



TC

**ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ**

**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**RESİM ANASANAT DALI**

**SANAL TEKNOLOJİK ETKİLEŞİMLER  
BAĞLAMINDA  
DİJİTAL ENSTALASYON**

Hazırlayan

**Gülçin Güner**

Danışman

**Dr. Öğr. Üyesi Engin Güney**

**Yüksek Lisans Tezi**

Samsun, 2019

TC  
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
RESİM ANASANAT DALI

**SANAL TEKNOLOJİK ETKİLEŞİMLER  
BAĞLAMINDA DİJİTAL ENSTALASYON**

Hazırlayan

**Gülçin GÜNER**

Danışman

**Dr. Öğr. Üyesi Engin GÜNEY**

**Yüksek Lisans Tezi**

Samsun, 2019

## **BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ**

Hazırladığım Yüksek Lisans tez çalışmasında, bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet ettiğimi, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel olarak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak doğrudan veya dolaylı yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu taahhüt ederim.

19/09/2019

Gülçin GÜNER

## ÖZET

Sanatın en deęişmez özellięi "deęişimdir". Bu deęişimde, teknolojik gelişmeler ve kültürel dönüşümler önemli rol oynamaktadır. Kültürel oluşumlar sanatın biçimine, içeriğine etki etmektedir. Sanat ta bir görsel kültür öęesi olarak kültürel karakteristięi yansıtmaktadır. Bu nedenle sanatın, kültür ile birlikte deęerlendirilmesi gereken bir olgu olduęu söylenebilir.

Sanal olana yönelim ve etkileşim, dijital kültürü öncesiyle ayıran önemli özelliklerdendir. Bu durum dijital enstalasyonlar içinde geçerlidir. Simülatif kurgu, sanal ile gerçek arasındaki etkileşim dijital enstalasyonun öncülü biçimlerden ayıran belirgin özelliklerindedir. Bu bağlamda hem sanatla kültürel karakteristięi özdeşleştirme, hem de kültür kavrayışı ile sanatın anlaşılabilceğini günümüz yaklaşımlar ile deęerlendirme araştırmanın eksenini oluşturmaktadır.

Günümüz sanatı dijital enstalasyon ekseninde, yeni medya teknolojileri ve dijital kültür ile birlikte deęerlendirilmektedir. Araştırma, literatür incelenmesi ile başlayıp çözümlene ve tespitlerle son bulmuştur. Araştırmanın sonuç kısmında, bilgisayar teknolojileri kullanılarak oluşturulan sanal yapılar ve insan arasındaki etkileşime vurgu yapılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital Kültür, Yeni Medya, Dijital Enstalasyon

## **ABSTRACT**

The most invariable feature of art is "change". Technological developments and cultural transformations play an important role in this change. Cultural formations affect the form and content of art. Art, in the same way, reflects the cultural characteristic as an element of visual culture. Therefore, it can be said that art is a phenomenon that should be evaluated together with culture.

Interaction and orientation to the virtual is one of the most important features that differentiates the digital culture. This also applies to digital installations. Simulative fiction and interaction between virtual and real; the distinctive features of digital installations from precursor forms In this context, both identifying the cultural characteristics of art and evaluating the understanding of art with the understanding of culture with today's approaches is the axis of research, In the final part of the study, the interaction between the virtual structures and human being created by using computer technologies is emphasized.

Today's art is evaluated along with digital media and digital media in the digital installation axis. Research has started with literature review and ended with analysis and determinations.

**Key Words:** Digital Culture, New Media, Digital Installation

## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleşmesinde, yanımda olup hep daha iyisi olsun diye uğraşan ve uğraştıran bende yeri ayrı olan tez danışmanım; Dr. Öğr. Üyesi Engin Güney'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek Lisans eğitimim süresince bana kişisel kitaplıklarından sonsuz faydalandığım, her zaman benim yanımda olan, destekleyen çok kıymetli ve sevdiğim hocalarım, OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Memduh Erkin, Prof. Dr. Metin Eker, Dr. Öğr. Üyesi Tamer Aslan'a OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Ali Tomak'a saygılarımı, teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca, bana öğrenme arzusunu aşılıyarak hayat boyu daha çok öğrenmenin paha biçilmez olduğunu gösteren, sonsuz fedakârlık gösteren beni destekleyen, eşime, sabır ve sevgiyle bana inanmaktan vazgeçmediği için, oğluma, daima yanımda olan aileme teşekkürlerimi sunarım.

Gülçin GÜNER  
Samsun / 2019

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜRLER.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLER DİZİMİ.....	x
KISALTMALAR.....	xi

## GİRİŞ

<b>Problem</b> .....	2
<b>Alt Problemler</b> .....	2
<b>Araştırmanın Amacı</b> .....	3
<b>Araştırmanın Önemi</b> .....	3
<b>Araştırmanın Yöntemi</b> .....	4
<b>Sayıtlar</b> .....	5
<b>Sınırlılıklar</b> .....	5
<b>Tanımlar</b> .....	6
<b>Benzer Çalışmalar</b> .....	7

## 1.BÖLÜM

### TEKNOLOJİK GELİŞMELER, KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER VE SANAT

1.1. TEKNOLOJİK GELİŞMELER.....	11
1.1.1. Yeni Medya Öncesi Teknolojik Gelişmeler.....	13
1.1.2. Yeni Medya Teknolojileri.....	14
1.1.2.1. Bilgisayar Teknolojilerinin Gelişimi.....	15
1.1.2.2. Mobil Teknolojilerin Gelişimi.....	17
1.1.2.3. İnternetin Gelişimi.....	19
1.2. KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER.....	21
1.2.1. Kültürel Dinamiklerin Etkin Olduğu Süreçler: Modern Kültür.....	26

1.2.2. Postmodern Kültür.....	32
1.3. SANAT.....	38
1.3.1. Kültürel Sabitelerle Biçimlenen Sanat.....	40
1.3.2. Kültürel Dinamiklerle Biçimlenen Modern Sanat.....	46
1.3.3. Postmodern Sanat.....	55

## **2. BÖLÜM**

### **DİJİTAL KÜLTÜR VE YENİ MEDYA SANATI**

2.1. DİJİTAL KÜLTÜR.....	65
2.1.1. Yeni Medyanın Sağladığı İmkânlarınYaşam Pratiklerine Yansıması.....	67
2.1.2. Yeni Medyanın Kullanıma Bağlı Olumsuzlukların Yaşam Pratiklerine Yansıması.....	70
2.2. YENİ MEDYA SANATI.....	72
2.2.1. İnternet/Web/Net Sanatı.....	75
2.2.2. Yazılım Sanatı.....	77
2.2.3. Dijital Heykel Sanatı.....	79
2.2.4. Yapay Zekanın SanattaKullanımı.....	81
2.2.5. Sanal Gerçeklik ve Sanat.....	82
2.2.6. Robotik Sanat.....	84

## **3.BÖLÜM**

### **DİJİTAL ENSTALASYON SANATI**

3.1. ENSTALASYON SANATI.....	88
3.2. DİJİTAL ENSTALASYON SANATI.....	94
3.3. ENSTALASYON SANATINDA DİJİTAL TEKNOLOJİ KULLANIMIYLA GERÇEKLEŞEN DEĞİŞİM.....	105
3.3.1. Üretim Yöntemindeki Değişim.....	105
3.3.2 Sanatçıdan Ekip Çalışmasına Yönelim.....	105
3.3.3. Çoklu-disipliner Yaklaşım.....	108



3.3.4. Simülatif Kurgu.....	109
3.4. İZLEME TEMELLERİNDEKİ DEĞİŞİM.....	111
3.4.1. İzleyicinin Sanat Projesine Dahil Oluşu.....	112
3.4.2. Sanal ile Gerçek Arasındaki Etkileşim.....	114
3.4.3. Sanatçı-Sanat Projesi-İzleyici İlişkilerindeki Değişim.....	115

## SONUÇ

SONUÇ .....	118
KAYNAKÇA.....	124
İNTERNET KAYNAKLARI.....	131
ÖZGEÇMİŞ.....	133

## RESİMLER DİZİNİ

<b>Resim 1:</b> Joseph Beuy ‘Kır Kurdu’ 1974.....	90
<b>Resim 2:</b> Genco Gülen ‘El Göz ‘ 1994.....	90
<b>Resim 3:</b> Melissa Casey ‘Umut Döngüsü’ 2018.....	91
<b>Resim 4:</b> Anouk Krithat ‘Renkli Görünüm İçinde Sohbet’ 2018.....	92
<b>Resim 5:</b> Henrigue Oliveira 1997.....	92
<b>Resim 6:</b> Steinunn Thararrinsdorttin ‘Kültürel Çeşitlilik’ 2013.....	93
<b>Resim 7:</b> Lorenzo Quinin ‘Doğa Ana ’ 2015.....	94
<b>Resim 8:</b> TeamLab ‘Doğanın Ritmi ve Yaşam Dokunuşları’ 2017.....	97
<b>Resim 9:</b> TeamLab ‘Doğanın Ritmi ve Yaşam Dokunuşları’ 2017.....	98
<b>Resim 10:</b> TeamLab ‘Su Parçacıkları’ 2018.....	98
<b>Resim 11:</b> TeamLab ‘Su Parçacıkları’ 2018.....	99
<b>Resim 12:</b> TeamLab ‘Su Parçacıkları’ 2018.....	99
<b>Resim 13:</b> Chris O’Shea ‘İzleyici’ 2010.....	100
<b>Resim 14:</b> Chris O’Shea ‘İzleyic’ 2010.....	100
<b>Resim 15:</b> Chris O’Shea ‘Mrekezi İnteraktivite Denayimi’ 2016.....	101
<b>Resim 16:</b> Chris O’Shea ‘Merkezi İnteraktivite Deneyimi’ 2016 .....	101
<b>Resim 17:</b> Chris O’Shea ‘Mrekezi İnteraktivite Denayimi’ 2016.....	102
<b>Resim 18:</b> Kling Klang Klong ‘Sanal Gerçeklik’ 2017.....	103
<b>Resim 19:</b> Kling Klang Klong ‘Sanal Gerçeklik’ 2017.....	103
<b>Resim 20:</b> TeamLab ‘150 Medya Akışı’ 2016.....	104
<b>Resim 21:</b> Marcelli Antunez ‘Epizo Performansı’ 1994.....	106
<b>Resim 22:</b> TeamLab ‘Renkli Görünüm İçinde Sohbet’ 2018.....	107
<b>Resim 23:</b> Javier Mardin ‘Kör Edici Işık’ 2016.....	108
<b>Resim 24:</b> TeamLab ‘İnteraktiv Akşam Yemeği’ 2016.....	109
<b>Resim 25:</b> TeamLab ‘İnteraktiv Akşam Yemeği’ 2016.....	113
<b>Resim 26:</b> Hast-Ash ‘Pangeneraton’ 2018.....	113
<b>Resim 27:</b> Hast-Ash ‘Pangeneraton’ 2018.....	114
<b>Resim 28:</b> Atsushi Kitagawara ‘Japon Otağı’ 201.....	115

## **KISALTMALAR**

BBS: Bulletin Board System

ENIAC: Electronic Numerical Integrator and Computer

IP: Internet Protocol

PSP: Play Station Portaple

CAD: Computer Aided Design

MIT : Massaschusefts Institute of Technology

GPS : Global Possitioning Systems

TBİTAK: Türkiye Bilimsel ve Teknoloji AraştırmaKurumu



## GİRİŞ

Son yüzyılda dünyada hızlı bir kültürel dönüşüm yaşanmaktadır. Bilim, teknoloji, sanat, siyaset, politika, ekonomi gibi unsurlar hızla değişen dünyanın kültürel dinamiklerini oluşturmaktadır. Kültürü, kültür yapan sabitelere ise din, dil, ırk, gelenek, görenek, etik-estetik-ahlaki-milli değerler örnek verilebilir. Kültürel sabiteler ile kültürel dinamikler arasında ki denge eşiği kültürel yapılanmaları etkilemektedir. Gerçekleşen değişimlerin yeni denge eşiklerinin oluşma zaman aralığı günümüze geldikçe kısalmaktadır. Özellikle Sanayi Devrimi'nden bugüne, gerçekleşen kültürel değişimlerde belirgin artışlar gözlemlenirken yeni medya teknolojilerin yaygınlaşması ile bu hızın öncesiyle kıyaslanamayacak düzeyde olduğu bilinmektedir.

Yeni teknolojilerle biçimlenen yaşam pratiklerini öncesiyle kıyaslanamaz kılanın “dijitalleşme” olduğu söylenebilir. Bilgisayarlar, mobil teknolojiler, internetin sunduğu olanaklar ve bu olanakların kullanım biçimi dijital kültürel dönüşümlere zemin oluşturmuştur. Tarih boyunca kültürel yapılanmalarla paralelliği daima gözlemlenen sanatın, en önemli değişmezlerinden olan değişimde, bu zeminde değerlendirilecektir.

Sanayi devrimi ve sonrasında kültürel yapılanmalarda belirleyiciliği kültürel sabitelerden ziyade kültürel dinamiklerin oluşturduğu bilinmektedir. Kültürel dinamiklerden teknolojinin kültürel değişim üzerindeki etkilerini açıklayabilmek için teknolojik gelişmeler irdelenmektedir. Tarihteki farklı anlar, anlayışlar ve algısal değişimlerin ele alındığı araştırmalar “**Kültürel Dönüşümler**” başlığında değerlendirilmiştir. Sanatta kültürel dönüşümler ve teknolojik gelişmelerle ilişkilendirilerek açıklanmaktadır.

Kültürel dönüşümlerde, gelişen teknolojilerin üstlendiği tetikleyici rolün, günümüzde belirleyiciliğe kaydığı söylenebilir. “Tekno- kültür”, “teknolojik determinizm” gibi kavramlarda bu duruma işaret etmektedir. Yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile gerçekleşen kültürden dönüşümlerin karakteristiği postmodern yapı üzerinde devam etmektedir. Yani dijital kültür, postmodern kültüre yeni medya teknolojilerinin uyum sağlamasıyla (entegre) gelişimini sürdürmektedir. Aynı durum yeni medya sanatı içinde geçerlidir. Postmodern sanata eklenen yeni

medya teknolojileri ile gerçekleşen dönüşümün oluşturduğu farklılıklar enstalasyon ve dijital enstalasyon çalışmaları irdelenerek açıklanacaktır. Günümüz teknolojik gelişme ve sosyo-kültürel dönüşüm sürecini içinde barındıran sanatsal ifadelerden olan dijital enstalasyon bu bağlamda değerlendirilecektir.

## **Problem**

Geleneksel, modern, postmodern sanat tartışmaları süredursun, günümüzü de içine alan süreçte öncülü yapılanmalardan kopuk olmasa da, dijitalleşme odaklı insanın hayatı algılayışında ki dönüşümlere bağlı olarak, sanatta yeni çözümlene alanları oluşmaktadır. İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin sağladığı olanaklar; sanal kurgular, otonom yapılar ve etkileşimli iletişim ile yeni açılımlara yönelime kaynaklık etmektedir. Bu yönelimlerle gündeme gelen yeni tartışma alanları, sanatı dijital kültür ile birlikte ilişkilendirme ve kavramada irdelenmesi gereken güncel konulardır.

Günümüzün yeni medya teknolojileri ile biçimlenen kültürel yapıya ve güncel paradigmalara odaklanıp, bunlar arasındaki bağlantılara “dijital enstalasyonlar” yorumlanarak dikkat çekilebilir. Çünkü dijital enstalasyonlar günümüz kültürel dönüşümleri kavrama noktasında öncülü biçimleriyle de ilişkilendirildiğinde dijital teknolojiyle gerçekleşen insanların algı boyutundaki, yaşam pratiklerindeki değişimleri yansıtan bir içeriğe sahiptir.

Araştırmanın problemi; dijital teknoloji kullanımıyla dönüşen enstalasyon sanatının üretim yöntemlerinin, izleme temellerindeki, sanatçı-sanat projesi ve izleyici ilişkilerindeki değişimleri açıklamak; dijital kültür ile ilişkisinin olup olmadığını belirlemektir.

## **Alt Problemler**

Araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır.

1. Teknolojik gelişmelerin toplum üzerinde, insan algısında etkisi var mıdır?
2. Yeni medya teknolojilerinin sağladığı imkânlar nelerdir?
3. Kültürün içinde barındırdığı dinamiklerin kültürel dönüşüm süreçlerine etkileri nasıl olmaktadır?
4. Kültür ve Sanat ne tür bir ilişki çerçevesi ortaya koymaktadır?
5. Dijital kültürün oluşumunda etkili faktörler nelerdir?

6. Yeni medyanın sağladığı olanaklar yaşam pratiğine nasıl yansımaktadır?
7. Yeni medya teknolojilerinin çıkarların maskelendiği ideolojilerle oluşturduğu bileşkede, kitlelerin konformist yaklaşımları neticesinde dijital kültürde gözlemlenen rahatsız edici yaşam pratikleri nelerdir?
8. Yeni medya sanatı kapsamında değerlendirilebilecek sanatsal ifadeler ve özellikleri nelerdir?
9. Enstalasyon sanatının özellikleri nelerdir?
10. Enstalasyon Sanatında dijital teknolojilerin kullanılmasıyla gerçekleşen üretim yöntemindeki değişimler nelerdir?
11. Enstalasyon Sanatında dijital teknolojilerin kullanılmasıyla gerçekleşen izleme temellerindeki değişimler nelerdir?
12. Enstalasyon Sanatında dijital teknolojilerin kullanılmasıyla gerçekleşen sanatçı-sanat projesi-izleyici ilişkilerindeki değişimler nelerdir?

### **Araştırmanın Amacı**

“Dijital Enstalasyon Yaklaşımlarında Sanatsal Etkileşim” konu başlıklı araştırmada, sanatın geçmişten günümüze teknolojik gelişmeler kültürel dönüşümler ilişkisindeki değişimi incelenmektedir. Teknoloji-kültür-sanat ilişkisinin günümüzde ortaya koyduğu çerçeve, dijital enstalasyon çalışmaları ile yorumlanmaktadır. Araştırmanın amacı, dijitalleşmenin getirdiği devrim niteliğindeki dönüşüm sürecini, enstalasyon sanatında dijital teknolojinin kullanımı ile gerçekleşen değişim bağlamında değerlendirmektir.

### **Araştırmanın Önemi**

Araştırma, sanatta ki değişimlerin geçmişten günümüze kültürel dinamiklerle paralelleşmesine vurgu yapan, güncel olana dair yorumlara yer veren, geleceğe dair öngörüler sunan bir yapı ortaya koymaktır. Günümüzde gerçekleşen dönüşümlerin ve gelecekte olabilecek değişimlerin farkında olmak, adaptasyon süreci, yeni denge eşiklerinin oluşturulabilmesi, bilinçsiz yaklaşımların engellenmesi açısından önemli görülmektedir.

Yeni medya teknolojilerinin topluma yansımaları ele almak ve dijital teknolojilerin son dönemlerde oluşan yeni yapılanmayı çözümlemenin, günümüz sanat çalışmalarının stilini, felsefesini ve içeriğini kavramada bilinçli yaklaşımların

oluşmasını sağlayacağı düşünülmektedir. Sanatın üretim yöntemindeki değişimler, kültürel oluşumlarla birlikte çok yönlü olarak değerlendirilmiştir.

### **Araştırmanın Yöntemi**

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 kaynaklardan, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak çevrimiçi dergiler, kitaplar ve gazetelerden, sözlükler ve ansiklopedilerden yararlanılmıştır.

Araştırma, kaynaklara konu ile ilgili (kültür, dijital kültür, yeni medya, yeni medya sanatı, dijital sanat, dijital enstalasyon, sanat tarihi, bilim tarihi, teknoloji tarihi, postmodernizm, modernizm, geleneksel ve çağdaş sanat kuramları vb. anahtar kavramlardan yola çıkarak geliştirilmiştir.

Birinci bölümde; sanatın tanımlarına yer verilerek farklı bakış açılarıyla zenginleştirilmiştir. Geçmiş ve bugüne kadar olan sanatın süreci ele alınarak değişim anlatılmıştır. Bu bağlamda özellikle modern sanat ve postmodern sanata değinilmiştir. Sanayi devrimi ile modern sanatın teknolojinin gelişimiyle değişimi anlatılmıştır.

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 “Teknolojik Gelişmeler, Kültürel Dönüşümler ve Sanat”, “Dijital Kültür ve Yeni Medya Sanatı”, “Dijital Enstalasyon”, bölümlerinden oluşmaktadır.

**“Teknolojik Gelişmeler, Kültürel Dönüşümler ve Sanat”** bölümünde; kültürün içinde barındırdığı sabite ve dinamiklerin kültürel dönüşüm süreçlerine etkilerinin nasıl olduğu, teknolojik gelişmelerin insan algısı ve toplum üzerindeki

etkilerinin neler olduđu, kltr ve sanatın ne tr bir iliŐki çerçevesi ortaya koyduđu sorularına cevaplar aranmaktadır.

**“Dijital Kltr ve Yeni Medya Sanatı”** bölümnde, dijital kltrn oluŐumunda etkili faktrler ve yeni medyanın sađladıđı olanakların yaŐam pratiđine yansımaları deđerlendirilmektedir. Yeni medya teknolojilerinin ıkarların maskelendiđi ideolojilerle oluŐturduđu bileŐkede, kitlelerin konformist yaklaŐımları neticesinde dijital kltrde gzlemlenen rahatsız edici yaŐam pratikleri irdelenmektedir. Yeni medya sanatı kapsamında deđerlendirilebilecek sanatsal ifadelerinin tasnifi yapılarak zellikleri yapılmıŐ uygulamalardan rnekler vererek aıklanmaktadır.

**“Dijital Enstalasyon”** bölümnde, enstalasyon sanatının zelliklerine deđinilmekte ve dijitalleŐmenin getirdiđi devrim niteliđindeki dnŐm srecinde, enstalasyon sanatında dijital teknolojinin kullanımı ile gerekleŐen deđerliŐimler aıklanmaktadır.

### **Sayıtlar**

Teknoloji gnmz yaŐam pratiđinin deđerliŐiminde en nemli dinamiklerindedir. Teknolojinin sunduđu yeni iletiŐim araları ve yeni kullanım ltleri sunan her trden girdi her gn, hepimizi yeniden biimlendirmektedir. Sanat teknolojik geliŐmeler ve kltrel dnŐmler paralelliđinde deđerliŐen bir olgudur. Enstalasyon sanatı ile dijital enstalasyon sanatının biim ierik ve felsefelerinin,retim yntemlerinin, izleme temellerinin karŐılaŐtırılmalı deđerlendirilmesi, kltrel dnŐmlerle bađlantılıdır.

### **Sınırlılıklar**

AraŐtırma, bilgisayar teknolojisi geliŐmeden nce bahsedilemeyecek olan dijital enstalasyon uygulamaları ve onun ncl biimi olan enstalasyonlar odađında kurgulanmıŐtır. Dijital teknoloji kullanımıyla dnŐen yerleŐtirme sanatının retim yntemlerindeki, izleme temellerindeki, sanatı-sanat projesi ve izleyici iliŐkilerindeki deđerliŐimler literatrn katkısıyla kuramsal ele alıŐların kabul edilebilir sınırlılıkları ile ŐekillenmiŐtir.



## Tanımlar

Teknoloji: Latince *teche* ve *logos* sözcüklerinden türetilmiştir. Sözcük anlamı el becerisi gerektiren bir işi ustalıklarla yapmak, belli bir amacı gözeterek ortaya yeni bir şey çıkarmak olan *teche*, ilkçağ Yunan felsefesinde biricik ereği üretmek ya da yaratmak olan “sanat” için kullanılmıştır (Güçlü, 2003: 1406).

Dijital: Dijital elektronik hesaplamaya 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" (Wands, 2006: 212).

Dijital Kültür: Dijital veya elektronik kültür olarak bahsedebileceğimiz bu durum, görsel algı biçimlerimizi ve nesnelere hızla değiştirerek parçalamış, farklı ve hızlı tüketilen bir izleme biçimi getirmiştir. Herkesin bilgisayarla yeni bir ortam içerisinde bulunduğu dijital dünyanın içerisinde kitlesel iletişim araçlarıyla yayılan imge kültürü, imgelerin imgelerine dönüşerek yeniden üretilmekte ve özne ile nesne arasındaki gerçeklik düzlemi ortadan kalkmasıdır (Ballı, 2016: 4).

Yeni Medya: Medya latince kökenli *medium* (ortam) kelimesinin çoğuludur (Yengin, 2012: 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).

Enstalasyon: Bir sanat dalı ya da akımı olmasından çok nesnelere mekân içerisinde organize edilerek kurulduğu bir sanat pratiği olarak bilinmektedir. Dilimizde “yerleştirme sanatı” olarak da kullanılan enstalasyon sanatı site spesifik - mekana özgü- olarak üretilen sanat olarak tanınmaktadır. Site spesifik kavramı, mekana özgü olma durumu, fizik yasalarına bağlı olarak bir yerde bulunma, orada olma durumunu belirtmek için kullanılır (Kwon, 2002: 11).

## **Benzer Çalışmalar**

Sibel Avcı Tuğal'ın **“Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat”** kitabında, gelecekte sanatın nasıl olacağına dair soruların cevabı aranmaktadır. Sanat kavramlarının değişime uğrayarak bugünün sanatından çok farklı olacağını belirtmektedir. Teknoloji ve sanat ilişkisinde sanatın değişimi, elektronik teknolojinin temelinde olan bilgisayar ve bilişim sistemleri insanlık yaşamını şekillendirmeye başlaması ve dijital devrimin önemini, sanatın sürecini anlatmaktadır.

Serkan Öztürk'ün **“Video ve Enstalasyon Sanatında Mekan Çözümlenmeleri ve İzleyici İlişkisi”** konulu tezinde medya araçlarının tarihsel süreçleri ve 1960 sonrası gelişen video sanatı ve enstalasyon sanatı anlatılmaktadır. Çağdaş sanat kapsamında 1960 sonrası gelişen, Video Sanatı ve Enstalasyon Sanatının, mekân ve izleyici bağlamında ele alıp, tarihsel süreç içerisinde yapılan uygulamaların, ‘iş –mekân –izleyici’ ilişkisi bağlamında irdelenmesi, yorumlanması ve açıklanması yapılmıştır.

Gözde Emiroğlu'nun **“XX. Yüzyılı Sanat'ında Enstalasyon”** tezinde Çağdaş heykel sanatının Batı'daki tarihsel sürecinin evreleriyle birlikte Batı'daki ve ülkemizdeki gelişiminden bahsetmektedir. Modernizm ile beraber kaidesinden kurtulmuştur. Modern kavramlarla genişleyen heykel sanatı yeni bir tanımlama kazanmıştır.1960'lar sonrası heykel kavramı farklı açılımlar kazanarak irdelenmiştir. Son olarak da tezde Çağdaş Türk Sanatına değinilmiştir.

Bruce Wands'ın yazmış olduğu **“Dijital Enstalasyon ve Sanal Gerçeklik”**kitabında yeni teknoloji ile şekillenen sanat eserlerinin, dijital devrimin günümüz sanatçılarına sağladığı olanaklara değinmiştir. Sanat yalnızca dönemini yaşamaz, geleceğini de aramaktadır diyerek sanat ve teknolojiyi arasındaki bağı açıklamıştır.

Deniz Yengin ve Tamer Bayrak'ın yazmış oldukları **“Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik”**kitabında, teknolojinin belirleyici unsur olması gerçek ve sanal dünyayı birleştirmiştir. Dijital iletişim kullanıcıları sanal gerçeklik gelişimine ve teknolojinin içeriğine katkıda bulunmuşlardır. Teknolojinin kullanımı, simülasyon ve sanal gerçeklik ele alınmıştır.

Jean Baudrillard'ın yazdığı '**Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1**' kitabında, kapitalist ülkelerdeki tüketim olgusunu, teknolojinin gelişiminin sonucunda toplumsal değişimlere değinilmiştir. Medyanın, reklamların, kitle iletişiminin ve teknolojinin gelişimi ile oluşan sonuçlara değinilmiştir. Simülasyon yani gerçekliğin yok olduğuna vurgu yapmaktadır. Sanatın her geçen gün ileri teknoloji ile başka bir boyut kazandığına dikkat çekmektedir. Değişen sanata dair eleştirel yaklaşımlarda da bulunmaktadır.

Gökçen Öcalan '**Çağdaş Sanat Bir Anlatım Dili Olarak Video ve Enstalasyon**' tez çalışmasında gelişen ve değişen bir dünyada sanatçılar yenilik ve değişimlerden etkilenmektedirler. Gelişen teknoloji ile sanatçıların dünyayı takip etmesi daha kolay ve hızlı olmaktadır. Teknolojinin hız kazandığı bu dönemde insanın kendini anlaması, sorgulaması ise video sanatı ve enstalasyon kavramları ile gerçekleşmektedir.

Soner Tire'nin '**Sanat ve Dijital Teknoloji ilişkisinde Dijital Resim**' sanatta yeterlilik tezinde, 1960 sonrası gelişen bilgisayar teknolojisinin bireyin kültürel yaşamında yarattığı etkinin giderek artmasına dikkat çekmektedir. Sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimin sonucunda kültürel değişimler ayrıcadijital çağın teknolojileri ile birlikte oluşan yenilikler, sadece gündelik hayatın üretim biçimlerini değil, aynı zamanda sanatsal üretimin her alanını da değişikliğe uğratmaktadır. Dijital görüntünün dijital resimde kullanılmasıyla ortaya çıkan görsel/plastik dilin özellikleri ele alınmıştır. Dijital imkânlarla birlikte yeniden üretilen imgeler, ortaya çıkan görüntü çeşitliliğine dikkat çekmektedir.

Veysel Çakmak ve Selahattin Çavuş, '**Dijital Kültür ve İletişim**' konulu kitabında gelişen ve değişen teknolojilerin sonucu olarak; toplumsal hareketlerin değişiminden yani dijital kültür ve etkileşimden bahsetmektedir. Teknoloji olanaklarının sayesinde sınırların ortadan kalktığı, kültürün iletişim ile birlikte değişime uğradığı ayrıca sosyal medya ve sanal topluluklardan oluşan konuları ele almaktadır.

Kenan Akdoğan, '**Dijital Sanatta Nesne**' konulu tezinde 1850-1925 tarihleri arasındaki bilimsel ve teknolojik gelişimler ele almıştır. Toplumsal olayların, ekonominin, savaşların, kültürel ve siyasal olayların sanata yansımaları ele

alınmıştır. Teknolojinin dijital sanatta ‘nesne’ kavramına farklı bir boyut kazandırdığı açıklamıştır. Sanatçıların nesneyi farklı yorumladıklarını örnek çalışmalarla anlatmıştır.

Andersan Hepp, ‘‘**Medyatikleşen Kùltürler**’’ kitabında, siber kùltür yaklaşımından toplumsal yapısalcılığa uzanan, sosyo-kùltürel dönüşüm açıklamıştır.

Tanol Türkođlu, ‘‘**Dijital Kùltür**’’ adlı kitabında genişleyen ađ sistemlerinden bahsetmiştir. Dijital yerlilere deđinerek bu kuşak gençliğinin bilgisayarsız, cep telefonsuz, internetsiz yapamadıklarına gönderme yapmıştır. Kitapta, yeni medyanın teknolojilerinin güç odaklarınca nasıl kullanıldığını ve bu teknolojileri bilinçsiz kullanmanın insan ve toplumda oluşturduđu travmaları sorgulayan bir yaklaşım hâkimdir.

