.

Bir algoritma bazı sonuçlara ulaşmak için mantıksal bir süreç olarak tanımlanabilir. Algoritmalar, bilgisayar programlarının temel parçalarıdır. Onlar işlemci tarafından yürütülecek bir dizi mantıksal manipülasyonlara işaret eder. Herbert W. Franke, Kenneth Knowlton ve Charles Csuri gibi bilgisayar sanatının öncüleri algoritmaların keşfine dayalı sanatsal çalışmalara odaklanmıştır. Bilgisayar algoritmalarının manipülasyonları ile özdeşleşen çoğu sanatçılar “algorits” olarak adlandırılmaktadır (Wilson, 2002: 313-320).



Resim:8, Charles Csuri, "Sleeping Gypsy" Algoritmik Sanat (1997), (Wilson, 2002: 325; Csuri, Web)

Herbert W. Franke, simetriler, dönüşümler, matematiksel fonksiyonlar, harelî desenler, permütasyon, interpolasyon, ekstrapolasyon, matris, cebir ve rastgele sayılar temelli bilgisayar grafikleri üzerinden çeşitli matematiksel işlemleri sayısallaştırmakta ve "deneysel estetikte" harika bir gelecek görmektedir (Wilson, 2006:313).

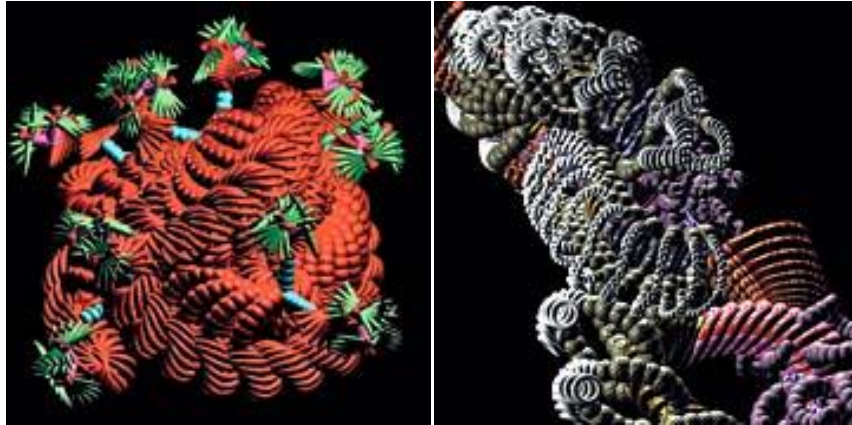


"Tanz der Elektronen"(1961/1962) "Raumstudie 1278" (1955) "Raumstudie 1289", (1955)

Resim 9: Herbert W. Frank (www.lastplace.com)

Bilgisayarları sanat yapmakta araç olarak kullananlar, bir sonuca ulaşmak amacıyla az ya da çok fikir edinme adına algoritmalar geliştirmek eğilimindedir. Ama tamamen farklı şekilde çalışmak da mümkündür. Mesela bir algoritma oluşturup ne tür resimler üretildiğini görürüz (Lansdown, 2002: 54). Landowun bahsettiği oluşturulan algoritma ile üretilen sanatsal çalışmalar, algoritma sanatı başlığı altında generatif sanat olarak tanımlanmaktadır.

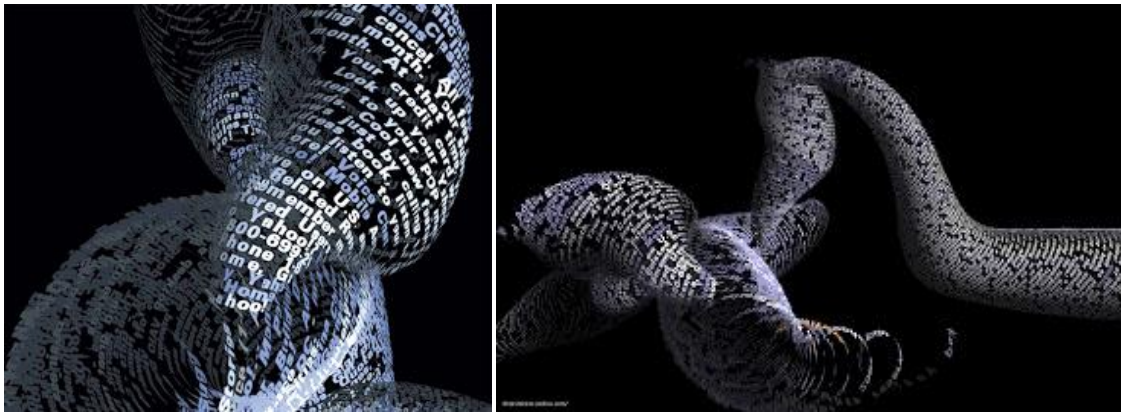
Generatif "oluşturmak, üretmek, geliştirmek" anlamı taşımakta ve sanat sık sık algoritmik belirleme ile aşama aşama, bir sistem aracılığıyla üretilen dijital sanat çalışmaları "Generatif Sanat" olarak da adlandırılmaktadır (Galanter, 2003, web). Algoritmaların tamamı yazılımlar ile oluşturulur. Bu bağlamda yazılım sanatı daha kapsamlı bir kavram olarak değerlendirilmektedir.



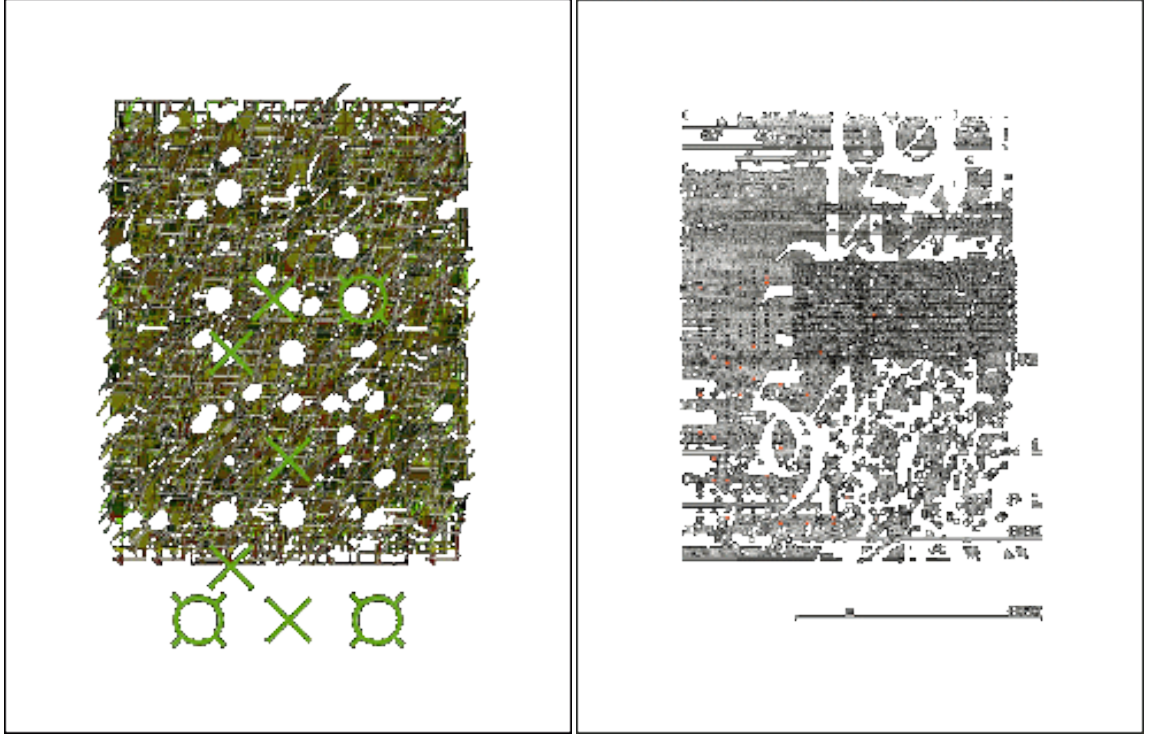
Resim 10: William Latham, "Alternative Nature Series" 1989-1990 (Baler, 2002, web)

Doğrusal olmayan dinamik sistemler ve yapay yaşam formları (artificial life) ile oluşan araştırma alanları matematik ve biyolojik, fiziksel ve sosyal bilimler için kışkırtıcı nitelik taşımaktadır. Yapay yaşam, algoritmin ve matematiksel soruşturmanın bir alanı olarak büyük ilgi çekmiştir. Biyolojik yaşam kalıpları, araştırmacıların temsil ve hayat simülasyonu için algoritmalar oluşturduğundan, yeterince anlaşılabilir duruma gelmesine olanak sağlamıştır. Matematiğin doğrusal olmayan dinamiği, bu araştırmalar için çok önemli bir araçtır (Wilson, 2002: 303).

Yazılım sanatı kapsamında değerlendirilebilecek varyasyonlardan biri de, eserin tözünü oluşturacak şekilde mevcut verilere bağlı olan "Veritabanı Sanatı"dır. Wans yazılım sanatı ile veri tabanı sanatı arasındaki ayrımı şu şekilde açıklamaktadır: Yazılım sanatında, yazılım kodunun yazarlığı anlayışı, somut bir forma büründürülürken, veritabanı sanatçıları diskte, internette var olan, başka kaynaklardan derlenen ya da sanat eserinin kendi katılımcıları ve izleyicilerince yaratılan veri kümeleriyle daha yorumlayıcı bir yaklaşım benimsemektedirler. Veri tabanı sanatını yaratan sanatçıların başlıca kaygılarından birisi, bilgiyi süzmek, şemasını ya da haritasını çıkarmak, sonra görselleştirmek ve izleyiciler açısından anlamlı bir hale getirmektir (Wans, 2006: 19). Yazılım sistemindeki kodların ağ ve dosyaları, kütüphane ve bibliyografik veri tabanları, internet üzerinde ağ ilişkileri gibi sayısal olmayan bilginin, büyük ölçekli koleksiyonlarının görsel temsilinde disiplinler arası bir çalışmadır. İstatistiksel ve değişken bilgi birimlerinin klasik şematik formlardan soyutlanarak, farklı ve yaratıcı bir şekilde grafiksel olarak sunulmasına veri işleme ya da "Bilgi Görselleştirme" (information visualitation) sanatı denmektedir (wikipedia.org). Yeni medya "nesne" temellerini anlamak için bilgi estetik dinamiklerini anlamak önemlidir. Alışık olduğumuzun dışında günümüze uygun düşünme şekilleri geliştirmeliyiz. Dijital medya nesnesinin yeni sınırları içinde anlatım ve açıklama rolleri değişti. Lovejoy, bir "nesne" tasarlamada odak noktanın şu anda bilgi/açıklama üzerine gerçekleştiğine işaret etmektedir (Lovejoy, 2004: 165).



Resim 11: Ben Fry "New Poetry Forms" (Fry, 2012: web)



Resim 12: Ted Warnell, "New Poetry Forms" (Warnell, 2012: web)

Warnel ve Fry gibi birçok sanatçı bilgisayar verilerinden, halihazırdaki bilgilerden yola çıkarak görsel tasarımlar oluşturmaktadır. Görünen o ki; "Bilgi Görselleştirme" ya da "Veritabanı Sanatı" nda, eski tasarım araç ve gereçlerinin yerini, dijital veriler ve yazılım programları almaktadır. "Bu tür dijital sanat biçiminin diğer dijital sanat biçimlerinden farkı, burada sanatçının kendisini ifade için görsel imajları ya da estetik düzenlemeleri değil, tamamen koda dayalı metinsel bir ifadeyi kullanıyor olmasıdır... Bu sanat biçimi kendisini en çok İngilizcede "creative writing" olarak geçen, projelere özgü, belirli bir bilgisayar dilini kullanarak hazırlanmış yazılımları ortaya koyar" (Çuhacı, 2006: 58). Software (yazılım) destekli sanat projeleri, sanatçıların, sanatın yeni biçimlerini yaratmak için bilgisayarın nasıl kullanıldığını keşfettikçe, son yıllarda artmaktadır. Yazılım sanatının paylaşımı, internet üzerinden yapıldığı için "net sanatı" ile de yakından bağlantılıdır.

Algoritmik sanat, yazılım sanatı, veri sanatı yeni medyanın sunduğu imkanlar dahilinde programlamalarla oluşturulan dijital çalışmalardır. Bunlar manipüle edilen smulakr çalışmaların algoritmalarla simüle edilmiş versiyonları olarak değerlendirilebilir.