Ekim Cam Bayram, ‘‘**Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar**’’ tezinde, dijital teknolojiler kullanımıyla zihne ait duyuları ön plana çıkararak, bedenın hem soyut hem de somut tecrübelenmesi, gelecekle ilgili sorularla, eserler verildiđine dikkat çekmektedir. İnternet aracılıđıyla girilebilen sitelerde sanal bedenler oluşturulup, bir ‘‘avatar’’la sanal hayat yaşanabilir fikrini dile getirmiştir. Günümüzün sosyal paylaşım siteleri, gelecekte sanalbedenlerle deneyim kazanabileceđine gönderme yapmıştır. Sanatın da bu ortamın içinde yer alarak bilim ve teknolojik gelişmeler ile bireyin hayatla kurduđu bađı etkileyeceđi açıklanmıştır. Bilgisayarların, internet ađınınyaygınlaşması ile Sanal Gerçeklik, başka bir gerçekliđi ortaya koymaktadır.

Charlie Gere’ nın ‘‘**Art Time and Technology**’’ kitabında gerçek zamanlı sistemler olan bilgi, telekomünikasyon ve (çoklu) medyadan bahsetmektedir. Çoklu medya sistemlerinin giderek teknolojide önemli bir rol oynadıđını belirtmektedir. Gerçek zamanlı bilgi işlem tüm iletişim araçlarını desteklediđini ayrıca çağdaş tekno-kùltürün faaliyet gösterdiđini veri işleme sisteminin öneminden bahsetmiştir. Çağdaş teknolojilere artan talebin akabinde kendini geliştirmeye koşullamıştır. Teknolojinin dünyada artan rolü ve önemi sorusuna Gere, cevap aramaktadır.

Steve Dixon’un ‘‘**Digital Performance A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installtion**’’ adlı kitabında, sanat, bilim ve

teknolojinin, köklü bir deęişim dönemine girdiđi belirtilmektedir. Kitapta yüksek mühendislik, sanat ve bilimsel uygulamalarda zorlukların olduđuna deęinmiştir. Öngörülemeyen estetik ve anlayış biçimlerinin geliştiiğinden, bunların yeni bir küresel bağlantı için yeni arenalar yaratıldıđından bahsedilmektedir. Bilim, sanat ve teknolojinin aynı zamanda küresel ölçekteki işlerin ön koşullarını oluşturduđuna işaret edilmektedir.

Linda Candy, Ernest Edmonds ve Fabrizio Polronileri “ **Explorations in Art and Tecnology**” yazdıkları kitapta, son zamanlarda sanatçılar için en önemli olanın dijital teknoloji olduđu belirtilmiştir. Kitapta sanat ve günümüz teknolojileri hakkında sanatçıların yorumları yer almaktadır. Çeşitli sanat eserleri hakkında bilgilere yer verilerek örneklerle anlatılmaktadır.1960’lı yıllardan başlayan teknolojinin sanat ile birlikteliđi ele alınmaktadır.

Bilgisayar, çizim, yaratıcılık ve yapay zeka üzerine araştırmalarını sürdüren Stuart Mealing’in editörlüđünü yaptıđı “**Competer and Art**” başlıklı kitapta yaratıcılık, bilinç ve insana özgünlük hakkında deđerlendirmelere yer verilmiştir. Sanat ile bilgisayar kelimelerini yan yana getirmekteki nedenin, sergilenecek eleştirel yaklaşıma gönderme yapmak olduđu açıklanmaktadır. Sanatçılar, bilim insanları, eleştirmenler gibi birçok farklı disiplin mensupları bu kitabın oluşturulmasında katkıda bulunmuşlardır.

Kitapta, fırça ve boya ile yapılmayan, bilgisayar aracılıđıyla üretilen resim/görüntülerin eleştiriye açık olduđu vurgulanmaktadır. Çünkü bilgisayar tarafından oluşturulan imgenin algılanan tezahürlerinin; el becerilerini kapsamama, mutlak hassasiyet, matematiksel temel, çizginin geometrik kalitesi, şekillerin ve nesnelere düzenliliđi gibi içeriđe sahip olması nedeniyle insan edimi olmaktan uzak olduđu açıklanmaktadır.

## BÖLÜM 1

### TEKNOLOJİK GELİŞMELER, KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER VE SANAT

#### 1.1. TEKNOLOJİK GELİŞMELER

Teknik, meydana getirme, oluşturma bilgisidir. Yani, fiziksel yapay nesnelere ve aletleri oluşturma bilgisi anlamındadır. Teknoloji ise, “bilimsel bilgiye dayalı makine ve cihazları imal etme bilgisidir” (Günay, 2016: 1639). Teknoloji, Latince *teche* ve *logos* sözcüklerinden türetilmiştir. Sözcük anlamı el becerisi gerektiren bir işi ustalıklarla yapmak, belli bir amacı gözeterek ortaya yeni bir şey çıkarmak olan *tekhne*, ilköğretim Yunan felsefesinde biricik ereği üretmek ya da yaratmak olan “sanat” için kullanılmıştır (Güçlü, 2003: 1406).

Teknoloji, felsefe kelimesinde olduğu gibi etimolojik olarak iki sözcüğün birleşiminden oluşmaktadır. Bu kelimenin de köklerini Antik Yunan düşüncesine dayanmaktadır. “*Tekhne*” kelimesinin birçok anlamın yanında ayrıca el işi, zanaat, pratik yetenek, bilgi, marifet vb. anlamlarına da gelmektedir. “*Logos*” kelimesi ise anlamlandırma mantığına büründürme, akla vurma, vb. anlamlara gelir. Oxford İngilizce Sözlüğü’ne göre teknoloji sistematik iyileştirmedir. Teknoloji bu anlamda pratik uygulamalara yönelik bilgi olarak açıklanabilmektedir (Ural, 2015: 135)

İnsanoğlu, doğada buldukları maddeleri kendi faydalarına dönüştürebilmek ve yeni maddeler bulmak için kullandıkları farklı yöntemleri de içine alan tekniklerin bütünüdür (Britannica, 1993: 116). Teknoloji; “herhangi bir alanda insana yardımcı olacak yöntemleri, kullanılan araç - gereç, aletleri kapsayan bilgi” olarak da tanımlanmıştır. Teknoloji üretim sürecinde yer alan her türlü alet, araç-gereç ve makineler ile bunların mal ve hizmet üretiminde istihdam edilmesiyle ilgili bilgiler bütünü; belli bir kullanım değeri üretebilmek için gerekli olan yöntem ve tekniklerin tümünü kapsamaktadır (Demir ve Nalbanoğlu, 1991:352). Teknoloji sosyolojide oldukça esnek biçimde, makineleri, donanımı ve bunların beraberinde getirdiği üretim tekniklerini, ya da işin teknik bakımdan düzenlenmesi ve mekanizasyonunun dayattığı bir toplumsal ilişki tipini anlatmak için kullanılan bir kavramdır (Akınhay ve Kömürcü, 1999). Teknoloji, bilgisayar dilleri, çağdaş analitik ve matematik teknikleri gibi fikri araçları da içinde barındıran araçlar bütünü olarak

tanımlanmaktadır. Teknolojinin en geniş tanımı ise pratik uygulamalar için bilginin organizasyonudur (K.H.O,1997:164).

Teknolojinin genel tanımlarına bakıldığında insanın ihtiyaçlarını gidermek için karşılaştığı sorunlar karşısında bulduğu çözümleri yaşam pratiğine uyarlama süreci olduğu söylenebilir. İnsan gücünün yetmediği ve yetersiz kaldığı durumlarda insanın düşünerek bu yetersizlikle baş etmeye yönelik çabaları teknolojik gelişmeleri de beraberinde getirmiştir (Yücel, 2002: 1). İnsan kullanımı için teknoloji; bir araç olarak görülmektedir. Herhangi bir nesne veya araçsallığın ötesinde teknoloji bir değere sahiptir. Bu değer dünya görüşü olarak; rasyonel, bilimsel ve modern olarak sunulmaktadır (Rutsky, 1999: 129). Teknoloji, toplum ihtiyaçlarını gidermek için üretilmenin haricinde nesnelere anlam da yüklemektedir.

İnsanın uygarlık yolunda ilk önemli buluşu ‘ateş’ olmuştur. Ancak ilk ateşi oluşturan yıldırım düşmesinin elektrik boşalımı ile oluştuğunu anlamaları 10 binlerce yıl beklemeleri gerekmiştir. Buluşların açıklanması bilim ve teknolojinin ilerlemesi ile mümkün olduğu için belirli bir süre geçmesi gerekmiştir. Doğayı inceleyerek, gözlemleyerek öğrendiklerini yaşamlarına aktarmaları insanları üretime yöneltmiştir. İlk tanıştıkları ürünler tarım besinleri olmuştur. Bitkilerden yağ çıkarmışlar, tahıllardan un yapmışlar ve unu ekmeğe dönüştürmüşlerdir. Böylelikle ilk üretim araçlarına ihtiyaç duymuşlardır. İnsanoğlu kendi kas güçleri haricinde hayvan ve suyun gücünden yararlanmalarıyla sanayileşmenin ilk denemelerine adım atılmıştır. Asıl teknoloji geliştirme ve büyük ölçekli üretimin yapılması yakın çağ ile başlayan ‘sanayi devrimi’ olarak söylenen dönem olmuştur (Doğan, 2010: 201-202). Teknolojinin gelişimi süreci ilk insandan bu yana ihtiyaç duyulduğu sürece devam etmiştir. Her geçen gün kendini aşarak devam etmekte ve yenilenmektedir. Bilimin ışığında teknolojik buluşlar insanlığa hizmet veren birçok dinamikleri içinde barındıran araç-gereçler bütünüdür.

Modern çağda, teknolojinin gelişimini hızlandırmak ve sanatın gerçek zamanlı çağda bir rolü, anlamı olması teknolojilerin zamanla insan ilişkilerini dinamik kılmıştır.1950’lerde Lascaux mağaralarındaki çizimler hakkında Georges Batalille; sanatın doğuşunu ‘alet’ kullanımının ortaya çıkışı ile ilişkilendirmiştir. Yani; insanlık tarihi boyunca iki sermaye olmuştur: bunları ‘araçlar ve sanat eşyalarının yapımı’olarak ifade etmektedir (Gere, 2006: 13).

### 1.1.1. Yeni Medya Öncesi Teknolojik Gelişmeler

Bilimsel-teknolojik devrim kapitalizmin sürecinde “teknolojik devrim” olarak adlandırılmaktadır. Birinci teknolojik devrim, o zamana kadar üretimde kullanılan organik enerji (insan ya da hayvan gücüne dayalı) yerine makineleri çalıştırmak için inorganik enerji kullanılması anlamına gelmektedir. İkinci bilimsel-teknolojik devrim ise esas olarak elektriğin üretime uygulanmasıdır. Gece de gündüz gibi üretken hale gelmiştir. Elektriğin üretim alanında kullanılması, mutfak araç ve gereçlerinden ulaşım araçlarına ve kimya sektörüne kadar uzanan çok geniş bir alanda yepyeni ürünlerin üretilip insanlara sunulması mümkün olmuştur. Üçüncü bilimsel-teknoloji devrimi ise halen içinde yaşamakta olduğumuz diğerlerinden farklı olarak, mikro-elektronik ve biyokimya alanlarında ortaya çıkmıştır (Şaylan, 1999:17-19). Mikro-elektronik alanındaki büyük teknolojik atılımın bilişim ve iletişim alanlarında gerçek ve son derece kapsamlı bir devrime yol açmıştır. Bilişim ve iletişim alanların odaklaşan teknolojik devrim, toplumsal, siyasal ve kültürel yaşamı da giderek etkisi altına almıştır. Bu devrim bilgiyi ön planda tutarken, bilgiyi üretim sürecinin temel girdisi ve çıktısı haline getirirken, diğer taraftan da insanları şimdiye kadar görülmemiş ölçekte yönlendirebilme, biçimlendirebilme olanağını da gündeme getirmiştir (Şaylan, 1999:17-19).

Sanayi devrimi, 1765 yılında James Watt’ın suyun buhar gücünden yararlanarak çalıştırması olarak tarihe geçmiştir. 19. yüzyılın sonuna doğru elektrik gücü ile çalışan makineler devreye girmiş ve her alanda üretimin hızla artması sağlanmıştır. Kömür ile beraber petrol de hem elektrik üretiminde, hem de taşıtların hareketinde buhar gücünün yerini almaya başlamıştır. Elektrik, ilk aydınlatma için, sonrasında ise sanayi üretiminde kullanılmıştır. Elektrikteki asıl gelişme 1882 yılında gerilimi yükselttilerek taşınmasının kolaylaştırılmasından sonra gerçekleşmiştir. İngiltere’de tekstil dokuma tezgâhları ile başlayan sanayileşme demiryolu rayı, lokomotif, tren vagonu, buharlı gemi üretimi ile devam etmiştir. Ulaşımın yanında iletişim teknolojisi de sanayileşmeye ayak uydurmuştur. Telgraf, telefon, posta sistemi gibi haberleşme araçları da gelişmiştir (Doğan, 2010: 202-203).

1894 yılında Oliver Lodge, İngiliz Bilim İlerleme Derneği’nin Oxford’da düzenlenen toplantısında ellidört metrelik aktarımı başarmıştır. Daha sonra Guglielmo Marconi ise, daha uzak yerlere sinyal göndermeyi başarmış ve telsiz



telgrafın gerçekliğini ispatlamıştır. Marconi,1901 yılında ilk kez telsizle Atlantik ötesine sinyal göndermiştir, elektromanyetik ışınımın aktarım uzaklığında kaydedilen bu artışlar, teknolojide ilerlemeyi oluşturmuştur (Basalla, 1996: 291).

1900'lü yıllardan günümüze doğru gittikçe artan gelişim 1950'lerden itibaren yaşadığımız ana kadar farklı bilim disiplinlerindeki eşzamanlı yenilikçi yaklaşımlar ile ivme kazanmıştır. Teknoloji devriminin özellikleri modülerentegrasyon, minyatürleşme, interaktive, taşınabilirlik, kullanılabilirlik, çok amaçlılık, üretici dostu olma, ticarileşme ve satın alınabilir durumu önem kazanmıştır (Lull, 2001:135). Tek başlarına olan birimlerin bir araya getirildiklerinde uyumlu yeni anlamlar oluşturması prensibine dayanan teknolojik çalışmalar, gündelikyaşamımıza direkt ve beklenmedik zamanlarda müdahale edecek kadar sınır tanımamışlardır (Gürdal, 2002: 1).Modern çağlar üzerinde çalışan çok sayıda tarihçi ve düşünür göre 19. yüzyıl büyük bir dönüşüm çağı olarak yorumlanmaktadır.16. yüzyıldan beri Kuzeybatı Avrupa'da kendini gösteren ve oradan giderek dünyanın diğer yörelerini de etkileyip, büyük bir dönüşümü belirleyen kapitalizm 19.yüzyılda sanayi devrimi ile beraber hem olgunlaşmış hem de yeni bir aşamaya girmiştir. Bu dönem, bilim ve sanat alanında son derece parlak ve önemli gelişmeleri de beraberinde getirmiştir (Şaylan, 1999: 7). Teknoloji gelişimi; teknolojik buluşlarda, zaman içerisinde değişim geçiren araç ve gereçlerde her zaman belirgin bir ilerlemeye yol açmıştır. Teknolojinin gelişmesi; toplumsal, kültürel, maddi ve manevi anlamda problemlerin çözümüne katkıda bulunmuş ve modern yaşamın büyümesine hız kazandırmıştır.

### **1.1.2. Yeni Medya Teknolojileri**

Bugünün dünyasında herhangi bir nokta ile anında iletişim kurmak, telekonferanslar yapmak, herhangi bir yere gitmeden birçok yerde temsili olarak bulunmak, yeni medya imkânlarıyla gerçekleşmektedir.

Örneğin yeni medya teknolojileri; bulunduğu ortamdan başka bir yerdeki hastaya cerrahi müdahalelerde bulunabilmek, ticari alışverişleri ve banka işlemlerini olduğu yerden yapabilmek gibi birçok işlemi kolaylaştırmıştır. Zaman çok hızlı akmakta bununla birlikte her gün bir önceki teknolojiyi eskitmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte insanlar yeni ufuklara doğru yol almakta ve yeni imkânlarla sahip olmaktadır. 25 yıl önce hayal bile edemedikleri görüntülü telefonlar artık herkeste bulunmaktadır.

Yeni medya araçlarının kullanımı sorgulandığında, ekranında da farklılıklar olduğu görülmektedir. Bugünün geleneksel medyasının ekranından bütünüyle ayrılan yeni medya ekranını “yeni ekran” olarak belirlemekte ve yeni ekranın farklılıklarını ortaya koyabilmek için geleneksel ekran tabanlı iletişimden ayrıldığı yönlerine işaret etmektedir. Yakın zamana kadar, önce bankamatik cihazları, elektronik kiokslar, farklı iletişim ihtiyaçlarını sağlamak için tasarlanmış bilgi ekranlarında kullanılan dokunmatik ekranın mobil cihazlarda kullanılması 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.

Bu telekonferans ve telepresens özelliğinden ötürü yeni medya eğitim-öğretim süreçlerinde de değişikliklere neden olmuştur. Yeni medya olanakları ile dünyanın birçok yerinde uzaktan eğitim imkânı gerçekleşmektedir. “Güney Koredeki öğrenciler, artık internet üzerinden Amerika Birleşik Devletleri üniversitelerine devam edebilmekte ve öğrenim harçlarını, kredi kartları ile yatırabilmektedirler. 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).

Günümüzde hareketli görüntüler, sesler, metinler programlanabilir birer bilgisayar verisine dönüşmektedir. İnternetin de birlikte kullanımıkolaylık sağlayıcı birçok dönüşümün öncüsü olduğu görülmektedir.

#### **1.1.2.1. Bilgisayar Teknolojilerinin Gelişimi**

Endüstri devriminin devamında insan gücünün yerini makineler devralmıştır. 19. yüzyıl, binlerce yıllık bilimsel birikimin bir anda, tarihsel bir dönüşümle, bugünün bilgisayarlarının temelini atacak icatların yaşandığı bir yüzyıl olmuştur.

Bilgisayar eski ve yeni teknolojilerden farklı bir çıkış yapmıştır. Bilgisayar, mantığa yeni bir bakışı temsil etmektedir. Bilgisayarın amacı sayısal bilgileri, yani rakamları işlemek, yönetmektir. Bilgisayar ile tüm veriler sıfırlar ve birlerden oluşan ikili sayı sistemine dönüştürülür. Yani bilgisayar en basit anlamda negatif ya da pozitif elektrik yüklerini okur ve onları 0 ya da 1 rakamı olarak işler. Bilgisayar bu “biner numaralar dizisini” bizim basit olarak düşündüğümüz şeyleri temsil edecek

şekilde kullanır. Yani büyük A harfi 01000001 olarak temsil eder. Küçük a 01100001'dir. Bu rakamlar dizisi yeniden makine diline çevrilir ki bu da Basic' ten C++ ve Java dahil çeşitli dilde bilgisayar şifresine dönüşür. Bilgisayarın kullanılması için yapay diller yapılmıştır(George, 2012:93-94).

İlk çarklı hesap makinesi, 19.yüzyıl başlarında yapılmıştır.1822 yılında Charles Babbage matematik işlemini gerçekleştirecek makineler geliştirmeye çalışmış fakat başaramamıştır. Bu dönemlerde dokumacıların tezgâhlarında kumaşa desen vermek için kullandıkları delikli kartlar benzeri programlanabilen bir evrensel makine yapmayı (1932) denemiş, bu kez de başarısız olmuştur. Başka bir matematikçi Augusta A. King bu makineyi çalıştırmak için program tasarlamış ve bu makineyle belirli işlemler yapabilmiştir. Bu makine bugünkü bilgisayarın dedesi sayılmaktadır (Önalın, 1994: 10). Johannes von Neumann bugünün bilgisayarlarını, benzeri bir elektronik hesap makinesi olarak tasarlamıştır. O dönemlerde lambalı hesap makinesi kullanılmaktadır.1943 yılında İngiliz Colossus, 1945 yılında ABD Pensilvanya Üniversitesinde geliştirilen ENIAC (Electronic Numerical Integrator Computer) makineleri bu türden makinelerdir. Hollerith bu talebi karşılamak adına Tablolama Makinesi Şirketi'ni (Tabulating Machine Company) kurmuştur. Bu şirket diğer makine üreticileriyle birleşip 1924'te dünyanın en büyük bilişim teknolojisi şirketi olan IBM'i (The International Business Machine Corporation) oluşturmuştur. Bu elektromekanik iş makineleri ticareti ve hükümeti dönüştürmede başarı göstermişlerdir. 1900'lü yılların ortalarında dünya nüfusundaki hızlı artışın etkisiyle küreselleşmiş ticaret, veri işlemek için daha çabukve daha esnek araçlar talep ederek dijital bilgisayarlar için çalışmıştır (B.t.d, 1994: 10).

1944 yılında II. Dünya Savaşı devam ederken yapımı tamamlanan, en büyük elektromekanik bilgisayarlardan olan Harvard Mark I'da "röle" adı verilen elektrik kontrollü mekanik bir anahtar kullanılmıştır. Bu anahtarlar üzerinden elektrik akımı geçince elektromanyetik bir alan oluşmakta ve anahtar kapanmaktadır. Fakat rölenin içinde bulunan kolun bir kütlesi olduğundan anında açılıp kapanamıyordu. 1940'lardaki röle, saniyede elli defa açıp kapanabiliyordu fakat büyük ve karmaşık problemleri çözmek için yeterince hızlı değildi. Bunun yanında bir diğer sıkıntı ise aşınma ve kopmalardı. Hareketli mekanik parçalar zaman içinde aşınıyordu. Bazı şeyler tamamen bozuluyor, diğer şeylerde yavaşlıyor ve güvenilmez oluyordu. Röle

sayısı arttıkça hata çıkma olasılığı da artıyordu (B.t.d, 1994: 10) .Bu sorunun çözümü için Harvard Mark bilim insanı çalışmalar yapmıştır ve başarılı olmuştur.

Harvard Mark I yaklaşık 3500 röleye sahipti ve hemen hemen her gün bir hatalı röle değiştirilmek zorunda kalınmıştır. Tüm bunlardan dolayı ilerleyen yıllarda elektromekanik rölelere alternatif olarak vakum tüpleri gibi daha hızlı ve daha güvenilir devre elemanları kullanılmaya başlanmıştır. Vakum tüplerinin hareket eden parçaları olmadığından saniyede bin defa açılıp kapanabiliyordu. Vakum tüpleri neredeyse yarım yüzyıl boyunca radyo, uzun mesafe telefon ve daha birçok elektronik aletin temelini oluşturmuştur (Önalın, 1994: 10).

John Mauchly ve J. Presper Eckert tarafından tasarlanan ve 1946 yılında Pensilvanya Üniversitesi'nde tamamlanan ENIAC (The Electronic Numerical Integrator and Calculator) dünyanın ilk genel amaca hizmet eden, programlanabilir elektronik bilgisayar olmuştur. Önceki makinelerden çok daha hızlı olarak tarihte yerini almıştır. Bell Laboratuvarı bilim adamları John Bardeen, Walter Brattain ve William Shockley 1947'de transistörü icat etmişlerdir. Bununla birlikte yepyeni bir bilgisayar çağı doğmuştur (Önalın, 1994: 10). Bilgisayar, gelişim süreci içerisinde çıkan problemlerin çözümünü araştırırken gelişim göstermiştir. Bilgisayarlar geçmişten günümüze işlev olarak birçok amacımıza hizmet eder durumundadır. Müzik çalar, bilgileri depolar, mesaj gönderir, istediğiniz bilgilere ulaşır( kitaplara, makale, tez, bilimsel bilgilere vb.) sanal ortamda dolaşır, bilgisayar programlar aracılığıyla işlem yapılır, kısacası isteklerinize cevap vermektedir.

### **1.1.2.2. Mobil Teknolojilerin Gelişim**

Gündelik yaşantılarımızı kolaylaştıran ve bizim için vazgeçilmez olan birçok şeyin bulunuşu 1800'lü yılların sonlarına dayanmaktadır. İnsanoğlunun birçok yenilik ve buluşlardan oluşan süreçlerden biri de telefon olmuştur. Telefon, 1876 'da İngiliz asıllı Amerikalı fizikçi ve mucit Aleksander Graham Bell tarafından bulunmuştur. Telefonun ortaya çıkışı ve gelişim süreci, 19. yüzyılın bilim ve kültür hayatına damgasını vuran önemli bir gelişme olmuştur (B.t.d, 1994: 66-67).

Graham Bell, işitme engellilerin duyabilmesine yönelik yaptığı çalışmaların sonucunda telefonu icat etmiştir. Bell, yıllarını vermiş olduğu telefonun icadını yalıtılmış iletken tel sarılı mıknatıslı bir çubuğun önüne çok bükülgen yumuşak

demirden bir zar yerleřtirilmesiyle oluřan telefonun bugun grntl telefon haline geldiđini grseydi hi řařırmazdı. Jules Verne hayal ettiđi grntl telefon gerekleřmiř, nk o dnem den bugne teknoloji ok yol kat etmiřtir (naln, 1994: 667).

Gemiřten gnmze teknolojinin geliřimiyle birlikte telefon; ilk telefon icadından sonra telefon geliřim sreci bařlamıřtır. Bell'in geliřtirdiđi telefonun ardından ilk ahizeli telefon retilir. En byk zelliđi ise dinleme ve konuřma iin iki ayrı mekanizmanın bulunmasıydı. Ahizeli telefonun geliřmesinde en byk etken ise mikrofonun geliřmesi olmuřtur. Ardından Radyo dalgalı telefon takip etmiřtir. Marconi adlı İtalyan asıllı mucidin sayesinde radyo frekansıyla kara ve denizde haberleřme sađlamıřtır. Radyo dalgaları kullanarak iletiřim sađlayan telsizden sonra geliřim srecini telsiz telefon takip etmiřtir. Bunların paralelinde Amerika ve İngiltere arasında ilk telefon hattı dřenmesi ve ilk okyanus tesi telefon grřmesi yapılmıřtır 1960'lı dnemleri tuřlu telefonlar takip etmiřtir. Santral sisteminin otonom hale gelmeye bařladıđı dnemlerde evirmeli telefon ađlarının da sonu gelmiřtir (Bozkurt, 2013 : wep).

Teknolojinin geliřimiyle beraber telefonda gelinen nokta 1980'lerden itibaren hcresel mobil servisler yerini almıřtır. Mobil telefon kullanımını en st standarda ulařtıran GSM, sayısız zellikleri bir arada sunmuřtur. Bu yeni sistem sayesinde 200-250 grama kadar dřen cep telefonları ile internet tm dnya lkelerine eriřim sađlanmaktadır. Bu sistem dijital haberleřme ve teknolojinin ve bilgisayar teknolojisinin geliřmesine bađlı olarak ortaya ıkmıřtır. Tamamen sayısal teknolojiye dayanan sistem, gvenlik ve kalite noktalarında kullanıcılara ok byk kolaylıklar sađlamaktadır. GSM sistemi her trl geliřmeye aık bir yapıda retilmiřtir. İletiřim aısında ıđır amıř, getirdiđi kolaylıklar ise faks ekme, telekonferans dzenleme, ađrı gnderme, her yerde arama imknı, veri gnderme gibi kolaylıklar olmuřtur (naln, 1999: 70).

İlk cep telefonu 1983 yılında Motorola firmasının tanıtıđı DynaTAC800X ilk cep telefonu olarak tarihte bilinmektedir.1991 yılında ilk rakibiyle tanışır; Nokia 1011, gnmze kadar gelen cep telefonu ncs olmuřtur (naln, 1994: 10). Bunun akabinde teknoloji geliřtike renkli ekran, bluetooth zelliđi olan,3G telefonlar ya da akıllı multi-medya zelliđi olan internet zelliklerine sahip sınırsız

çeşitliliğe sahip olan telefonlar üretilmektedir. Teknolojinin gelişim sürecindeki hız zaman aralığını kısaltmıştır. Zamanın getirdiği birçok şeyde olduğu gibi iletişim araçları da çok hızlı bir şekilde teknolojinin gelişimiyle değişime uğramıştır.

### **1.1.2.3.İnternetin Gelişimi**

İnternet, ‘‘İnternational’’ ve ‘‘network’’ kelimelerinin birleşmesinden türetilmiştir. İnternet, dünya üzerindeki milyonlarca bilgisayarın birbirlerine bağlanmaları ile oluşan global bir bilgisayar ağını ifade etmektedir. İnternet, birden fazla haberleşme ağının birlikte meydana getirdikleri; metin, resim, müzik, grafik vb. dosyaları ile bilgisayar programlarının karşılıklı paylaşıldığı, bilgisayarlar arasında kurulmuş bir ağlar sitemine denir (Boğaç ve Songür, 1999: 282.).

İnternetin tarihi 1960'lara dayanmaktadır. İlk önce bilgisayar bilimcilerince araştırma amacıyla kullanılmıştır. Nevzat Basım ise 1957 yılında Rusların Sputnik adlı ilk uyduyu uzaya fırlatıp uzay yarışındaki üstünlüğünü tüm dünyaya göstermesi üzerine ABD paniğe kapılmış; ülkenin pek çok üniversitesinde, teknolojik üstünlüğü sağlanması için birbirinden habersiz çalışan sayısız bilim insanı arasında koordinasyonu sağlamak amacı ile İnternet sisteminin oluşturulduğunu belirtmektedir (Basım, 2002: 13-25).

İnternetin, Amerikan Savunma Bakanlığı tarafından nükleer bir savaşta, kesintisiz iletişimi sağlamak amacıyla bir iletişim ağı oluşturmuştur. Daha sonra ABD hükümetinin az sayıda ve farklı merkezlerdeki süper bilgisayarların ülkenin her noktasındaki yoğun hesap gereksinimi duyan araştırmacılarına kullanıma açma projesiyle ivme kazanmış. Bu günlerde erişim ve kullanım araçlarının (wep, gopher, wais, veronica, archie) gelişmesi ve yaygınlaşması ile İnternet'i kullanmak, ‘‘bilgisayar uzmanlarının tekelinden çıkmıştır. Bilgisayar, herkesin kullanabileceği bir düzeye gelmiştir (Önalın, 1994: 322).

1970 yılında telefon hattı üzerinden bilgi aktarımını sağlayan modemin bulunması ve kişisel bilgisayarlardaki gelişmeler, bilgisayar kullanıcılarının BBS (Bulletin Board System)adı verilen sunucularda ve USENET adı verilen elektronik tartışma platformlarında bilgi paylaşımına imkân sağlamıştır. İnternetin en önemli uygulamalarından biri olan e-mail, 1972 yılında kullanılmaya başlanmıştır (Slevin, 2000: 32).