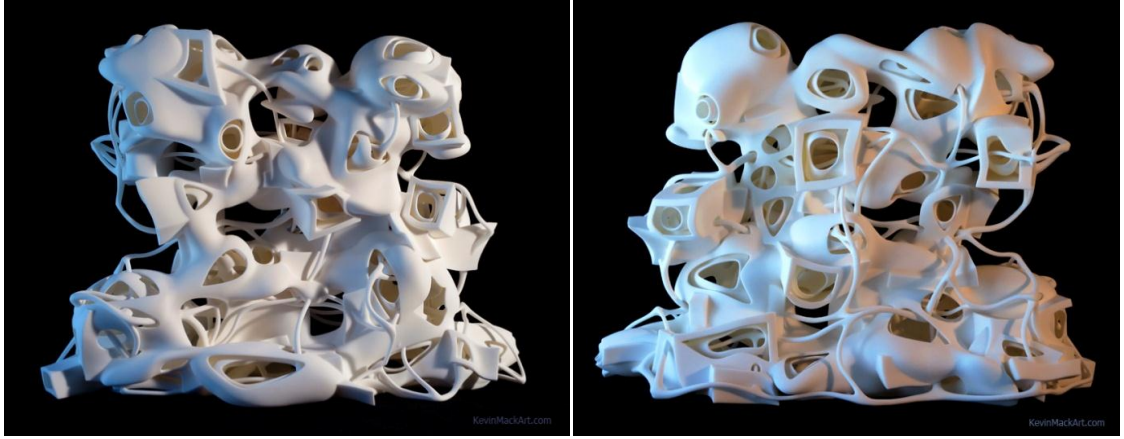
"Simulasyon, temsilin yeni bir çeşidi, gerçek gibi görüldüğü halde dijital olan gerçeğin matematiksel bir modelidir. Çünkü o aslında bir nesne olarak varoluşa sahip değildir" (Lovejoy, 2004: 159). Yani eklektik bir durum sergileyen, pastiş, parodi, kolaj, montaj gibi özellikleri bünyesinde barındıran postmodern sanattaki taklit ve değişim yerini, algoritma ve yazılımlarla karşımıza çıkan takip ve dönüşüme bıraktığı söylenebilir.

4.5.6. Dijital Heykel

Taş, mermer, ahşap, kemik gibi yontulabilen, kil, balmumu gibi biçimlenebilen, maden, plastik, polyester, cam gibi eritilebilen, kalıpla dökülebilen, malzemeleri kullanan heykel sanatçıları günümüzde yeni medya olanaklarından faydalanmaktadır. Bu olanaklar heykel yapış yönteminden, sunumuna, izleyicide bıraktığı etkiden, düşünme biçimlerine varana dek birçok değişikliğe neden olmaktadır.

"Günümüzde veri toplama yöntemi ile mikroskobik ölçekte veriler, örneğin kan hücreleri, kristal yapılar gelişmiş tarayıcılar sayesinde (Scanning Probe Microscope) taranarak, dijital bilgilere çevrilmektedir. Daha sonra bu bilgiler 3D modellere dönüştürmektedir (Bodur, 2010: 19-20). Bilgisayar ortamında çizim ve modelleme yoluyla üretilen tasarımlardan istenilen malzemeyle çıktı alabilen teknolojiler sanatsal amaçlarla da kullanılmaktadır. Bu teknolojilerle eski malzemeler ve yöntemler ile üretimi mümkün olmayan, karmaşık sanat eserleri yapılabilmektedir (Sağlamtimur, 2010: 222-223).

Kevin Mack'ın "sanal ortamda" bilgisayar programları ile tasarladığı ve 3D lazer baskı ile "gerçek ortama" aktardığı 35,56cm-48.26cm-17.78cm ebatlarındaki dijital heykel çalışması sanat anlayışındaki değişimleri gözler önüne sermektedir. Bu yeni süreçler, fiziksel heykellerin yapılma usullerinde bir devrim niteliği taşımaktadır.



Resim 13:Kevin Mack, "Mind Over Matter Standing" Dijital Heykel-3D Baskı

Önceleri heykeltıraşlar, kendilerini hep fiziksel etkenlerle (yerçekimi, kullandıkları malzemelerin niteliği, heykelin yeri ve boyutları, vb.) sınırlı bulurlardı. Artık sanal ortama da heykeller yapılmakta, eserin içinde sergilenebileceği sanal, etkileşimli bir dünya oluşturulabilmektedir. Sanatçı kendi eserini sonsuz sayıda bakış açısına göre irdeleyebilmektedir. Anlaşılabilir bir durum olarak, bu tipte bir yaratıcı denetim, sanatçılara çok cazip gelmektedir (Wans, 2006: 16).



Resim 14: Anton Stankowski, "Deutsche Bankasının Kinetik Logosu" Dijital Heykel (Vsinjic, 2011: web)

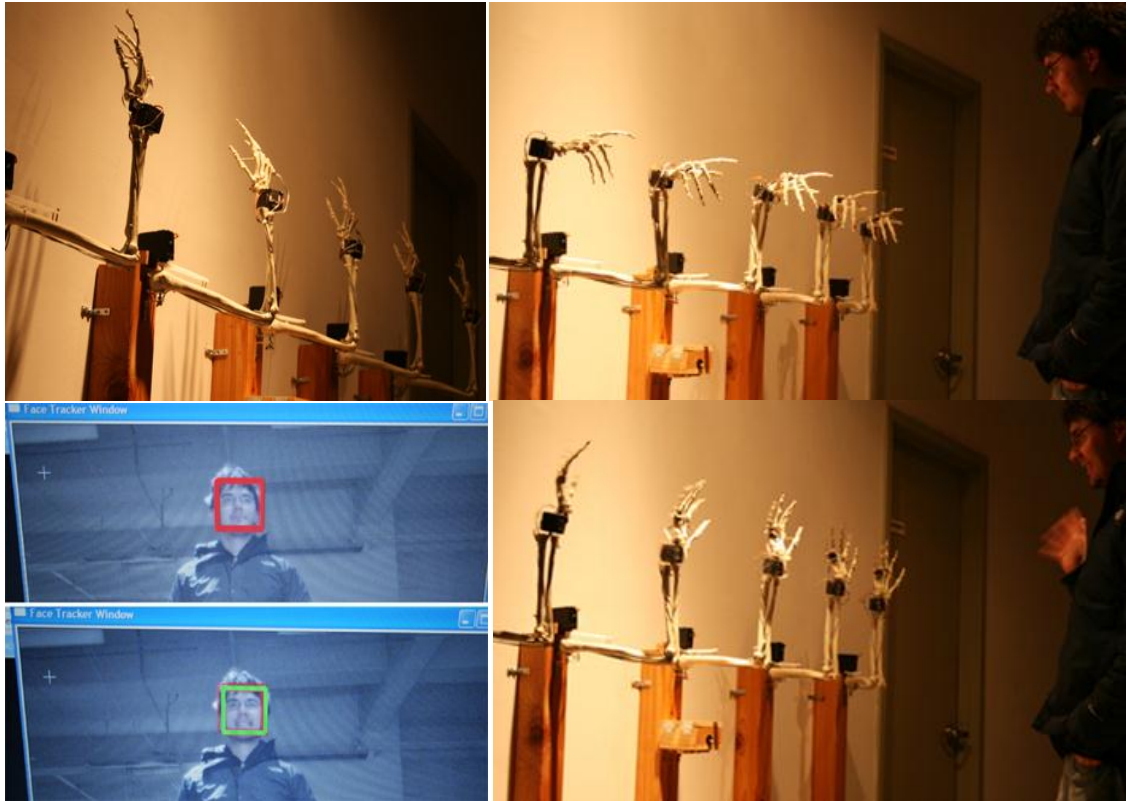
Yeni teknolojiler sayesinde programlanabilir kinetik heykeller de yapılmaktadır. Deutsche Bankasının logosu, yeni medya sanatının multi-disipliner yapısını ortaya koymaktadır. Bu logo üç boyutludur, bilgisayar yazılımı ile hareket ederek biçim değiştirmektedir. Yukarı-aşağı hareket eden üçgenlerden oluşan parçaların kendi içinde de açıları değişmekte ve üzerine yansıtılan ışık oyunları ile farklı gösterimlere platform oluşturmaktadır. Siparişe yapılan, içinde bilgisayar yazılımları barındıran "kinetik

heykel" olarak tasarlanan bir logo fikri günümüz sanatının deęişen rolünü ve geldięi noktayı gözler önüne sermektedir.

4.5.7 Robotik Sanat- Siberetik Sanat (Yapay Zeka, Yapay Organizmalar)

Katılımcıya geri bildirimler sunan, sensör, bilgisayar, kamera gibi donanımlarla yazılımların kullanıldığı robotik çalışmalar, makinelerin tiyatrosu olarak düşünülebilir. "Mekanik, elektronik, yazılım ve kontrol öğelerinden oluşan mekatronik tasarımlar" (Erde, vd., 2011: 50) günümüzde robotik sanat kapsamında değerlendirilmektedir.

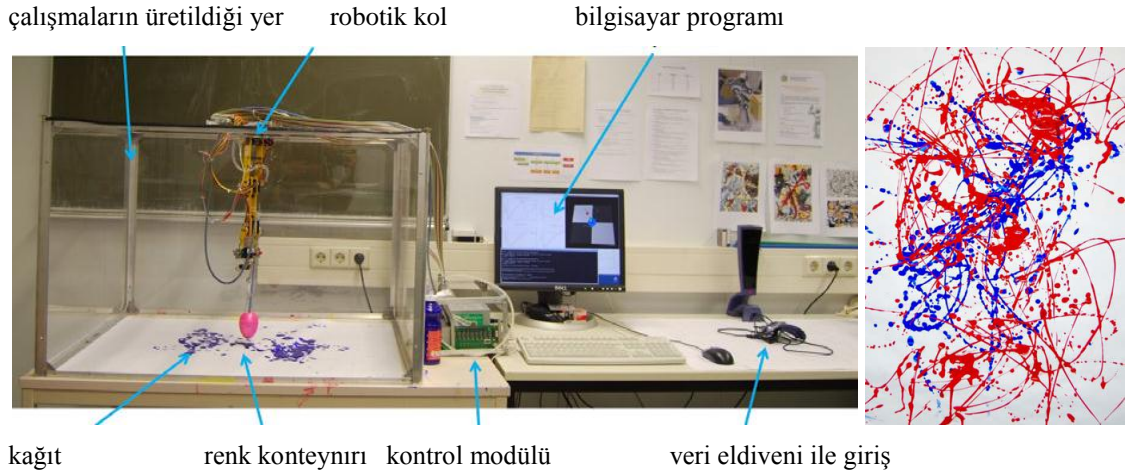
Algılayabilen, ölçebilen, karar verebilen ve bu karar yönünde hareket edebilen robotik sanat çalışmalarına Hye Yeon Nam'ın - Please Smile adlı enstelasyonu örnek verilebilir. Bu çalışmada yer alan 5 adet robotik iskelet kol, yazılım ve donanımlar sayesinde izleyiciyi takip etmekte, onun hareketine göre yön belirlemekte ve izleyici güldüğü zaman el sallayarak olumlu davranışlara teşvik eden bir etkileşimin yaşanmasını sağlamaktadır.



Resim 15: Hye Yeon Nam, "Please Smile" İnteraktif Robotik Sanat, (Nam, 2011, web)

Robotlar sensör, kamera gibi algılayıcı donanımlar ile yazılımlar sonucu belirlenen durumlara göre hareket edebildikleri gibi bağımsız olarak bir bilgisayar programının kontrolünde de çalışabilmektedir.

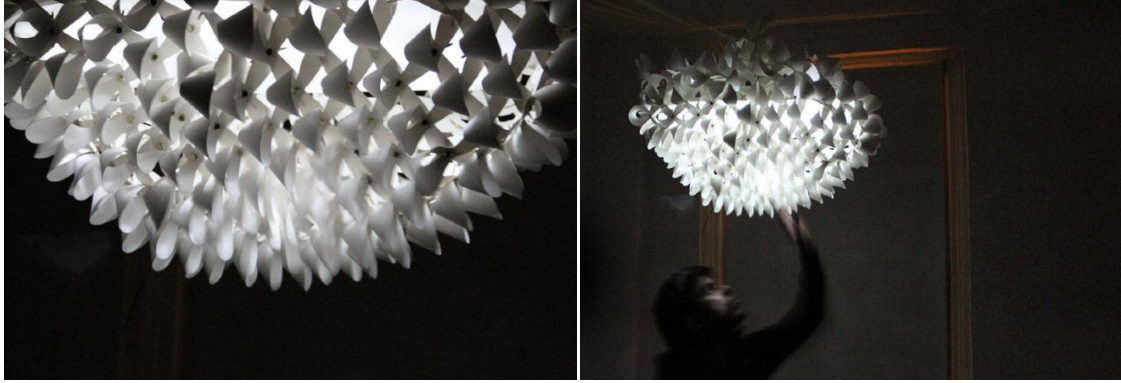
Jackson Pollock un "Action Painting" stilinden ilham alan Raschke ve ekibi resimler üretebilen "JacksonBot" robotik platformunu oluşturmuştur. Aktif olarak hareket eden robot kolu bir kaptan boya alarak tuvalin üzerine sıçratmaktadır. Bu platform tarafından üretilen resimler, sıçrayan rengin gelişigüzel etkileriyle robot kolu hareketlerinin algoritmik üretiminin bir kombinasyonuna bağlıdır. (Raschke - Mombaur - Schubert, 2010: 120)



Resim 16: JacksonBot sanat robot platformunun donanım ve yazılım Çevresi ve oluşturulan örnek çalışma (Raschke, Mombaur, Schubert, 2010: 122-126).