İnterneti, askeri ve akademik dünyanın dışına taşıyan en önemli gelişme, 1989 yılında İşveçre' deki Nükleer Araştırmalar Merkezi'nden Tim Berdnard'ın www'yi (World wide web) gelişmesi ve kullanıma sunması olmuştur. www, içinde yazı ile beraber grafik unsurları içeren linkler yolu ile bağlanmasına imkan veren bir sistemdir. Bu sitemle akademik dünyanın dışına internet çok hızlı bir geçiş yapmıştır. İnternetin kullanım oranını artırmıştır.1990'lı yılların ortalarında is Avrupa ve Amerika'da internetin bilinirliğinin arttığı dönemlerdir.1995 yılında dünyadaki internet kullanıcısı sayısı 26 milyon civarında olduğu kayıtlara geçmiştir. 2000 yılına gelindiğinde kullanıcı sayısı 407 milyona ulaşmıştır. Bu sayı 2007 yılına gelindiğinde 244. 7' ye ulaşmıştır.

2018 yılına gelindiğinde İnternet kullanımı;

- 4.02 milyar İnternet kullanıcısı dünya nüfusunun %53'ünü oluşturmaktadır.
- 3.19 milyar sosyal medya kullanıcısı, dünya nüfusunun %42'sini,
- 5.13 milyar mobil sosyal medya kullanıcısı, dünya nüfusunun %68'i,
- 2.95 milyar mobil sosyal medya kullanıcısı, dünya nüfusunun %39 olduğunu veriler göstermektedir (Yılmaz, 2018: wep).

Böyle bir ağ sayesinde güçlükle ulaşabilinen bilgileri birkaç dakika da, hatta birkaç saniyede bilgisayarın ekranında görülmektedir. Dünya üzerinde belki de küçük bir tur atıp, diğer bilgisayarlarla iletişime geçerek bize gerekli olan bilgileri toplayarak kolaylık sağlamaktadır. İnternet' in en güzel taraflarından biride birçok bilgiye ücretsiz olarak ulaşılması olmuştur.

İnternet,23.494 IP (IP =INTERNET Protocol) ağından oluşan bir ağlar ağıdır.( 1989 yılında bu sayı 217 idi) ve 30.000 adet adres kümesi (domain) içermektedir.1994 yılında internet 'e bağlı 2.300.000 tane bilgisayar olduğu tahmin edilirken büyüme hızı ise ayda %8.98 civarında olarak kaynaklara geçmiştir. Amerika da bu rakam% 7.5 olarak tespit edilmiştir. O dönemde yani ağ' a, her ay 200.000'in üzerinde yeni bilgisayar katılmakta olduğu kayıtlara geçmiştir (B.t.d, 1994: 10-11). O yıllardan günümüze kadar olan süreçte internet çok hızlı yayılmıştır. Artık ihtiyaç halini almıştır, internetsiz yaşam düşünülemez hale gelmiştir.

İnternet, insanların birbiriyle iletişim kurmasını, bilgiye daha hızlı ulaşmasını sağlamakta mekândan ve zamandan bağımsız olarak insanların günlük yaşamları

üzerinde olumlu sosyal sonuçlara yol açmaktadır. İletişim, ulus-devlet sınırlarını aşarak küresel bir boyutta gerçekleşmektedir. İfade özgürlüğü, internet kullanıcıların görüşlerini, sınırlayıcı devlet sansürü olmadan ifade etmelerini sağlamaktadır. Bilgi üretim ve dağıtım olanağı, internet kullanıcıları, resmi otoritelerin denetim ya da yaptırım tehdidi olmadan bilgi üretmekte ve ürettikleri bilgiyi dağıtabilmektedir. Bir gruba üye olma özelliği, bireyler ilgi alanları doğrultusunda internette oluşturulmuş olan sanal topluluklara katılabilinmektedir (Akça, 2014: 104-105). Bu ağ sistemi, insanları dünyaya bağlayan iletişim santrali olmuştur.

İletişim teknolojileri, zaman içinde telgrafın yerine faks makinesi, ev ve ofis ortamları için kablolu telefonların yerine de kablosuz telefonlar kullanılmıştır. Haberleşme uydularıyla cep telefonları kullanımı yaygınlaşmıştır. Telefonlar sadece konuşmak için değil mesajlaşılabilen, 3G(3.Generation=3.Nesil) özelliği ile görüntülü konuşulabilen, internete girerek birçok bilgiye ulaşılabilen, oyun oynanabilen kompakt bir cihaza dönüşmüştür. İlk kez üretilen büyük boyutlu bilgisayar, yongalar ve mikroçipler sayesinde gün geçtikçe küçülerek dizüstü ve tablet bilgisayarlara dönüşmüştür.

Bilgisayar ortamlarında oynanan dijital oyunlar, 1970’li yıllarında oynanılan atari oyunlarıyla yer değiştirmiştir. Bilgisayar donanım ve yazılım teknolojilerindeki gelişmelerle önce televizyon ekranı ve oyun konsolları gibi ek donanımlar gerektiren PS(Play Station = Oyun İstasyonu), PSP (Play Station Portaple = Taşınabilir Oyun İstasyonu) ve Nintendo ile gelişim göstermiştir. Son kez de CMOS ( elektronik görüntü algılama cipleri) teknolojisiyle çalışan Xbox oyun teknolojisinde; sistem, bulunduğu yerin üç boyutlu, noktalardan oluşan görüntüsünü elde ederek herhangi bir konsola gerek duyulmaksızın insan vücudunu 48 değişik yerinden tanımlayan ve böylelikle sanal iskelet oluşturan yazılım aracılığıyla oyuncuya sadece devinimsel hareketleriyle sınırsız sayılabilecek bir serbestlik sunmaktadır. İlerleyen yıllarda yazılım ve donanım alanlarındaki gelişmeler bilgisayarları iletişim fonksiyonlarını artırmıştır (Dominick, 2007: 262).

## **1.2. KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER**

Kültür kavramı, tarımda gelişimden ikamet etmeye, tapmaktan korumaya kadar birçok anlama gelen latince “colere” kökünden gelmektedir. “Colere” terimi



önce latince “cultus” daha sonra dini bir terim olan “kült” (cult) haline gelmiştir (Eagleton, 2011: 9).

Kültür etimolojik açıdan, doğadan türemiş bir kavramdır. Özgün anlamlarından biri “çiftçilik” ya da doğal gelişme eğilimidir. İnsan faaliyetlerinin en inceliklisine işaret eden kelimeyi emek ve tarımdan ( agriculture), gelişim (cultivation) ve üründen (crops) alırız. Fransız Bacon, “kültüre zihnin işlenmesi” derken, “hayvansal ve zihinsel atık arasındaki farklılık mı? Diye duraksatacak, imalı bir ifade kullanılmıştır. ”Kültür burada faaliyet anlamında kullanılmıştır (Eagleton, 2011: 9-10). Kültür, bir işleme sürecinin adı olarak başlangıçta- ürün yetiştirimi (cultivation) ya da hayvan yetiştirimi (çobanlık ve besicilik) ve zihin yetiştirimine (etkin cultivation’a) doğru anlamını genişleterek – özellikle Almanca ve İngilizce’de XVII. yüzyılın sonlarında belirli bir halkın “bütün bir yaşam biçimi” anlamında olan bir “tin” konfigürasyonun ya da genellemesinin adı olarak kullanılmıştır (Williams,1993: 8-9).

Kültür, TDK’ da; tarihi toplumsal gelişim süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları oluşturmada, gelecek nesillere iletmek için kullanılan, kişinin doğal ve toplumsal çevresine hâkimiyetinin ölçüsünü gösteren araçların hepsini kapsayan olarak tanımlanmaktadır (TDK, 1998: 947).

“Yetiştirici bir varlık” olan insanın kültür yaratıcı oluşu, onu hayvandan ayıran özelliği olmuştur. Kültür Antropolojisi insanların toplumsal olarak belirlenmesini yadsıyarak, maddi üretim tarzlarıyla somut tarihsel kültür aşamalarının tarihte birbirini izleyişinin yerine, insanın doğasının manevi ya da salt biyolojik belirlenimine dayanan tarihsel-olmayan, soyut bir insan tarihini koymaktadır. Bu burjuva Kültür Antropolojisinin bilgi kuramsal açıdan sınırlılığı öncelikle toplumsal nedenlere bağlanmaktadır. İnsanın toplumsal özelliğinin ve toplumsal özünün yadsınışı, sonsuz değişmeyen biyolojik bir insan doğasının postlaştırılması insanın toplumdaki gerçek yerinin gizlenmesi çabalarına dayanmaktadır (Çalışır, 1983: 281-282). Kültürün geniş sınırlara sahip sınırı olmayan bir kavram olması nedeniyle yapılan tanımlarda çok çeşitlilik görülmektedir. Yani tanımlarda yaşanan coğrafya biçimi etkili olmuştur.

Kültür, başlangıçta tümüyle materyalist bir süreci belirlemiş, zamanla mecazi olarak tinsel meselelere kaymıştır. Buna bağlı olarak kelime, kendi anlam haritasını

çıkartırken insanlığın kır yaşamından kent yaşamına, hayvan besiciliğinde Picasso'ya, toprağı işlemeden atomu parçalamaya uzanan tarihsel deęişimini de gözler önüne sermektedir. Kültürel hakikatler- insanların ister yüksek deneyimleri, ister gelenekleri olsun- bazen kutsal hakikatlerdir; korunur ve saygı görürler. Bu bağlamda kültür; dinsel otoritenin görkemli konumunu miras almıştır. Bununla birlikte, kültürün işgal ve istila ile de gergin, huzursuz bir ilişkisi vardır; kavram sürekli olarak pozitif ve negatif kutuplar arasında gidip gelir (Eagleton, 2011: 9-11).

Kültür, başka bir ifadeyle, özgül bir grubun yaşam tarzını oluşturan değerler, adetler, inançlar ve pratik bileşimi olarak özetlenebilir. Antropolog E.B. Tylor'ın Primitive Culture'daki ünlü ifadesine göre kültür, "bilgiyi, inancı, sanatı, ahlakı, hukuku, adetleri ve bireyin toplumun bir üyesi olarak kazandığı diğer tüm yeti ve alışkanlıkları içeren karmaşık bütündür. Kültürel ve toplumsal, etkin olarak özdeş hale gelmiştir. Kültür genler aracılığıyla aktarılamayan her şeydir (Eagleton, 2011: 9-11).

Kültürler, tarihsel deęişimi izlemektedir. Bazı temel felsefi meselelerinde şifresi olmuştur. Bu kavramda özgürlük ve determinizme, eylemlilik ve dayanıklılığa, deęişim ve kimliğe, verilen ve yaratılana ilişkin pek çok soru muğlak bir biçimde odak noktası olmuştur. Kültür, aktif doğal gelişme eğilimi anlamına gelmektedir. Yapay ve doğala, dünyaya yaptıklarımız ve dünyanın bize yaptıkları arasındaki diyalektiğe de işaret etmektedir. Epistemolojik açıdan "gerekçi" bir düşüncedir. Bunun yanında "inşa edici" bir boyutu da vardır; çünkü bu saf madde insan deneyimine göre anlamlı bir şekle sokulmalıdır. Öyleyse asıl mesele, kültür-doğa karşıtlığının yapıçözümüne uğratılmasından çok "kültür" terimini yapıçözümü olduğunun fark edilmesi önemli olmuştur (Eagleton, 2011: 9-11).

Toplum bilimi olarak kültür, bir toplumun duyuş ve düşünüş birliğini sağlayan değerlerin tümüne denmektedir. İnsanların toplumsal yaşamlarında tarih boyunca ürettikleri bütün özdeksel ve tinsel (maddi ve manevi) değerleri dile getirmektedir. Kültür, insanların kendi etkinlikleriyle deęıştirdikleri ve kendi amaçlarına uygun olarak yeniden kurdukları bir doğadır. İnsan alet yapan bir varlıktır. Hayvan cinsi aletsiz yaşayabildiği halde insan aletsiz yaşayamaz. O halde "insan, doğayla deęil, kültürle bir bağlantı içindedir" sonucuna ulaşılmaktadır. İnsan, doğayı üretirken, eş deyişle kültürünü meydana koyarken kendi kendisini de

üretir, eş deyişle özdeksel kültürünün üstünde tinsel kültürünü oluşturmaktadır. Çünkü insan, eylemsel gücüyle doğayı değiştirebilecek tek varlıktır. Kültür, simgesel, sürekli, birikerek çoğalan bir süreçtir. Toplumbilimi, kültürel güçlerinişleyişiyle küme yaşamının oluşumunu, yapısını, gelişimini ve işlevlerini betimlemeye çalışan bilimdir (Hançerlioğlu, 1986: 250-251).

Antropolog, Kroeber ve Kluckhohn (1952), ‘‘kültür’’ün anlamlarına ilişkin çalışmaları yapmış ve birçok antropolog tarafından yapılmış kuramsal kültür tanımlarını bir araya toplamıştır. Kültür tanımlamalarının bu kadar geniş bir yelpazeye sahip olmasının asıl nedeni dünyanın dört bir yerleşim yerinde yaşayan insanoğlunun yaşam biçimleri, hayat şartları ve doğa ile olan iletişimi olmuştur. Bu bağlamda; kültürü sosyal hayatın toplamını kapsamlı görme ve kültürü oluşturan unsurlara dikkat çekmiştir. Bu bağlamda; Tylar’ın 1871 yılında yaptığı bir tanıma göre, ‘‘ kültür ya da uygarlık’’ yaşadığı toplumda insanın edindiği bilgi, inanç, sanat, yasalar, ahlak, gelenek, diğer yetenekleri ve alışkanlıkları içeren karmaşık bir bütündür. Kültür; iki şekilde anlatılmıştır. Birinci anlatımda kültürün somut davranış yapılarını şekillendiren bir kural ya da yaşam biçimi olduğunu ileri sürmektir. Örneğin; Bir topluluk ya da kabilenin sürdürdüğü yaşam biçimi bir kültür olarak görülmektedir. Kabilenin izlediği standartlaşmış inançlar ve usuller toplamıdır. İkinci anlatımda kültürün davranışa başvurmaksızın değerlerin rolüne vurgu yapmaktır. Örneğin; W.I.Thomas 1937’de ‘‘ilkel ya da medeni her insan grubunun maddi ve toplumsal değerleri’’ olduğunu ileri sürmektedir (Philip, 2001: 15-16).

Kültürün insanların iletişim kurmasına, öğrenmesine ya da maddi ve duygusal ihtiyaçlarını karşılamasına imkân veren bir sorun-çözücü araç olarak rolü vurgulanır. Başka bir tanımla kültürü, nasıl var olduğu ya da varoluşunu nasıl sürdürdüğü bakımından tanımlanmaktadır. Kültür, insani etkileşimden meydana gelen ya da kuşaklararası aktarımın bir ürünü olarak varlığını sürdüren bir şeymiş gibi açıklamaktadır. Kroeber ve Kluckhohn’ın yapıtlarından bu yana yarım yüzyıldır bu tanımlamaların hepsi güncelliğini korumaktadır (Philip, 2001: 15-16).

Bugünün kültürü, geçen kuşakların çabalarının ve tecrübelerinin ürünüdür ve halen yaşayan insanların tecrübelerine göre değişir ve zenginleşir. Böylece kültür öğrenme yolu ile bir geçiş sürecidir. Kültür aynı zamanda geleneklerle varlığını sürdürür. Kültürün sürekliliği, insanın gruptan öğrenebilmesi yeteneğine dayanır.

Kültür öğrenilebilen tavır hareketidir. İnsanın hareketlerini, tavırlarını belirleyen şey kültür gelenekleri olmuştur (Dönmezler, 1982: 116).

Kültürün litaretür tanımları bilimsel olarak yapılmıştır, fakat kültürün tanımı bilim insanlarına göre de farklı yorumlanmıştır. Örneğin; Bell (1976) kültürü, varoluşa ilişkin-aşk, ölüm, trajedi, yükümlülük-merkezi sorulara verilen yanıtlar olarak tanımlamaktadır (Featherstone, 2005: 18-199). İngiliz antropolog Taylor “Bilgi, inanç, sanat, ahlak, hukuk, örf ve adetlerden ve insanın toplumun bir üyesi olarak elde ettiği bütün yeteneklerden oluşmuş karmaşık bütün”. Bu tarife göre, sosyal örgütlenme ve sosyal kurumlar da kültürün içindedir. Gittler ise kültürü kısaca şöyle tarif etmektedir: “ İnsanın yarattığı hayat tarzı, biçimi” Linton’a göre kültür “öğrenilmiş tavır ve hareketlerin bunların sonuçlarının dış şeklidir. Bunu meydana getiren unsurlar belirli bir toplumun üyelerince başkalarına aktarılır ve bölüşülür”(Dönmezler, 1982: 116). Bu bağlamda kültür tanımı genel-geçer bilginin yanı sıra zaman ve bilim insanlarının fikirlerine göre de şekil almaktadır.

Marx’a göre kültürün tek bir kökeni vardır ve bu da doğa üzerindeki emektir. Bu emeğin, Marksizme göre sömürü anlamına gelmesi, Walter Benjamin’in uygarlığa ilişkin her belgenin aynı zamanda barbarlığın kaydı olduğunu ifade eden bilgece deyişinde yatan anlamlardan biridir. Marx’a göre kültür genellikle soyunu inkâr eder; soyundan aldıklarını yeterli görmüyorsa, her açıdan daha üstün bir soydan geldiğine inanmayı terci etmektedir. Ne var ki kültürü dünyaya getiren anlam değil gereksinimler olmuştur. Ancak, toplum kalıcı bir kurumsal kültürü destekleyecek kadar geliştiğinde, o kültür pratik yaşamın gerçek otonomluğunu üstlenmeye başlar. Marksizme göre bu otonomluk biçimsel bir yanılısamasan çok tarihsel bir olgu olarak kabul edilmektedir (Eagleton, 2011: 127). Dil bilgini Goodenough’ göre ise kültür; kültürü bir kavrayış ve yorumlayış modeli olarak anlamıştır. Anlamsal çözümleme yönetiminin kültürün dilden başka taşıyıcılarına da uygulanabileceğini; kültürün bir ilişkiler sistemi olduğunu belirtmiştir (Güvenç, 1985: 159).

Kültür toplumların yaşayış biçimlerini yansıtmakta, toplumlar arasında iletişim aracı olmakta, zamana göre değişime uğrayarak birikimli olarak ilerlemektedir. Teknolojinin ilerlemesiyle küçülen dünya artık toplumlar arası sınırı ortadan kaldırmıştır. Doğal olarak iç içe geçmişlik söz konusudur. Bu bağlamda

kültürleşme yani etkileşim hız kazanmıştır. 'Kültür'ün tanımı da toplumlararası sembolik olmuştur. Kişi kültürünü yaşamamaktadır sadece etiket olarak taşımaktadır.

Kültür teknolojinin ilerlemesiyle beraber ulusları yakınlaştırmış hatta sınırları ortadan kaldırmıştır. Faaliyet, ikamet, yaşam biçimi, inanç sistemini, teknoloji; "kültürü" giderek somut halden soyut hale getirme noktasına getirmiştir. Bana göre; her toplumun kendine has bir yapısı varken teknoloji ile "kültür" kavramının adını da değiştirmiştir.. Bu bağlam da artık kültür kavramını tek başına nitelendiremeyiz. Artık değişen toplumda "kültür" kavramının önüne bir sıfat getirilmiştir. Çünkü değişen dünyada "hız" ön plana çıkmaktadır.

Birçok teorisyenin üzerinde durduğu konulardan biri 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, 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, teknolojik bir araç olmakla birlikte kültürel bir ortam 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 ve Kaya, 2007: 154).

### **1.2.1. Kültürel Dinamiklerin Etkin Olduğu Süreçler: Modern Kültür**

Modern, "yeninin" ya da "yakın zamanın" eşanlamlısı olarak bilinmektedir. Olumlu ya da olumsuz olsun, gündelik yaşamda ve kültürde moda uygun tutumlar "modern" kavramıyla ifade edilmektedir. Modern, radikal bir değişimden sonra ortaya çıkanı adlandırır (Küçük, 2011: 111).

Modern sözcüğü, felsefi anlamda Descartes ve çağdaşlarını izleyen felsefi dönem ve genel entelektüel yönelim için kullanılan bir terimdir. Bu dönemin temel özellikleri bireyselliğin, aklın, yargı evrenselliğinin vurgulanmasıdır. Eski batıl inançların ve özneliliğin yerini bu ekolde bilimsel inançlar ve nesnellik almıştır. Postmodern terminolojide ‘modern’, ‘çağdaş’ anlamına gelmez; aslında ‘modernizm’ modası geçmiş olarak kabul edilmektedir. Bu temelde bilimdeki modern yaklaşımlar eleştirilmektedir (Budak, 2005: 511).

Modern ve çağdaş kavramları, yakın bir zamana kadar aynı anlamda kullanılmıştır. Ne var ki, Modernizm / Postmodernizm tartışmaları ortaya çıktıktan sonra modern sanat ve çağdaş sanat kavramlarının farklı anlamlara geldiği söylenmiştir. Genel olarak çağdaş; aynı zamanda olan, yaşıt anlamındadır. Modern sözcüğüne verilen anlamlar ise; yeni, çağcıl, çağdaş, ilerlemelerden yana olan demektir. Aradaki fark, modern kavramına yüklenen ‘yeni’ ve ‘ilerleme’ vurgusudur (Yılmaz, 2006: 12-13). Bu demektir ki ilerleyen süreçte kavramların anlamları da değişmektedir.

Modern Çağ, kararlılık, ilerleme ve rasyonalizmin egemen olduğu dönem olarak nitelendirilmektedir (Şaylan, 1999: 22). Kimi yazarlara göre ‘modernlik’ kavramı Rönesans’la sınırlanmaktadır. Modern terimi Avrupa’da, hep bir yeni dönemin bilincinin, kurulduğu süreçlerde geçerlilik kazanmıştır. Modern, radikal bir değişimden sonra ortaya çıkanı adlandırmaktadır. Modern dünya, tarımsal dünyanın yerini almaktadır. Modernite kavramı ise bir dönemi temsil etmektedir (Yamaner, 2007: 12-13).

Modernite, Max Weber tarafından formüle edilen bir tarihsel dönemi ifade eden bir kavramdır. Weber’ci moderniteyi, fedaoliteyi ya da orta çağları izleyen, aklın öncelik aldığı tarihsel dönemi ifade etmektedir. İnsanın, aklını ve bilimi kullanarak sürekli ileriye doğru gitmesi modernite çağının kavramsal öncüleridir. İnsanoğlunun aklını ve bilimi kullanarak giderek evrene egemen olacağı, önce doğanın kör güçlerini denetim altına alacağı sonra evrenin bir parçası olan toplumu da akla uygun (rasyonel) olarak düzenleyeceğini öngörmektedir (Şaylan, 1999: 22). Modernite önce insanı, sonra insanın dünyasını etkilemiştir. Modernite yeni bir mantık, yeni bir dünya görüşü anlamına gelmektedir.

Moderniteye geiři belirleyen drt devrim, bilimsel, siyasal, kltrel, teknik ve endstriyel devrimlerdir. Bilimsel devrimi Newton bařlatmıřtır. Evrensel yerekimi kanununu keřfederek iki dnya grř arasındaki kopuřu belirlemiřtir. Kutsal kitap egemenlięinin yerini akıl almıřtır. Doęanın yasalarından insan kopmuřtur. Bilim ıřıęında dnya matematikle anlařılabilmıřtir. Doęa artık Tanrının insaniin kurduęu bir ev deęildir, insan artık zerk ve kendini dzenleyen bir fanusun iinde yařamamaktadır. Siyasal devrimde ise devletlerin tek gerek ynetim řekli demokrasi olmuřtur. Hkmdarlık devrisona ermiř, devletin egemenlięi ise halkla iliřkisi demokratik yolla kurulmuřtur. Siyasi teorilerin amacı, iktidarın demokratik biimini akılda temellendirmek olmuřtur. Toplumda dřnceler deęiřime uęramıřtır. Din ve devlet ynetimi ayrılarak laik dřne sistemi benimsenmiřtir. Toplumun temelini rasyonellik oluřturmuřtur. İnsan artık baęımsız ve zerktir. Endstrileřme ile birbirine baęlı makinelerin zerklięi, bilgisayarlařma ve robotlařmayla bilgi ve emek rgtlenmesi tmyle mekanikleřmiřtir. Emek sreci doęrudan makineye baęlıdır (Kk, 20011: 114-119). Akıl devreye girmiřtir herřeyin oluřumunun bilimsellięi arařtırılarak izahına gidilmiřtir. Dinlerin hkimiyetini akıl ve bilim devredıři bırakmıřtır. Her alanda deęiřim bařlamıř ve dnřm gerekleřmeye devam etmiřtir. Dnřm ya da dięer bir deyiřle modernite, bir yn ile aklın ve bilimin egemenlięi dięer yn ile de insanın biriciklięini nemsemiřtir. Bu sre iinde en yce deęer hmanizm yani sevgi ve gereęi anlamak ya da ozmek akıl ve bilim yolu ile mmkndr.

Sanayi devrimi ile ortaya yepyeni ve son derece dinamik bir toplum ortaya ıkar mıřtır. 1917 Ekim Devrimi ve sosyalizmin bir dnya sistemi haline gelmesi, dnya savařları, nc dnyanın ortaya ıkıřı (Afrika, Somali...)arka arkaya gelen teknolojik devrimler ve son derece parlak bir bilim aęının bařlaması, kadın hareketi, evrecilik bu dnemde ortaya ıkmıřtır. Bu sre modernist sanat ve estetik anlayıřını kkl bir biimde etkilemiřtir. Her sanatı iinde bulunduęu kořullardan, karřılařtıęı sorunlardan etkilenerak bir sanat rn yaratmıřtır. Yeni uygarlıkta teknoloji ok nemli ve belirleyici bir rol oynamıřtır. nk 20.yzyıl iimde bilim ve ona baęlı olarak teknoloji ok hızlı geliřmiřtir (řaylan, 1999: 57-63).

Baudelaire moderniteyi hem modern hayatın bir "nitelięi" olarak, hem de sanatsal giriřimin yeni bir hedefi olarak grmřtir. Baudelaire'nin temelinde, řimdinin yenilięi yatmaktadır fikrini savunmuřtur. Modernite de bir yarısı, sonsuz ve

değişmez sanat olduğunu, bir yarısında ise gelip geçici, ele avuca sığmaz, koşullara bağlı diğer yarısıdır (Simmel, 2015: 9-10). Jameson, yaptığı kültürel sınıflandırmasıyla, Ernest Mandel'in kültürel sınıflandırması ile son gelişmelerde yaşanan teknolojik devrim arasında bir paralellik kurmuştur ve 19.yüzyılın sonuna doğru ' Elektrik Enerjisi' ile Modernizmi,1940'lardan itibaren 'Elektronik ve Nükleer Enerji' ile postmodern sanatı ilişkilendirmiştir (Şahiner, 2013: 41).

Modernleşme; pek çok farklı yollarla, teknoloji ve değerlerdeki değişimlerle başlayan bir süreçtir. Bu sürecin sonucunda, kurumlar çoğalır, geleneksel toplumların basit yapıları modern toplumların karmaşık yapılarına dönüşmüştür. Değerler, 1960'lar ABD'sindeki değerlere çarpıcı bir benzerlik göstermeye başlamıştır. Toplumlar, gelenekselden modern kişilikler haline gelmiştir (S.S, 1999: 509). Modernlik, kendisinden önce var olan toplumsal kurumlardan, kültürlerden, estetik yargılardan, yaşama biçimlerinden, bilimsel yaklaşımlardan pek çok şeyi devralmıştır. Bunların büyük bir bölümünü dönüştürerek yeni olanları inşa etmiştir (Özkan, 2019).

"Modernlik" teknolojik ilerlemeye tekabül etmektedir. Modernlik demek üretkenliğin artışı ve ilerlemeye duyulan mutlak inançtır. Durkheim'ın, Saint-Simon geleneği doğrultusunda, modern toplumsal hayatın hızla değişen karakterinin esası, doğanın endüstriyel amaçlı kullanımı yoluyla üretimi insan ihtiyaçlarına göre biçimlendiren karmaşık iş bölümünün canlandırıcı etkisinden kaynaklanmaktadır (Giddens, 2004: 20-21).

"Endüstriyel Toplum teorisi" savunucularına göre, endüstriyalizm, hem Batı'da hem de dünyanın geriye kalan kısmında tarihin ilerici hareketinin yol gösterici işaretlerini sağlıyordu ve çağdaş dünyayı dönüştüren ana hareket ettirici güçtü. Endüstriyel toplum teorisyenleri, sınırsız bir refah umudu, servet ve gelirin eşitlenmesi ve fırsat eşitliğinin yaygınlaşması öngörüsünde bulunmuştur (Giddens, 1982: 3).

Kimi yazarlar modernliğin çifte doğasının, en azından kıta Avrupası'nda modernliğin entelektüel soy kütüğünün özgüllüklerinden kaynaklanabileceğini düşünmüştür. Burada temel olarak öne sürülen kanıt kendi kendini yönetmeye olan bağitlanmayı öne çıkarsada, tarihsel olarak, insanlık durumunun Tanrı tarafından belirlenmişlik olarak heteromisine ilişkin yaygın dinsel anlayışın yeniden



düşünülmesine işaret etmiştir (Wagner, 2005: 41). Çok geniş coğrafyalarda yaşayan çeşitli toplumlar yerleştirilmiş kültür farklılıkları ortaya çıkmıştır. Dinler, alışkanlıklar, tarihsel süreç, toplum ihtiyaçları, savaşlar gibi etkenler kendiliğinden doğmamıştır. Bu sebeple doğanın gücünü yöneten Tanrı'dır.

*En temel haliyle modernleşme kuramı, Altun'a göre Batılı modern değerlerin ve kapitalist sistemin iki dünya savaşı ve ekonomik buhranlarla aşınmaya uğraması sonucu, bu değerlerin sosyal ve beşeri bilimler üzerinden nasıl tekrar hâkim kılınacağı ile ilgili düşünce ve teorilerden oluşmaktadır. Avrupa'nın İkinci Dünya Savaşı sonrasında eski gücünü yitirmesi, Avrupa'da modernite ile birlikte ortaya çıkan düşüncelerin ve vaatlerin geçerliliğini yitirmesi ve ABD'nin iki kutuplu dünyada bir süper güç olarak ortaya çıkması, eserin ele aldığı modernleşme kuramının başlangıç noktasıdır. ABD, Batı dışı dünyanın, iki büyük dünya savaşı öncesinde kendisine vaat edilen refah ve gelişmişliğe kavuşturulmasında başrolü oynayacaktır. Modernleşme kuramına göre toplumlar –bugün hepimizin kullandığı şekliyle- gelişmiş, gelişmekte olan ve az gelişmiş toplumlar şeklinde sınıflandırılmaktadır (Alkın,2017:199-202).*

Modernleşme sürecinde gerçekleşen değişimlerle sanatta da kalıplaşmış anlayışlardan kopuş yaşanmıştır. Bu kopuş, romantizm, empresyonizm, kübizm veya soyut sanat ile başlamıştır diyen ve savunan farklı düşünceler olmuştur. İzlenimcilik ilk modern sanat akımı olduğu görüşü çokça yaygındır. Fakat resmi çerçevelerin desteklediği yeni klasikdönemin soğukkanlılığına karşı çıkmaları ve bireysel coşkuyu öne çıkarmaları nedeni ile bu sürecin başlangıcı Delacroix ve Baudelaire'in yaşadığı döneme kadar gitmiştir (Yılmaz, 2006: 18-19).

Modernizm, bir kavram olarak ele alınıp incelendiğinde, içinde yeniyi, dogmatizme inat akıllılığı, insancılığı ve özgürlüğü barındırır. İnsan yeryüzünde akli ile tüm canlılardan daha üstün bir organizmadır. Aklın rasyonel kullanımı da modern düşünce felsefesinin başlangıcını oluşturur. Bireyin öncelikle kendisini ve yetilerini tanıyıp daha sonra içinde var olduğu düzenin kurallarını ve doğasını tanıması modernliğin gereklerindedir (Şahindokuyucu, 1997: 20).

Modernizm, Avrupa'da 19.yüzyılın sonlarında ortaya çıkan ve giderek egemen bir konuma gelen belli türde sanatsal estetik anlayışını ifade eden bir akımdır. Belki, bir toplum bilinci için modernizmin esas olarak yeni bir toplumsal düzenin ya da sanayileşen toplumun sanatsal estetik anlayışı olarak yorumlanmaktadır. Bilindiği gibi sanayi devrimi 19. yüzyılın ilk yarısında biçimlenmeye başlamış, ikinci çeyreğinde büyük kapsamlı bir dönüşüm olarak gündeme gelmiştir. Sözü edilen bu kapsamlı değişim ve dönüşüm; ekonomik

ilişkileri ve yapıyı, toplumun üretim gücünü, sosyolojik ve politik özelliklerini de etkilemiştir (Şenay, 1999: 49-50).

Biçimsel olarak modernizm, genellikle derinleşme, üslupçuluk, içe dönme, teknik gösteriş, içsel olarak kendinden kuşku duymaya yönelik bir hareket ve Viktorya gerçekçiliğine karşı bir tepki şeklinde tarif edilmiştir. Modernizm, müzikte atonalizm, şiirde vers libre, romanda bilinç akışı tekniğiyle karakterize edilmiştir. Modernizm sadece sanatla ilişkili bir hareket olmadığını aksine, zamanın teknolojik değişimleri ile gelişmelerini etkilemiştir. Einstein'ın izafiyet kuramı, X ışınlarının keşfi, otomobillerin seri üretimi ve Birinci Dünya Savaşı sırasında, savaş içinde gerçekleşen sarsıcı yeni gelişmelerdir. Hepsi bir araya geldiğinde, genelleşmiş özelliklerinin görüldüğü bir krize, parçalanmaya, zamanın tüm kültür ve toplum alanlarını etkisi altına aldığı görülen içe dönmeye yol açmıştır (S.S, 1999: 508). Modernizm kavramını çok başka bir boyut getiren sosyolojik açıdan ele alınmıştır. Dönemin tarihsel sürecinin yansıması olarak tanımlanmıştır.

“Modernizm ne sadece eski geleneklerin bir protestosu ne de onların çözümlerinin bir sonucudur, fakat çeşitli derecelerde, zaman-uzamın boşaltılmasının açığa vurumudur” (Giddens, 1981: 16). Böylelikle zaman ve uzam birbirinden ayrılır. Zaman ve uzamın birbirinden ayrılması modernliğin aşırı dinamizmi için büyük bir önem arz eder. “Zaman ve uzamın ayrılması ve standart “boş” boyutlar haline gelmeleri, toplumsal etkinlik ile bu etkinliğin mevcudiyet bağlamlarının özellikleri içine “yerleştirilmişliği” arasındaki bağları koparıp atar” (Giddens, 2004: 27-28). Modernizm ve modernlik arasındaki karmaşık ilişkiyi, kimlik ve var olma mücadelesi sürecince ailesiyle karşı karşıya gelmiş bir gencin tavırlarına benzetilmiştir. Modernlik ve modernleşme düşüncesine, Modernizm hareketi içinde yer alan sanatçıların bir kısmı doğrudan, bir kısmı da dolaylı yoldan karşı çıkmışlardır.

Günlük yaşamlarında nimetlerinden yararlanmakla birlikte, önde gelen temsilcileri sanatsal yaratım sürecinde bilimsel aklı, nesnelliği ve sanayileşmeyi önemsememiş; hatta tam tersine, ‘sezgi, coşku ve imgelemin özgür oyunu’ adına idealist, metafizik ya da öznel eğilimlere yönelmişlerdir. ‘Gerçektir, doğrudur’ diye, akılcı (kan) açıklamalara saplanıp kalmak, gerçekten de imgelemin özgürce hareket etmesini, yaratıcılığını engelleyebilirdi. (Herder, Nietzsche, Baudelaire, Delacroix ve

Croce buna işaret etmişlerdi). Bu açıdan, modernizmin modernliği eleştirmesini, zihni sürekli uyanık tutabilme uğruna, her şeyi karşıtıyla birlikte düşünme refleksinin yansıması olarak değerlendirilmiştir (Yılmaz, 2013: 20-21). Dönüşüm ya da diğer bir deyişle modernite, bir yönü ile aklın ve bilimin egemenliği diğer yönü ile de insanın yüceltilmesidir. Bu süreç içinde en yüce değer hümanizmadır ve gerçeği kavramak akıl ve bilim yolu ile mümkündür.

Sanayi devrimi ile ortaya yepyeni ve son derece dinamik bir toplum ortaya çıkarmıştır. 1917 Ekim Devrimi ve sosyalizmin bir dünya sistemi haline gelmesi, dünya savaşları, üçüncü dünyanın ortaya çıkışı (Afrika, Somali...)arka arkaya patlayan teknolojik devrimler ve son derece parlak bir bilim çağının başlaması, kadın hareketi, çevrecilik bu dönemde ortaya çıkmıştır. Bu süreç modernist sanat ve estetik anlayışını köklü bir biçimde etkilemiştir. Her sanatçı içinde bulunduğu koşullardan, karşılaştığı sorunlardan etkilenecek bir sanat ürünü yaratmıştır. Yeni uygarlıkta teknoloji çok önemli ve belirleyici bir rol oynamıştır. Çünkü 20.yüzyıl içinde bilim ve ona bağlı olarak teknoloji çok hızlı gelişmiştir (Şaylan, 1999: 57-63). Günlük yaşamlarında nimetlerinden yararlanmakla birlikte, önde gelen temsilcileri sanatsal yaratım sürecinde bilimsel aklı, nesnelliği ve sanayileşmeyi önemsememiş; hatta tam tersine, ‘sezgi, coşku ve imgelemin özgür oyunu’ adına idealist, metafizik ya da öznel eğilimlere yönelmişlerdir. Bu açıdan, modernizmin modernliği eleştirmesini, zihni sürekli uyanık tutabilme uğruna, her şeyi karşıtıyla birlikte düşünme refleksinin yansıması olarak değerlendirilmiştir (Yılmaz, 2013: 20-21).

### **1.2.2.Postmodern Kültür**

Arnold Toynbe’ye göre post-modern çağının en belirgin özelliği“büyük savaşlar, devrimler ve karmaşa olmuştur. Bu karmaşa aynı zamanda -kültürel çöküşü- ifade etmektedir” (Şaylan, 1999: 23-24). Postmodernist kültür söz konusu ise her şey iç içedir. Tüketim sistemi insanlara sunulmuş bu sistem ihtiyaçmış gibi gösterilip kapitalizme hizmet ettirmiştir. Postmodern tüketim kapitalizmi şeyleşme (yabancılaşma, farklılaşma, gösterenle gösterilerinin ayrılması) mantığının son terimini temsil ederken, öte yandan, kültür alanının sosyo-ekonomik olanla özdeş hale gelmesiyle birlikte, farklılaşmanın mutlak bir çöküşü yaşanmakta gibidir (Şahiner, 1997: 71). Bernard Rosenberg 1950’li yıllarda yıllar da yayınladığı bir

kitapta (Mass Culture, New York, 1957) postmodern sözcüğünü yeni bir kültürel oluşumu ifade edecek şekilde kullanmıştır bu, “kitle kültürü”dür demiştir.

Rosenberg’e göre kapitalizm bütün dünyayı bütünleştirmektedir. Bu sistem içinde dünyanın her yöresine yayılan bir kitlesel kültür ortaya çıkmıştır. İşte post-modern insan, Rosenberg’e göre bu kültürün ürünü olan insandır. “Her tarafı metalarla sarılmış, ortak tüketim ve statü normları benimsemek durumunda kalmış, amorf (biçimsiz) kitlenin parçası olan postmodern insan olarak nitelenmektedir” (Şaylan, 1999: 23).

Baudrillard’a göre, “kitle iletişim araçları her iktidarı iyi ya da kötü yolundan saptırmaktadır. Bu sanallığın sonucudur. Sanallığın efendileri vardır. İşte bu sanallığın efendilerinin ürünleri ve fikirleri pazarda serbestçe dolaşırken, onların egemenliği önünde eğilmek, gönüllü bir kölelik biçimidir” (Bilgili ve Şener, 2013: 160). Yeni medya araçlarını tüketim için kullanan mecralar başarılı olmuşlardır. Çünkü sanal ortamlarda yayınlanan tüketim ürünleri toplu olarak aynı anda görmektedir. Yeni medyayı iyi değerlendiren bir postmodern kültür dediğimiz kapitalist sistem mevcuttur.

Postmodernizm, tüketici ile iletişimin ön planda olduğu ve teknoloji hâkimiyetindeki toplumların konumunun irdelendiği, modernist anlayışı eleştiren bir kuramdır. Postmodernizm aynı zamanda, teknolojide büyük atılımların olduğu ve üretimin sınırsız hale geldiği ve kol gücü yerine beyin gücünün, bilgisayar teknolojisinin ve baskın piyasa kurallarının mutlak hâkimiyetinin olduğu bir dönemi ifade etmektedir (Hatipler, 2017: 34). Post-modern kültür de yaş, cinsiyet ve etnik grubun özelliklerine bakılmaz, her yaş grubu tüketim için yeterlidir. Tüketimi baskın bir yaşam tarzı haline gösteren bu belirtiler, daha çok kent merkezlerinin dışında kurulan mega / hiper alışveriş merkezlerinde görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde alışveriş merkezlerinde gerçekleşen tüketim pratikleri, modern dönemde olduğu gibi sadece temel ihtiyaçların (yeme, içme, barınma) giderilmesini hedefleyen faaliyetler bütünü olmaktan çıkmış ve postmodernizmin göstergeleri haline dönüşmüştür. İnsanlar yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak için çalışmak yerine, tüketim mallarını almak için çalışmaya başlamışlardır (Hatipler, 2017: 34). Amaçları hizmet getirme değildir toplu alıveriş yaptırmak adına da modern marketler demişlerdir. Şaşalı

gösterip tüketime çaktırmadan zorlamaktır. Teknolojinin gelişim süreçlerinde her aşama çok kullanılmış kapitalist bir sistem karşımıza çıkmaktadır.

*“Otoriteler tarafından tüketim bir hayat tarzı haline getirilmiştir. Belirsizlik, parçalanma, kurallığın bozumu, ironi, 'ben'in yitimi, melezleşme, katılma karnavallaşma, metinsellik, geleceğe dönüş, her şet gider tüm bu kavramlar Postmodern kültürün özellikleridir. Postmodernizm bilimi ideoloji yapmıştır. Modernizm ise bilimi yüceltmıştır. İki kavram arasındaki en belirgin fark bu olmuştur”(Tekeli, İlhan (1992).*

Gelinen nokta; tarım toplumu, sanayi toplumu ve bilgi toplumu üçlemesi yerini tüketim toplumuna bırakma noktasıdır. Tarihsel süreç incelendiğinde de görüleceği üzere, arz yanlı politikalar büyük bir bolluk ortaya koyarken aynı zamanda gelecek nesillerin kaynaklarının da yok edilmesi paradoksunu yaşamaktadır. Tüketimin ihtiyaçtan isteğe çevirilmesi bu paradoksu beslemektedir. Bu paradoksun baş mimarı şüphesiz kapitalizm ve onun öncü kuvveti postmodernizmdir. Postmodernizm tek başına bu işlevini yerine getirememektedir (Hatipler, 2017: 34).

Yeni medya araçlarının kullanımı adaletsizliği, haksız rekabet ortamını oluşturmaktadır. Postmodern kültürün birçok tüketim seçenekleriyle tüketiciye ulaşılabilirliği artırmıştır. Jameson kültürün “bizzat tüketim toplumunun asli bir ögesi” olduğunu, hiçbir toplumun bu toplum kadar göstergelere ve imajlara doymadığını belirtmiştir. Tüketim kültürünün yeni kahramanları yeni bir hayat tarzı oluşturmaktır. Bu çerçevede bir araya getirdikleri ürünlerin, giysilerin, pratiklerin, tecrübelerin, görüşlerin ve bedensel özelliklerin tikelliğinde kendi bireyselliklerini ve üslup anlayışlarını teşhir ederler (Küçük, 2005: 142-141). Kısacası onlar ne isterse o olur, ipler tüketim kültürünün uyguladığı politiklardır. İnsanlara sunulan hizmet altında kendilerine yaptıkları emektir.

Türkçe sözlük anlamda kitle olarak kullanılan “masse veya mass” fakir ve eğitimsiz sınıfları tanımlamaktadır (Gans, 2005: 21-22). Kitle kültürünün başlangıcı Batı da XVI. yüzyılda feodal yapıda çözülme sürecine girerek ortaya çıkmıştır. XIX. yüzyılda ise top yekûn değişim ve dönüşüm sürecine girilmiştir. Sanayileşmenin hız kazanmasına koşut olarak toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel alanlarda da köklü bir çözülme ve yeniden yapılanma sürecine girilmiştir. Değişim ve dönüşüm en mikro düzeyden en makro düzeye yaşamın her alanını etkilemiştir (Güngör, 2013: 281). Fredric Jameson (1984) postmodernizmi, “İkinci Dünya Savaşı sonrasında

kaynaklanan kapitalizmin üçüncü büyük aşamasının, geç kapitalizmin kültürel egemeni ya da kültürel mantığı olarak kavramıştır” (Küçük, 2005: 23). “Kitle iletişim araçlarının meşrulaştığı bir kültür türü olan ve küreselleşme olgusu ile bir ivme kazanan popüler kültür de, birçok içeriği ile tüketim kültürünün olgunlaşmasına hizmet etmektedir. Popüler kültür aslında küresel kültürü kitlesel bir forma dönüştürmüştür” (Demirel ve Yeğen, 2015: 126).

Bir araç anlamında medya, yazılı basın, radyo ya da televizyon gibi iletişim araçları olarak tanımlanırken, bu teknolojilerden bir veya daha fazlasını büyük sayıda insanla iletişim kurmak ( kitle iletişimi) üzere kullanan geniş ölçekli organizasyonlar toplamı biçiminde de ifade edilmektedir. Medya, modern toplumların zihinsel hayatına hükmeden bir konuma gelmiştir (Marshall, 1999: 484). Medyanın kapitalizmi temel alan içerikleri ile bir tüketim toplumu yaratmıştır. Medya, içerikleri ile kapitalist düzende var olan tüketimi hızlandırmakta ve bireyleri tüketime yönlendirmektedir (Chomsky, 2012).

Medyanın kimi zaman mevcut düzenin çıkar ve pratiklerine hizmet ettiği görüşünden yola çıkarak, mevcut kapitalist düzen içerisinde tüketim kültürünün de söz konusu çıkar ve pratiklerden biri olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü medya, popüler kültürün kapitalist ürün ve içeriklerini tanıtır, meşrulaştırır ve kanıksatır. Böylece medyada görülen/gösterilen her bir nesne ya da durum kapitalist tüketim sürecinin emtiaları olarak düşünülebilir. Reklâmlardan popüler kültür ürünü olan dizilere kadar birçok şeyin bireyleri tüketime teşvik ettiği söylenebilir. O halde “medya başlı başına bir endüstri konumuna sahiptir” (Yaylagül, 2006: 289-326).

Postmodern kent; üslup ve dekorasyona geri dönüşe işaret etmektedir. Bu geri dönüş geleneksel kültür duygularının bağlamlarından koparıldıkları, simüle edildikleri, yeniden kopyalandıkları ve sürekli olarak yenilendikleri ve yeniden üsluplaştırıldıkları bir “ olmayan yer uzamı’nın sınırları içerisinde cereyan etmektedir. Yani postmodern de “kent” çok daha fazla imajı kapsamaktadır. Kültürel özbilincine sahiptir. Hem kültürel tüketim hem de genel tüketim merkezidir. Genel tüketim kültürel göstergelerden ve imgelemden ayrı tutulamaz. Kentli hayat tarzları, gündelik hayat ve boş zaman faaliyetleri postmodern simulasyon eğilimlerinden farklı derecelerden etkilenir (Featherstone, 2005: 166).

Kapitalizm, en genel anlamda, üretilen mal ve hizmetlerin giderek metalaşması biçiminde tanımlanabilmektedir. Metalaşma ise üretimin tüketim için değil, değişim için yapılması anlamına gelmektedir. Burada üretilen malın kullanım değeri ile değişim değerinin üst üste ve iç içe geçmesi söz konusu olmuştur. Bu bağlamda yepyeni ilişkiler ağı ve bu ilişkiler ağına bağlı yeni davranış ta da tutum türleri getirmektedir. İşte bu yeni türde davranışlar ağı olarak Pazar ya da piyasa kavramları ile tanımlanmaktadır (Şaylan,1999: 164).

*Jameson, ısrarla postmodernizmi geç kapitalist kültürel mantığı olarak niteleyerek, postmodernizm gibi kültürel değişmelerin "geç tüketi ya da çokuluslu" kapitalist toplumsal sistemin "derin mantığını dışavurma" yollarını analiz etmiştir. Kapitalizmin bu üçüncü aşamasını İkinci Dünya Savaşı sonrası çokuluslu kapitalizm olarak dönemleştirmiştir. Tarihsel değişmelerin sermayenin birikim mantığının ve teknolojik değişmelerin bir sonucu olarak görülmesinin barındırdığı indirgemecilik bir yana Jameson'ın analizine şık bir kültürel dönemleştirme eşlik etmiştir. Jameson'a göre postmodernizm geç/çokuluslu/tüketimci kapitalizm olarak tanımlanmıştır (Küçük, 1991: 94).*

Jameson post-modern kültürü tüketim toplumunun, İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki geç kapitalizm aşamasının kültürü olarak görmektedir. James'in 'medya kapitalizmi', 'çok uluslu kapitalizm', 'gösteri ya da görüntü toplumu' gibi eş anlamlı sözcükler kullanarak bir çoğunluk oluşturduğunu belirtmektedir. Geç kapitalizm genel olarak Frankfurt Okulu ile başlatmıştır. Postmodernizm salt bir "kültürel başatlıktır" ve bu başatlık, kültürel yaptırım terimleri ile tanımyapmanın, toplumun kapsamlı ve tek-düze kültürel yayılışının öne sürülmesinin değil, toplumsal olan bütünleştirici bir işlev yüklenişi ve diğer devingenlerle birlikte var oluşunun ima edilmesidir (Yamaner, 2007: 18-19).

Endüstrinin ürettiği maddi nesnelere, binalar, turistik broşürlerden makyaj malzemelerine dek her türlü meta Benjamin'e göre kitle kültürüydü ve Pasajlar'ın temel ilgi konusunu oluşturmuştur (Featherstone, 2005: 127). Postmodernizm "sanayi sonrası toplumun kültürel yapısını" tanımlamaktadır. Sanayi sonrası toplumda bilgi, üretim sürecinin temel itici gücüdür. Postmodernizm," sanayi sonrası toplum" kavramı D.Bell tarafından siyaset bilimine sokulmuştur. Ancak bununla birlikte Bell'e göre postmodernizm bir olgu olarak rahatsız edicidir. "Postmodern kültür; emekten bilgiye, bilimsellikten simülasyona geçişle ortaya çıkartılmış akıllıca bir sistem olarak sunulmuş tuzak, toplumu üretim ve ekonomik koşullar temelinde açıklayan bir yaklaşımdır (Küçük, 2005: 119). Jameson'a göre postmodernizm geç kapitalizmin "kültürel mantığıdır. Bu tanıma göre Jameson

tarafından postmodernizm, II. Dünya Savaşı sonrası özellikle 1960'lardan sonra uluslararası boyut kazanan ve global niteliğe bürünen kapitalist üretim sürecini adlandırılan geç kapitalizm dönemine karşılık gelen kültürel bir biçim olarak görülür. Geç kapitalizm, toplumun kültürel mantığını niteleyen post-modernizm, toplum içindeki bireysel ilişkilerin işleyiş tarzını simgelemektedir (Küçük, 2005: 119). Adorno da tüketim kültürü ile oluşturulmuş tüketici kültürünün aslında kültürün yozlaşması olduğunu belirtir. Kültür endüstrisi "tüketicinin" tepeden ve kasten birleştirilmesidir. Tüketim kültürü ile de tüketim temelinde bir birleşme ve yöndeşte yaratılmaktadır (Adorno, 2007).

"Popüler kelimesi hem yaygın olarak beğenilen, tüketilen anlamında hem de halka ait anlamında kullanılmaktadır. Popüler kültür, gündelik hayatla endüstriyel ürünlerin kullanıcıları arasında yer alan orta kesim tarafından oluşturulmuş olan kültür dünyasının adıdır" (Fiske, 1999: 143-153).

Başka bir ifadeyle, popüler kültür, pazar tarafından pazarda tüketim için "sipariş edilen, ısmarlama" kitle kültürünün en çok kullanılan ürünlerini, bu ürünlerin tüketilmesini ve bu ürünleri teşvik eden düşünceleri ve duyarlılıkları anlatır. Popüler metinler, kullanılmak, tüketilmek ve fırlatılıp atılmak için üretilirler, çünkü bunlar yalnızca anlamın ve hazzın toplumsal dolaşımdaki faileri ve birer yoksullaştırılmış nesne olarak işlevini yerine getirirler. Popüler kültürde, sermayenin ve sermaye sisteminin sürdürülebilirliği, aynı zamanda sürekli kalıcılıkla değil, sürekli değişimle gerçekleştirilir. Popüler kültür bir "çabuk kullanım ve hızlı tüketim" kültürüdür. Bu tür kullanım ve tüketim, popülerlerin üretiminin ilk safhasından son kullanım ve atma safhasına kadar her aşamasında vardır (Fiske, 1999: 143-153). Adorno, *Minima Moralia*'da (1998) "popüler kültürü yönlendiren insanlar ve sanatsal kalite kriterinin, yaratıcı deha değil, piyasa dengeleri ve fiyatlar "olduğunu ifade etmektedir. Adorno, medya yoluyla daha da güçlenen bu anlayışın, insanları ihtiyaçları olan şeyleri almak yerine, popüler ve pahalı olan ürünleri almaya ittiğini yazmaktadır (Hatipler, 2017: 34).

Postmodern kültür; temelinde tüketim endüstrisi, toplumun her bir düzeyi için ayrı önerilerde bulunmaktadır. İnsanların çalışma dışındaki boş zamanını nasıl geçirmeleri gerektiğine dair yeni alternatifler sunmaktadır. Tüketime dayalı aktiviteler bu sistemin başında gelmektedir (Aytaç, 2004: 234). Amaç aktivite



yapmak değil tüketime teşviktir. İnsan istekleri, mal ya da arzuları için değil, içsel faktörlere aittir. Bu bağlamda tüketilmek üzere alınmış nesneyi bir başkasıda alabilir. O yüzden ki; peşinden koşulan mal ve hizmetlerin değeri, alındığında eskiyebilmekte ve yenisi istenebilmektedir. Elde edilen eskimektedir. Arzulama duygusu sürekli yenisini istemektedir. Baumann'a göre, arzu tüketmeyi amaçlar. Biçimi nasıl olursa olsun hedeflediği de budur; tüketicinin arzulama isteğinin uyandırılması, arzuyu tüketime çevirmektir (Demirel ve Yeğen, 2015: 126). Kapitalist sistem güçleri de bunu tüketim kültüründe çok iyi kullanmaktadırlar. Yapılan tüm sistemler bilimsel olarak araştırılmakta ona göre de yönelimler gerçekleştirilmektedir. Tıpkı yeme arzusunun renginin kırmızı olduğu gibi. Kırmızı iştah artırıcı özelliğe sahip olan renk olarak bilinir. Büyük yemek şirketleri, hamburger firmaları bu rengi bilinçli olarak kullanmaktadır.

Post-modern kültür içinde tüketimi, popüler kültürü ve medyayı içinde barındırmaktadır. Üretici karşısında tüketicinin ihtiyaçları değil sunulanın tüketilmesidir. Moda kavramı burada devreye girer ve ihtiyaçmış gibi gösterilmek istenenler medya aracılığı ile tüketiciye sunulmaktadır. Sürekli yenilenme aslında kapitalist sisteme hizmet etmektedir. İhtiyaç gibi gösterilen her şey tüketime yöneliktir. İnsanlara sunulan çeşitlilik bu sisteme hizmet etmektedir.

### **1.3. SANAT**

Sanat, bir işi güzel biçimde yapmak anlamına gelen Ar. 'Sun' sözcüğünden, doğal olmayan anlamına gelen Ar. Sun'i (yapma) kelimesinden gelmektedir (Hançerlioğlu, 1977: 32). Sanat kelimesi " suni" ile aynı anlamda kullanılmaktadır (Anday'dan aktaran: Acar, 2012: 13). Sanat, etimolojik olarak, Arapça "şn" kökünden gelen şan'a; imalat, işçilik, ustalık, hüner sözcüğünden türemiştir (etimolojiturkçe.com).Sanat terimi İngilizce karşılığı "art" terimidir. "Art" Latince bir terim olan ve "düzenleme" ya da "düzenlemek" anlamına gelen "ars" teriminden gelmektedir (Keser, 2009: 292). Latince "ars" ile Yunanca "tekhne" aynı anlamdadır (Albyrak, 2012: 34). Sanat kelimesinin kökü insan olarak karşılık gelmektedir.

Farklı dillerde yapılmış olan sanat özünde insanın ifade biçimidir. Zamana göre de değişim göstermiştir.

*“Eski çağlardan günümüze değin “sanat” sözcüğünün art arda edindiği anlamlar, insanoğlunun gerçekleştirdiği ürünlerin, doğanın ürünlerine oranla belirlenmesini sağlayan teknik ustalık (tekhne) ile duyular aracılığıyla algıladığımız nesnelere, bir beğeni yargısına göre seçip sıralamaya yönelen özel duygu arasındaki ayırtışmanın bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Sanat ve sanat ürünleri çağdan çağa ve toplumdaki topluma çok farklı biçimlerde değerlendirilmektedir” (Bozkurt, 1995: 15).*

Sanat, daima ait olduğu dönemin özelliklerini yansıtmaktadır. Sanat, bir iletişim biçimi ya da süsleme aracı, dini tasvir, propaganda, anma, toplumsal eleştiri, gerçekliğin yorumlanması, güzelliğin tasviri için, hikâyeye, duyguların ifade edilmesi gibi sayısız farklı amaç için de kullanılmıştır. Farklı coğrafyalarda değişik zamanlarda ortaya çıkan eserleri ve sanatsal özellikler incelendiğinde kullanılan teknik ve malzemenin, çevresel, sosyal, politik ve bireysel farklılıklar göz önüne alınarak “sanat” yorumlanmaktadır (Hodge, 2011: 53). Sanat bulunduğu coğrafyanın özelliklerini taşıdığına göre her toplumun sanat tanımı da farklı yapılmıştır.

Sanat, başkalarıyla ortak duyguda birleşmek, belirli dışsal işaretlerle o duygusunu ifade ettiği zaman başlar (Tolstoy, 2000: 16). Sanat, toplumlarda inanç biçimleri, toplumsal kurallar-ahlak, bilim-bilimdışı kabuller, tarih ve geleneklerle gelen bilgilerden oluşan karmaşık bir olgudur. Sanat güç, hüner, beceri, maharet, mahiret elişi, ustalık gibi kelimeler içinde kullanılmaktadır (Avcı, 2018: 16). Sanat; insanın yeteneklerini yalnızca pratik, yani fayda sağlamaya yönelik amaçlar için değil, evrenin ve dünyanın sırlarına erişebilmek, kişisel bunalımlarını yatıştırmak, heyecanlarını doyurmak ve başkalarına duyurmak ve nihayet özlemlerine uygun düzeyde yaşayabilmek isteğiyle kullanması ve değerlendirmesi anlamına gelmektedir (Kımay, 1993: 1).

Sanat tanımlarken veya yorumlanırken farklı coğrafyalarda, farklı zamanlarda ortaya çıkan eserlerin özellikleri incelenmekte, çevresel, sosyal, politik ve bireysel farklılıklar göz önüne alınmaktadır. Sanatçı, ortak beğeniler oluşturan, duyguların yansımaları ya da doğuştan elbecerileri üstün olan toplumdaki farklı seçilmiş kişilerdir.

### 1.3.1. Kültürel Sabitelerle Biçimlenen Sanat

Sanat, tarih boyunca, kendi amacı dışında dinsel, toplumsal, politik amaçlara hizmet etmiştir. Ortaçağ tümüyle dini kullanırken, XIV ve XVII. yüzyıllarda ise kısmen sanat-din paralelliği kurulmuştur. XX. yüzyıl ise sanatı politik propaganda aracı olarak değerlendirmişlerdir (Kınay, 1993: 5). Bu bağlamda mağara döneminden XIX. yüzyıla kadar ” zaman ve tarihi” ele alınarak, sanatın kronolojisine değinilerek sanattaki değişimlere vurgu yapmak kaçılmazdır. Sanat insanın kendi içsel dürtülerinden doğan bir yöntem olmuştur. İnsan, hangi zamanda yaşarsa yaşasın kendini ifade etmiştir. Mağara resimlerinin ne amaçla yapıldığını net bilinmemekle beraber bir kesim bilim adamları, av hayvanlarının çoğalması için hayvan resimleriyle “büyü” yapıldığını öne sürmüştür. Avlayacakları hayvanları önce çizip sonra avlamaktadırlar. Mağaralar gözden uzak yerlerde olduğu için dinsel amaçlı oldukları ağırlık kazanmıştır. İnsanların daha uzakta yaşadığı ve taş devri “şamanlar”ın bu resimleri dinsel törenlerde sembol olarak kullandığına inanılmıştır. Yapılan ölçümler arasında bazen birkaç yıl ya da binlerce yıl zaman farkı olduğu iddiaları doğrulanmıştır. Çünkü resimler kutsal sayılıp bakım yapılmıştır (Akbulut, web). Bu araştırmalar göz önüne aldığımızda mağaralar bir nevi ibadethane olarak kullanılmıştır. Mağaralar, dua edilen, dileklerini duvara resimlerini yaparak büyü ya da avlayacakları hayvanları belirtmişlerdir. Mağarada resim yapıp yaptıkları resimleri kutsamaları sadece büyü değil tapınmada olabilir. Bir nevi ibadethane olarak kullanılmıştır. Her dönem kültürünü yaşayarak tarihsel sürecini yaşamaktadır.