Wilson, görsel form olarak robot sanatının, biyomorfik otomatları, yaşayan organizmaları, entegre elektronik protez ve telerobotları kapsamı içine aldığını belirtmektedir. Büyüleyici robotik araştırmalar, bilimsel araştırma enstitüleri ve sanatçıların stüdyolarında ilerlemektedir (Wilson, 2002: 554). "Dijital sanatlar, sanatçı ve makine arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır ve sanatı otomatikleştirmek için yapılan girişimler, yapay zeka, yapay yaratıcılık ve yapay yaşam ile ilgili gelişmeler giderek başarı kazanmaktadır" (King, 2002: 143). Teknolojinin, bilimin ve sanatın

buluştuğu noktada çağdaş söylemler artmış, sanatın bir tür araştırma nosyonu ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010: 214).



Resim 17: Bennaz Babazadeh, "Fermid" Kinetik Heykel-Yapay Organizma (Babazadeh, 2011, web)

Örnek olarak verilen Babazadeh'in çalışması parametrik tasarım ilkeleri kullanarak oluşturulmuş, içinde ses ve ışık barındıran kinetik bir heykeldir. Çalışmadaki ses efektleri, yapının nefes alıp-veriyor "muş gibi" hareket edişi ona yaşayan bir organizma izlenimi kazandırmaktadır. Sanatçı, gerçek "miş gibi" görünen, izleyicisine geribildirimler sunan yapay organizmanın, insan algısındaki etkilerini irdelenmektedir.

İnsanın ve makinenin ilişkisi, otomatlar ve maddenin otonom zekası yüzyıllardır insanın dikkatini çekmiştir. 1940'lı yıllarda sibernetik konusundaki çalışmalarıyla bugün hem bilimde hem bilimkurguda hem de dijital sanatta görüşleri ile önemli yer tutan Norbert Wiener, her organizmada bulunması zorunlu üç ana temayı şu şekilde sıralamıştır: "iletişim, kontrol ve geribildirim". (Paul'den aktaran: Çuhacı, 2007: 63)

Stelarc 70'li yıllardan bu yana beden üzerine düşünüp ürettiği çalışmaları sanal gerçeklik, insan- makine arayüzleri, beden, beden ve teknoloji iliksisi üzerine ürettiği yapıtlara dönüştürürken istem dışı deneyimlere ve sürprizlere açık bir alanı deneyimlime yolunu seçmiştir. Fiziksel ve sanal dünyanın insan vücudu ile ilişkisini keşfetmek Stelarc'ın yaşam misyonu olmuştur. Stelarc, üretirken, robotik ve genetik bilimcilerden, doktorlardan, mühendislerden yardım alarak alanını genişletmiştir (Karaçalı, 2009: 49).



Resim 18: Stelarc, "Ear on arm suspension"- " Exoskeleton"- " Walking Head"
(Stelarc.org)

İnsan bedeninin sınırlarını keşfetmek amacıyla yola çıkan ve sanatı, teknoloji ve tıpla birleştirerek gerçekleştirdiği çalışmalarla dünya çapında ses getiren sanatçı, işlevini yitirmekte olan insan vücudu ile yeni iletişim yöntemleri geliştirmenin yollarını aramaktadır. Sanatsal olduğu kadar teknolojik ve medikal olan işlerini gerçekleştirmek için Stelarc, zaman zaman doktorlardan, robotik ve genetik bilimcilerden yardım alarak ve teknoloji devlerinin desteğini kullanarak sanatın tanımını ve alanını hem içerik hem de kaynak kullanımını açısından ciddi ölçüde genişletmiştir (Tan, 2009: web).

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



Resim 19: Marcelli Antunez Roca, "Requiem", Pnömatik Robot, (1999) (Roca,1999,web)

İnsanı dış iskelet olarak saran robot, vücudun hareketlerini kontrol etmektedir. Robot üst kısımdaki metal destekler ile zeminle bağlantı kurmamakta havada askıda durmaktadır. Çalışmada yer alan sekiz sensör sayesinde robot seyirci tarafından aktive edilmektedir. Bu sensörlerin her biri robot hareketlerinin bir dizisini başlatmakta ve hareketler katılımcıların etkisiyle giderek daha karmaşık hale gelmektedir.

Yeni medya teknolojilerini kullanarak çalışmalar yapan sanatçılar, çalışma alanına göre robotik ve genetik bilimcilerden, farklı alanlarda uzman olan mühendislerden, yazılım uzmanlarından vs. destek almaktadır. Roca, "Requiem" adlı etkileşimli robotik çalışmasında, **teknik tasarımı** Roland Olbeter, **teknik yönetmenliği** Ramon Rey üstlenmiş, **yazılımları** Joan Carles Bonet oluşturmuştur. **Kask ve eller** Christian Kohn tarafından yapılmış, James Saully teknik asistan, Patricia Bofill, Sandra Port **üretici yardımcısı** olarak görev almıştır. Yapımcılar, Marcelli Antunez Roca ile Begona Egurbide'dir (Roca, 1999: web). Yani ileri teknolojiler kullanarak gerçekleştirilen etkileşimli çalışmaların, tasarım, yazılım, mühendislik gibi birçok alanı kapsadığı ve ekip çalışmasını gerektirdiği görülmektedir.

“Her çağın zihni o çağın gözüdür. İnsanların olaylara bilinçli yaklaşması, dönemin ulaşılabilir bilgileri ile ilişkilendirilen tarihteki farklı anların, anlayış farklılıklarını algı boyutlarını anlamakla bağıntılıdır” (Lovejoy, 2004: 13). Dijital sanat çalışmalarında estetik duyarlılığın, özgünlük ve yaratıcılığın çoğu zaman yeterli olmadığı; yeni medya sanatında sanatçının çoğu zaman bilim insanlarından oluşan ekipler ile projeleri gerçekleştirdiği görülmektedir. Bu bağlamda, yeni medya sanatının yeni bağlamlar üzerinden ilerleyen bir arayış olduğu; bilim, sanat ve teknolojinin aynı potada eritildiği yeni kültürel oluşumlarla ilişkilendirildiği yapılanmaların eğitim ortamlarında yaygınlaşmasının gerekli olduğu söylenebilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ

5.1. SONUÇ VE ÖNERİLER

Modernleşme, sosyo-kültürel dönüşümün yoğun yaşandığı bir sürece işaret etmektedir. Bu süreç, insanların birbirleriyle ve doğa ile ilişkilerini farklılaştırmıştır. Batıda monarşinin hüküm sürdüğü dönemde, kişinin eğitim görme hakkının olmaması, özgür düşüncesini açıklayamaması gibi kişisel hak ve özgürlükler kısıtlyken, modernleşme sürecinde eğitimin herkesin ihtiyacı olduğu ve insanın özgür doğup özgür yaşaması gerektiği düşüncesi yaygınlaşmış; kilisenin iktidarı sarsılmaya başlamış; din baskısı birey üzerinden kalkmıştır. Toprağa bağlı küçük ölçekli üretimlerin yerini, seri üretim almış ve meslekler tayfı çeşitlenmiştir. Teknolojinin gelişmesi, sanayileşmenin etkileri ile birlikte geleneksel yaşam örüntüleri yok olmaya başlamıştır. Dünyevi gereksinimler için kent yaşamına geçiş, katı iş saatleri ile birlikte sosyal ilişkileri dönüşüme uğratarak yaşam mücadelesini farklı bir boyuta taşımıştır. Uluslararası ticari rekabet ve zenginleşme yarışı ile kurulan ekonomik yeni düzen, insanların sömürülmesini ve büyük zorluklar içinde yaşamasını da beraberinde getirmiştir. Modernleşen toplumlar farklı yaşam modeline uyum sağlamaya çalışırken olumlu ve olumsuz birçok etkiye maruz kalmışlardır.

İnsanları rahat yaşatması, mutlu etmesi, özgür kılması beklenen bilim ve teknoloji, sonunda onları, güç ve hakimiyetle beslenen ideolojik yapılanmanın içine çekmiştir. Teknolojik gelişmelerin kullanım amaçları yeni tartışma alanları oluştururken, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle birlikte kültürel değerlendirmeler yapılmakta; "gelişim" kavramının yerine "değişim-dönüşüm" kavramları tercih edilmektedir. Russell'ın ifadesiyle "bilim güçtür" söyleminin benimsendiği "bilgelikle birleşmeyen gücün tehlikeler doğuracağı" söyleminin ise göz ardı edildiği düşünülmektedir. Çünkü üreten ve pazarda söz sahibi olanlar, hümanizma düşüncesinden öte paraya ve hükmetmeye değer vermektedir. Savaşların devam etmesi için gerçekleştirilen uğraşlar, temel ihtiyaçlarını dahi karşılayamayan gelişmemiş 3. dünya ülkelerine karşı gösterilen tutumlar, yaşanmış ve yaşanmakta olan, hümanizma düşüncesi ile bağdaşmamakta;

“teknoloji ve bilim bağımsızdır, nötürdür, herkes içindir”, sözü hegemonik güçlerin çıkarları doğrultusunda ve egemenliğindeyse geçerliliğini yitirmektedir.

2. dünya savaşının kitle imha silahları kullanılarak sona erdirilmesi, insanların kendilerini güvende hissetme duygusunu iyiden iyiye yok etmiştir. Evrensel değerlerin göz ardı edildiği, rekabete dayalı küresel yayılmacı politikalara yönelik, postmodern süreçte çözüm arayışlarını sonlandırarak sosyo-kültürel yapı daha karmaşık hale gelmiştir. Postmodernizm, modernizmin ürettiği genel formüller olarak bilinen büyük anlatıların başarısızlıkla sonuçlandığı sanayi sonrası toplumun kültürel yapısını tanımlamaktadır. Postmodern kültürde akıl ve bilimin belirleyiciliği sona ermektedir. Akıl ve bilim yolu ile tek bir doğruya ulaşmanın olanaksızlığı bu kültürün temel kabullerindedir. Postmodern yapılanmanın kuantum fiziğinin görecelik, belirsizlik kuramları ile örtüşen tutumu, pozitivist bilime karşı yaklaşımını açığa çıkarırken, bilgeliği ön plana çıkaran her hangi bir tavır sergilemeyişi; eleştirip yok eden, yerine gelişim sağlayacak çözümler sunmayan, ekonomi ve güç odaklı yönünü ortaya çıkarmaktadır. Postmodern süreç bu anlamda kültürel gelişimi değil kültürel değişim ve dönüşümü tanımlamaktadır.

Postmodern dönüşümlerle sanat, anti-modernist bir tavırla, seçkin nitelikleri olmayan, rastlantısallığa önem veren, kaosu içinde barındıran eserlerin oluşturulduğu, kuralsız bir yapı içerisinde karşımıza çıkmaktadır. Postmodern sanat, modern tekniklerle geleneksel yapıları çifte kodlama ile birleştirmekte, parodi, pastiş ve ironi gibi olgularla zenginleştirmekte; başka yapıtlardan birebir alınan öğelerle eklektik bir yapı sergilemektedir. Postmodern sanatta nesnelerin görünüş bütünlüğü terk edilip, parçalanmış üyelerin kompozisyonu söz konusu olunca kendiliğinden bir montaj, bir yeniden kurma gereği ortaya çıkmaktadır. Postmodernizm, sanatla gündelik yaşam arasındaki sınırları ortadan kaldırarak sanatsal üretimin özgünlüğüne karşı çıkmaktadır.

Sermaye ve meta, dünya ölçeğinde kazandığı hareketlilik sayesinde mekânsal sınırları aşmakta; dünya genelinde tüketen bir kültür oluşturulmaya çalışılmaktadır. Tüketim kültürünün oluşmasında, kitle iletişim araçları, yeni ihtiyaçlar yaratılmakta etkin olarak kullanılmaktadır. Medya teknolojileri ile bireylerin nasıl düşüneceği, hissedeceği, hareket edeceği kurgulanarak toplum biçimlendirilmekte; gündem belirleme, haberlerin

çarpıtılması ve/veya basite indirgenmesi gibi birçok kültürel yapıyı bozucu eğilimler medya aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Bireyler kendi kimliklerini kitle iletişim araçları vasıtasıyla yayılan imajlar, tüketim nesnelere ve bunlar tarafından üretilen değerler üzerinden kurmaktadır. Bu bağlamda bireylerin dünyayı kavrayışlarının, düşünce ve anlayışlarının biçimlenmesinde, küresel sistemdeki güçlerin kararlarının etkili olduğu düşünülmektedir.

Medya aracılığı ile yayılma politikalarının gerçekleştirildiği süreç, yeni medya teknolojileri ile farklı bir boyuta ulaşmıştır. Yeni medya, bilgisayarın, internetin ve mobil teknolojilerin gelişmesi ile birlikte ortaya çıkmıştır. Bilgisayarlar aracılığıyla eski medya biçimlerinin dijitalleşerek ortak değerlere dönüştürülmesi sonucunda medya programlanabilir bir konuma gelmektedir. Bu sayede iletişim, etkileşimli iletişim boyutuna taşınmakta; veriye kolayca ulaşma, değişiklikler yapma, geri bildirimde bulunma gibi birçok imkan, kullanıcılara sağlanmaktadır. Yeni medyanın sağladığı olanaklar ile sanal ortamda siber yöntemlerle, zaman-mekan kavramlarını değiştiren bir anlayışla gerçekleştirilen yeni yapılanma, dünya ölçeğinde sanal mecralarda yönlendirilen kültürel süreçlerin devamlılığını sağlamaktadır. Yeni medya teknolojilerini daha etkili ve hızlı olma, gözetleme, kontrol etme, çok daha fazla kişiye anında ulaşma gibi olanakları bünyesinde barındırması, insanların yönlendirilmesi, yeniden biçimlenmesi ve yayılma politikalarında kullanılmasına yol açmaktadır. Yeni medya teknolojilerinin güç odaklı ideolojilerin yayılma politikasında lokomotif olarak kullanılması, sanal özgürleşmeleri, sanal sosyalleşmeleri yani gerçek mutluluktan uzaklaşmayı beraberinde getirmektedir. Bu anlamda yeni medya, modernizmle öne çıkan yalnızlaşma sürecini, sanal mecrada gerçekleştirilen sanal iletişim ile daha da derinleştirmektedir.

Bireyler, teknolojinin bu denli ilerleyişine çok kolay bir biçimde ayak uydurmakta; yeni teknolojileri kısa bir zaman diliminde kendi yaşamlarının merkezine koymakta; büyük bir sırdaş, arkadaş olarak nitelendirdikleri bu araçlar sayesinde, bir anlamda kendi kimliklerini, toplumsal yaşamlarını yeniden konumlandırmaktadır. Yüzyüze gerçekleştirilen iletişimden uzaklaşan; arada ekranın olduğu, sanal ve temas gerçekleşmeden yaşanan, "muhabbetten, samimiyetten" yoksun bir paylaşımına doğru

yönelim gerçekleşmektedir. Bu tür paylaşımlarla gerçekleşen etkileşim sonucu oluşan kültürel yapılanma, tekno-kültürel bir sürecin yaşanmasını kaçınılmaz hale getirmektedir.

Günümüzde insanın çevresi ile olan ilişkilerini değiştiren, insan doğasıyla örtüşmeyen, sanal iletişim, yüzyüze iletişimin insan doğası ile daha uyumlu ve etkili olduğu bilinmesine rağmen, tüm iletişim türlerini geride bırakmıştır. Dolayısıyla yeni medya, kültürel süreçlerin ana arterini oluşturan iletişimi, insan doğası ile uyumlu süreçlerden uzaklaştırmaktadır.

Yeni medya olanakları ile dünyanın her noktasındaki gelişmelerden haberdar olan, sanal mecrada iletişim kurabilen bireylerin çoğunlukla, kapı komşusunu tanımadığı, yanı başında gerçekleşen durumlardan haberdar olmadığı, sanal mecrada anında izleyebildiği gerçek olaylar karşısında sanki bir video izler gibi davranışlar sergilediği tespit edilmiştir. Uzakları sanal olarak yakına getiren yeni teknolojilerin insanları, kendileri dahil nelerden uzaklaştırdığı gözardı edilmemelidir. Yani, yeni medya teknolojileri kullanılarak gerçekleştirilen mesafelerin aşılması, iletişimde bulunma, sosyalleşme durumları günümüzde göreceli bir hal almaktadır. Yeni medya, yaşamı kolaylaştırıcı birçok faydası olmakla birlikte, öte yandan küresel ölçekte ekonomik, ideolojik yayılma politikalarının etkinleşmesine hizmet ederek, yerel kültürel değerleri olumsuz yönde etkilemektedir. Yeni medyanın özgürleştirici gücünden bahsederken aynı zamanda baskılama, yönlendirme aracı olarak da kullanıldığı söylenebilir. Dijitalleşme sonrasında kültürü bildiğimiz anlamda kültür yapan hiyerarşi ve referanslar değişime uğramakta; postmodernizmden farklı bir kültürel yapının oluşmasından öte parçalanmışlık ve kaosun devam ettiği postmodern oluşumları destekleyen dijital kültür ortaya çıkmaktadır. Teknoloji aracılığıyla sanal ortamda gerçekleştirilen söylemlerin- imajların, bireyler üzerinde bilişsel-duyuşsal açıdan etkili olması, çevre ile etkileşimin küresel ölçekte sanal etkileşime kaymasını beraberinde getirmektedir.

Günlük yaşantıda insanın fiziksel çevresini oluşturan tüm kültürel ürünler, "görsel kültür" kapsamında değerlendirilmektedir. Sanatın tarihsel süreçte, kültürel değişimlerle aynı paralellikteki seyri, onun kültürü görünür hale getiren bir dinamik olarak

değerlendirilmesini sağlamaktadır. Günümüzde görsel kurgular, içinde barındırdığı mesajlarla küresel ölçekte dilsel sınırları aşan etkili bir güç haline gelmektedir. Bu da görsellik müşteresinde buluşan tüm etkilerin, kültürel değişimlere neden olan özelliğini açığa çıkarmaktadır. Görsel kültür konusu, dijital teknolojilerle ilişkilendirildiğinde, her hangi bir kültürü görünür hale getirmekten öte, görsel imajlar kullanılarak, kitlelerin yönlendirilmesi ve yeni kültürel oluşumların sağlanması şeklinde bir sonuca ulaşılmaktadır. Yeni medya teknolojileri ile işlerlik kazanan ve görsel iletiler aracılığı ile yayılımı gerçekleştirilen yeni kültürel oluşumlar "dijital görsel kültür" kavramı ile açıklanmaktadır. Sanatsal deneyim bu anlamda sanal ortamda gerçekleştirilen, belli amaçlar doğrultusunda, kültürel değişimlerde etkili bir güç olarak kullanılmaktadır. Postmodern bir söylemle, sermaye, dijital görsel kültürü bir tüketim aracı olarak kullanmakta, sanatın yerine ikame etmeye çalışmaktadır.

Kültürel dönüşümlerde piyasa ilişkileri, siyasal sistemler, kapitalist düşünceler, emperyalist yayılmacı politikalar etkin rol oynamaktadır. Önceleri kültür üzerinde etkili olan inançlar, ahlaki değerler, gelenekler gibi insanların birlik ve beraberliğini sağlayan normlar, çıkarların ön planda tutulduğu, para kazanma ve hükmetme gücüne sahip olma ihtirası ile eritmeye çalışılmakta finansal olan kültürel ortamda etkinleştirilmektedir. Hayatı ve siyaseti kuşatan, kültürü biçimlendiren finans "ona en aykırı duran, ona karşı en kökten direnişi gösteren sanatı da içine çekmekte" (Artun, 2012: 146), "bir yandan sanat piyasalaştırılırken diğer yandan da piyasa sanatsallaştırılmaktadır" (Artun, 2013: 50).

Sanatın değişen rolünü dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde ele alış, farklı açılardan değerlendirmeler yapılmasını sağlamaktadır. 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. Yani sanat, yeni medya olanaklarını kullanarak kendini aşmanın yeni stratejileri ile uğraşırken, ideolojilerin hükmünde, yeniyi arama arzusuyla şekillenmekten ziyade kitleleri dijital görsel imajlarla tüketime yönlendiren, yerleşik kültürel değerlerden uzaklaştıran bir role bürünmektedir.

Kapitalist düzenle iç içe olan kültürel oluşumların sanat piyasasını şekillendirmesini; Sanatın menajerlik sistemiyle finansallaşmasını, reklama dönüşerek tüketimi yönlendirici işlevler üstlenmesini kaçınılmaz bir durum olarak ortaya çıkarmaktadır. Sanat politik bir amaç güttüğü zaman, reklama ve propagandaya dönüşmektedir. Postmodernizmde aydınlatıcı fikirleri, yaklaşımları, her türlü eleştirel muhalif iletiyi manipüle eden bir ortam söz konusudur. Bu ortamda sanatçı, yayıncı, eleştirmen, galeri sahibi veya tiyatro yöneticisi, etik, estetik, pragmatik ve lojik değerleri yadsıyarak, piyasayı yöneten patronaj sisteminin istediği rolü üstlenmektedir.

Günümüz sanat oluşumlarını birkaç nedene bağlayarak açıklamak zor görünmekle birlikte, değişimlerin nedenini sanatın ideolojilerle oluşturdukları bileşkede aramak gerekmektedir. Çünkü her türlü gelişmeyi, çıkarları uğruna kullanan, irfansız davranışlar sergileyen, sürekli zenginleşen ve kontrolü elinde tutan küresel iktidarlar, günümüz kaotik kültürel yapılanmasında etkili olmaktadır. Bu bağlamda sanatçının bilgi birikimi, ilgi alanları, evreni, toplumu, insanı, geçmişi, geleceği, algılayış biçimi, kıymet ölçüleri, kişilik özellikleri önem taşımaktadır.

Yeni medya teknolojilerinin kültürel dönüşümlere neden olan etkileri sanatta da görülmektedir. Yeni medya sanatı, gelişen teknolojiyi ve teknolojinin dönüştürdüğü insanı yansıtmaktadır. Günümüz teknolojisi, kendi ekolojisini yaratmakta, doğal çevre ile yeni ilişki biçimleri geliştirmektedir. Sanat çalışması ile izleyici arasında buluşma noktası teşkil eden arayüz, sanatçı-sanat eseri-izleyici arasındaki ilişkilerin, rollerin ve kimliklerin değişimine neden olmaktadır. Sanatta, kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ile dijital kodlamalar ve yazılımlar kullanılmaktadır. İnternetin gelişmesi, sanatın sanal mecraya taşınmasını sağlamaktadır. Yeni medya, sanatçı-izleyici ilişkisini değiştirmekte; sanat ve bilim dallarının bütünleştiği, izleyicinin katılımı ile biçimlenen birçok değişime neden olmaktadır.

Yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile dijital sanat kısa sürede kurumlar, sergiler, müzeler olmaksızın da sanatın kendi yolunu çizebileceği bir ortam ve anlayışın gelişmesini sağlamaktadır. Günümüzde sanatçılar, internet üzerinde sergi açarak mekân sınırlamasına bağlı kalmaksızın aynı anda tüm dünyaya açılabilen, dünyanın her

yerine bilgi ve sanatsal aktarımda bulunabilmektedir. İnternet sanatı, sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı kurabilen dinamik yapısı ile dikkat çekmektedir. Sanat günümüze kadar neredeyse benzeri olmayan bir açılıma kavuşmaktadır.

Bugün dijital sanat yapıtlarına baktığımızda, çok sayıda duyuyu eş zamanlı olarak uyaran çalışmaların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Üç boyutlu yeni medya çalışmaları, izleyici ile etkileşime geçip zamanla biçim değiştirerek dördüncü boyutu da sanata katmakta, izleme temellerine yeni bir yol açmaktadır. Dijital enstalasyonlar, algılayıcılarla donatılmış robotik heykeller gibi mutidisipliner anlayışla üretilen sanat çalışmaları “boyut” kavramına getirilen yeniliği ortaya koymaktadır.

Günümüzde dijital ortamda simüle edilerek, dijital veriler üzerinde yapılan değişimlerle gerçekleştirilen ve sanal mecrada paylaşılan sanat aktivitelerine sıkça rastlanmaktadır. Dijital görüntü, analog görüntünün oluşturuluş biçimi gibi, “yeniden üretim” değildir (Vaughan, 2005: 6). Görüntü, kodlanmış talimatlara göre bilgisayar ortamında simüle edilerek, ekranda yeniden görünür kılınmaktadır. Sanal ortamda gerçekleştirilen ve paylaşılan dijital sanat çalışmaları, günümüz kültürünü yansıtmakta ve yapılandırmaktadır. Sanatın kendi nesnesine direnen biricikliğinin yok edilmesiyle dijital ortamda sınırsızcasına çoğaltılabilir değiştirilebilir, müdahale edilebilir bir sanat deneyimi ile baş başa kalınmaktadır. Bu deneyimler, yeni medya olanakları ile iletişimin, etkileşim boyutuna taşınması ile gerçekleşmektedir. Simüle edilen, nesnesiz bir sanat fikrine dayanan bu yeni sanat ortamı ister istemez imajların dağıtımında ve yayılımında dramatik farklar yaratmaktadır. Dijital ortamda paylaşılan görsel imajların etkili olduğu dijital kültür, yeni medya ile birçok sanat aktivitesini sanal mecrada gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda görsel imgelerin iletişim ve ifade gücü mekanik, elektronik ve dijital imkanlarla ele geçirilerek sanatın geleneksel yaratı süreçlerinden kopmasına yol açmakta; görsel söylem, teknoloji aracılığıyla evrilmektedir.

Günümüzde çeşitli imgeler, fotoğraflar ve hareketli görüntüler, bilgisayar ortamına kodlamalar ile aktarılmakta; üzerinde biçimsel her türlü değişim yapılabilmektedir. Dijital çalışmalarda yapılan modellerin iki veya üç boyutlu olarak çıktısı alınabilmektedir. Görüntü üzerine yaşanan bu teknolojik gelişmeler birçok sanatçıyı bu

alana kaydırarak bilgisayarla deney yapma ve yaratma çabasına girmeye yönlendirmektedir. Bilgisayarların kullanım kolaylığı ve alternatif görüntüler oluşturmada sanatçılara kazandırdığı hız, onu vazgeçilmez bir sanat aracı/ortamı haline getirmektedir. Dijital öncesi dönemde sinema çekimlerinde istenilen efektleri oluşturabilmek, animasyonlu bir film veya çalışma üretmek, kaydedilen videolar üzerinde değişiklikler yapmak oldukça zor ve yapılabilecekler sınırlıyken, günümüzde bu zorluklar yeni medya olanaklarıyla aşılmakta ve sınırlar genişletilmektedir.