Eski Yuna sanatı, M.Ö.6. yüzyılın ilk yarısında o zamanki dünya görüşü insanları tatmin etmemiştir. Yeni uygarlıkların ortaya çıkmasıyla yeni sorunlar oluşmuştur. Bu yüzyıllarda İyonya'nın aydın çevrelerinde kıpırdanmaya başlayan düşünce biçimleri dinin ve taassubun zincirlerini kırmış dünyada olup biten şeyleri doğaüstü güçlerle değil tabiata egemen kanunlarla açıklama eğilimi baş göstermiştir. Bu dönemlerde geleneklere karşı çıkmış, merak başlamıştır. Thales, bu dünyayı ve her şeyi meydana getiren şeyin “su” olduğunu iddia etmiştir. Anaksimandros havayı sudan önemli görmektedir. İyonya tabiat filozoflarının vardıkları birbiriyle çelişen çeşitli sonuçları bilime yaptıkları en büyük hizmet olmuştur (Arlı, web). Bu nedenle mağara dönemi resimleri sihir yapmak için kullanırken, Yunan sanatının filozofları daha bilimsel yaklaşımlarda bulunarak gerçeğin peşine düşmüşlerdir. İlerleyen zaman sanatın seyrini değiştirmeye başlamıştır.

Mısır sanatında yapılan resimler dünyaya yapılan yolculuğu anlatmaktadır. Yaşadıkları kültürü en iyi sundukları köprüdür. Yapılan resimlerde tanrılara sunulan adaklar, savaşlar, zaferler, firavunların yaşamları, diğer dünyaya yaptıkları yolculuk ve yolculuk sırasında karşılaştıkları olaylar, mumyalama törenleri, ölümlerin taşınması, ruhların tartılması konularını içerir. Yapılan resimler de mısırdaki dini, tanrıları, firavunların hayatını, toplum yaşamını, düşüncelerini anlatır. Her resim belirli bir eylemi anlatmak ve yararlı olmak için yapılmıştır (Gombrich, 2009: 68).

İnsanlığın mağara döneminden (10 bin yıl önce, eski taş devri) bu güne eserleri ile çizdiği grafiğe bakıldığında avcı topluluklarından köylere, köylerden site hayatına, site hayatından kentlere ve imparatorluklarla başlayan çeşitli devlet yönetimlerine rastlanmaktadır. İnsan yaşamındaki deneyimlerinden yola çıkarak ortaya koyduğu fikirler ve bu fikirleri uygulamışlardır. Değişim olurken gelişimde beraberinde gelmiştir. Geçmiş ve bugünü kıyaslırsak geçen zaman bize toplum yapısı ve sanatta değişimin hızını gösteren en güzel örnek olmuştur.

İnsanlık tarihi, büyük bölümler halinde üç önemli kültür dönemine ayrılmıştır. Bunlar; yağma kültürü, tarım kültürü, teknoloji kültürüdür. İnsanlar bu kültür aşamalarının birinden diğerine geçmek için, binlerce yıl çabalamak zorunda kalmıştır. Bu geçiş dönemleri büyük savaşlara, inanç değişikliklerine ve dolayısı ile büyük acılara sebep olmuştur.

Yağmacı kültür, (İ.Ö.7 bin) yarı tarımcı, çobanlıkla geçinen, devlet kuramamış toplulukları tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu tür kültürel yapılanmada sanat eserlerinde anıtsal nitelikler yoktur. Yağmacı kültür (Primitif halklar), devletler kurar kurmaz, siteler halinde yaşamaya başlamıştır. Tunç'un işlenmesi ve yazının keşfi de bu döneme rastlanmaktadır. Böylece insanlığın yeni ihtiyaçları sanatta anıtsal nitelikli taş yapılara, heykellere biçim vermektedir. Bu oluşum sonucu, sanatta arkaik dediğimiz üslupla eserlerin doğması mümkün olmuştur (Turani, 1983: 14-15). İnsanoğlunun ihtiyaçları yeni oluşumlara sebep olmuştur. Tarım hayatından şehir hayatına geçiş, bu oluşum biçimlerinde sanatında serüveni şekillenerek, zamanının izlerini taşıyarak ve değişime uğrayarak tarihte yer almıştır ve alacaktır.

*Örneğin; yağma kültüründen tarım kültürüne geçiş, yalnız kişisel ıstıraplarla atlatılmamış, aynı zamanda insanoğluna çok zor gelen, toplumsal yapılarının da tamamen değişmesine sebep olmuştur. Çünkü yağma kültürü içinde yaşayan insan,*

*yiyeceğini doğada hazır olarak bulmaya alışmıştır. İşte bu hazıra alışmadan, kendi ürettiği ürün ile yaşama durumuna geçiş, yağma hayatının bütün gereklerini terk etmesini zorunlu hale getirmiştir. Primitif halk sanatlarının doğuşu (İ.Ö. 7. Ya da 6. bin yılları-tarım kültürü), site ile birlikte anıtsal mimarinin ortaya çıkışı, sanat eserinde kompozisyon fikrinin idrak edilmesi, büyük dinlerin belirmesi hep tarımsal kültür döneminde insanlığın malı (eşyası) olmuştur. Yine tarım kültür ile birlikte insanoğlu, toplum içinde gerekli işleri bölüşerek ve meslek sahibi olunmuştur. İşte bu ilk site kültürü ile ilgili ortamdır ki, insanlığın yağma kültürü göçebe topluluklarından, toprağa yerleşmiş uygar topluluklar haline gelmesini temin etmiştir (Turani, 1983: 13-16).*

Mağara dönemi toplumların kültür değerlerinin en önemlilerinden ve anlamlılarından olan sanat yüzyıllara yayılan gelişmesi sırasında betimleme konularını toplumların farklı kuruluşlarından almıştır. Dinler, mitolojiler, tarihsel olaylar, günlük yaşam uğraşları, dış baskılar olmadan, sanatçıları ilgilendirmiş ve yapılarına konu olmuştur. Zamanla siyasal güç kadar etken olan dinlerin, sanatı zorlamıştır. “VIII-IX. yüzyıllarda Bizans da dinsel figüratif tasvir görülmüştür. Figüratif tasvirlerin yerlerini dinsel semboller almıştır“(Kınay, 1993: 308). Yeniçağ sanatı, din sahneleri yerine, insan ve onun çevresinin en ideal şekilde ifadesini ele almıştır. En önemlisi, bir sanat eseri bilincinin ve sanatçı değerinin, bu dönemlerde önem kazanmış olmasıdır (Turani, 1983: 355). Sanat, bilimsel, teknolojik gelişmelerden, sosyolojik, politik daha birçok unsurdan etkilenmiştir. Sanatçının becerisini ortaya koyduğu eserlerde kültürel koşullar etki etmiştir. Yaşadığı dönemin özellikleri eserlerine yansımıştır.

Rönesans, 'Yeniden Doğuş' insan aklının ve yaratıcı güçlerinin yeni bir yönelişidir. Bu yöneliş XIV. yüzyıl İtalya'sında belirmeye başlanmıştır. Avrupa uygarlığının temelini oluşturan eski Yunan ve Roma kültürleri değerlerinin yeniden yaşatılması için istek ve gayreti Rönesans'ın düşünsel özelliklerindedir. Rönesans'ın başlarında İtalyanlar çok önemli buluşlar yapmışlardır. Bu buluşların en önemlisi 'insanın' keşfedilip değerlendirilmesidir. Kişiliğinin bilincine varan insan bu dünyadaki yaşamının değerini de kavramıştır. Rönesans bir fikir ve kültür olayıdır (Kınay, 1993: 16-17). Bu dönemde insanlar inandığı her şeyin nedenlerini araştırmaya yönelmişlerdir.

Orta çağda yalnızca kutsal önemi olan soyut kavram ve varlıklar resmedilirken, Yeni çağda somut konular resmedilmiştir. İtalya 'da ilk kez manzara resmi Venedikli Andrea Chiavone tarafından yapılmıştır. Antonio Pallilolo tarafından ilk kez, insan cesedi üzerinden anatomik çalışmalar yapılmıştır (Şamil vd, 2011: 80). Leonardo da Vinci, heykel tıraş, ressam, mimar, bilgin, mühendis olarak

bu dönemde; XV. yüzyılda bir şeyin ne olduğu ile ilgilenirken, XVI. yüzyılda ise değerli olanla ilgilenmiştir (Turanî, 1983: 353).

*Leonardo'nun, geometri çalışmaları, güçlü 'kendini yeniden geliştirme' çabaları Leonardo'nun her zaman bilimsel temellere dayandırmaya özen gösterdiği teknik araştırmalarına da farklı bir yaklaşım getirmiştir. Nehirlerin 'ıslahı' olarak bilinen hidrolik bilimi; sıvıların mekaniği, özellikleuçuş mühendisliğine öncülük eden 'hava' elementi, rüzgar ve akımların araştırılması; 'kuvvet', 'ağırlık', 'hareket' ve 'darbe' üzerine yaptığı çalışmalar ve bu prensiplerin birleşmesinden doğan basit mekanizmaların analizi; Leonardo'yu insan bedeninin 'yapısı' nun da aynı mekanik kurallara bağlı olduğu ve dünyanın yer şekillerini belirleyen (dağlar, vadiler, seller ve depremler, denizler ve su kaynakları vs.) prensiplerin de aynı ilkelerle hareket ettiği tezine götürmüştür. Sanatçının bu yaklaşımı, eserlerinde de kendini göstermektedir. Bütün bunları yaparken henüz bilimsel çalışmaların bir parçası bile olmamıştır (Yüzbaşı,2004).*

Rönesans, bilimde ve sanatta buluşlar yenilikler ortaya çıkarmıştır. Newton; fizik ve matematik alanında çalışmıştır. Galileo, Dünya'nın yuvarlak olduğunu ispatlamıştır. Descartes, analitik geometriyi geliştirmiştir. Bilim tüm hızıyla ilerlemekte insanoğlu yaşadığı gezegeni tanımaya anlamaya çalışmaktadır.

XVI ve XVII. yüzyıllarda da kısmen sanat- din paralelliği kurulmuştur. XX. yüzyılın bazı totaliter devletleri de sanatı politik propaganda aracı olarak kullanmıştır(Kınay,1993:5). XVI. yüzyılda Reforma karşı hareket olan karşıt-reform (conte-reforme) barok sanatını hazırlamıştır. Tasvir konularının Kilisece, dinsel ilkelere uygun olarak hazırlanan repertuvara göre seçilip barok stilde işlenmiş zorunlu hale getirilmiştir (Kınay, 1993: 308).

Barok sanatı, kilisenin başını çektiği anti-reform hareketi benimsemiştir. Sanatçılar kilisenin etkisiyle eserlerinde dini coşku ve heyecan yaratma çabası göstermiştir. Barok sanatı, toplumdaki kültürel çatışmalarla bağdaştırıldığında, Rönesans ve reform ile beraber gelişen hümanizma düşüncesi ile prestiji sarsılan kilisenin eski güçlü dönemlerinin geri getirilmesi istemiştir (Güney, 2014: 96-104).

XVII. yüzyıl, Rene Descartes ile felsefi bir kimlik kazanmıştır. Descartes'in amacı, bütün bilimleri karşılıklı olarak birbirine bağlayan bir yöntem bulmaktır. Ona göre 'bilgi' nin temeli 'ben' dir; yani ' düşünüyorum o halde varım' deyişle fikrinin belirtmiştir. Bu dönemde başka bir icat olan matbaa ile kitap basımının hızlanması ve kullanılması; bilimsel gelişmeler ve buluşlar daha geniş kitlelere ulaşmış, okur-yazarlık oranı artmıştır. Bilim ve felsefe bilgileri yayıldıkça yavaşça toplumsal hayatta kendisini göstermiştir. Bu dönemde Caravaggio geleneksel resim öğretisi ve kilisenin doktrinlerine karşı çıkmış, azizleri de sıradan insanlar gibi

betimleyerek bir ıđır amıřtır (Yaman vd, 2011: 104). Kilise ve krallıklar yenilenme srecine girmiřtir. XVII. yzyıl, bilim, sanat, felsefe, teknoloji ve sosyal yařamda nemli deđiřimlere tanıklık etmiřtir. XVIII. yzyılda İngiltere’de tm zamanların en etkili bilim insanlarından Newton dnemi bařlamıřtır.

Monarřinin binlerce yıl boyunca yaratıp geliřtirdiđi deđerler ve kurumlar, Fransız ihtilalı (XVIII.) ile birlikte fonksiyonlarını yitirmiřtir. Tm dnya gzlerini Fransa’ya evirmiřtir, ‘demokratik parlamenter ynetim dnemi’ bařlamıřtır. Monarřik ynetimin ve din kurumlarının baskısı birey zerinden kalkmıřtır. Birey yeni anlamda insan olmuřtur. Bireyin kendi iradesini kazanması, Fransız İhtilalı’nın getirdiđi en nemli yeniliktir. Bu irade, kendi istediđini zgr olarak sanata getirecektir. Daha XVII. yzyıl da Bacon, otoritelere inanarak yanılmalara saplanıp kalınacađına, insanın kendisine inanmasına, kendi grp denediđi řeylere gvenmesini nermiřtir. Yine Bacon’a gre ” herkesin kendi yetenekleri, yetiřmesi ve vresi vardır. İnsanın grevi dođaya egemen olmaktır. Bunu yapmak iin dođayı tanımak gerekmektedir ” cmlelerini kurmuřtur. Demokratik parlamenter dnemle ilgili sanatın bařlama noktası olmuřtur. Modern sanatı yaratan etkenlerden olduđu ileri srlen kiři zgrlđn ve hukukun yasallařması, ilk kez Fransız Devrimi ile gerekleřmiřtir (Kınay, 1993: 309).

Fransız Devriminden sonra Napolyon dneminde Fransa’da klasik anlayıřta bir sanat slubu grlmřtr. Bu sanat anlayıřının merkezi de Louvre’ un atısı altındadır. Devletin kurduđu ilk sanat okulu akademi haline getirilmiřtir. Napolyo’nun ressamı olan Jacques Louis David tarafından ynetilmiřtir. Klasizm ihtilal sonrası devam etmiřtir.

‘Sanat iin sanat’, romantizmden gelen bir kavramdır. Bařlangıta klasik kurallara karřı bir bařkaldırı niteliğindedir. Dıř bađların tmne karřı olan bir akıma ve sanat niteliđi olmayan tm ahlaksal ve entelektel deđerlerden kurtulma abasına dnřmřtr. Orta sınıf ‘sanat iin sanat’ı kendi sanatı haline getirmiřtir. Sanatın lksel olma zelliđini ve sanatının yce politikanın stnde bir konuma sahip olması gerektiđini vurgulamıřtır. Bylece sanatıyı altın bir kafese kapatmıřtır. Cousin, Kant’ın zerklik felsefesine dner, sanatın vresine bađımsız kalması gerektiđine inan kuramı diriltmiřtir. ‘Sanat iin sanat’ bir yandan sanayileřme ile at baři ilerleyen iř blm ifade ederken, diđer yandan sanatın sanayileřmiř ve

makineleşmiş yaşam tarafından yutulma tehlikesine karşı yaptığı bir siperi temsil etmektedir. Ayrıca sanatın coşkusunu kaybetmesi ve mantıklı hale getirilmesini ve boyutlarının daralmasını belirlerken, diğer taraftan yaşamın evrensel biçimde makineleşmesine rağmen sanatın bireysel niteliğini ve kendiliğindenliğini koruma atılımını göstermiştir ( Arlı, wep). Bu romantizmin, XVIII. Yüzyılressamlarından Eugene Delacroix (1798-1863) yaptığı birçok eserle dönemini yansıtmıştır. 1830 ayaklanmasını anımsatan ‘Barikatlar Üzerine Özgürlük’ tablosunda Fransız halkının her kesiminden bir arada gelen halk yürüyüş ve atılım halinde betimlenmiştir. Sanatçı olaya epik bir nitelik vermek istemiştir. Özgürlüğü temsil eden yarı çıplak kadın figürüyle aynı amaca yönelik davranışlarla yaşanan olayı göstermiştir. Romantik sanat duygulara seslenir, ihtirası körükler, kişiliği öne sürer, heyecanı, ifadeyi, sürekli değişen şeyleri konu almıştır (Kınay, 1993: 159). XIX. yüzyıl sanatçılarından Delacroix’ın Sakız Soykırımı tablosu, ozan ve romancı Victor Hugo’nun 1 Enfant Grec şiiri sanatın bir tür bağlantılı hale dönüşmüş görüntüleridir. Picasso da Guernica Kore Soykırımı tablolarını kişisel politik anlayışına göre yapmıştır (Kınay,1993: 308). Delacroix, sanatta tek bir doğrunun olmadığını savunarak önemli olanın herkesin kendi doğrusunun keşfetmesi düşüncesini dile getirmiştir (Yılmaz, 2006: 18-19). Bu bağlamda sanatçı döneminin siyasi çalkantılarını yaptığı eserlere taşımıştır. Her dönem kendi gerçeğini yaşamıştır ve yaşananları anlatan mutlaka sanatçılar vardır.

XVIII. yüzyıl da entelektüel üstünlük Fransa’dan, ekonomik, toplumsal ve siyasal alanlarda ileri olan İngiltere’ye geçmiştir. Kültür koruyuculuğunun Fransa’dan İngiltere’ye geçmesi ile Fransız krallığının Avrupa’da üstünlüğü çökmüştür (Hauser,1984: 47). Hem mutlakiyetçi rejimlerinin hem de kilisenin iktidarının sarsıldığı, İngiltere’nin etkisinde Avrupa’da ilk makinelerin yapılmaya başlanması ve yenilikçi sanayinin başladığının göstergesi olmuştur. Bilimsel araştırmalarda Newton’ dan başlayarak önemli buluşların olduğu dönemdir. Almaya ve Fransa’da ortaya çıkan romantizm, sanatçıların belli kurallara uyma prensibini de ortadan kaldırmıştır (Uçar, 2017: 170).

Sanayi devrimi, kaliteli zanaatçılığın tüm geleneklerini yok etmeye başlamıştır. El işçiliğinin yerini mekanik üretim, atölyenin yerini fabrikalar almaya başlamıştır. Sanatçılar bu döneme kadar güven duygusu içerisinde sanatlarını icra etmekteydiler. Her zaman yapılacak sunak, resimleri, potreler olmuştur. Her ne



olursa olsun toplumdan sanatçıya talep olurken, bir şekilde güvende hissediyorlardı. Fakat özgür bırakılma durumu XIX. yüzyıl sanatçılarının güvende olma duygusunu elinden almıştır. Seçenekler artmakta, toplumun ve sanatçının beğenisindeki uyuma azalmıştır (Gombich, 2009: 499-501). İlk mağara döneminde sanayi devrimine kadar süreçte sosyal durumlar, siyasi olaylar, kilise baskıları, sanatçılar olsun, bilim insanlarını olsun sorgulamaya itmiştir. Sanatın bu süreçte rolü hep değişime uğramıştır. Tarihsel süreçte değişimin ana kaynağı akıl ve sorgulama ya da savaşlardan kaynaklı güvensizlik olmuştur. Koşulsuz inanç yerine sorgulayarak öğrenme başlamıştır. Toplum aydınlanmış, sanatçılarda bu gelişmelerden etkilenmiştir.

### **1.3.2. Kültürel Dinamiklerle Biçimlenen Modern Sanat**

Modern sanat bugünün sanatı için dönüm noktası olmuştur. Çünkü kültürel değişimlerin gitgide hızlandığı döneme girilmiştir. Ayrıca teknolojinin ilerlemesiyle yeni sanat anlayışları ortaya çıkmıştır. Günümüzde kullandığımız ‘modern’ kelimesi, Latince’de ‘tam şimdi’ anlamına gelen ‘modo’ ve bu kelimedenden türetilmiş ‘modernus’ sözcüğünden gelmektedir. Modern sözcüğünün içeriği sürekli değişmiştir. Eski’den yeni’ye geçişin sonucu olarak söylenmiştir. İngilizce kaynaklarda adlandırma konusundaki karışıklığı önlemek için, geçtiğimiz yüzyılın ortalarından önceki sanata ‘modern art’ (modern sanat), sonrasına da ‘contemporary art’ (çağdaş sanat) terimleri tercih edilmiştir. 1980’lere kadar böyle bir ayırım yapılmamıştır (Yılmaz, 2006: 12-13).

Modern sanat; özgürlüğü, kendi öz saygınlığı, kendi ruhu, ahlakı, vicdanı, öz nedenini, öz kimliğine ve ayrıksılığına yoğunlaşması, sanatın kendi süreç ve araçlarına, öz tarihi yani kısacası modern sanatın tek konusu kendisinin farkında olmasıdır. XIX. yüzyıl sanatındaki bütün temel akımların tek bildirgesi, ‘sanatın bağımsızlığı’ olmuştur (Yılmaz, 2009:113-114). Modern sanatın en belirgin niteliği belli bir estetik anlayışını yansıtmış olmasıdır. Sadece estetik konusu resim, heykel, gibi plastik sanatlarının yanında edebiyat dilinden müziğe, tiyatrodan sinemaya kadar uzanan bütün alanlarda modern sanat anlayışını yansıtan çalışmalardan söz edilebilmektedir (Şaylan, 1999: 49). Estetik güzeli aramaksa modern sanat güzeli tüm sanat dallarında etkili olmuştur. Modern sanat yeni başlangıçları olan tüm alanlara yayılmıştır. Akımlardan oluşan vizyonu geniş bir süreç yaşamıştır.

XIX. yüzyılın Fransız ihtilalı ve sanayi devrimi ile sosyal/ kültürel/ekonomik değişmelerle başlamıştır. Modern toplumun ortaya çıkışının ilk belirtileri sanayi devrimi ile belirmeye başlarken modernleşme sürecinde sanatta da köklü değişimler olmuştur. .Bu değişimler; empresyonizm, kübizm ile başlamış ve diğer akımlarla devam etmiştir (Yücel, 2011: 5). Modern sanat avant-gard akımlar halindedir. Yani, belli bir milli ve etnik özde olması gerekli ve zorunlu sanatlar sık sık değişen nitelikte görünmüştür. Finans ve endüstri anamalcılığı (kapitalizmi), bundan çok önce kurulmuş olan yollar üzerinde sağlam bir biçimde gelişmiştir. Fakat yüzeydeki bu görünüşe karşın, gerçekte önemli de olsa o dönem de göze çarpmayan değişimler olmuştur. Ekonomik yaşam, yüksek düzeyde kapitalizm evresine girmiştir. ‘Güçlerin özgürce oynadıkları oyun’ olma durumundan çıkıp, sıkı bir biçimde örgütlenmiş, rasyonalist olmuş bir sistem haline gelmiştir. Kapitalizmin çıkarları, tekel alanları, fabrikalar arasında anlaşmalar, sendikalardan örülmüş sıkı bir ağa dönüşmüştür. Ekonomik yaşamın standartlaşmasını ve belirli bir sistem çevresinde toplanmasını bir tür “yaşlılıktan gelme zayıflık belirtisi olarak niteleyerek” orta sınıf toplumunda güvensizlik ve bozulup dağılma tehlikesinin belirmiş olduğunu da kabul etmişlerdir. Asiller için, devrimlerin uğramış olduğu yenilgilerin en büyüğü olsa da (1871 Cumhuriyeti- Fransa) bu devrim, uluslararası işçi hareketleri tarafından desteklenen ve burjuvazi için, kazandıkları zafere büyük bir korkunun karıştığı ilk harekettir. Bu bunalım, idealist ve gizemci akımların yeniden ortaya çıkmasına yol açmıştır. Egemen durumunda olan kötümserliğe bir tepki olarak, büyük bir inanç dalgası yaratmıştır (Turani, 1974: 1922). Kapitalist sistemde toplumun ihtiyacının giderilmesi yoktur. İhtiyaç oluşturulur devamında üretim ve bir kesimin kazancı önemlidir.

İzlenimcilik, doğalcılıkla olan bağlantısını ancak böyle bir gelişim sonucu kaybetmiştir. Ayrıca da edebiyat dalı da yeni bir romantizm formuna dönüşmüştür. Bunalımlı atmosferin bazı belirtileri, tekniksel etkinliklerin sanat ve kültür tarihlerinde yapılan ilerlemenin hızı ile karşılaştırıldığında, şimdiki zamandaki gelişmelerin aşırı ve çılgın hızı ve bu hızın zorlanması, patolojik bir nitelik kazanmıştır. Çünkü teknolojinin hızla gelişmesi, moda ve alışkanlıkların daha çabuk değişmesine neden olmuştur. Estetik beğeni değerlerinde de hızlı değişimlere yol açmıştır. Bu hız, genellikle, yenilik için anlamsız, verimsiz ve delice bir istek duymaya ve sırf yenilik olsun diye durmadan yeni olanı isteyip huzursuz bir yaşam

sürmeye neden olmuştur (Hauser, 1984: 350-351). Fütürizm, 1910 ile 1930'lara egemen olan bu sanat akımı sanatın her alanında etkili olmuştur. Nedeni ise çağdaş endüstriyel gelişmeleri ve özellikle de hızı yücelten bir görüşten dolaydır (Zengin, 1995: 138).

Empresyonist sanatçılar isyankâr ve ezber bozucu niteliktedir. Gündelik hayatın içinden sıradan anları işlemişlerdir, çok az detaya yer vermişlerdir. Fotoğrafın icadı, hem ışığı kullanma tekniğiyle hem de kullanışlı bir destek olarak en çok Empresyonistleri etkilemiştir. Bilimsel renk tonları, endüstriyel çağ ve Japon baskı sanatı da onlara yeni açılımlar sağlamıştır. 1910'larada yaklaşık tüm sanat dallarında, doğayı birebir betimlemeye dayalı klasik gelenekleri yıkmaya yönelik yeni sanat düşünceleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Resme dayalı imgelem dünyası yerini bütünüyle saf ve soyut bir biçim anlayışına bırakıyordu. Birinci Dünya Savaşı sonlarında "buluşa dayalı bir ruh" bütün görsel sanatları etkisi altına almıştır. Resim ve heykel alanındaki yenilikçi biçim ve kompozisyon düşünceleri hızla tasarım alanına da uyarlanmıştır, hatta köklerini Kübizmden almıştır (Becer, 2010: 24). Buluşlar, toplumun yaşadığı kaoslar, savaşlar, sanata yansımıştır. Çünkü insan yaşadığı toplumu ve çağı yansıtır.

"Fotoğrafın icadı, hem ışığı kullanma tekniğiyle hem de kullanışlı bir destek olarak en çok Empresyonistleri etkilemiştir". Endüstriyel çağ yeni açılımlar sağlamıştır (Hodge, 2011: 78). Sanayiciler daha iyi duruma getirilen ürünlere duyulan talebi attırmışlardır. Yeni olanın daima daha iyi duygusu verilmiştir. Gündelik eşyalar sürekli yeni olan eşya ile değişmiş, maddeye duyulan ilgi artırılmıştır. Bu bağlamda, felsefeye ve sanatsal olana yönelik değerlendirmelerin değişim hızı da değişen modanın hızına ayak uydurma zorunda kalmıştır. Modern teknoloji böylece yaşama karşı alınan tavra görülmedik bir dinamizm getirmiştir. İzlenimciliğin ifade etmek istediği de her şeyden önce, bu yeni hız ve değişim duygusudur (Hauser, 1984: 350-351).

Fransa da yaşanan değişimler, dönemin sanatçılarına da yeni yollar açmıştır. 1880'lerde Empresyonizmdeki kriz, doğalcılığa karşı bir tepkiyi de doğurmuştur. Doğalcılık - maddecilik bağlantısı toplumsal görüş açısını etkilemiştir. Empresyonist sanatçılar bilinen kuralların dışına çıkmış, nesnelere kişisel izlenimlerine göre

resmetmeyi amaçlamışlardır (Zengin,1995: 132). XIX. yüzyıl sanatçıları, sanatın kurallarını değiştirmiş kendi tanımlarını eserlerinde yorumlamışlardır.

XIX. yüzyıl, sanattaki içe dönük anlatımı post-empresyonistler yansıtmıştır. Endüstriyel yaşamın yarattığı yeni ortama uyamama sonucu kendi iç dünyasına kapanarak bir suskunluk içinde yaşayan sanatçıların, bir isyanıdır. Bu insanın kendi içinde de, çevresine de adeta nefretle baktıran, ruhsal bir iç birikimin sonucu olmuştur. Bu bağlamda, Ernst Barlach ‘ın dediği gibi ‘’ dışı vuran, insanın içinden geliyordu’’. Empresyonizm, insanın ilk kez karşılaştığı yeni yaşama karşı isyanını biçimlendiren bir sanat anlayışıdır. Post- Empresyonistlerin dönemi, insanın ruhsal bunalımların birikimi ile oluşması, her şeye bir başkaldırı söz konusu olmuştur. Bu başkaldırma, renklerde bir karşıtlık, biçimlemelerde bir kabalık, bir hoyratlık olarak kendini göstermiştir. Ekspresyonistler ise, her şeye başkaldırma olarak görülen davranışlarının anlatımını yeğlemişlerdir (Turanî, 1998: 68-70). Sanatın insan yaşamındaki rolü duyguların dışı yansıması olduğundan her dönemdeki olayların değişkenliğide sanatı güncellemektedir. Bu dönemin yansıması empresyonizm akımı olmuştur.

XIX. yüzyıl akımların Kübizm ise İzlenimciliğe tepki olarak doğmuşsa da aslında bu dönem olaylarını yansıtan Paplo Picasso’nun yaptığı 1900’lerin başında burjuvanın ağır baskısına uğramış insanın, ruhsal bunalımları sonucunda, vücudunun deformasyonuna uğramasını yansıtmaktadır (Demirkol, 2008: 44). İspanya’nın geçirmekte olduğu karışıklıklardan etkilenen Picasso 1937 yılında Guernica kasabasının Alman uçakları tarafından bombalanması, yerle bir edilmesi trajik olay üzerine, aynı adı verdiği büyük panosunu yapmıştır (Kınay,1993: 244).Cezanne, doğada ne varsa küreye, koniye ve silindire göre biçimlenir’’ demiştir’’.Picasso, Modern resme karşılık olmak üzere doğalcılıktan söz etmektedir. ‘’Kim hayatında doğal bir sanat eseri görmüştür. Doğa ve sanat birbirinden ayrı iki şeydir.’’ Bu sözüyle Picasso resimle doğa eserini tamamen birbirinden ayırmıştır. Bu görüşte yüzyılımızın resminin bilinçli bir şekilde hangi yöne doğru gittiğini göstermiştir (Turanî, 1983: 509-511). Farklı görüşler ve kargaşalar her şeye egemen olmuştur. Kübik sanatçılarda kopukluk ve karmaşıklık ile ilgili imgeler bularak günün toplum yapısına ve değişim süreçlerine tepki göstermiştir. Dönemin savaşları toplumu güvensizliğe itmiştir.

Tedirginlik ve güvensizlik duygularından kaynaklanan Ekspresyonizm, bir başkaldırıyı yansıtmaktadır. Kendini çevreleyen yüzeysel görünüm, nesnel gerçekler ve toplumda aradığı huzuru bulamayan insanoğlu, dış dünyadan kaçıp, iç dünyasının düşünce ve düşleriyle onu değiştirmeye çabalamıştır. Kabul etmek istemediği bir dünyayı olduğu gibi yansıtan Natüralizmin onu tatmin etmesine izin vermemiştir. Ekspresyonizmi, her şeyden önce, büyük bir sarsıntı olarak yaşanan toplumsal bir bunalım çerçevesinde incelemek daha doğrudur. Bu sıralarda burjuvazi ekonomik gücünün doruğunda gürünebilir; ancak, benimsetmek istediği değerler, Birinci Dünya savaşının ve 1917 devriminin getireceği ani değişiklikleri sezen kişinin kabul ettiği değerlere ters düşmüştür (Madra vd, 1984: 160-189). 1914 savaşı sonrası daha da derinleşecek olan Alman tarihinin bu büyük toplumsal bunalımı, bu idealist başkaldırıları, bu huzursuzluk, işte toplumun bu karşıtlıklarla dolu durumundan kaynaklanmaktadır. Emperyalist ülküler bozguna uğramış, enflasyon yerleşmiş, Devlet iflas etmiştir, savaş tüm hayalleri yıkmıştır. Burjuvazinin gelenekçiliği ve Natüralizme boyun eğişi karşısında, Ekspresyonizm Alman ruhunun bir patlaması, değişiklik ve özgürleşme sanatı olmuştur.