İzleyici ve sanat çalışması arasındaki ilişki, kontrol sistemleri, geri bildirimlerde bulunma imkanları ile etkileşimli hale gelmektedir. Kontrol sistemlerini, çalışmalarda sıkça kullanan sanatçılar, algılayabilen, ölçebilen, karar verebilen ve bu karara göre hareket edebilen mekanizmalar üretmektedir. Yeni medya sanatında dijital objeler, kitlelere erişilebilir olmakla kalmayıp, sanal ortamda izleyicinin katılımıyla da biçimlendirilebilmektedir. Karşılıklı etkileşime dayalı sanat aktiviteleri ile paylaşımların yaşanması dijital görsel kültürün yaygınlaşmasında etkili olmaktadır.

Yeni medya öncesinde geleneksel üretim metotlarını kullanan heykel sanatçıları günümüzde sanal ortamda, bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanarak modelleme yapabilmekte ve oluşturduğu modelin üç boyutlu çıktısını alabilmektedir. Üç boyutlu modelleme programları, ürünlerde, manuel araç ve gereçlerle yapılamayacak formlar oluşturma olanağı sunmaktadır. Oluşturulan modelin konumlanacağı çevre düzenlemesi de sanal mecrada oluşturularak çıktısı alınmadan istenilen yere dijital veri halinde gönderilebilmekte ve geri bildirimler alınabilmektedir.

Dijital sanat çalışmalarında, sanatçıların görsel öğelere ya da estetik düzenlemeleri değil, tamamen koda dayalı metinsel bir ifadeyi kullanıyor olmaları, görsel imaj üretmek yerine kod ve yeni yazılımlar üretiyor olmaları veya resim yapmak yerine resim yapan robotik çalışmaların üretilmesi farklı yaklaşımları ortaya koymaktadır. Günümüzde yazılım geliştirmek, tasarım bilgi ve becerisi isteyen bir alan olarak değerlendirilmekte ve gün geçtikçe tasarımcılar mühendislik, mühendisler de tasarım bilgi ve becerilerini artırmaktadırlar. Yeni medya ile gelişen multi-disipliner anlayış, sanat ve bilimin alt-disiplinlerini bir arada toplamakta hibrit oluşumların

gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Yeni medya sanatında, mekanik, elektronik, yazılım ve kontrol ögelerinden oluşan mekatronik tasarımlara, geri bildirimlerde bulunan yapay organizma üretimlerine sıkça rastlanmaktadır. Bu tür çalışmalar sanat ve bilim dallarının birlikteliğini göstermektedir. Yaşamımızda yer edinen tasarımların tamamında da bilim, sanat ve teknoloji birlikteliği dikkat çekmektedir. Farklı disiplinler arasındaki "farkı" ortadan kaldıran yeni yapılanma, insanın sanatı, bilimi, teknolojiyi birlikte düşünmelerini gerekli hale getirmektedir.

Yeni medya sanatında farklı sanat dallarının bir arada kullanıldığı ve bunların yeni teknolojiler ile birleştirildiği gözlemlenmektedir. Yeni sanat faaliyetlerinde mühendislerin, tasarımcıların, bilgisayar yazılımcılarının, bir arada çalışması gerekli hale gelmektedir. Etkileşimin gerçekleşmesini sağlayan sistemlerin giderek karmaşıklaşması, yeni medya sanatında estetik deneyimin yanı sıra artistik üretime teşvik eden yönleri ortaya çıkarmakta, izleme temellerine yeni bir yol açmaktadır. İki boyutlu koordinatlar sistemine göre tasarlanan kurumsal "logo" çalışmalarından farklı olarak, günümüzde üç boyutlu tasarıma, zaman olgusunu da katarak sürekli hareket eden, şekil değiştiren dört boyutlu logo çalışmaları yeni medya öncesi sanat anlayışına göre sınıflandırılmamaktadır. Sanat resim, heykel, müzik, sinema, dans gibi dallara ayrılırken dijital teknolojiler, sanat dallarını birleştiren multidisipliner anlayışla çalışmalar yapılmasını sağlamaktadır. Bilgisayarlar, görüntü, metin ve ses bilgisini tüm yönleriyle kapsayan tek bir veri tabanı içinde, disiplinlerin yeni füzyonunu oluşturacak bir uyuma sahiptir. Günümüzde farklı disiplinlerin bir arada ve çok sayıda kombinasyonla kullanıldığı sanat üretimlerinde yeni teknolojilerin etkilerine yoğun olarak rastlanmaktadır.

Günlük yaşamda birçok değişime neden olan yeni teknolojiler, sanatı da aynı paralellikte etkilemektedir. Yeni medya sanatı, sosyo-kültürel faaliyetleri bünyesinde barındırdığı için yeni biçimlenmeler karşısında insanların bakış açılarını da etkilemektedir. Geçmişten günümüze gerçekleşen teknolojik gelişmeler, kültürel dönüşümler ve aynı paralellikte sanatta görülen değişimler, gelecekte de karşılıklı etkilenmelerin devam edeceğini göstermektedir. Geçmişten günümüze kültürel değişimde etkili olan bilim, sanat, teknolojinin birlikte sergiledikleri aşamalar, sanatın

geleceğine dair yapılabilecek yorumların önünü açmakta öngörülerde bulunmayı sağlamaktadır.

Geleceğe dair öngörülerde bulunmanın; olabileceklere adapte olmak için hazırlanmaktan öte, gelecek nesillere bırakılacak dünyada, oluşturulabilecek yeni denge eşikleri üzerinde yoğunlaşarak bir daha ele geçmeyecek fırsatları yakalayabilmek adına kullanılması gerektiği düşünülmektedir.

Gelecekte teknolojinin bugünkünden çok daha güçlü ve daha yaygın olacağı; üç boyutlu hologram uygulamalarının yaygınlaşacağı; minyatürize edilmiş, moleküler yapıların kullanıldığı multi-medya araçlarının geliştirileceği; "yazılımda bir devrimin yaşanacağı" (Gelernter, 2011: 258) öngörüsü, "moore yasasının süren hükmü" (Holland, 2011: 197) göz önüne alındığında büyük olasılık taşımaktadır. Günümüz yeni medya donanımlarının ve yazılımlarının elverdiğiyle yetinmeyen, daima "daha" diyen insana özgü öteleyici arayışlar ve yeni bağlamlar, değişme potansiyeline sahip bilim ve sanatı yeni oluşumlarla bu sürece baş aktör olarak dahil edecektir. Bu bağlamda, bilim ve teknoloji ile olan geniş ilgi ağı kavranmadan, sanatın geleceğini anlamada güçlük yaşanacağı söylenebilir. Geleceğin sanatçıları, bilgisayarın olmadığı bir dünyayı bilmeyecektir. Dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak olağan dışı bir durum olarak görülmeyecektir. Çağdaş sanat, yeni teknolojileri, benimseyerek evrimini sürdürecektir.

"Her kuşağın bir sonrakine bıraktığı deneyimleri geliştirdiği ve önümüzdeki kuşakta olağanüstü bir sıçrama yaşanacağı" öngörülmektedir (Schank, 2011: 235). Sanal mecrada gerçekleştirilecek kurumsal uygulamaların artacağı; "bedenlere silikonun ve çeliğin girmesinin benimseneceği" (Brooks, 2011: 211); yeni maddi lükslerin yaratılacağı; birçok teknoloji temelli kültürel değişimlerin yaşanacağı bir gelecek bizleri beklemektedir. Geçmişte ve günümüzde gerçekleşen kültürel değişimlerin ideolojik düşüncelerle şekillendiği göz önünde bulundurulduğunda, gelecekte bunun tehlikeli ve ürkütücü boyutlara ulaşabileceği, değişimlerin stresi azaltmasının uzak bir ihtimal olduğu, insanları mutlu etmeyeceği söylenebilir. Bu bağlamda bireysel ve toplumsal bozulmaların en aza indirgemesinde, dijital kuşağı bilinçsiz ve "pasif interaktif" yeni

medya kullanıcısı olmaması, dijitalleşme ile gerçekleşen dönüşümlerin "okur-yazar"lığına sahip nitelikli ve bilinçli kullanıcılar yetiştirilmesi için çalışmaların yapılması gerekmektedir.

Yaşamını akrabalarla ve arkadaşlarla çevrili olarak küçük bir kasabada sürdüren kişilerin azaldığı gerçeğinden yola çıkan düşünürler, geleneksel mutluluk kaynaklarının yerini teknolojinin dolduramayacağına işaret etmektedir. Günümüzde görülebilen değişimlerin bireyde oluşturduğu psikolojik olumsuzlukların devam etmesi ile kapanması güç yaralarda artışların yaşanacağı öngörülmektedir. Bilim, sanat ve teknoloji kavramlarının tek tek ve birbirleri ile olan ilişkisi açıklanırken ortaya çıkan sonuçlar ile diğer kültürel unsurların oluşturduğu ilişkiler yumağının ortaya koyduğu sonuçlar farklılıklar göstermektedir. Küresel odakların kontrolündeki bilim, sanat ve teknolojinin bireyleri gerçeklerden uzaklaştırmakta, sanal yaşantılara sevk etmekte, tüketime yönlendirmektedir. Bu bağlamda, geleceğe dair öngörülerde bulunmanın, olabileceklere adapte olmak için hazırlanmaktan öte, gelecek nesillere bırakılacak dünyada, oluşturulabilecek yeni denge eşikleri üzerinde yoğunlaşarak bir daha ele geçmeyecek fırsatları yakalayabilmek adına kullanılması gerekmektedir.

Yeni medya teknolojilerinin yaşamın her kesitine nüfuz ettiği ve eleştirel bir bakış açısıyla ele alınması gerektiği görülmelidir. Çünkü yeni teknolojilerin oluşturduğu sanal platform, çoğunlukla belirli güç odakları tarafından sömürgecilik lehine, kültürel değerler aleyhine kullanılmaktadır. Gelecek nesillerin teknoloji ile mümkün olan en iyi biçimde yaşaması için teknolojileri yaratanın insan deneyimleri olduğu bilinciyle davranabilen; farklı bakış açıları ile durum değerlendirmeleri yapabilen; etik ve estetik değerlere sahip olan; onunla biçimlenen değil onu biçimleyen; bilinçli, seçici bireyler yetiştirilmelidir. Sanat eğitimi veren kurum ve kuruluşlar günümüz ve geleceğin sanatını, sanatın genişlemekte olduğu alanı ve bu alanın teknoloji ile bağını kurarak yönelim göstermelidir. Ülkemizde sanat eğitimi verilen üniversitelerde az sayıda var olan yeni medya bölümlerinin yaygınlaştırılmasının faydalı olacağı öngörülmektedir. Sanat, ideolojilere alet edilmemeli; politik amaçlardan uzak tutulmalı; meta durumuna getirilmemeli ve finansallaştırılmamalıdır. Sanatın ve bilimin organik bir bütünlük oluşturup birbirlerini geliştirerek varlıklarını sürdürmeleri sağlanmalıdır. Bu bağlamda

bilim, sanat ve teknolojinin aynı potada eritildiđi; bu eriyiđin smr ve ıkar iliřkilerini maskeleyen ideolojilere alet edilmediđi; etik deđerlerin canlı tutulduđu kltrel oluřumları destekleyen eđitim ortamlarının yaygınlařmasının gerekli olduđu nemli grnmektedir.

KAYNAKÇA

ABOU-EL-HAJ, B. (1998), “Kültürel Mübadelenin Dilleri Ve Modelleri”, **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der: Anthony King), (Çev: Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

ABU-LUGHOD, J. (1998), “Küreselleşme Üzerine Tartışmalarda Gevezeliğin Ötesine Geçmek”, **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der: Anthony King), (Çev: Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

ACAR, A. (2012), **Estetik: Marksçı Estetik Toplumcu Gerçeklik**, İstanbul: Doruk Yayıncılık.

ACAR, B. (2012), “Sanatın Etik İlişkisinin Yeni Medya Bağlamında Sorgulanması” **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi. ss: 42-60.

ADAM, M. (1997), "Gelecekçilik", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

ADORNO, V. T. (2007), **Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi**, (Çev: Nihat Ülmer, Mustafa Tüzel, Elcin Gem), (Ed: Ali Artun), İstanbul: İletişim Yayınları.

AKIN, Ö. “Bilişim Sektörü ve Sektörün Dünya Ekonomisine Etkisi”, (Çevirimiçi), 15.01.2014, <http://www.mustafatasar.gen.tr/yayinlar/dusunce htm>

AHMED, S. U. - JACCHERİ, L. - M’KADMİ, S. (2010), “Sonic Onyx: Case Study of an Interactive Artwork” **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen –Cheng Wang), Germany: Springer, ss: 40-48.