Bernhard Diebold, Ekspresyonizm “Dünya anlayışı olarak, bu yeni tutum zamanımızın geçersiz çözümlerine karşı bir başkaldırıdır. Bu, yaşamı derinleştirmeye duyulan özlemdir” demiştir. Yüzeysel Emperyonist bakışın pasifliğine Ekspresyonizm, görünmeyene, derinliklere inerek nesnelere gizli yüzlerini keşfettiren aktif bir iç bakış ile karşılık vermiştir. Bütün Ekspresyonist (dışavurumcu) akımlarının temsilcileri, XIX. yüzyılın burjuvacılığına, olgucu düşüncelerine, ruhbilim ve doğa bilimleri alanındaki görgücülüğüne, özerkçi felsefesine sert bir biçimde karşı çıkmıştır. Kapitalizmi, sanayi devrimini, burjuva ahlakını yermiştir. Ekspresyonistler içinde yaşadıkları dünyanın yadsınması olarak ortaya çıkmıştır (Madra vd,1984: 160-189). Savaşlar ve savaşın topluma etkisini, sanatçıları çağları en iyi anlatan tarihçilerle beraber anlatmışlardır. Savaşlar binlerce yıl insanlık ayıbı olarak bir takım güçlere hizmet etmiş, bu çatışmanın bedelini halk ödemiştir. Bu bağlamda Birinci Dünya Savaşının etkilerini derinden hisseden sanatçılardan birisi de Kazimir Malevich olmuştur.

Aralık 1915’te, Malevich, St. Petersburg’da Süprematist çalışmalarını ilk kez 0.10 Son Fütürist Sergi’ de göstermiştir. Fütürist opera Güneşe karşı Kazanılan Zafer için yaptığı Siyah Kare (1913) adlı sergisinde bir kapının üzerine yerleştirilen ve

beyaz bir zemin üzerine boyanmış büyük siyah bir kareyi gösteren resim, geleneksel bir Rus aile ikonasını andırmıştır. Sanatçı resimlerinde geometri şekillerinden üçgen, dikdörtgen, daire ve haç motifleri kullanmıştır. Tuvalleri düz ve pürüzsüz renklerden oluşmaktadır. Hayattan içinden hiçbir betimleme barındırmamıştır(Hodge, 2011:120). Resmi yapan Kazimir Maleviç yapıtına 'Sıfır-Biçim' adını vermiştir. Bu adlandırmayla Maleviç, 'yeni sanatın geçmişle bütün ilişkilerini koparıp sıfırdan, hiçten başlaması gerektiğini' söylemiştir. "Sanatı nesnelere dünyasının yükünden kurtarabilmenin çaresizliği içinde kare biçimine sığındım" fakat; "Sıfır-Biçim " Maleviç 'e göre yalnız sanat için değil, insanlık için de kurtuluşun sembolü anlamına gelmektedir (İpşiroğlu, 1978: 64).

"Sıfır-Biçim " insanlık tarihinde nesnelere, mal ve mülk hırsının yok olacağı yeni bir çağın, her türlü çıkarın, bencilliğin ötesinde insanlara mutluluk getirecek olan bir çağın habercisiydi Bu çağa Maleviç "Suprematizm-Nesnelere Düşman Dünya " çağı demiştir. Suprematizm çağında insanlar, yaşam kavgası içinde boğuşmayacak, yüksek değerler gerçekleşecek, eşitlik, kardeşlik ve barış içinde mutluluğa kavuşacaklardır demiştir (İpşiroğlu, 1978: 64). Malevich, başka bir çalışmasıyla da başka bir tavırla gönderme yapmıştır. Eşegin kuyruğu ile birlikte Kübizm ve Fütürizm etkisindeki eserlerini sergilemiştir. Amacı; resim sanatını politik, sosyal anlam ve bağlantılardan arındırdığına inanmıştır. Süprematistler, çevrelerinde gördüklerini tasvir yerine dolaylı, sembolik ve anlatımlı tüm içeriği ortadan kaldırıp tüm unsurları en basit, en saf biçimlerine indirgemişlerdir. Sanatçılar, yeni yaratıcı gerçeklik olduğuna inandıkları bir noktaya ulaşmışlardır (Hodge, 2011: 21).

Fütürizm (Gelecekçilik), bu anlayış Eski Yunan ve Roma sanatı aşıklarına karşı bir protesto olarak gündeme gelmiştir. Modern hayatı, modern hayatın süratliliğini, makinenin modern hayata getirdiği hareketi göklere çıkarmıştır. Bu bağlamda 'sür' atın güzelliği övülmüştür (Turani,1983: 523). Özetle Fütürizm, sanata dinamizm (hareket ve hız) getirmeyi amaçlamıştır. Hareket ve hız maddeyi yok edecek güce sahiptir (Kınay,1993: 249).

Endüstri devrimin ve I. Dünya Savaşı'nın insanlar üzerinde yarattığı çöküntü, ekonomik güçlerin çağdaş burjuva yaşamını ayakta tutma çabaları, sermaye ve emek arasındaki çatışma, Dada Hareketini yaratan ve güçlendiren en önemli etmenlerdir. Savaşta İsviçre'nin tarafsızlığını ortaya koymasıyla birlikte Zürih, çeşitli milletlerden

sanatçıların buluşma noktası olmuştur. 1916'da Z rih'te "Kabare Voltaire" de bu sanatçıların bir araya gelmesiyle ortaya ıkan bu hareket, t m toplumsal ve estetik deęerlere, hatta zamanla kendisine de karşı ıkmıřtır. Dada Hareketinin kurucuları arasında yer alan Romanyalı řair Tristan Tzara 1950 yılında yaptıęı bir radyo konuřmasında d nemin sosyo-k lt rel ortamının sanatlarına etkilerini řu řekilde aıklamaktadır. "Dadanın nasıl doęduęunu anlamak iin, bir yandan, birinci d nya savařı sırasında bir eřit hapishane olan İsvire'de yařayan bir gen topluluęun ruh halini,  te- yandan o aęın sanat ve edebiyatının d řunsel d zeyini g z  n ne getirmek gerekir" (S rmeli, 2012: 338). Dadacılar Birinci D nya Savařı'na sebep olan k lelik, budalalık ve  r meye isyan ederek insani deęerleri y celtmeye aba g stermiřtir. "Dadacılar iflas etmiř toplumu alaya almıřlar, yerleřik deęerlerin samalıęını řařırtıcı ve mizahi bir dille anlatmıřlardır" (Becer, 2010: 86). Marcel Duchamp,  ncelikle Dada sanat anlayıřının, kavramsal sanatın ve aynı zamanda 1960 sonrası aędař sanat hareketlerinin ok  nemli  nc  sanatılarından birisidir. Bu baęlamda, sanatı bilindięi gibi geleneksel sanat anlayıřının ok  nemli bir kırılma noktası olmuřtur. Ayrıca, sanatsal s reci ierisinde bir bakıma kendisinin de sanat kırıncısı olmuř ve kendi alıřmalarında g rsel algıya dayalı estetik beęeniye terk etmiřtir ( zgen, 2015: 42).

Marcel Duchamp, sanat yapıtı ile g ndelik nesnelere arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya y nelik, var olan geleneksel kalıpları kabul etmeyen, deneysel ve arařtırmacı bir sistem yaratmıřtır. İlk hazır-yapımı Amerika'ya gitmeden  nce Paris'te yaptıęı ve bir bisiklet tekerleęi ve bir tabure olmak  zere iki nesneden oluřan Bicycle Wheel adlı alıřmadır (S rmeli, 2012: 338).

İlk Dada'cı Deneyleri yapan ve estetięi k k nden reddeden Marcel Duchamp, yaptıęı "Ready-mades"ler (kullanılan eřyaları amalarından uzaklařtırıp yeni bir iliřki iin bir araya getirerek sanat eserine ulařtırmak) ile heyecan yaratmıřtır (Turani, 1983: 525). Bu alıřmada ironik de olsa heykele  zg  bir terminoloji kullanılır. Bu nesne, kaide ile heykeli oluřturan nesne arasındaki hiyerarřik ayrılıęa itiraz ettięi  l de, geleneksel heykelin ustaca yapılmıř bir parodisidir; tabure, tekerlek kadar faydacı bir nesnedir ve bu nedenle yapıtın yapısal  ęeleri arasında bir eřitlik vardır. Duchamp, nesnelere sanatın hiyerarřisinden azat ederken, aynı zamanda da onları ironik bir řekilde yeniden estetize eder. Belki de Bicycle Wheel ile ortaya ıkan en  nemli meydan okuma, yaratıcılık d zeyindeydi.

Amacı sanatta geleneksel tutumu yıkmak olan Dada Hareketi, sanata yeni malzemeler ve teknikler girmesine katkı sağlamıştır. Kübizmle sanata giren kolaj, asamblaj, montaj gibi teknikler Dada Hareketinde daha ileri boyuta taşınarak, objenin kullanım alanı ve anlamı genişlemiş ve değişmiştir. Kübistlerden farklı olarak Dadacıların kullandığı malzemeler, seri üretilmiş endüstriyel nesnelere ve genellikle doğrudan kullanılmışlardır (Sürmeli, 2012: 338).

Sanata karşı ironik ve acılı protesto olarak Dadaizm karşımıza çıkmaktadır. Savaşın yarattığı keder, hüznün, umutsuzluk içinde geleceğe inançlarını yitiren sanatçıların oluşturduğu bir akımdır. Her şey anlamsız ve hiçtir. Savaşın yarattığı us dışı olaylar sanatçıları gülünç ve anlamsız olanın peşinde sürüklemiş, mantık ortadan kaldırılarak, bilinçaltı özgür kılınmıştır (Aydın, 2002: 180-181). Dadacıların sanatı reddetmeleri, geleneği ve kuralları inkâr etmeleri tamamen teknolojinin gelişimi ve iki dünya savaşı arasındaki sosyo-kültürel dönüşümlerdir.

Lyton Dada akımını, “insanı saran ve kısıtlayan, insanı kendinden uzaklaştıran her türlü akımı, geleneği, azmi ve teknolojiye bağımlılığı reddetmek üzere ortaya çıkan bir örnek” olarak değerlendirilmektedir (Turani, 2011: 83). Hans Arp, objeleri tesadüf kanunlarına göre düzenleyerek ve muhtelif renkli kağıtları birbirine yapıştırarak resimler yapmıştır. Tristan Tzara da şapkasının içine attığı, içinde sözcükler yazılı kağıtları çekerek şiirler derlemiştir. Bütün bu çalışmaların tek bir amacı vardı, Dünya Savaşı’nda insanlığı kitle cinayetlerine sürükleyen, dünyanın akılcı ve ülkücü şarlatanlıklarına karşı bir protestodan ileri gelmiştir (Turani, 1983: 525). Dada akımı aslında düzeni güzel gösteren fakat esarete karşı açılmış tepkilerden oluşmaktadır. Dünya savaşlarını normal gösteren güçlere karşı sanatçıların verdiği mücadeledir.

1914-1918 Savaş ertesinde, bu felaketi yüceltenlerin propagandalarına bir takım genç insanlar karşı çıkmışlardır. Avrupa’nın kültür alanındaki canlı ve devingen taşıyıcıları da genç insanlardır. “En iyilerin savaşta öldüğü korkusu”na kapılmış olan milliyetçilerse, kültürel duyarlılık yönünden körelmişlerdir. Sürrealistler, yaşamın bu çizgisinde kendi görüş açılarını ortaya koymuştur. Dadaistlerin, sanat kavramını aşağılayan propagandalarına dayanmaktadır. Sürrealizm, “sanat çalışması ve sanatın bir meslek olması” düşüncelerini iç içe



yoğurmuştur. Dönemin çalkantılarını ruhsal bir etkinlik olarak ortaya koyan bir gerçek oluşmuştur (Tansuğ, 1982: 7-9).

Devrimci eğitim Bauhaus; XIX. yüzyılın sonlarında ortaya çıkmıştır. Sanatlar ve el sanatları akımı, sosyalist ilkeler doğrultusunda şekillenmiştir. Bu akım, sanatçıların ve zanaatkârların işbirliği ile oluşmuş, basit tasarlanmış objeler üretimini hedef almıştır. Bauhaus, Walter Gropius (1883-1969) tarafından Almanya da, Weimar'da kurulmuştur. Sanat, zanaat ve endüstriyi birbirine yakınlaştırmayı amaçlamıştır (Hodge, 2011: 133). Okulun kurucusu W. Gropius, Bauhaus'un gerçekleştirmek istediği idealin "büyük-yapı " (Der grosse Bau) olduğunu söylüyor, Gropius, " büyük yapı " da ilerde gerçekleşecek olan endüstri dünyasının çekirdeğini görüyordu. Bu ideali gerçekleştirecek olan genç kuşaklar Bauhaus ' da yetişecektir. "Büyük yapı " çeşitli mesleklerden gelenlerin ortaklaşa oluşturacakları bir yapı olacaktır. Gropius ve arkadaşlarına göre, XIX. yüzyılın başına buyruk sanatçısı, XX. yüzyılda yerini toplumsal sorunlara çözüm getirebilecek kollektif bir çalışmaya bırakmak zorundadır. Bu, kollektivizm içinde bireyin yok olması demek değildir. Böyle bir ortamda çalışacak olan sanatçı, bireyselliğin dar sınırlarını aşacak ve yaratma özgürlüğüne kavuşacaktır (İşpiroğlu, 1978: 64). XX. yüzyılın sanatı bize yeni düşünmeyi, topluma karşı sorumluluk duymayı, sağlamış Endüstri-çağının kapısını bu düşünceye açmaktadır.

Endüstri çağı, insanlığın gelişmesinde kesin ve kaçınılmaz sonuçlar getiren iki büyük aşamadan biridir. Birinci aşamada insan avcılıktan kurtulup toprağa yerleşmiş, tarım ve hayvancılık kültürü başlamıştı. İkincisinde topraktan koparak teknik dünyayı yaratmış, endüstrileşme başlamıştır. Her iki geçişte temelden bir değişikliğe yol açan tam bir devrim niteliği göstermektedir. Tüketicilikten üreticiliğe geçiş binlerce yıl sürmüş insanoğlu yeni duruma alışınca değin türlü güçlükleri yenmek zorundakalmıştır. Fakat bir kez top rağa ye rleşip kök saldıktan sonra hepsini unutuyor ve bastığı yerin bir daha değişmeyeceğine inanıyor. Bu inanç Yeni taş döneminden yakın atalarımız zamanına kadar sürüyor (İşpiroğlu, 1978: 64).

Buhar ve elektrik gücünün kullanılmasıyla başlayan tekniğin gelişmesi, atom fiziği ve uzay denemeleriyle baş döndürücü bir hız kazanınca, tarım kültürünün temelleri sarsılmaya ve insan topraktan kopmaya başlamıştır. Bu değişme sosyal yaşamı temelden değiştirmiştir. Köylerden kentlere göç başlamıştır. Kendini

toprağa bağı duyan insan, makineleşmiş yapay bir dünyaya itilmiş ve yaşamaya zorlanmıştır. Sosyal konutlan süpermarketleri, otomobil yolları, insanların üstüste yığıldıkları kampingleri, yüzme havuzlarıyla endüstri düzeyinde yeni bir yaşam üslubu doğuyor. XIX. yüzyıl sonlarına kadar süren tarımcılık kültürü, yerini topraktan kopmuş endüstri kültürüne bırakmıştır (İpşiroğlu, 1978: 64). Yeni Nesnelcilik, 1920'li yıllarda Almanya'da başta Soyutlama ve Ekspresyonizm olmak üzere bütün avangard akımlara, daha özellikli olarak 1.Dünya Savaşı'nın acılarına ve savaş sonrası topluma karşı bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Savaşın sebep olduğu travmalar, acı gerçekler ve savaşın süreci ile sonuçları sanatçıların ütöpik yerine daha yıkıcı bir tavır takınmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda yaşananlarla hesaplaşmak, onları protesto etmek için çalışmalar yapmışlardır. Toplumun aynası olmayı amaçlamışlardır (Hodge, 2011: 151).

Yeni Nesnelcilik ressamaları, 1.Dünya Savaşı'ndaki yenilginin ardından ülkede baş gösteren de bulunmuşlardır. Beckmann, ortaçağ vitraylarını tarzda anımsatan korkutucu sahneler resmetmiştir. Schad ise erotik çağrışımları olan resimler yapmıştır. Dix ve Grosz, Almaya' daki toplumsal ayrımlar, Versay Antlaşmasının olumsuz maddelerin acımasızlığı, fesatlık, ikiyüzlülük ve yozlaşma üzerine agresif, tuhaf ve rahatsız edici tezatlıklar içinde barındıran çalışmalar yapılmıştır (Hodge, 2011: 151). Maldny, "Modern sanatın, entelektüel bir uğraştan öte, insan ile dünyanın karşılıklı yabancılaşmasının üstesinden gelme girişimi" ifadesinde bulunmuştur (Almasulu, 2008: 232).

Busüreçte sanayi devrimi çok baskın olmuştur. İnsan kendi kendini tasfiye etme yolunda sanatı aracı kılmıştır. Belli bir dönemi koşullandıran düşünce sistemi sanat yapıtlarında yerini almıştır. İnsan kendi aklıyla yine kendini başka bir sisteme teslim etmiştir. Bu sistem sanatçının huzurunu yitirmesine sebep olmuştur.Modern sanatta çözümler bitmiş kişisel tercihler ön plana çıkmıştır.

### **1.3.3.Postmodern Sanat**

Post-modern sözcüğü, anlam olarak modern ötesi, modern sonrası gibi kavramlara karşılık gelmektedir. Sözcüğün anlamı konusunda kesin bir fikir birliğine ulaşılamamıştır (Yamaner,2007: 11-12).“Post” öntakısı İngilizce'de daha sonraki, bir şeyin sonrası, izleyen, ardıl anlamlarına gelmektedir. Modernizme eklenen 'sonrası' anlamındaki 'post' ekiyle türetilen postmodernizm; yeni bir dönemin

başlığına işaret etmektedir (Şaylan, 2009: 38-39). Post-modern sözcüğü geçtiğimiz yüzyılın ikinci yarısından itibaren, yeni düşüncelerin, yeni davranış biçimlerinin, yeni fikirlerin, yeni siyasal, ekonomik, kültürel ve sanatsal gelişmelerin çözümlenmesinde ve nitelenmesinde tanımlayıcı öge olarak kullanılmıştır (Yamaner, 2007: 11-12). Postmodern kelimesi anlam olarak modern ötesi, modern sonrası gibi kavramları anlatmaktadır. Örneğin, Postmodernizmin önde gelen savunucularından Jean-François Lyotard'a göre postmodernizm; belli bir tarihsel dönem ya da modernizm sonrası bir süreci oluşturmamaktadır. Postmodernizm modern toplumun radikal bir eleştirisi olarak tanımlandığında bile modernizm ortaya çıkan, eleştirel bir söylem tarzı olmuştur.

Andreas Huyssen'e göre de postmodernizm, modernizmden koparak uzaklaşmaktadır. Postmodernizm kavram olarak bile anlam açısından değişim göstermektedir. Aynı zamanda tarihsel yönden de belli bir döneme oturtulması güçleşmekte, modernizmden kopuşu kesin olarak saptanamamaktadır. Bu nedenle postmodernizm kavram olarak tartışılmakta, modernizmin, modern olanın varlığı ve önemi korunmaktadır (Yamner, 2007: 11-12).

“Postmodernizm” terimi akademisyenler ve entelektüeller arasında hatırı sayılır bir ilgi uyandırarak bu terimin öne çıkmasına neden olmuşlardır. Kimlerinin terimi sadece geçici ve sığ bir entelektüel heves olduğu söylenirken, başkaları ise terimin sadece sanatsal modernizmden değil, aynı zamanda bütün bir modernlik çağından kopuşa işaret ettiğini kabul etmiştir (Featherstone, 2005: 92).

İngiliz Arnold Toynbee' de post-modern sözcüğünü “benzer” anlamı ifade etmek için kullanmıştır. Tarihçi Toynbee post-modern çağının en belirgin özelliğinin “büyük savaşlar, devrimler ve karmaşa” olarak ifade etmiştir. Bu karmaşa aynı zamanda -kültürel çöküşü- ifade etmektedir söyleminde bulunmuştur.

Amerikalı kültür tarihçisi Bernard Rosenberg ise postmodern sözcüğünü olumsuzluk ifade edecek şekilde kullanmıştır. Drucker, postmodern sözcüğü ile sanayi sonrası toplum yapısının özelliklerini ifade etmek istemiştir. İleri sanayi ülkeleri, Drucker'a göre, bilgi ve öğretimin olağanüstü yaygınlaştığı bir postmodern dünyaya doğru yol almaktadır. Postmodern dünya gerçekleşmesi, geriliğin, yoksulluğun, bilgisizliğin ve cehaletin ortadan kalması anlamına gelmektedir (Şaylan, 1999: 23-24).

Kapitalizmin 1970'li yıllara damgasını vuran bunalımı ve bu bunalımı aşmak için öngörülen yeniden yapılanma, çok yönlü, olağanüstü hızlı, kapsamlı ve etkileri çok derinlere ulaşan, dünya ölçeğinde bir değişim sürecini ortaya çıkarmış bulunmaktadır. İnsan toplum her alanında kendini gösteren değişim içinde ilgi çeken, üzerinde çok durulan ve tartışılan süreçlerden biri, düşün ve sanat alanında kendini gösteren yeni yaklaşımlar ya da söylemler olmuştur. Bu yaklaşımlar ya da söylemler genel olarak İngilizce ve Fransızca gibi batı dillerinde sonrası anlamına gelen post sözcüğü ile yapılan tamlamalardır (Özdem, 2013: 155).

1980'li ve 1990'lı yıllarda post-modernizm kavramı entelektüel ve kültürel çevirelerin birincil tartışma alanı olmuştur. Postmodernizm, modernizmin temel kavramlarından biri olan rasyonelliğin ve bilimsel temsil felsefesinin (epistemolojinin) yadsınması olarak düşünülmektedir. Bu bağlamda postmodernizm, olumsuzlukla tanımlanmaktadır. Post-modern kavramı birçok düşür olsun, tarihçi olsun ya da sanatçılar tarafından anlamlandırılmaya çalışılmış, özgün fikirleriyle tanımlama yapmışlardır. Bazı düşünürler post-modern kavramını bir özgürleştirme süreci, yeni toplumsal oluşumlar, yeni tür siyasi kimlikler yaklaşımı ile özdeş bir çerçevede yorumlamaktadır. Bunun tam tersi, umutsuzluğa ve toplumsal çaresizliği yansıtan bir yorumlama yaklaşımı olarak da kullanılmaktadırlar. Bu çerçeve içinde, postmodernizmi bir kuram ya da kuramlar bütünü olarak tanımlamak olanaksızdır. Çünkü postmodernizmi, içinde yarışan, farklı eğilim ve yaklaşımların yer aldığı, sınırları belli olmayan bir alan olarak düşünmek gerekmektedir. Bu karmaşa ve belirsizlik post-modern söylemin etkinliğini ve popülerliğini artırmaktadır (Özdem, 2013: 155).

İkinci Dünya Savaşı ve Nazi rejiminin neden olduğu kitlesel kıyımlar, sonraki yıllarda soğuk savaş, nükleer tehdit ve insanlığın tümüyle yok olma korkusu, endüstri devrimi ile ortaya atılan ve uygarlığın sürekli ileriye gittiği düşüncesine karşı Batı toplumunda bir güvensizlik yaratmıştı. Harvey'e göre, 70'li yıllarda işgücü piyasasındaki dalgalanmalar, ekonomik krizler ve belirsizlikler, kadın işçilerin yaşadığı sorunlar fordizmden esnek birikime geçiş ile ilgilidir ve bu durum bireyleri kimlik arayışına yöneltmiştir. Bu bağlamda postmodern sanat, insanlığın kimlik arayışına ilişkin kapsamlı önermeler dizisi olarak karşımıza çıkmaktadır (Özdem, 2013: 155). Postmodern sanat; belirsizliğe, parçalılığa, farklılığa, etnikliğe, alt-kültürlere, kültürel çoğulculuğa, bilgiye yönelik çoğulcu bakış açısına, yerel bilgiye,

yerelliğe, özgünlük ve özgürlüklere ayrıcalık tanıyan bir harekettir. Bu yönüyle modernizmin biçimsel tekdüzeliği ve kuralcılığı postmodernizm de reddedilmektedir. Akım, edebiyat ve sanat alanındaki temsili özgürleşme ile birlikte, insanın temel yargılarından kurtularak özgürleşmesini, bağımsızlaşmasını, yeni ve özgün eserler ortaya koymasını savunmaktadır. Dolayısıyla Doug Brown da postmodernizmin, modern endüstriyel kapitalizmin temel kültürel yapısını tamamen değiştirmeye yönelik bir nitelik taşımaktadır (Şaylan, 2002).

Postmodernizm ‘sanayi sonrası toplumun kültürel tanımlanmaktadır. Sanayi sonrası toplumda bilgi, üretim sürecinin temel itici gücüdür’. Postmodernizm, sanayi sonrası toplum kavramı D.Bell tarafından siyaset bilimine sokulmuştur. Ancak bununla birlikte Bell’e göre postmodern sanat bir olgu olarak rahatsız edici olmuştur. Postmodernist yaklaşım; üretim biçimindeki değişimlerle ilişkilendirilerek tanımlanmaktadır. Toplumu üretim ve ekonomik koşullar temelinde açıklayan bir yaklaşımdır (Yamaner, 2007: 189). 1945 yılında başlayan ve üretim araçlarındaki devrim sonucunda atom bombasının yapımı, elektronik aygıtları yapan fabrikaların kurulması ve teknik araçlara uygulanması gibi altyapı devriminin üstündeki sanat olaylarında da, büyük devrimin sanayide egemen gücü emperyalizmde yeni bir dönem başlamıştır. Bu döneme E.Mandel (1923-1995) ‘Geç Kapitalizm’ adını vermiştir (Yamaner, 2007: 11-12).

Postmodernizmin en belirgin niteliği figüratif bir sanat olmasıdır. 20.yüzyılın başından günümüze, modernizmin soyut sanata yönelmesine karşın, 3 kez figüratif anlayışa önem verilmiştir.

- 1920’de, Rusya’da meydana gelen 1917 Büyük devrim sonucunda Lenin’in prolet-kültür anlayışına uygun olarak işçi sınıfının bilgilendirilmesi açısından soyut sanat red edilmiştir. Realitenin (gerçek) apaçık (figüratif) anlatılması savunulmuştur.
- 1935’lerde Almanya’da bu kez Hitler soyut ve modern sanatı, faşizm adına yozlaşmış sanat olarak ilan etmiştir. Neo –Klasik figüratif sanatı savunmuştur.
- 1950 ortalarında burjuva sınıfı figüratif sanatın reklam sanatında önemini anlamış ve sanatçıları, ürünlerinin reklamı için figüratif resimler yapmaya yöneltmiştir.

O günlerden başlayarak postmodernizm bilim, teknik ve sanat alanlarının her dalında izlerini bırakmaya başlamıştır. İçerik olarak postmodernizm; Biyoloji, tarih, hukuk, edebiyat, tıp, siyaset, felsefe, cinsellik ve tüm sanat dallarına uzanmaktadır.

Postmodernizm; Anti-Purist (karşı-arıtmacı), Anti-Puritaninnical (bağnazlığa karşı, yobazlığa karşı), Anti- Formalist (biçimciliğe karşı), Anti-Systemic (sisteme karşı), Anti- Antropomorphism (insan biçimciliğine karşı), Anti- Exclusivist (seçkinliğe karşı), Anti-Cool (soğukluğa karşı) gibi birçok konuya karşıdır. Dünya zıtlıklar üzerine kurludur bu çıkarımdan yola çıkarak Postmodernizm karşıt fikri olduğu kadar yanında olduğu nitelikleri de olmaktadır. Postmodernizm; Additive (toplayıcı), Subjective (öznel), Romantic (romantik), Private (özel), Funny (komik), Mannerist (yapmacıklı), Messy (düzensiz), Complex (karmaşık), Tribal (kabiliyet) gib birçok kavramla karşımıza çıkmaktadır (Demirkol, 2008: 133-115).

Birçok sosyolog açısından “postmodernlik” ve “ postmodernizm” terimleri ilk olarak 1980’li yılların başında Haber mas ve Foucault arasında “tartışma”yla öne çıkmıştır. Postmodernizm’in ilk kullanımı, 1934 yılında Federico de Onis tarafından modernizme karşı küçük çapta bir tepki olarak tanımlanmıştır. Postmodernlik terimi ise Toynbee tarafından 1947 yılında Batı medeniyetinin yeni bir devresini tarif etmek amacıyla ortaya atılmıştır (Featherstone, 2005: 63).

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 koymuştur. Paradi, pastiş ve ironi gibi olgularla da zenginleştirmiş çifte kodlama tüm sanat dallarında kendini göstermiştir.

Postmodern sanatın tek bir kimliğe ve zamansal sürekliliğe bağımlı olmama durumları şizofreni özelliği ile açıklanmaktadır. İroni ise etkiyi çoğaltmak için bir şeyin tam tersini söyleyerek alay etme olarak tanımlanmaktadır. Sanat karşıtı olarak nitelenen postmodernizm içinde, sanatsal üretim kadar, ticaret ve teknolojiye dayanan kültüre ve mekanik üretime de yer verilmektedir (Yamaner, 2007: 31-43).

Postmodernistler, bir sanat eseri ne şekilde yorumlanıyorsa o sanat eserinin gerçekliğinin de o olduğunu iddia etmektedirler. Postmodernistler, sanatı sadece elit sosyal sınıfa ait olan bir oyuncak olarak değil, yaşamla bağ kurmayı sağlayan,

bireyler arasındaki iletişimi güçlü kılan bir ‘yaşam aracı’ olarak görmeyi yeğlemektedirler. Bir diğer ifadeyle postmodern sanatta sanat, soyut bir imgeleme yöntemi olmaktan çıkarak gerçeğin kendisihaline dönüşmüştür. Baudrillard bu durumu, sanat ile gerçekliğin arasındaki sınırların ortadan kalktığı, yeni bir süreç (postmodern süreç) olarak tanımlamaktadır. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişmeye başlayan postmodernizm, ilköluşumunu Fütürizm ve Dadaizm gibi düşünce ve sanat akımlarından alan ve modernist sanatın temelini oluşturan, iki boyutlu yüzey ve biçimciliğin ön plana çıkartılmasını eleştiren bir hareket olma yolunda gitmektedir (Özden, 2013: 154).