AKDAĞ, N. (2009), **Bilim Teknoloji ve Sanatta Dünyayı Değiştiren Buluşlar**, İstanbul: Yeşil Elma Yayıncılık.

AKIN, İ. A. (2011), “ Social Movements on the İnternet: The Effect and Use of Cyberactivism in Turkish Armenian Reconciliation”, **Canadian Social Science**, Vol.7, No:2, ss: 39-46.

AKMAN, T. (1998), **2000 Yılına Doğru Siberetik**, Ankara: Türkiye İş.

ALBAYRAK, M. (2012), **Estetik’in Serüveni, Sanat Felsefesi**, Ankara: Akçağ Yayınları.

ALİOĞLU, N. (2011), **Yeni Medya Sanatı Ve Estetiği**, İstanbul: Papatya Yayıncılık.

ALMASULU, D. (2008), **Postmodernizm Sanatın Sonu Mu?**, İstanbul: Sone Yayınları.

ALP, H. “Yarasaların Özellikleri ve Yarasalarla Mücadele Yöntemleri”, (Çevirimiçi), 02.02.2014, <http://www.dicle.edu.tr>

ALTUNAY, A. (2012), “Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Yeni Ekran”, **Yeni Medya ve ...** (Ed: Deniz Yengi), **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi, ss: 13-42.

ANTMEN, A. (2012), **20. Yüzyılın batı Sanatında Akımlar: Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla**, İstanbul: Sel Yayıncılık.

ARTUN, A. (2013), **Çağdaş Sanat ve Kültüralizm**, İstanbul: İletişim Yayınları

ARTUN, A. (2012), **Sanatın Çağdaş Örgütlenmesi: Estetik Modernizmin Tasfiyesi**, İstanbul İletişim Yayınları.

ATAKAN, N. (1998), **Arayışlar Resimde ve Heykelde Alternatif Akımlar**, İstanbul: YKY Yayınları.

ATASOY, T. (2013), **İnsan Neden Sanat Yapar?**, İstanbul: 7 Renk Basım Yayım ve Filmcilik.

ATILGAN, S. "Maurits Cornelis Escher", (Çevirimiçi), 25.01.2014,
<http://biltek.tubitak.gov.tr>

ATIKER, B. (2012), "Understanding The "Hybrid" Media in Design Education", **Visualist 2012, Uluslar Arası Görsel Kültür Kongresi, İletişimde, Sanatta ve Tasarımda Yeni Yaklaşımlar "Dijitalleşme"**, (Ed: Işıl Zeybek - Deniz Yengin) İstanbul: Cilt:1. ss: 314-320

ATKİNS, P. (2011), "Beden ve Makine Kaynaşması", **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

AYDIN, M. Ç. (2002), **Sanatta Eleştirelilik**, İstanbul: Beta Yayınları

AYDINLI, H. İ. (2003), "Örgüt Kültürünün Yönetim Açısından Önemi", **Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi**, İstanbul: Cilt:5, S:2, ss: 79-99.

AYDOĞAN, F. (2004), **Medya Ve Popüler Kültür Üzerine Yazılar**, İstanbul: Media Cat Akademi.

BABAZADEH, B. (2011), "Triangulation" (Çevirimiçi), 22.10.2014
<http://www.triangulation.jp/2011/05/fermid-by-behnaz-babazadeh.html>

BAL, M. (2011), "İmaj ve Önyargı Faktörünün Gazete Haberlerine Etkisi", **Kahraman Maraş Sütçüi İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, S.2, ss: 201-226.

BALER, P. (2002), "The Doors of Expression: The Work of Art in the Age of Quantum Processing Power" **Sculpter** Vol 2, No:4 (Çevirimiçi), 12.07.2014

<http://www.sculpture.org/documents/scmag02/may02/doors/doors.shtml>

BALABAN, J. (2012), “Yeni Medya Okuryazarlığı”, **Yeni Medya ve ...**,İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi. ss: 383-408

BALAY, R. (2004) “Küreselleşme, Bilgi Toplumu ve Eğitim”, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, , Cilt: 37, S:2, ss: 61-82

BANG, W. Hyun. HEO, Yunsil, (2013), (Çevirimiçi), 26.10.2014,
<http://www.moodlki.com/2013/09/cloud-pink-by-everyware-hyunwoo-bang.html>

BANGER, G. (2013), "Veri-Enformasyon-Bilgi", (Çevirimiçi) 13.06.2014
<http://www.2eylul.com.tr/>

BAŞLAR, G. “Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm” (Çevirimiçi), 10.04.2014 ab.org.tr/ab13/bildiri/247.pdf

BARNARD, M. (2002), **Sanat Tasarım Ve Görsel Kültür**, (Çev: Güliz Korkmaz), Ankara: Ütopya Yayın Evi.

BARRAL, X. (2011). **Sanat Tarihi**, (Çev: İsmail Yerguz), Ankara: Dost Yayınları.

BAYAZIT, N. (1997). “Sibernetik”, **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, Şakir Eczacıbaşı (Ed.), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 3.

BAYRAKTUTAN, G. (2012), “Yeni Medyanın Etik Sorunları Üzerine Bir Değerlendirme”, **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi. ss: 237-259.

BELEN, D. (2010), “Poincare’ni Bilimin Sonu mu?” **Bilmin Değeri Meselesi**, (Edit: Süleyman Hayri Bolay) Ankara: Ebabil Yayınları.

BERGER J, (1989), **Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı**, (Çev: Yurdanur Salman, Müge Gürsoy), İstanbul: Metis Yayınları.

BEST, S. - KILLNER, D. (2011), **Postmodern Teori Eleştirel Soruşturmalar**, (Çev: Mehmet Küçük), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BERRY, A. (2000), **Bilimin Arka Yüzü**, (Çev: R. Levent Aysever), Ankara: Tübitak Popüler Bilim Yayınları.

BOLAY, S. H.(2010), **Bilmin Değeri Meselesi**, Ankara: Ebabil Yayınları.

BOUDRİLLARD, J. (2011), **Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni Ve Çağdaş Estetik**, (Ed: Ali Artun), İstanbul: İletişim Yayınları.

BOZKURT, M. (2012). "Video Sanatı: Performans, Enstalasyon ve Heykel", **Yeni Medya Ve....** (Ed: Deniz Yengin), İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi, ss: 310-338.

BOZKURT, N. (1994), **Eleştiri ve Aydınlanma**, İstanbul: Say Yayıncılık

BOZKURT, N. (2013),**Sanat ve Estetik Kuramlar**, Ankara: Sentez Yayıncılık

BROOKS, R. (2011), "Beden ve Makine Kaynaşması", **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

BROWN. P. (2002), "Networks and Artworks: the Failure of the User-friendly Interface" **Computers & Art** (Ed: Stuart Mealing), Great Britain: Intellect, S: 97-109.

BUDAK, S. (2005), **Psikoloji Sözlüğü**, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları

BUİCK. J. (2002), "Virtual Reality and Art" **Computers & Art** (Ed:Stuart Mealing), Great Britain: Intellect, ss: 109-119.

CAUDWELL, C. (1988), **Yanılsama ve Gerçeklik**, (Çev: Mehmet. H. Doğan), İstanbul: Payel Yayınevi.

CEVİZCİ, A. (1996), **Felsefe Sözlüğü**, Ankara: Ekin Yayınları.

CHANG, Y-W. - HUANG, F. (2010), “Butterfly Effect Fractal” **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen - ChengWang.), Germany: Springer, ss: 56-64.

CHATFIELD, T. (2013), **Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız?** (Çev: Levent Konca), İstanbul: Sel Yayıncılık.

CHUN, H. K. (2006). "Introduction: Did Somebody Say New Media", **New Media, Old Media: A History and Theory Reader**, (Ed: Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan) NewYork Routledge, ss: 1-10.

CLAY, A. - DELORD, E. - COUTURE, N. - DOMENGER, G. (2010), “Augmenting a Ballet Dance Show Using theDancer’s Emotion: Conducting Joint Research in Dance and Computer Science” **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen - Cheng Wang.), Germany: Springer, ss: 148-157

COLLINGWOOD, R. G. (2011), **Kısaca Sanat Felsefesi**, (Çev: Talip Kabadayı)

CORROL, N. (2012), **Sanat Felsefesi**, Ankara: Ütopya Yayınevi.

CUCHE, D. (2013), **Sosyal Bilimlerde Kültür Kavramı**, (Çev: Turgut Arnas), İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

CURTİN, P. (1984), **Cross-Cultural Trade in World History**. New York: Cambridge University Press.

ÇADIRCI, O. (2012). "Dijitalleşen Yeni Kültür Çağında "Yeni Yapıt", **Visualist 2012, Uluslar Arası Görsel Kültür Kongresi, İletişimde, Sanatta ve Tasarımda Yeni Yaklaşımlar "Dijitalleşme"**, (Ed: Işıl Zeybek - Deniz Yengin) İstanbul: Cilt:1. ss: 127-131

ÇALIŞKAN, K. (2007) "Neoliberal Piyasa Nasıl İşler?" **Toplum ve Bilim**, İstanbul: Birikim Yayınları, No: 108, ss: 52-83

ÇALIŞLAR, A. (1983), **Ansiklopedik Kültür Sözlüğü**, y.y.: Altın Kitaplar Yayın

ÇEVİKER, T. (1997), "Doğalcılık" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

ÇİTCİ, E. (2009), "Görsel Kültür Elemanı Olarak 20. yy'da Afişin Toplumsal süreçlere Etkisi", **Yüksek Lisans Tezi**, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-iş Eğitimi Ana Bilim Dalı.

DEWDNEY, A. - RİDE, P. (2006) **The New Media Hand Book**, London, New York: Routledge.

DİJK, V. J. (2006), **The Network Society: Sosyal Aspects of New Media**, London: Sage Publication.

DOĞAN, M. (1975), **Yüz Soruda Estetik**, İstanbul: Gerçek Yayınevi.

DOĞAN, M. (2010), **Bilim ve Teknoloji Tarihi**, Ankar: Anı Yayıncılık.

DANTO, A. (1999), **Sanatın Sonundan Sonra, Çağdaş Sanat Ve Tarihin Sınır Çizgisi**, (Çev: Zeynep Demirsü), İstanbul: Ayrıntı Sanat Ve Kuram Dizisi

DEMİRKOL, V. (2008). **Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm**, İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

EAGLETON, T. (2011), **Kültür Yorumları**, (Çev: Özge Çelik), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ECO, U. (1998), **Orta Çağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik**, (Çev: Kemal Atakay), İstanbul: Can Yayınları.

EDE, S. (2005), **Art and Science**, New York: I.B.Tauris & Co Ltd.

EKER, M. - SEYLAN, A. (2006), "Kavramsal Sanat Fenomenojisi ve Sanat Eğitime Yansıma Olanakları: Postmodern Sanat eğitime Doğru", **Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi**, S: 19, ss: 120-126

EMİROĞLU, K. - AYDIN, S. (2003), **Antropoloji Sözlüğü**, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

EMMELHAINZ, I. (2013), "Sanat ve Kültürel Dönemeç: Özerk Sanatın ve Dava Sanatın Sonumu?" **Çağdaş Sanat ve Kültüralizm**, (Çev: Tuncay Birkan, Nursu Öрге, Elçin Gen), (Ed: Ali Artun), İstanbul: İletişim Yayınları

ERDEM, H. A. (2011), "**Yeni Medya Hizmetleri ve Düzenlemeleri**" Uzmanlık Tezi, Ankara.

ERDEN, Z. - AYLİN, E. - ABDULKADİR, E. (2011), "Kavramsal Mekatronik Tasarımda Davranış Temelli Modelleme Yaklaşımı ve Biyobenzetim Robot Tasarımına Uygulanması" **Mühendis ve Makine**, S:618, ss: 50-59 (web: mmo.org.tr)

ERKİN, M. (2009) "Geleceğe Bakış" Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Kurum Bildirgesi (web sayfası)

ERZEN, J.N. (1997c), "Gelecekçilik", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

ERZEN, N. J. (1997a), "Sanatta Post-Modernizm " **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 3.

ERZEN, N. J. (1997b), "Pop Sanat" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 3.

FİSCHER, E. (2012), **Sanatın Gerekliliği**, (Çev: Cevat Çapan.) İstanbul: Sözcükler Yayınları

FİSCHER, E. (1968), **Sanatın Gerekliliği**, (Çev: Cevat Çapan.) , İstanbul D Yayınevi.

FORTİ, A. - MAYOR, F. (2008), **Bilim Ve İktidar** (Çev: Mehmet Küçük), Tübitak Popüler Bilim Yayınları.

FRY, Ben. - WARNELL, Ted. (2012), "New Poetry Forms" (Çevirimiçi), 20.09.2014
http://newpoetryforms.blogspot.com.tr/2012_05_01_archive.html

GALANTER, P. (2003), "What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory" (Çevirimiçi), 10.08.2014
http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf

GANS, H. (2005), **Popüler Kültür ve Yüksek Kültür**. (Çev:Emine Onaran İncirlioğlu), İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.

GLEDHİLL, L. (2011), (Çevirimiçi), 12.10.2014
<http://thepaintednote.com/2011/04/16/linden-gledhill-sound-sculptures/>

GELERNTER, D. (2011), "Işınla Bağlantıya Girmek" **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

GEERTZ, C. (2010), **Kültürlerin Yorumlanması**, (Çev: Hakan Gür), Ankara: Dost Kitap Eavi yayınları.

GEERTZ, C. (1973), **Religion as a Cultural System. In The Interpretation of Cultures**. New York: Basic Books.

GERAY, H. (2002), **İletişim Ve Teknoloji**, Ankara: Ütopya Yayınevi.

GERMANER, S. (1997), "Maniyerizm" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 2.

GETLINE, M. (2010), **Living With Art**, New York: McGraw-Hill Companies.

GİDERLER, E. H. (2003), **Resmin Sonu**, Ankara: Ütopya Yayın Evi.

GOODWIN, B. (2011), "Kültürün Gölgesinde", **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyini), İstanbul: NTV Yayınları.

GOMBRICH, E. H. (1999), **Sanatın Öyküsü**, (Çev. Erol Erduran - Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitapevi.

GOPNİK, A. (2011), "Çocukların Bilimcilere Öğreteceği Şeyler", **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyini), İstanbul: NTV Yayınları.

GOTTDIENER, M. (2005), **Postmodern Göstergeler, Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam Biçimleri**, (Çev: Erdal Cengiz, Hakan Gür, Arhan Nur), Ankara: Kültür Yayınevi.

GÖKER, A. (2001), **Bilim ve Teknoloji Politikalarına Giriş İçin Enformasyon Toplumu Üzerine Kavramsal Bir Yaklaşım Denemesi**, (Çevirimiçi), 20.08.2014 www.innovasyon.org

GRAZIOSİ, F. - RINALDİ, C. - TARQUİNİ, F. (2010), “RF Sounding: A System for Generating Sounds from Spectral Analysis” **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen - Cheng Wang.), Germany: Springer, ss: 128-136

GÜÇLÜ, A; - UZUN, E. (2003), **Felsefe Sözlüğü**, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

GÜLNAR, B. - BALCI, Ş. (2011), **Yeni Medya Ve Kültürleşen Toplum**, İstanbul: Literatürk Yayıncılık.

GÜRSON, P. (2007), "İmaj ve Türkiye'nin Algılanması", **Yeni Düşünceler Dergisi**, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Ulusal Hakemli Dergisi, 1, (Çevirimiçi), 10.09.2014 pr.atilim.edu.tr/shares/personel/469/58_publication.do

HALL, S. (1998a), “Yerel Ve Küresel: Küreselleşme ve Etniklik”, **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der: Anthony King), (Çev: Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

HALL, S. (1998b), “Eski ve Yeni Kimlikler, Eski ve Yeni Etnikler”, **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der: Anthony King), (Çev: Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

HAMLYN, J. - HİM, J-J. (2010), “Meaningful Engagement: Computer-Based Interactive Media Art in Public Space” **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen-Cheng Wang.), Germany: Springer, ss: 17-25

HANNERZ, U. (1998), “Kültür Senaryoları”, **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der:Anthony King), (Çev:Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

HANÇERLİOĞLU, O. (1986), **Toplumbilim Sözlüğü**, İstanbul: Evrim Matbaacılık.

HARMAN, W. (2000), **Küresel Zihniyet Değişimi**, (Çev: Muhammed Şeviker) İstanbul: İz Yayıncılık.

HAUSER, D. M. (2011), “Değiş Tokuş Edilebilir Zihinler”, **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman), (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

HOBSBAWN, E. (1962), **The Age of Revolution 1789-1848**, London: Vintage Books.

HOLLAND, H. J. (2011), “Bizi Bekleyen Gelişmeler ve Bunları Tahmin Etme Yolu”, **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

HOPKINS, D. (2000), **After Modern Art 1945-2000**, New York: Oxford University Press.

İNANKUR, Z. (1997a), "Filippo Brunelleschi" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

İNANKUR, Z. (1997b), "Romantizm", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 3.

JOHN, S. - THOMPSON, S. (2003). “Activism is Dead: Long Live Activism.” **New Activism And The Corporate Response**, (Ed: Steve John, Stuart Thompson), New York:Palgrave Macmillan Publications.

JOSE, S. (2014), "Telepresence: Herkes İçin Yüz Yüze Görüşme Deneyimi " (Çevirimiçi), 05.05.2014, <http://www.cisco.com/web/TR/telepresence/index.html>

KAÇMAZOĞLU, H. B. (2002). "Doğu-Batı Çatışması Açısından Globalleşme", **Eğitim Araştırmaları**, S: 6, ss: 44-55.

KAGAN, S. M. (2008), **Estetik ve Sanat Notları**, (Çev: Aziz Çalışlar), İzmir: Karakalem Kitabevi Basım Yayın.

KAHRAMAN, H. B. (2002); **Postmodernite İle Modernite Arasında Türkiye**, İstanbul: Everest Yayınları.

KOCACIK, F. (2003) "**Bilgi Toplumu Ve Türkiye**" C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 27, No: 1, ss: 1-10.

KIZILÇELİK, S. ERJEM, Y. (1994), **Açıklamalı Sosyoloji Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Atilla Kitabevi.

KİNDEM, G. - MUSBURGER, R. B.(2009) **The Path to Digital Media Production**, New York: Focal Press.

KİNG, A. (1998), "Kültür Mekanları, Bilgi Mekanları", **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der: Anthony King), (Çev: Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

KİNG, M. (2002), "Artificial Consciousness – Artificial Art" **Computers & Art** (Ed: Stuart Mealing), Great Britain: Intellect, ss: 143-159.

KOÇAK, O. (2011), **Bilgi Toplumu Sürecinde Çalışma Yaşamı, Dijital Teknolojiler Boyutuyla**, Bursa: Ekin Yayınevi.

KOÇAOĞLU, S. (2008), "İnternetin Faydaları" (Çevirimiçi), 20.05.2014
<http://www.serdarkocaoglu.com.tr/2008/10/internetin-faydalari-yararlari.html>

KOÇGÜNDÜZ, M. L. (2011). "Ortadoğu'daki Ayaklanmalarda Bir Katalizör Olarak Al Jazeera ve Mısır Örneği", **Ortadoğu Analiz**, (Ed.: Tarık Oğuzlu), Ankara: Orsam Yayınları Cilt: 3 - Sayı: 29 ss: 83,92.

KUSPİT, D. (2006), **Sanatın Sonu**, (Çev: Yasemin Tezgiden), İstanbul: Metis Yayıncılık.

LABORİT, H. (1996), **Yaratıcı İnsan**, (Çev:Bertan Onaran), İstanbul: Payel Yayınevi

LOVEJOY. M. (2004), **Digital Currents Art in the Electronic Age**, London and New York: Routledge.

LULL, J. (2001a), "Why the Communication Age?" **Culture in the Communication Age** London and New York: Routledge

LULL, J. (2001b), "Super Culture For The Communication Age" **Culture in the Communication Age** London and New York: Routledge.

MAİGRET, E. (2011), **Medya ve İletişim Teknolojisi** (Çev: Halime Yücel), İstanbul: İletişim Yayınları.

MAMUR, N. (2012), "Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının Görsel Kültür Diyaloglarına Yönelik Algıları", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, S:12/3. ss: 2166-2173.

MACK, K. (2014), "Standing Mind Over Matter" (Çevirimiçi) 16.11.2014
<http://www.kevinmackart.com/standing-mind-over-matter.html>

MARCUSE, H. (2010), **Tek Boyutlu İnsan**, (Çev: Aziz Yardımlı), İstanbul: İden Yayınevi

MARSHALL, G. (2004), **Sosyoloji Sözlüğü**, (Çev: Osman Akınhay, Derya Kömürcü), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

MATTICK, P. (2003), **Art In Its Time, Theories and Practices of Modern Aesthetics**, New York: Routledge.

MANOVİCH, L. (2001), **The Language of New Media**. Cambridge: The Mit Press.

MCROBBİE, A. (1999), **Postmodernizm ve Popüler Kültür**, (Çev: Almla Özdek), İstanbul: Sarmal Yayınevi.

MEDİNA, C. (2013), "Çağdaş Sanat 11 Tez", **Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat** (Ed: Ali Artun), İstanbul: İletişim Yayınları

MENDOZA, C. CUPPETELLİ, A. "Nervous Structure", (Çevirimiçi), 16.10.2014
<http://www.dudecraft.com/2012/02/nervous-structure.html>

MESSARİS, P. (2001) "Visual Culture", **Culture in the Communication Age**, (Ed: James Lull), London and New York: Routledge.

MUAREN, T. (1998), "Özgüllük ve Kültürlül **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları**, (Der: Anthony King), (Çev:Gülcan Seçkin, Ümit Hüsrev Yolsal), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

NALÇAOĞLU, H. (2003), "Medya ve Toplum İlişisini Anlamak Üzere Bir Çerçeve", **Medya ve Toplum**, (Ed: Sevda Alankuş), İstanbul IPS İletişim Vakfı Yayınları, ss: 43-57

NAM Y. H. (2011), "Please Smile", (Çevirimiçi) 22.10.2014

<http://www.hynam.org/HY/ple.html>

NOBLE. J, (2002), “Fatal Attraction: Print Meets Computer” **Computers & Art** (Ed: Stuart Mealing), Great Britain: Intellect ss: 59-73.

OHNİSHİ, K. - YOSHİDA, K. - KOPPEN, M. (2010), “Pattern Formation in Networks Inspired by Biological Development” **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen - ChengWang.), Germany: Springer, ss :64-72.

ÖZAYTEN, N. (1997), Gösteri Sanatı" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 2.

ÖZEN, M. UĞUR, Ti. (1992), **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü**, İstanbul: Remzi Kitapevi.

ÖZGÜR, F. (2012), “Bir Yeni Medya Hazırlayıcısı Olarak Kavramsal Sanat”, **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi. ss: 237-259.

ÖZDEM, O. Ö. - GEÇİT, E. (2013), "Postmodern Sanat Akımları ve Reklamlara Yansımaları", İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi – S: 36, ss: 152-174
iletisimdergisi.gazi.edu.tr/site/index.php/IKAD/article/view/40/37

ÖZKAN, Y. “Sosyal Böcekler Sınıfının En Cengaveri Olan Karıncalar”, (Çevirimiçi), 02.02.2014, <http://www.yasarozkan.net/>

ÖZSOY, N. (1997), “Escher, Maurits Corneil”, **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), YEM Yayın Cilt:1..

ÖZYURT, C. (2012), **Küreselleşme Sürecinde Kimlik ve Farklılaşma**, İstanbul: Açılım Kitap.

PARSA, F. A. (2007), "İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi", (Çevirimiçi) 02.05.2014, <http://fotoğrafya.fotoğrafya.gen.tr/cnd/indeks>

PASSİG, D.(2010), **İki Bin Elli**, (Çev: Nita Kurrant), İstanbul: Koton Kitap.

POSTMAN, N. (2010). **Televizyon Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem**, (Çev: Osman Akınhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları

RASCHKE, M. - MOMBAAOR, K. - SCHUBART, A. (2010), "JacksonBot – Design, Simulation and OptimalControl of an Action Painting Robot" **Arts and Technology**, (Eds: Fay Huang Reen - ChengWang.), Germany: Springer, ss: 120-128.

ROBERT, L. (2002), "Challenges and Opportunities: Unions Confront the New Information Technologies" **Washington: Journal of Labor Research**, Volume: 23, S:2, ss: 201-214.

ROCA, M. A. (1999), "İnteractive İnstallation" (Çevirimiçi) 02.02.2014, <http://marceliantunez.com/work/requiem/>

RONA, Z. (1997a), "Dışavurumculuk" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

RONA, Z. (1997b), "Dadacılık", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

RONA, Z. (1997c), "Kübizm", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 2.

RONA, Z. (1997d), "Gerçeküstücülük", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

RUIZ, E. (2011), "Video Performance", (Çevirimiçi), 04.10.2014

<http://edwardruizart.blogspot.com.tr/2011/07/video-performance-piece.html>

RYAN, J. (2010), **A History of The Internet and The Digital Future**, Reaktion Books: London.

SCHANK, C. R. (2011), "Gelecekte Daha Akıllı Olacak mıyız?", **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

SCHILLER, D. (1999), **Digital Capitalism: Networking The Global Market System**, The MIT Press: Cambridge.

SİKLON, S. (2012), "İnternet Gazeteciliğinde Gündem Oluşturmada Yeni Bir Yöntem: Oyun - Haber Gazeteciliği", **Visualist 2012, Uluslar Arası Görsel Kültür Kongresi, İletişimde, Sanatta ve Tasarımda Yeni Yaklaşımlar "Dijitalleşme"**, Işıl Zeybek-Deniz Yengin (Ed.) İstanbul: cilt: 1. ss: 239-244.

SMİTH, B. (2002), "Post-modern Art, or: Virtual Reality as Trojan Donkey, or: Horsetail Tartan Literature Groin Art." **Computers & Art** (Ed: Stuart Mealing), Great Britain: Intellect, ss: 127-143.

SİMON, H. A. (1996). **The Sciences Of The Artificial**, United States Of America:

STRİNATİ, D. (2004), **An Introduction to Theories of Popular Culture**, London and New York: Routledge.