Yeni bir sanat anlayışı olarak postmodernizm, modernist hareketin yüksek ve seçkinci sanatıyla, gündelik hayata yönelik olan kitle kültürünü birbirine yaklaştırma girişimine sahip olan temelde de popüler ve Amerika çıkışlı olarak kendini göstermektedir. Buna bağlı olarak modernist geleneğin seçkinciliğine tepki olarak ‘pop-art’a yönelen postmodern estetik, modern aralık arayışının işlevsel mimarlık, soyut resim ve yeni roman yerine mimarlıkta süslemenin, resimde figürün ve edebiyatta öykülemenin gelmesiyle birlikte, sanat ve yaşam arasındaki uçurumun kapatılması çabası olarak tanımlanmaktadır (Yamaner, 2007: 154).

1960 sonrasında pop-art, Minimal-art, Konsep-Art, Arte Povera, Land-Art, Fluxus ve Performance Art gibi artistik eğilimler sosyal ve kültürel durumlarla şekillenmiştir (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). Pop sanat, 1950 ve 60’larda ilk İngiltere’de, sonra ABD’de birbirinden bağımsız olarak ortaya çıkmıştır (Erzen, 1997:1497). 1958 yılında, İngiliz eleştirmen Lawrence Alloway (1926 – 90), Architectural Design dergisine yazdığı ‘Sanatlar ve Kitle İletişimi’ başlıklı makalesinde, popüler kültür ürünlerini tanımlamak için kullanmıştır (Antmen, 2012: 160). Popüler kültür ürünleri ise, kolay tüketilebilen, anlaşılabilen nesnelere olması itibarıyla hızla kabul görmüştür. Bu dönemden sonra büyük bir popülerlik kazanan pop-art, modernizme, modernist estetik anlayışına ve modernist sanatçı anlayışına karşı postmodern tepki olarak tanımlanabilmektedir (Türkmenoğlu, 2007: 96). 1960’lı yıllara değin modernist bakış açısı ‘seçkinci’ olarak tanımlanmaktadır. Postmodern görüşlerin doğuşu bu seçkinci bakış açısına bir karşı çıkış hareketinin sonucudur. Sanat, sadece belirli bir zümrenin ürettiği ve tükettiği bir meta olmaktan

çıkarılmalıdır. Bu nedenle herkesin üretebileceği ve anlamlar çıkarabileceği eser tiplerinin olması arzusundan hareketle popüler kültürün, kitle kültürünün ürünü olan pop art (popsanatı) doğmuştur. Pop-art'ın çıkış noktası, sanatın yaşama yön verme ya da yaşamı kritiktirme gibi bir işlevi olmadığıdır (Özden, 2013: 154).

Tüketim toplumunun sembolleri 1950'lerin ortasında başlayan Pop ArArt akımı, 1960'ların ortasında kendini zirveye taşımıştır. Postmodernizmin ilk yaratıcı dışavurumlarından biri haline gelmiştir. Pop Art sanatçıları savaş sonrası dünyasının karamsarlığını hafifletmek ve geleceğe umutla bakmak istemişlerdir. Aynı zamanda popüler tüketim kültürünü kucaklamak, soyut sanata meydan okumak ve iki dünya savaşına sebep olan toplumu alay konusu yapmaktaki amaçları. Bu yüzden, bazı yönlerden eski kafalı ve boğucu sanat dünyasını ve onu besleyen toplumu suçlayan Dadaizm'in mirasçısı olarak sayılmışlardır. 'Popüler, geçici, gözden çıkarılabilir, düşük maliyetli, toplu üretilmiş, genç nükteli, seksi, hileli, büyüleyici ve büyük bir iş.'-Richard Hamilton tarafından bu kavramlarla nitelendirilmiştir (Hodge, 2011: 168-169). Amaçları herşeye karşı tepki verirken aynı zamanda tiye almaları onları farklı kılmıştır. Savaşların kasvetli havasını silmek amaçları arasındadır. "Pop-art"ın en tanınmış ve büyük ustalarından biri olan Amerikan sanatçı Andy Warhol, aynı zamanda postmodernist sanat anlayışının öncülerinden de sayılmaktadır. Warhol'e göre sanatın misyonu olması anlamsız bir tezdır, sanatın temel işlevi yaşamın yansıması olmalıdır."olarak yorum yapmıştır (Şaylan, 2009: 116). Warhol'un eserlerinde çok renklilik hâkim olup ve yaşamın ciddiyetinden uzak, çizgi roman temasında yapılar görülmektedir. Warhol örneğinden hareketle pop-art ürünlerinin eğlenceli, çok renkli ve kolay anlaşılır yapılara sahip oldukları düşünülmektedir.

Post modern sanat, 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. 1960'larda ortaya çıkan ve ilk kez Sol Le Witt tarafından tanıtılan akımın asıl iddiası, sanatın nesneden çok bir 'kavram' olduğu fikridir. Postmodernizmin sanattaki en büyük yansıması olarak tanımlanabilecek kavramsal sanatın içine, literatür de ayrı ayrı ele alınmıştır. Yani pek çok eseri dâhil etmek mümkün olduğunu söylemiştir. Çünkü kavramsal sanat, postmodern sanat anlayışı ile birebir örtüşen bir yapı sergilemektedir. Kavramsal sanata yaklaşım, sanatın demokratikleşme sürecini tamamladığı ve yaygınlık kazandığı, profesyonel



sanatçının elinden çıktığı günümüzün Batı dünyasında, insanın kendini ifade etme yollarının nerelere dek uzanabileceğini göstermesi açısından önemlidir (Özdem, 2013: 155).

Enstalasyon, bir sanat dalı ya da akımı olmasından çok nesnelerin mekân içerisinde organize edilerek kurulduğu bir sanat pratiği olarak bilinmektedir. Dilimizde “yerleştirme sanatı” olarak da kullanılan enstalasyon sanatı site spesifik - mekana özgü- olarak üretilen sanat olarak tanınmaktadır. Site spesifik kavramı, mekana özgü olma durumu, fizik yasalarına bağlı olarak bir yerde bulunma, orada olma durumunu belirtmek için kullanılır (Kwon, 2002: 11).

Enstalasyon sanatının sunduğu yaratıcı denetim imkanı, izleyici etkileşiminin önemli bir bileşeni haline gelmesiyle çağdaş sanatın en hızlı gelişen alanlarından biri olmuştur. 1960’lı yıllardan itibaren çağdaş sanat alanında izlenen mekan yaratımı, yerleştirme, site-spesifik (mekan özel) gibi ifadelerle de tanımlanan enstalasyon sanatı, bir çok sanat disiplininden yarattığı alıntılarla sanatçılar için sınırsız bir uygulama alanı yaratmıştır (Yücel, 2012: 38). Enstalasyon alanında üretim yapan sanatçılar, geçmişten günümüze tüm sanatsal verileri, kavramları, teknolojileri kullanarak bunları yeni bir dilin sözcükleri haline getirip yeni anlamlar inşa etmektedir. Sunduğu sonsuz olanaklar ve gerek disiplinler arası ilişki, gerekse malzeme çeşitliliği ile enstalasyon sadece günümüz sanatı olmaktan çıkıp, gelecek için de kendine kalıcı bir yer edinmiştir. Heykel, performans, video, fotoğraf ve yeni medyalardan da yaralanan enstalasyon sanatı, her ne kadar geçici anlam inşa etmeyi öne çıkarsa da 1970’li yıllardan itibaren sanat müzelerinde geçici sergilerin dışında kalıcı koleksiyonlarda da izlenmektedir. Enstalasyon, açık uçlu yapısıyla tüm sanat disiplinlerini motive ederek bugünün sanat anlayışı değerlerine cevap verebilen bir güç olarak kendini kabul ettirmiştir (Yücel, 2012: 38).

Küratör Lisa Moran (2003), enstalasyon sanatı hakkında, nesnelerin mekân içerisinde organize edilmesiyle, hem mekânın hem de mekân içerisinde organize edilen nesnelerin toplamının enstalasyon olarak sanat eseri şeklinde tamamlandığını öne sürülmektedir. Moran’a göre enstalasyon sanatı resim, heykel, çizim gibi geleneksel olan ve hazır nesne, buluntu nesne ve metin gibi geleneksel olmayan sanat formlarını içermektedir fakat bu türden bir sanat eseri izleyicinin aktif katılımını da gerektirdiği durumları da içerebilmektedir (Moran, 2003: 7).

Yerleştirme sanatı izleyiciyi düşünmeye iterek hazırı sunmamıştır. Düşünmeye iterek farklı yorumları amaçlamıştır. Enstalasyon sanatı çevreden bağımsız değildir. Belli bir mekânda ortamda sunularak izleyicinin katılımı sağlanmaktadır.

Rıfat Şahiner'in dediği gibi; “Marcel Duchamp, endüstriyel bir nesne olan, içinde mekanik bir form bulunan günlük kullanım nesnelerinden Pissoir'ı 1917'de ilk kez sergilediğinde skandal yaratmaktı. Duchamp, bunu yaparken ortaya sanatsal bir değer atmak istememişti. Belki herkesi sanatçı kılmak istemiştir, amaçladığı ‘sanat’ denilen, adeta dini bir değer kazanmış olan bir şeyin kutsallığını yıkmak olmuştur. Mademki endüstri, karşısına ‘mimesis1’i ondan daha iyiuygulayan bir güç ve teknik olarak çıkmıştı, o zaman o güne kadar tanrısal bir görüntüyü bize en inandırıcı şekilde aktardığı için ‘dahi’ olarak görülen sanatçı artık yoktur (Şahiner, 2008: 35). Duchamp’ın hazır yapım kurgularıyla vurguladığı şey sanatçının seçme ediminin resim veya heykel yapmak kadar yaratıcı bir yönünün olmasıdır (Bourriaud, 2004: 41). Duchamp’ın hazır yapım kurgularıyla vurguladığı şey sanatçının seçme ediminin resim veya heykel yapmak kadar yaratıcı bir yönünün olmasıdır (Bourriaud, 2004: 41). Duchamp, “modelin doğasını değiştirerek modelin önüne geçmiştir. Evvelindedir, var olan modelden sonra gelip onu taklit etmek yerine modelden önce gelmekte ve kökene değin olan model bozulmuş olmaktadır. Çünkü simulakr kopyanın kopyası değildir (Akay, 1997: 26). Gerçek, simülasyona uğramıştır. Model sorgulanmaktadır. Gerçek ve nesne arasındaki bağın karşıtlığı söz konusu olmuştur. Nesne, izleyici ile buluştuktan sonra farklı anlam kazanmaktadır.

Marcel Duchamp ve sonrasında sanat nesnesinin ne olduğu sorgulanmış, sanat nesnesi ile bağlamı arasındaki tanım ön plana çıkarak; gündelik yaşamda kullanılan hazır üretim nesnelere sanat içerisine dâhil edilmiştir. Nesne kavramı ve algısı değişen böyle bir ortamda, sanat nesnesi estetik kavrayışın merkezinde kalamayarak hayatın birçok sorun ve dinamiğiyle ilişkilendirilmiştir (Ballı, 2016).

Enstalasyon sanatının gerçeklik ile doğrudan ilişki kurma, gerçekliği bir bağlam içerisine sokma ve temsil edilme konusuna yeni bir bakış getirdiği görülmektedir. Çok katmanlı enstalasyon çalışmalarıyla tanınan Mike Kelley bu konuda şöyle demektedir: “Sanatın kendisi gerçekle ilgilenmeli, ancak gerçek hakkındaki herhangi bir kavramı sorgulamaya girişmeli. Sanat her zaman gerçeği bir

cepheye, bir temsile, bir yapıya dönüştürür. Ancak öte yandan bu yapının ardındaki motivasyon üzerine de sorular ortaya atmaktadır (Kelley ve Bourriaud, 2004: 69).



## BÖLÜM 2

### DİJİTAL KÜLTÜR VE YENİ MEDYA SANATI

#### 2.1. DİJİTAL KÜLTÜR

Yeni medya araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür etkileşimi, toplumsal değişimlerin yaşanması bakımından, televizyon ve radyo'nun eskiden sahip olduğu potansiyelden çok daha fazlasına sahip olup zirvededir. Medya teknolojileri yalnızca tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet, herkesle etkileşim fırsatı sunmakta ve çok daha kapsamlı bilgilere ulaşma imkânı tanımaktadır (Wands, 2006: 8). Bu bağlamda yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması dijital kültürü doğurmaktadır. Kültürün tanımlarından bir yeniside dijital kültür olmuştur. Dijital kültür içinde bulunduğumuz dünyanın getirdiği yenilik ve değişimleri ifade etmektedir.

Dijital kültür, modern kapitalist yaşam tarzının yarattığı ihtiyaçlara bir cevap olarak kullanılmaktadır. İnsanların kullandığı çeşitli alanlara yayılmış etki alanını genişletmiş, kendini sürekli yenilemiş ve geliştirmiştir. Toplumlar, varlıklarını kaçınılmaz bir değişim ve dönüşüm süreci içinde sürdürmektedir. Bu dönüşümün bir parçasıda günümüzün teknolojilerinden internet ağları, bilgisayar kullanımı olmaktadır (Çakmak ve Çavuş, 2018: 49-50).

Sanayi Devrimi, kapitalist sistem, modernleşme ve kentleşme gibi unsurlarla özdeşleştirilen tekniklerin öne çıktığı 19. yüzyılda da, kitap ve gazete endüstrisi hızla yaygınlaşmıştır. ‘‘Bu dolaşımın hızla büyümesi ve modern toplumdaki okur-yazar oranının hızla artmasının ardından, 20. yüzyılda radyo ve televizyon yayıncılığı döneme damgasını vurmuştur’’ (Outhwaite, 2008: 423). Küreselleşmenin bir sonucu olarak toplumsal yapıyı tümüyle kuşatan ve yönlendiren yeni medya düzeni; kişisel bilgisayarları, interneti, televizyonu, radyoyu, ticari ve kültürel alanları tek bir cihaz içinde bir araya getiren ‘‘tümleşik sistemler’’in egemenliğini ilan etmiştir. Böylelikle dünya küçülmüştür. Zaman vemekân kısıtlamasını aşarak tüm dünyadaki insanlar karşılıklı ve aynı anı yakalayarak iletişim içinde olmuşlardır. Akla gelebilecek tüm bilgiler bir tuş kadar yakındır. Dijital teknolojiler hayatı kolaylaştırmıştır. Örneğin; *siber* evrende büyük kütüphanelere erişim sağlanıp milyonlarca kitaba ulaşılmaktadır (Dolgun, 2015: 9). Zamanında 1950 ve 1960’larda kitle iletişim araçları neyi ifade ettiyse, bugün de yeni medya kavramı aynı anlamdadır. Yeni medya, kitle iletişim

araçlarının bir uzantısı olmakla beraber, teknolojik anlamda yaşadığı dönüşümlerle inanılmaz bir güce ulaşmış ve tümüyle klasik kitle iletişim araçlarının yerini almıştır (Dolgun, 2016: 357). Yeni medya araçlarından “İnternet, gerçek bir kitle medyasına dönüşürse, büyük bir olasılıkla, aynı zamanda alt- orta kültürün egemenliğine sahip olacaktır”(Gans, 2012: 39-40). Yani yeni medya uzun vadede, arzın ve talebin olması doğrultusunda, popüler kültürü ve yüksek kültürü artıracaktır.

Yeni medya düzeni, birbiriyle bağlantılı dört önemli süreçte merkezi bir rol oynamaktadır: Moderniteden post-moderniteye geçiş, endüstriyel toplumdan enformasyon toplumuna geçiş, küreselleşme ve merkezi jeopolitik ulusal sistemin dağılması. Buradaki ortak nokta, yeni döneme ait toplumsal formasyonda bilişim teknolojilerinin gelişimi üzerinden, hem üretici güçler ile üretim ilişkilerinin betimlenmesi hem de bu dönüşümlerin dünya ekonomisinin bütünleşmesini kaçınılmaz kıldığı öngörüleridir. Bu bağlamda yeni medya; dünya ekonomisinin, politikasının ve kültürel hayatının son dönemde yaşadığı yoğun bütünleşme sürecine gönderme yapan küreselleşmenin de en önemli nesnel temellerindendir (Hepkon, 2011: 122).

Modernite, 19.yüzyıldan itibaren geleneksel toplumu, kitle toplumu olarak yeniden tanımlamıştır. Toplumsal hareketlere de özgün bir nitelik kazandırmıştır. Endüstrileşme çağında toplumsal hareketlerin niteliği, sermayenin diğer toplumsal gruplarla ilişkisi çerçevesinde şekillenmiştir. Etnik karakterdeki ulusal hareketlerin yanında ideolojik karakterdeki toplumsal hareketler, geleneksel cemaatlerden farklı olarak daha organizededir ve etkileri bakımından daha büyük sonuçlar meydana getirmiştir. Bu dönemde küreselleşmeye bağlı iletişim ve ulaşım teknolojileri ilerlemiştir. Toplumsal hareketlerin yayılma alanı genişlemiştir. Mc Luhan'ın kehanetini doğrular nitelikte küresel köye dönüşen dünyanın her noktasını etkisi altına almıştır (Veysel ve Çavuş, 2018: 450).

Yeni medya iletişim araçları; düzeninin ve bunun en işlevsel uzantılarından başlıcası olarak sosyal medyanın- insanlar arası etkileşime imkân tanıyan yapısı, dünyadaki bilgisayarların birbirine bağlanarak meydana getirdiği iletişim ağı şeklinde tanımlanmaktadır. Böylece, hem bireylerin hem de toplumun düşünüş ve yaşayış tarzlarını yeniden biçimlenmektedir. Zamana-mekâna ilişkin sınırlar ortadan kalkmıştır. Bununla beraber algılar dönüşmüş, kendine özgü bir dille kurulan değişik

ilişki ve davranış biçimleri ortaya çıkmıştır (Uğur ve Bilici, 1998: 494). Siber-uzay sayesinde ulus-devletlerin coğrafi uzamsal oluşumları yavaşça ortadan kalkmaya başlamıştır. Devletlere ait değerlerin yerini de çok daha küçük elektronik topluluklara ait değerler almaktadır. Sanal cemaat olarak adlandırılan bu küçük gruplar, “siber-uzayda kişisel ilişki ağlarını şekillendirmek üzere yeterli sayıda insanın, yeterli uzunlukta kamusal tartışmayı, yeterli insani hislerle gerçekleştirdiği zaman ağda ortaya çıkan” postmodern kabileler olarak görülmektedir (Dolgun, 2016: 9).

Post-modernizm ile karakterize olan günümüzde inanç alanına ilişkin metafizik kesinlikleri yitirerek derin bir ‘belirsizlik’ içine düşen bireyler, ‘hiper-bireysellik’ ve ‘yalnızlaşma’ gibi tehditlerle karşı karşıya kalmıştır. Bireyler, benzer ortak yaşam tarzlarından haberdar oldukları sanal bir dünyada, vücutlarını geride bırakıp ‘bedensizleşerek’, bu tehditlere karşı birbirlerine sıkıca sarılır ve kollektif bir iletişimsel eylem dünyası oluşturur hale gelmiştir. Sanal cemaatler içinde bireyler, bir enformasyon arayışından ziyade “ötekinin yok edildiği” bir toplumsal ilişkiler arayışı içindedir (Bozkurt, 1999: 66, 68). Ancak M. Young’un da belirttiği gibi, “öteki”ne karşı tahammülsüzlük üzerine temellenen ve her üyesinin “aynı payda içinde” bulunduğu sanal cemaatler, aralarındaki ortak noktalar yoluyla sadece simetriyi öne çıkarıp “farklılıkları” ısrarla reddederlerken, küçülme ve içe dönme tehlikesiyle de karşı karşıya kalmaktadır (Aksoy, 1996: 166).

### **2.1.1.Yeni Medyanın Sağladığı İmkânların Yaşam Pratiklerine Yansıması**

Yeni medya her alanda kendini hissettirmektedir. Yeni medyanın sunduğu, erişim kolaylığı, yayılım, etkileşimsellik, sanallık, kullanıcı türevli içerik üretimi, hipermetinsellik ve multimedya özellikleri ile birlikte artık bilgi akışı daha hızlı ve kolay sağlanmaktadır. Cep telefonundan, dijitaloyunlara kadar pek çok aracı içinde barındıran yeni medya ortamları dijital olma özelliği sayesinde iletişimi taşınabilir ve etkileşimsel kılmıştır.

Yeni medya ile, kültürel kimliklerin ön planda olduğu bu süreç içerisinde iletişim araçları ve medya alanında çok ciddi değişimler yaşanmıştır. Bu değişim sürecinde ise bireyden topluma ve kültürden toplumsal davranışlara, özelde genele birçok toplumsal oluşumların değişimine sebep olmuştur. Bu değişimler küreselleşme ve teknolojik devrim ile bağlantılıdır. Değişim, sosyo-

ekonomik dönüşüm ve teknolojik devrim kaçınılmaz sonucu ve birbiriyle ilişkili olmalarıdır (Kahn ve Kellner, 2007: 18). Bu bağlamda her şey elektronikleşmiştir, özünde teknolojinin gelişimi vardır.

Elektronik iletişimin kamusal yaşama son verdiğini, toplumsal gruplar arasındaki iletişimi güçlendirmesine rağmen yemsel bağlar kurmayı önemsizleştirdiğini ve radyo, televizyon gibi araçların insanları evde durmak zorunda bıraktığını dile getirmektedir. Ayrıca kitlesel medyanın, insanlardaki, toplumda yaşananlara ilişkin bilgiyi arttırmasına rağmen bu bilgiyi politikleme dönüştürmelerini de engellediğinden bahsetmektedir. Gerbner'e göre "yeni iletişim kurumlarının zaman, mekân ve statü sınırlarını aşan yeni kamular yaratmıştır. Kitle iletişim araçları ve kitlesel "toplumun kendi üzerindeki düşünömsel ve dönüştürücü etkinliğinin anahtarı" haline gelmektedir (Gauchet, 2013: 187-188). Tilly 19. yüzyıldan bugüne iletişim araçlarının belirli bağlantıları güçlendirdiğini, kolaylaştırdığını ve ucuzlaştırdığı fikirlerini savunmuştur (Çalışkan, 2019: 26). 19. yüzyıldan bu yana tarihsel süreçte yeni medya kullanımlarının birçok bağlantıyı da dışladığını ve bu dışlamanın içeridekiler ile dışarıda kalanlar arasında bir sınıroluşturduğunu, bu durumda iletişimdeki eşitsizliği arttırdığını belirtmektedir.

Touraine'e göre bazılarının "taşsız taş devri" olarak tanımladıkları yeni iletişim çağında, bu iletişimi sağlayan araçlarla bağlarını koparan ya da bu araçlarla bağ kuramayanlar, kendi kimliklerine kapanarak sessizleşir. Bu durumda 20. yüzyılın sonlarında kendini gösteren ve XXI. yüzyılın başlarında da mücadele alanını genişletmeye çalışan kimlik tabanlı hareketler teknolojinin hızla değiştiği dönemde kendilerini var etmeye çabalamaktadır (Çalışkan, 2019: 26).

İletişim teknolojilerinin tarihsel süreçleri Toplumı etkileyen önemli gelişmelerle etkilemiştir. Tarihler bakıldığında iletişim teknolojilerindeki ivmeli gelişim süreci görölmektedir.

- 1833: Telgrafın bulunması.
- 1876: Telefonun bulunması.
- 1895: Radyonun bulunması.
- 1920'ler: Deneme aşamasındaki televizyon.
- 1936: İlk televizyon yayıncılığı.

- 1966: Uydu iletişiminin başlaması.
- 1977: İlk mobil iletişim sisteminin kurulması.
- 1978: İlk bilgisayar modemi.
- 1989: Dünya Çapında Ağ (World Wide Web) için ilk planlama.
- 1995: ABD’de kamuya açık İnternet’in kurulması.
- 1996: Kablosuz Uygulama Protokolü (Wireless Application Protocol – WAP)

Ülkelerin içinde bulunduğu toplumsal hareketlerin kullandığı her medya ve iletişim biçimi kendi içinde belirlirbir şebeke de oluşturmaktadır. Tilly, her iletişim aracı bazı maliyetlibağlantıları kendi yöntemleri doğrultusunda kolaylaştırır fikrini savunmuştur. Aynı zamanda birçok miktardakibağlantıları da dışlar. Bununla birlikte, hareket içerisindeki üyeler, herhangi bir şebekeyegirer girmez, üyelerin kullandıkları medya, “işlemler ve anlamlı toplumsal bağlar içindeki emsalleriyle irtibat kurarken” bu medyayı kullananlar ve kullanmayanlar arasında içselve dışsal sınırlar meydana getirmiştir (Tilly, 2008: 143-188).

Aygül yeni medyanın, kullanıcıları bireyselleştirdiği, aynı zamanda sanal ortamda toplumsallaştırdığını belirtmektedir. Yeni medyakullanımının yaygınlaşması bu ortamlarda kullanıcıların içerik üretimi ve paylaşımı, sosyal medya ortamları sayesinde daha da güçlenmektedir. Günümüzde herhangi birgrup veya topluluk, sorun olarak algıladığı herhangi bir konuyla ilgili yeni medyaortamlarını ve olanaklarını kullanarak kolaylıkla örgütlenebilmektedir (Aygül, 2013: 74).

Yeni medyanın en önemli araçlarından olan sosyal medya, bir yandan popüler kültürün en önemli temsil alanlarından biri haline gelmiştir. Yenidünya düzeni içinde ve çok-uluslu şirketlerin tekelinde kültürel emperyalizmi pompalayan, küresel-ticari medyaya karşı alternatif bir sosyal ağ işlevi gördüğü ileri sürülmektedir. Bu bağlamda en net ifade, ‘yeni toplumsal hareketler’ olarak bilinen günümüzün başkaldırı ve protesto hareketleri üzerinde oynadığı rolle kendini göstermiştir. Örneğin 2009’da İran’da yaşanan ‘Yeşil Devrim’in YouTube ve Twitter üzerinden dakikası dakikasına izlenmesi ile gündeme oturmuştur (Papic ve Noonan, 2011: 166).

Yine 2009’da Moldova’da seçimlerden zaferle çıkan Komünist Parti’ye karşı protestoların Twitter ve Facebook gibi sosyal medya ortamlarında örgütlenmesi



sonucunda da daha net bir şekilde yeni dönemin ipuçları verilmeye başlanmıştır (Dolgun, 2016: 357).

Bu bağlamda yeni medya kullanımı zaman açısından ekonomik, bilgilere bir tuş mesafesi kadar yakın olmanın hazzı ve sosyal medya kullanımıyla iletişim, her an herkesle görüşmek dijital kültürün kolaylıklarından olmuştur. Sınırsız oyun ortamlarının olması, film izleme, müzik dinleme gibi ayrıcalıklı davranışlar insanlara mutluluk vermiştir. İnternet sayesinde herkesle bağlantı yapılarak toplumun sınıfsal ayrımı ortadan kaldırarak eşitlik sağlanmıştır. Evlerde medya teknolojilerinden televizyon ve radyo olmasına rağmen öncelik yeni medya teknolojileri tercih edilmiş hatta masaüstü bilgisayar kullanımından çok akıllı telefon kullanımı ön plana çıkmıştır. İnsanların elinden düşmeyen akıllı telefonlar bir ihtiyaç haline dönüşmüştür.

### **2.1.2. Yeni Medya Kullanımına Bağlı Olumsuzlukların Yaşam Pratiklerine Yansıması**

Yeni medya kullanımı her ne kadar fayda sağlayıcı imkânları içinde barındırsa da doğru kullanılmadığı takdirde ciddi sorunlara yol açmaktadır. Özellikle 3. Dünya ülkelerinin genç nesilleri etkilediği bilinçsiz kullanım sonucu cahil toplumların oluşmasına sebebiyet verebilir. Okuma alışkanlığını azaltan ve zaman israfı açısından ciddi sorunlara sebep olmaktadır.

Gençlerin yaşamının her alanında etkin biçimde nüfuz ederek hayatlarında söz sahibi haline geldiği anlaşılan yeni medya aygıtlarının, gerçekdışı ya da yapay ihtiyaçların giderilmesi maksadıyla kullanımının yoğunlaştığı görülmektedir. Böylelikle yeni medya teknolojileri, gençlerin bırakılmaz vevazgeçilmez bir parçası haline dönüşmektedir. Gençlerin dijital ürünlerden elde ettiği kazançlar vasıtasıyla teknolojik form, gündelik hayat deneyimleri, yarattığı açmazları görmezde gelerek söz konusu teknolojileri kullanmayı sıradan bir aktivite haline getirmekte venormalleştirmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünde yeni medya sisteminin çeşitlivesilelerle bu gençlerde yerleştiği yeni medyadan faydalanmanın gerekliliği dürtüsü, onların gündelik hayat pratiklerine yeni medya teknolojilerinin gömülü halininmeşrulaştırıcısı rolünü de üstlenmektedir (Erdem, 2018: 175-176). Bu bağlamda yeni medya kullanımı bağımlılık oluşturmaktadır. Gençlik için sanal ortam hazırlanıp onların yaşamlarını kontrol altına almak mı olduğu tartışılabilir.

Touraine'e görebazılarının "taşsız taş devri" olarak tanımladıkları yeni iletişim çağında, bu iletişimi sağlayan araçlarla bağlarını koparan ya da bu araçlarla bağ kuramayanlar, kendi kimliklerine kapanarak sessizleşirler. Bu durumda 20. yüzyılın sonlarında kendini gösteren ve XXI. yüzyılın başlarında da mücadele alanını genişletmeye çalışan kimlik tabanlı hareketler, teknolojinin hızla değiştiği dönemde kendilerini var etmeye çabalamaktadır (Çalışkan, 2019: 26). Çoklu ortam [multimedia], geçirgen ortam [crossmedia] ve değişken ortam [transmedia] gibi yeni içerik yapılanmaları ve üretim biçimleri televizyon yayıncılığı ile yeni medya arasındaki farklılık en önemli ayağını oluşturmaktadır denilebilir. Dijital alternatifli yapısal dönüşümü aynı zamanda yeni stratejilerin geliştirilmesinin de önünü açtığı söylenebilir (Yağbasan, 2019: 66-67). Çünkü televizyonun hâkimiyeti, bulunduğu evdedir. Yeni medya teknolojilerinden biri olan akıllı telefonların gücü daha üstündür. Bu bağlamda her insan elindeki aygıta güvenerek hareket etmektedir. Sosyal medyayı istedikleri gibi kullanma durumu olumsuzluklarla doludur.

Elektronik iletişimin kamusal yaşama son verdiğini, toplumsal gruplar arasındaki iletişimi güçlendirmesine rağmen eylemsel bağlar kurmayı önemsizleştirdiğini ve radyo, televizyon gibi araçların insanları evde durmak zorunda bıraktığını dile getirmektedir. Ayrıca kitlesel medyanın, insanlarda, toplumdaki yaşananlara ilişkin bilgiyi arttırmasına rağmen bu bilgiyi politik eyleme dönüştürmelerini dengelediğinden bahsetmektedir (Gerbner, 2010: 78). Haber partaları, sosyal paylaşım siteleri, insanların fikirlerini ve yaşam biçimlerini doğrudan etkilemektedir. Bireylerin yeni medya kullanım pratikleri, toplumsal oluşumla doğrudan ilintilidir (Dirini, 2010: 61).

Yeni medyanın gücünün; siyasete, ekonomiye, kültüre, insan ilişkilerine kadar uzanan çeşitli alanlarda yansımaları olmuştur. Yeni medya ortamlarında kullanım pratiklerinden kaynaklanan olumlu ve olumsuz nitelikte etkileri olabilmektedir (Öztürk, 2013: 51).