SÖYLEMEZ, M. (2010). "Yeni Medya Sanatı Ve Kuramsal Açılımlar", **Güzel Sanatlar Eğitim Dergisi**, Erzurum, S: 24, ss: 137-146.

SPOSKY, M. R. (2011), “ Elli Yıl Sonra hala Hüzünlü Olacak mıyız? ” **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman). (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

STEYERL, H. (2013) "Sanatın Politikası: Çağdaş Sanat ve Post-Demokrasiye Geçiş", **Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat** (Ed: Ali Artun), İstanbul: İletişim Yayınları

STOREY, J. (2000), **Popüler Kültür Çalışmaları: Kuram ve Metodlar**, (Çev: Koray Karaşahin), İstanbul: Babil Yayınları.

STOREY, J. (2009), **Cultural Theory And Popular Culture**, London: Pearson Longman.

STROGATZ, S. (2011), “ Fermi’nin ‘Küçük Buluşu’ ile Kaos ve Karmaşıklık Teorisinin Geleceği ”, **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman), (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

SÜTÇÜ, C. S. (2012), “Sosyal Medyaya Girmeden Önce Bilinmesi Gerekenler” **Yeni Medya ve...** (Ed: Deniz Yengi) İstanbul: E Yayınları, ss: 74-90.

ŞAHİN, A. (2010), "Örgüt Kültürü-Yönetim İlişkisi ve Yönetimsel Etkinlik", **Maliye Dergisi**, Ankara: Maliye Bakanlığı, Strateji Geliştirme Başkanlığı, S: 159 ss: 22-34.

ŞAHİNER, T. H. (2012a), “Yeni Medya ve Telematik Sanat”, **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi. ss:259-276.

ŞAHİN, H. (2012), "Postmodern Sanat" **İdil Sanat ve Dil Dergisi**, , Cilt 1, Sayı 5, ss:90-111, (Çevirimiçi), 04.10.2014 www.idildergisi.com

ŞAHİNER. R. (2012b), “Yeni Medya Sanatı’nın Tarihsel İçeriği”, **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi. ss: 383-408

ŞATIR, S. (2004). **Düşünmenin Öyküsü: Başlangıçta Bilgisizlik Ve Korku Vardı**, İstanbul: Pan Yayıncılık.

ŞAYLAN, G. (2002), **Postmodernizm**, İstanbul: İmge Kitapevi Yayınları.

ŞAYLAN, G. (2009), **Postmodernizm**, Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

STEWART, I. (2011), "2050'nin Matematiği", **Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat Ve Bilim**, (Ed: Jhon Brockman), (Çev: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: NTV Yayınları.

TALAS, M. (2004), "Küreselleşme ve Kültür", **Küreselleşme ve Psikiyatri**, Türk Tabipler Birliği Yayınları, Ankara, ss: 229-244.

TAN, P,(2009), "İstanbul'da Bir Cyborg! : Stelarc" (Çevirimiçi), 02.10.2014
<https://groups.google.com/forum/>

TAVİLOĞLU, K. (2010), "Robot Cerrahisi" (Çevirimiçi) 22.05.2014
<http://www.taviloglu.com/genel-cerrahi/robot-cerrahisi.html>

TALAS, M .- KAYA, Y. (2007), "Küreselleşmenin Kültürel Sonuçları", **Türklük Bilimi Araştırmaları**, Niğde: TÜBAR Yayınları S:22 ss: 149-162.

TEMİZ, Mustafa .(1991), **Bilgi Toplumu: Çağı Nasıl Atlayacağız**, İstanbul: Gündoğdu Matbaası.

TEMİZEL, G. (2012), **Sanat Eğitimi Alan Öğrencilerin Sanat ve Estetik Tutumlarına Görsel Kültürün Etkisi**, Konya: Palet Yayınları.

TONTA, Y. (1999), "**Bilgi Toplumu ve Bilgi Teknolojisi**" Türk Kütüphaneciliği Dergisi, Cilt: 13, No:4, ss: 363-375.

TOPÇU, N. (1975), **Felsefe Tarihi**, İstanbul: Dilek Matbaa

TOPDEMİR, H. G. - UNAT, Y. (2012), **Bilim Tarihi**, Ankara: Pagem Akademi

TOURAİNE, A.(1992), **Modernliğin Eleştirisi**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

TUNALI, İ. (1997), “Estetik” **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 1.

TUNALI, İ. (2010), **Estetik Beğeni Çağdaş Sanat Felsefesi Üstüne**, İstanbul: Remzi Kitabevi.

TUNALI, İ. (2002), **Sanat Ontolojisi**, İstanbul: Sosyal Yayınlar.

TURANİ, A. (1998), **Çağdaş Sanat Felsefesi**, İstanbul: Remzi Kitabevi.

TURANİ, A. (2001), **Çağdaş Sanat Felsefesi**, İstanbul: Remzi Kitabevi.

TURGUT, İ. (1991). **Sanat Felsefesi**, İzmir: Bilgehan Yayınevi.

TURHAN, M. (1994), **Kültür Değişmeleri: Sosyal Psikoloji Bakımından Bir Tetkik**, İstanbul: Marmara Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları.

TÜKEL, U. (1997), "Masaccio" **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, (Yön: Şakir Eczacıbaşı), İstanbul: YEM Yayın, Cilt 2.

TÜRKDOĞAN, O. (1988), **Değişme Kültür ve Sosyal Çözülme**, İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.

TÜRKMENOĞLU, D. (2007). “Toplumsal ve Kültürel Değişim Sürecinde Pop Sanatı”, **Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Kayseri, S: 23, ss: 95-101.

TÜRKOĞLU, T. (2010), **Dijital Kültür**, İstanbul: Beyaz Yayınları

UÇAR, Ö. - UÇAR, T, - KILIÇ, T, - ORHON N. - TAŞOĞLU, M. (2011). **Görsel Kültür** (Ed: Tevfik Fikret Uçar), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

ULAVUR, Z. "Kültür Endüstrisi" (Çevirimiçi), 04.02.2014

<http://www.uted.org/kultur-endustrisi-makale,80.html>

ULUSOY, M. D. (2005), **Sanatın Sosyal Sınırları**, Ankara: Ütopya Yayın Evi

UTTERBACK, C, (2004), "Electronic Book Review", (Çevirimiçi), 08.10.2014

<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/multitiered>

UYSAL, A. (2011), "Görsel Kültürün ve Sosyo-Kültürel Olguların Öğrenci Resimlerindeki İmgelere Etkileri", **Akademik Bakış Dergisi**, Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E- Dergisi, S:24, ss: 1-20

UZUNKAYA, S. (2013), "Body Art ve Performans" Tiyatro Makinesi, (Çevirimiçi)

16.06.2014, <http://tiyatromakinesi.blogspot.com.tr/>

VAUGHAN. W, (2005). **Digital Art History**, "History of Art in the Digital Age: Problems and Possibilities" (Eds: Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen, Hazel Gardiner) USA: Intellect Ltd, ss: 3-15.

VİSNJIC, F. (2011), "Kinetic Logo at Deutsche Bank" (Çevirimiçi) 02.11.2014,

<http://www.creativeapplications.net/c/kinetic-logo-at-deutsche-bank-c/>

VOLKENSTEİN, M. – FEİBERG, Y. – KUZNETSOV, B. (1991), **Bilim ve Sanat Üzerine**, (Çev: Oğuz Özgül), İstanbul: Us Yayınları

WANS, B. (2006), **Dijital Çağın Sanatı**, (Çev: Osman Akınhay), İstanbul: Akbank Sanat Yayınları.

WHALE, G. (2002), "Why use computers to make drawings?" (Ed: Stuart Mealing), **Computers & Art**, Great Britain: Intellect, ss: 17-33.

WILSON, S. (2002). **Information Arts Intersections of Art, Science, and Technology**, London: The MIT Press Cambridge.

YAHYA, H, "Hayvan Gözleri", (Çevirimiçi) 02.02.2014,
<http://www.hyahya.org/> 20.12.2012

YAMANER, G. (2007), **Postmodernizm ve Sanat**, Ankara: Algı Yayın

YAYKIN, M. (2010), **Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf**, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

YENGİN, D. (2012a), "Yeni Medyaya Eleştirel Bakış", (Ed. Deniz Yengi), **Yeni Medya ve ...**, İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi.

YENGİ, D. (2012b), **Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**, İstanbul: Derin Yayınları.

YETKİN, S. K. (2007), **Estetik Doktrinler**, İstanbul: Palme Yayınları.

YILDIRIM, C. (2011), **Matematiksel Düşünme**, İstanbul: Remzi Kitapevi.

YILDIRIM, C. (1996), **Bilimin Öncüleri**, Ankara: Nurol Matbaacılık

YILMAZ, M. (2009), "Enformasyon ve Bilgi Kavramları Bağlamında Enformasyon Yönetimi ve Bilgi Yönetimi", **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi**, Cilt: 1,S:49, ss: 95-118.

YILMAZ, M. (2006), **Modernizmden Postmodernizme Sanat**, Ankara: ÜtopyaYayınevi.

YILMAZ, M. (2012), **Sanatın Günceli, Güncelin Sanatı**, Ankara: Ütopya Yayınevi.

YILMAZ, N. (2012), "Online Aktivizm Araçları Yoluyla Oluşturulan Etkilerin Metafor Kullanılarak Açıklanması" **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Temmuz, S: 17, ss: 126-140.

YÜCEL, D. (2012a), **Yeni Medya Sanatı Ve Yeni Müze**, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayını.

YÜCEL, D. (2012b), "Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müzecilik: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi", **Yeni Medya ve ...**, (Ed. Deniz Yengi), İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi, ss: 134-152.

ZİSS, A. (2011), **Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi Estetik**, (Çev. Yakup Şahan), İstanbul: Hayalbaz Kitap.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER																	
Adı Soyadı	Engin GÜNEY																
Doğum Yeri ve Yılı	Sinop/Ayancık 29.08.1981																
Eğitim Durumu																	
Lisans	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı																
Yüksek Lisans	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü																
Doktora	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü																
Bildiği Yabancı Dil	İngilizce																
Etkinlikler	<table><tr><td>2014</td><td>Anıt Yarışması 3.lük Ödülü (Ordu)</td></tr><tr><td>2014</td><td>Uluslararası Jürili Ekslibris Sergisi (Yunanistan)</td></tr><tr><td>2014</td><td>Uluslararası Jürili Sergi (Eskişehir)</td></tr><tr><td>2014</td><td>Uluslararası Kongre "Gençlik ve Kültürel Mirasımız" (Samsun)</td></tr><tr><td>2014</td><td>Ulusal Jürili Karma Sergi (Antalya)</td></tr><tr><td>2004</td><td>Kişisel Sergi (Kdz. Ereğli)</td></tr><tr><td>2004</td><td>Anıt Yarışma Sergisi (Trabzon)</td></tr><tr><td>2014</td><td>Öğretim Elemanları Karma Sergi (Samsun)</td></tr></table>	2014	Anıt Yarışması 3.lük Ödülü (Ordu)	2014	Uluslararası Jürili Ekslibris Sergisi (Yunanistan)	2014	Uluslararası Jürili Sergi (Eskişehir)	2014	Uluslararası Kongre "Gençlik ve Kültürel Mirasımız" (Samsun)	2014	Ulusal Jürili Karma Sergi (Antalya)	2004	Kişisel Sergi (Kdz. Ereğli)	2004	Anıt Yarışma Sergisi (Trabzon)	2014	Öğretim Elemanları Karma Sergi (Samsun)
2014	Anıt Yarışması 3.lük Ödülü (Ordu)																
2014	Uluslararası Jürili Ekslibris Sergisi (Yunanistan)																
2014	Uluslararası Jürili Sergi (Eskişehir)																
2014	Uluslararası Kongre "Gençlik ve Kültürel Mirasımız" (Samsun)																
2014	Ulusal Jürili Karma Sergi (Antalya)																
2004	Kişisel Sergi (Kdz. Ereğli)																
2004	Anıt Yarışma Sergisi (Trabzon)																
2014	Öğretim Elemanları Karma Sergi (Samsun)																
İş Deneyimi	<table><tr><td>2002 - 2008</td><td>Osmancık Lisesi Resim-İş Öğretmeni</td></tr><tr><td>2008 - 2013</td><td>Yakakent Anadolu Lisesi Resim-iş Öğretmeni</td></tr><tr><td>2013 -</td><td>Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Öğretim Görevlisi</td></tr><tr><td>2014 -</td><td>Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Bölüm Başkan Yardımcısı</td></tr></table>	2002 - 2008	Osmancık Lisesi Resim-İş Öğretmeni	2008 - 2013	Yakakent Anadolu Lisesi Resim-iş Öğretmeni	2013 -	Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Öğretim Görevlisi	2014 -	Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Bölüm Başkan Yardımcısı								
2002 - 2008	Osmancık Lisesi Resim-İş Öğretmeni																
2008 - 2013	Yakakent Anadolu Lisesi Resim-iş Öğretmeni																
2013 -	Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Öğretim Görevlisi																
2014 -	Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Bölüm Başkan Yardımcısı																
İletişim																	
E Posta	guneyenginn@gmail.com																
Telefon (GSM)	0505 254 57 01																