Mahremiyetin ihlali ve dijital gözetim özeline olmaması, uzaktakilerle deneyim paylaşımı, yasadışı etkinlikler (korsanlık, dosya yükleme) gibi tüm bunlar da dijital gözetim ve ırkçı, cinsiyetçi, farklı siyasi görüş ve dini inanç sahiplerine yönelik nefret söylemi gibi çoğunlukla etik ve hukuki problemler üzerinden

değerlendirilmektedir. Yeni medya, her toplumsal olgu gibi tek boyutlu olarak değerlendirilemez yani yeni medyanın kullanım pratiklerine ve amaçlarına bağlı olarak gelişen olumsuz özelliklerinden de söz etmek gerekmektedir (Birsen, 2013: 52).

Yeni medya ortamlarında olanaklarında genç nesli bekleyen çok ciddi riskler söz konusudur. Bireyler, yeni medya araçlarıyla birlikte özel hayatlarının gizlilikleri konusunda da endişe duymaktadır. Son zamanlarda internet ortamındaki paylaşımlar gereğinde fazla özele indirgenmiştir. Toplum hayatlarını her anını paylaşmaktadır. Eski ve yeni arkadaşlar için toplumsalağların kurulması aşırı veya cinsel şiddetesebep olabilir, eğlence, oyunları, diğer zararlı veya saldırgan içerikler, kullanıcı türevli içerik üretimi Irkçı/ nefret söylemi ve etkinlikleri, siyasi katılım reklam/ aşırı ticari ikna durumlarının olması yani sömürü, kimliğin ifadesinde mahremiyetin ortadan kalkması, taraflı- yanlış enformasyon (tavsiye sağlık konusunda) gereksiz çöp bilgilerin yayınlanması, topluluklarla bağlar-aktivizm kişisel bilgilerin istismarı, veri eşleştirmesinin dezavantajları, teknoloji uzmanlığı ve okuryazarlığı siber kabadayılık, siber zorbalık, siber taciz, klavye başında olanın istediğini yazma hakkına sahip olmasıyla oluşan olumsuz davranışlar söz konusudur.

Kumara teşvik, finansal suçlar, kişisel-sağlık- cinselliğe dönük tavsiyeler ile yanlış bilgilerin aktarımı ve ciddiye alınması durumunda sorunlara sebebiyet verir. Kendine zarar (intihar, anoreksiya, vb.) vermeye teşvik, uygunsuz görsellerin her yaşta çocukların ulaşabilmesi, izlemesi ve cinsel sapkınların artması yada cinsiyetlerinden uzaklaşmaları, fan sitelerinin mevcudiyetiyle özellikle cinsel kimlik değişiklerine özentisi oluşması toplumun önemli sorunlarını oluşturan konulardan biri olmuştur.

## **2.2. YENİ MEDYA SANATI**

İngilizcede “media” sözcüğü; araç, orta, ortam aracı anlamlarına gelen medium sözcüğünün çoğulu anlamındadır. Yeni Medya kavramı 1970’lerden itibaren, öncelikli olarak bilgi ve iletişim tabanlı araştırmalar yapan kişiler tarafından kullanılmış sonra, 1990’larda teknolojinin hızlı gelişmesiyle birlikte daha kapsamlı bir hale dönüşmüştür (Yılmaz, 2018: 5).

Yeni medya, geleneksel medyadan (kitap, televizyon, radyo) farklı olarak, etkileşimsel medyayı nitelendirmek için kullanılmaktadır (Binark, 2014:15). Yeni medya kavramı, bilgi ve iletişim teknolojileri ile bağlantılı olan sosyal bağlamları, iletişim becerilerini artırıcı cihazları, bu cihazları kullanılarak geliştirilen iletişim pratiklerini ve bu pratikler etrafında şekillenen, sosyal düzenleme ve örgütlenmeleri kapsamaktadır (Şefik, 2015: 5). Yeni medya, gündelik yaşam pratiklerinde dönüşüme neden olmuştur. Yeni medyayı tanımlamak ve kavramsallaştırmak için geleneksel medyadan farklı olduğunu belirtmek için, özelliklerini ortaya koymak gerekmektedir. Bu özellikleri; dijitallik, etkileşimsellik, hipermetinsellik, yayılım, sanallık, multi-medya şeklinde sıralanmaktadır. Bu özellikler, geleneksel medyaya göre kullanıcının iletişim sürecindeki rolünü ve katılımını da çeşitli şekillerde etkilemektedir (Aygül, 2013: 57- 58). "Çağdaş teknoloji" sadece bir araç değil, aynı zamanda çevremizin şekillenmesinde önemli bir yer tutmaktadır, teknoloji ve yaşam arasında paralellik göstermekte fikrini savunmak olmuştur (Buick, 2001: 11).

Yeni medya teknolojileri, insan hayatının birçok alanında değişime uğratmış aynı zamanda sanatı da etkilemiştir. Yeni medya teknolojileri, sanat eserlerinin niteliğine, felsefesine, içeriğine dokunarak değişikliğe uğratmıştır (Lovejoy, 2004: 13). Yeni medya teknolojileri sayesinde küreselleşme hızlanarak, etkileşim sanal ortamda artmış, siber yöntemlerle, zaman-mekân kavramları gözetmeksizin gerçekleşmiştir (Getlein, 2010: 520). Etkileşim, insan hayatında devamlı olan bir kavramdır. Fakat yeni medya teknolojileri ile etkileşim kavramı da bilimsel olarak incelemeye alınmıştır. Bunun sebebi ise etkileşimin teknolojik gelişimi sağlayan temel unsur olması durumudur. Etkileşim ve insan olmadan yeni medya ortamlarında var olunamaz. Kısaca etkileşimin olduğu yerde yeni medya var demektir (Yengin ve Bayrak, 2018: 73). İnsanın en önemli organlarından olan işitme, tatma, dokunma, görme ve koklamadır; işitme ve görme yeni medya teknolojilerinde etkileşimin vazgeçilmez unsurları olmuştur. Etkileşim, iletişim için önemlidir. Beş duyu organına gerek kalmayarak sadece görme ve işitme yeterli diyerek teknoloji sanal ortamlarda etkileşim gerçekleştirilmiştir. Yeni medya teknolojilerinin dijital sanat yapılarak sınırsızlık değişimin kendisi olmuştur. Yeni medya teknolojileri sanatta ortam ve araç olarak kullanılmıştır.

Yeni medyanın; teknolojik donanımları izleyiciyi sanat eserlerine dâhil etmiştir. Etkileşim sağlanarak ekip çalışması oluşturulmuştur. Sanat eserleri sanal ortama taşınarak geniş kitlelere ulaşılması sağlanmıştır. Sanat yapıtlarının biricik olması "dijital ortam" nedeniyle ortadan kalmıştır. Dijital ortamda sanat eserleri sınırsız üretime geçmiştir (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, sanatyapıtı arasındaki ilişkileri değişime uğratmaktadır. Geleneksel biçimlendirme yöntemleri artık bilgisayarda değişik yazılımları 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).*

Kavramsal işler üreten Amerikalı sanatçı Jenny Holzer'in yapıtlarında öne çıkan unsurlar 'text (metin)' ve 'ışık' tır. Sanatçı, politik düşüncelerini sloganlar haline getirdiği metinlere dönüştürerek şehrin caddelerinin kesişme noktalarında yer alan binaların üzerine yansıtmaktadır. Asıl amacı bu yolla 'bilgiye ulaşma' ve iletişim özgürlüğüne vurgu yapmaktır. Holzer, bilinen gerçekliği izleyiciye açarken bir 'sorgu' başlatmış olur, bu şekilde izleyiciyle karşılıklı iletişim kurmanın olanaklarını deneyim kazandırmıştır. Sanatçılar, dijital alanda çalışan sanatçılar tarafından, yeni teknolojilerin karşılıklı etkileşime olanak tanıyan yapısı içinde deneyim sahibi olmuştur. Dijital sanatın önemli özelliklerinden biri de izleyicinin sisteme katılımı ve dolayısıyla 'izleyici pasif' iken; dijital sanat, izleyicisini yaratım sürecinin içine alarak, onları sürecin içinde etkin bir parçası haline getirmektedir (Sözen, 2006: 242). Sanatçılar, yeni ortamın kapasitesini deneyerek anlamaya çalışmış, farklı çalışmalar sergilemek istemişlerdir. Yaratıcılığını, sanatçı yeni medya ile sınımış kendileri de bu bağlamda sanatta yerlerini belirlemeye çalışmışlardır (Whale, 2002: 17). Sanatçılar için bilgisayar, Noble, "kimi sanatçılar için sadece bir araç, kimi sanatçılar için ise yeni bir ortamdır" şeklinde cevaplamaktadır (Noble, 2002: 59).

Yeni medya teknolojileri, mekanizmalarıyla geleneksel sanat eserinin iletişim anlamını ifade eden aktif iletişimi değişime uğratmıştır. Yani sadece gözün gördüğü "nesne" aklın gözüne geçiş yapmıştır. İletişimsel bir süreçte eserin anlamı, izleyici ve eser arasında gerçekleşmektedir. Enteraktif dijital çalışmalarda sanat eseri ile

izleyici arasındaki ara yüz buluşma noktası formlar arasında bir etkileşim haline gelmektedir. Dijital medya teknolojileri, genellikle kelimenin tam anlamıyla zihinsel bir olay olarak yapılandırılmaktadır. Kısacası ‘yapmanın’ konumunu, sanatçı - izleyici ilişkileri değişimini, rollerini, kimliklerinin değişiminden bahsedilmektedir (Lovejoy, 2004: 226). “Yeni medya sanatı” kavramını içeren ‘dijital’ sözcüğü ile "dijital sanat", "dijital performans", "dijital enstalasyon", "dijital video ve animasyon", "dijital heykel", "algoritmik sanat", "yazılım sanatı", "veri sanatı", "net sanatı", "aktivist sanat", "multi medya sanatı", "robotik sanat" gibi pek çok sınıflandırma yapılarak uygulama biçimleri bulunmaktadır. Yeni medya sanatı birçok çalışmayı içiçe barındırmaktadır. Birbirini kapsayan yeni medya sanat çalışmaları son yüzyıl sanatı olarak eserler vermektedir.

### **2.2.1. İnternet/Web/Net Sanatı**

İnteraktif yapıda olan net sanatı, ismini kullandığı ortamdaki almaktadır. Net sanatı yeni medya sanat kategorilerinden biridir. Kültürel ortam ve sanatın üretimine imkân sağlamaktadır. İnternet sanatı, toplumsal ilişkiler kurma özelliği taşımaktadır. Soyut yani yapısı olmayan net sanatı, web sanatı, ağ sanatı, internet sanatı olarak farklı isimler almaktadır.

İnternet sanatı, sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı (network) kurabilme özelliğine sahip bir sanat şeklidir. Soyut sanat olan internet sanatı adını kullandığı ortamdaki almıştır. Net sanatı isim olarak 1994-1999 yılları arasında erken dönem internet sanatı, sanatçı ve sanatçı grupları için kullanılmaktadır (Bozan, 2011: 30). İnternetin, sınırsız imkânları artık günümüzde dijital sanat yapıtları içinde çokça kullanılmaktadır. İnternet, 1990’lı yıllarda ortaya çıkmış, merkezi kontrolü olmayan dünya çapında bir ağ olarak sanat ortamında bulunmaktadır. İnternet öncelikle bilgi paylaşımı ve değişimi için evrensel bir platform oluşturmuştur. Bununla beraber benzer ilgi alanlarına sahip toplulukların bir araya gelebilmesine imkân sağlamıştır. İnternet, toplum da özgürce ve sınırı olmayan bir mecra olarak yerini almıştır.

İnternet sanatı bir akım olarak, medya sanatının ve elektronik sanatın bir parçasıdır. Birincil materyal olarak interneti kullanan, çoğunlukla interaktif olan bir sanat ve kültür formu olarak bilinmektedir. Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet yazılımında, internet temelli ya da somut bir form alabilmektedir (Keser, 2005: 177).

İnternet sanatı aynı zamanda; metne dayalı eserler, fotoğraf ve çizim, internet enstalasyonları, online video ve ses sanatı, radyo çalışmaları, tarayıcı sanatı, spam sanatı, kod şiiri gibi uygulamaları da kapsamaktadır. Günümüzde internet ortamına ek olarak cep telefonları, taşınabilir bilgisayar sistemleri, GPS (Global Positioning Systems / Küresel Konumlandırma sistemleri) gibi araçların kullanımı da dâhil olmuştur. 1989'da İngiliz bilimci Timothy Bernerse-Lee (1955) tarafından Avrupa Parçacık Fizik Laboratuvarı'nda çalışan fizikçilere yardımcı olması için geliştirdiği WWW (World Wide Web / Dünya Çapında Ağ), kendi sitelerine sahip, yalnızca 5000 kullanıcının bulunduğu 1990'lı yılların ortalarında sanat pratiğine uygun bir form haline gelmiştir (Depsey, 2002: 286).

1993'te Mosaic, 1994'de Netscape Navigator ve 1995'te Internet Explorer'ın yaygınlaşmasıyla internet sanatı, performans sanatı, pop sanat, kavramsal sanat gibi farklı sanat biçimleriyle etkileşim içerisinde gelişmiştir.

Natalie Bookchin Ocak 2001'de Beryl Graham ile e-posta yoluyla gerçekleştirdiği röportajda internet eylemciliği için şunları söylemiştir: İnternet sanatının ilk örnekleri, bedava bilgi, yazılım ve fikir paylaşımından hareketle zaten kendisine içkin olarak eylemci bir özellik taşımıştır. Bazı net sanatçıları kısa sürede hack eylemlerine ve siber-politik tutumlara ve uygulamalara adapte olmuşlardır. Bununla birlikte net sanatçıları, sanatsal aktivite için kurumların desteğine ihtiyaç duymadıklarını fark etmişlerdir. İzleyicilere/dinleyicilere ulaşmak için kurumların aracılığı ortadan kalkmaktaydı; bu durum birçok eylemcinin politikleşmesine katkıda bulunmuştur. Öte yandan kendilerini sanatçı olarak görmeyen, yine de biçimleri ve niteliği yaratıcı ve yıkıcı kullanımları açısından, sembolik tutumları, betimlemeleri ve uygulamaları açısından ticari ve kolektif girişimlerden uzak duran bu bağlamda sanatçı olarak değerlendirilebilecek bireylere rastlamak da mümkün olmuştur. Net eylemcileri ve eylemleri için internet sanatçılarından; Rtmak Grubu, Toy Wars eylemleri ve Electronic Disturbance Theater grubunun faaliyetleri incelenebilir'Natalie Bookchin Ocak 2001'de Beryl Graham ile e-posta yoluyla gerçekleştirdiği röportajtır' (Sağlamtimur, 2010: 225-226).

Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat" makalesinde internet sanat grupları ve sanatçıları için şu yorumda bulunmaktadır:

*İnternet sanatı, bir sanat formu olarak gelişmeye devam etmekte ve teknolojik ilerlemenin yansımaları sanatçıların çalışmalarında izlenebilir olmaktadır. Joan*

*Heemskerk ve Dirk Paesmans"tan oluşan Jodi, en tanınmış internet sanatı grubu olmuştur. 1990"lı yılların ortalarından itibaren web projeleri, kısmen tarayıcı fikrini sorgulayan çalışmaları, sıradışı yazılımları, bilgisayar virüsleri, sistem çökmeleriyle ön plana çıkmışlardır (Sağlamtimur,2010:225-226).*

Jake Tilson"un çalışması "The Cooker" hem sanatçılar hem de izleyiciler arasında olağanüstü coğrafik bağlantılar kurma imkânı sağlamış, genel bir yiyecek temasına bağlı olarak dünyanın dört bir köşesinden hayret uyandıracak derecede çeşitli görüntüler, metinler, deneyimleri bir araya toplamıştır. Massachusetts Institute of Technology (MIT) Medya Laboratuvarı"ında Estetik ve Kompütasyon Grubu direktörü John Maeda, görsel sanat ile bilgisayar bilimini bir araya getirerek Op Sanat"ı akla getiren optik bir dinamizm sergilemiştir (Sağlamtimur, 2010: 226).

Yukarıda iki farklı görüş ortaya atılmıştır. Natalie Bookhim, internet sanatına olumsuz eleştiride bulunmuştur. İnternetin sınırsızlığı bir kesim sözde sanatçıları doğurmuştur. Her kesimden yapılan çalışmalar için olumsuz bir sonuç olarak görmüştür. Kratörlere ihtiyaç kalmaması olumsuz olarak değerlendirmiştir. Sağlamtimur ise internet sanatını avantaj olarak görmüş, sınırların aşılmış olması daha çok kesime ulaşma anlamında düşüncelerini dile getirmiştir. Teknolojinin sanata yansımalarına dikkat çekmiştir.

*Htm1 (hyper text markup language / hiper metinlerin transferi protokolü) dosyalarının yani kabaca elektronik ortamda birbirine bağlanabilir dosyaların hazırlandığı işaretleme dilini kullanmaktadır. www"de ilk olarak eğitim ve araştırma kurumlarının ağırlıklı olarak kullandığı bir uygulama olsa da kısa sürede bilgi, veri, dosya paylaşımının sınırsızlaştığı bir sanat ortamı olarak hayatımızın içine yerleşmiştir(Bozan, 2011: 30).*

İnternet sanatı; Sanatçının ve izleyicinin sınırlarını ortadan kaldırmıştır. İnternet ortamı sahip olduğu, geleneksel müze ve galeri ortamından çıkarak genel anlamda çağdaş sanatın değişmesi ve genişlemesine katkıda bulunmuştur. Bilgi paylaşımı için aracı olan internet, internet kültürü, teknoloji toplum ilişkileri gibi konuları irdelemekte, sanatçılar ile izleyiciler arasındaki etkileşimin yanında sanatçılarla teknisyenler arasındaki işbirliğine de bağlı olmaktadır. İnternet, sanatçılara yeni bir araç ve yeni bir paylaşım ortamı ve tarzı getirmiştir.

### **2.2.2. Yazılım Sanatı**

Yazılım sanatı, asıl ifade biçimini bilgisayar kodundan oluşturmaktadır. Yazılım sanatı yazılım kodunun yazarlığı anlayışını somut bir halde göstermektedir (Wands, 2006: 165).



Yazılım daha çok bir bilgisayarın gerçekleştirdiği komutlar olarak tanımlanmaktadır. Bu sanat biçiminin temelinde her bilgisayarın kullandığı komut dizini ve sistemlerinin ortaya koyduğu görsel sonuçlar yer almaktadır (Çuhacı, 2007: 589). Dijital sanatın her türü, yazılımdan bir şekilde faydalanmasına rağmen, yazılım sanatı, kökenleri sanatçının yazdığı programlarda olan yaratıcı eser olarak tanımlanmaktadır. Yazılım, veri-tabanı ve oyun sanatı ancak sanatçıların bilgisayarlarla deneyler yapması sonucunda ortaya çıkmıştır. Yazılım sanatının asıl ifadesi bilgisayar kodunda bulunmaktadır. Yazılım sanatı, yazılım kodunun yazarlığı ilkesinin somut bir forma büründürmesidir (Çuhacı, 2007: 589).

Bilgisayar programcıları tarafından geliştirilen yazılımlar, otomatikleştirilmiş bir süreçten ziyade sanatsal bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Diğer sanat türlerini üreten sanatçılar gibi, yazılım sanatçıları da eserlerini sergilenmek üzere üretmekte, yazılım ve yazılımla ilgili kavramlar çalışmalarında ön plana çıkmaktadır. Ayrıca, ürün, zaman, maliyet açısından yazılım geliştirmede insan etkeni çok fazla önem taşımakta, sanatsal anlatımı etkilemektedir.

1990'ların sonlarından itibaren sanatsal anlamda etkin olmaya başlayan yazılım sanatı, 2000'li yıllarda Transmediale (Berlin), Prix Ars Electronica (Linz) ve Readme (Helsinki) gibi uluslararası sanat festivallerinde kendine yer bulabilmiştir. Alexei Shulgin erken dönem yazılım sanatının önde gelen isimlerindedir. Londralı sanatçı grubu I/O/D 1998 tarihli Web Stalker projesi, Maciej Wisniewski'nin network tabanlı yazılım ve enstalasyonları, Golan Levin'in gerçek zamanda soyut animasyonlar ve etkileşimli yazılım sistemler gibi çalışmalar ile görülmektedir (Sağlantı, 2010: 213-238). Veri-tabanı sanatçıları diskte, internette var olan, başka kaynaklardan derlenen ya da sanat eserinin kendi katılımcıları ve izleyicilerince yaratılan veri kümeleriyle daha yorumlayıcı bir yaklaşım benimsemektedirler. George "Legrady Pockets Full of Memories" başlıklı çalışmasında, izleyicileri veri-tabanının yaratılmasına dahil ederken, onları kişisel eşyalarını gözden geçirmeye ve daha sonra da bir komün al arşiv kavramını, kolektif hatıraların nasıl etkili olacağını düşünmeye devam etmektedir. Katılımcıları, yazılımın mimari bir şablonla görselleştirdiği kendi sözcük veri tabanlarını yaratmaya teşvik etmiştir (Wands, 2006: 164-165 ). Bilgisayara, istenilen işlemleri yapması için gerekli olan komutlar verilmektedir. Bilgisayar sistemini oluşturan donanım birimlerinin yönetimini hem de kullanıcıların işlemlerini yapmak için

gerekli olan programlardır. Yazılım sanatı için sadece kod yazmak yeterli değildir. Tasarım bilgi ve yetenek isteyen bir alandır. Bu süreçte yazılım sanatçıları da tasarım, bilgi ve becerilerini artırmaktadırlar yeni fikirlerle çalışmalarına devam etmektedirler.

### **2.2.3. Dijital Heykel Sanatı**

Bilgisayarların ilk uygulamalarının yapıldığı yıllara kadar uzanan süreçte yapısı içinde, dijital heykel, bugün oldukça gelişmiş üç boyutlu (3D) modelleme programlarına ve bilgisayarlı sayısal freze tezgâhına kadar çok amaçlı bir donanımla yapılmaktadır. Dijital heykel, 'bilgisayar heykeli', 'computersculpture', 'infosculpture', 'datasculpture' ve 'robosulpture' olarak da adlandırılmaktadır (Bodur, 2010: 18).

Dijital heykel, birçok farklı alanın kendi içinde duyduğu ilerleme gereksinimlerinden beslenerek bugüne ulaşmıştır. Örneğin savunma sanayi alanları içinde bilgi işlem, ilk olara bilgisayar destekli çizimlerde (CAD) ve yine bilgisayar destekli üretimde (CAM) kullanılmıştır. Bu teknolojilerin sürekli gelişme göstermiş, dolayısıyla da dijital heykel alanındaki olanaklar da bugünkü seviyesine ulaşmıştır. Uzay ve otomobil endüstrilerinde yapılan çalışmalar birçok teknolojik buluşlara ve gelişmelere ışık tutmuş, aynı paralellikte, dijital heykel sanatına da katkısı olmuştur (Bodur, 2010: 18).

1960'lı yılların başlarında, Renault' da mühendis olarak çalışan Pierre Bezier, ilk olarak bilgisayarda çizim yapabilmek için, bugün birçok yazılımda kullanılan bir yöntem geliştirmiştir. “Bezier eğrisi” olarak adlandırılan buluş sayesinde, bilgisayar destekli heykelin ilk temelleri de atılmıştır. 1990'larda dijital teknolojinin hızla gelişmesi, dijital heykelin de varlığını göstermeye başladığı yıllar olmuştur. Sanatçıların, rahatlıkla alabildiği kişisel bilgisayarların yayılması ve hızlarının üç boyutlu (3D) programların ihtiyacını kaldırabilecek güce ulaşması, bu konuda çalışan sanatçıların yeni teknikleri kullanabilmeleri konusunda cesaretlendirmiştir (Bodur, 2010: 18)

Dijital heykel üç farklı aktiviteden oluşmaktadır: 3D modelleme, 3D tarama ve 3D çıktı alma. Bugün çok sayıda modelleme programları sayesinde, sanatçılar tasarımlarını üç boyutlu bir halde, bilgisayar ekranında tasarımılabilmektedirler. Veri toplama yöntemi ile mikroskobik ölçekte verilerdir. Örneğin kan hücreleri,

kristal yapılar gelişmiş tarayıcılar sayesinde (Scanning Probe Microscope) taranarak, dijital bilgilere çevrilmektedir. Bu bilgiler 3D modellere dönüştürmektedir. Aynı şekilde, Cyberware gibi gelişmiş makineler ile hem dış, hem de iç yüzeyler taranarak (scan), veriler toplanmakta ve bu toplanan verilerden figüratif modeller yapılabilmektedir (Bodur, 2010: 18)

Tarz ve kodlamalar, geliştirilmiş teknoloji ve farklı yöntemlere göre yeniden tasarlanmaktadır. Görmek sanatla bir sistem üzerinden ilintilidir. Görüntüler sadece dünyanın basit imitasyonlarını değil, her zaman yeniden sıralanırlar. Her ortamın ve araçların yerini; heykel, resim, baskı, fotoğraf, video ve diğerleri arasında da bilgisayarda yer almaktadır. Sanatta temsili olan şey biçimdir. Bilgisayar ile birlikte temsili olan biçim, tüm tutumlarımızı içine almıştır ya da yazmıştır. Genel olarak sanat yapma hakkındaki dünya görüşümüzü, dijital teknoloji tüm hiyerarşileri ile anlamı, niyeti kapsamıştır ve bütünleştirmiştir (Lovejoy, 2004: 15).

Dijital teknoloji kullanılarak üç boyutlu nesnelerin yaratılması, bilgisayar-destekli tasarım ve üretiminden (CAD/CAM) ortaya çıkmıştır. Dijital aracılığı ile heykel üretimi yapan ilk makineler, bir elektrik torna ya da frezeye benzer şekilde bir freze başlığı kullanan ve üç boyutlu olarak kontrol edilebilecek bir çıkarımsal süreçten oluşmaktaydı. Böylece girintili çıkıntılı nesnelere yaratılabiliyordu, ancak sanatçıların yapabilecekleri şeyler donanımla sınırlıydı. Aracın bütünü değil, sadece freze başlığı hareket edebiliyordu. Bu yüzden ancak küçük çalışmalar yapılmıştır. Yeni ve daha büyük sistemler, hem küçük heykelleri hem de mimari bakımdan ölçekli eserleri keserken son derece isabetli sonuçlar almaya imkan tanımıştır. Sanal heykel, dijital heykelin gelişmesi ile meydana gelmiştir. Sanal eser, fiziksel nesne formunu almaz, sadece siber uzayda ya da bilgisayarın sanal dünyası içinde bir dosya şeklinde var olur. Sanal dünyada yerçekimi yoktur. Ölçü, ebadı ve malzemeleri bir yazılım menüsündeki seçenekleri seçerek değiştirilen öğelerdir. Önceden heykeltıraşlar hep fiziksel zorluklarla karşılaşmışlardır (Wands, 2006: 15-16).

Karin Sander Stuttgart Staatsgalerie'de, 2002 yılında gerçekleştirdiği sergide, ziyaretçilere üç boyutlu dijital taramalarının ardından, küçük ölçekli heykelleri müzede sergilemiştir. Dijital modelleme her geçen gün sayısı artmaktadır. Tasarımını oluşturduğu bu tür programlar sayesinde sanatçı, tüm fiziksel zorluklardan uzakta,

heykeli her açıdan görebilmekte ve daha sonra kullanacağı malzeme ile kaplayarak, nasıl bir görünüm alacağı bilgisine önceden sahip olabilmektedir (Bodur, 2010: 19).

Bu bağlamda teknolojinin ilerlemesiyle sanatçılara yansıyan araçlar eserlerini üretirken kolaylık sağlamıştır. Zaman ve malzeme bakımından daha konforlu ortamda çalışma imkânı olmuştur. Hala günümüzde beden gücüyle çalışan heykeltıraşlar olsa da tercihini sanal ortamda da ifade eden sanatçıların sayısı artmaktadır.

#### **2.2.4. Yapay Zekânın Sanatta Kullanımı**

Yapay zekâ alanında ilk çalışmalar Thalmannns olmuştur. Elektronik sanat, bilgisayar simülasyonlarının gerçektenyapay sanat üretmek için bilincin dahil edilmesi gerektiği belirtilmektedir. Yaratıcılık; zeka, irade ve özerklik gerekmektedir. Yapay sanat bir statüye sahip ize algı ve farkındalık da gerekmektedir. Yapay nesnelere, en az insanlar kadar karmaşık yapıdadırlar. İnsan sanatına karşın, bizi sadece yapay hayata değil, ihtiyacımız olan konuma da getirmektedir. Bu karmaşıklık kaosa götürmektedir. Kuantum (enerji) yapay zekanın ortaya çıkması için karmaşıklık yeterlidir. Bilgisayarda kuantum belirsizlik ve bütüncülü tanımlamak için önemlidir. Simülasyonlar ancak ironik bir şekilde sistemli olarak yazılımların çalıştığı donanımlardır (King, 2002: 156).

Yapay zekâ, belirlenen bir takım değişkenlerle ve sınırsız davranışları programlayabilme becerisi olarak karşımıza çıkmaktadır.1940'lı yıllarda sibernetik çalışmalarıyla bugün bilimde, bilimkurguda ve dijital sanatta, önemli bir isim olan Norbert Wiener, her organizmada bulunması zorunlu üç unsuru şu şekilde göstermiştir; iletişim, kontrol, geribildirim temaları şeklindedir. Yaşamın ardında yönlendirici kuralın mesajda gizli olan enformasyon olduğunu söylemiştir (Paul'dan aktaran Çuhacı, 2007: 63).

Yapay zekâ, çeşitli kombinasyonlarla belirli değişkenlere bağlı olarak sonsuz üreme olasılığı ya da çeşitli davranışları programlayabilme becerisidir. Yapay zekânın robotlarda kullanımı da en güzel örneklerindedir. Robotik bedene ilişkin on beş robotik kolun, tek bir merkezi bilgisayar aracılığıyla hem birbirleriyle hem de merkez bilgisayar ile iletişim kurduğu bir projedir. Veri transferi ile gerçekleştirilen bu projede robotik kollar, etraflarında gezinen insan bedenlerine bu veri paylaşımlar aracılığıyla tepki verebilmekte, böylece dijital enformasyon aynı uzamı kullanan

yapay ve doğal bedenlerin etkileşimini ortaya koymaktadır. Burada yapay bir ortam olmasa da, robotların hareketlerini belirleyen “yapay zekâ” gerçek yaşam içinde doğal insanlarla iletişim kurmaktadır (Çuhacı, 2007: 66).

Jakson Pollock un ‘Action Painting’ çalışmasından etkilenen Rachke ve çalışma arkadaşları resim üreten ‘JacksonBot’ robotik platformu yapmıştır. Hareketli robot kolu kabın içinden boya alarak tuvalin üzerine atmaktadır. Tuvale sıçrayan renkler rastgele etkileriyle robot kolu hareketlerinin algoritmik üretiminin bir kombinasyonunu ile bağlantılıdır (Raschke vd, 2010: 120).

### 2.2.5. Sanal Gerçeklik ve Sanat

Sanal (virtual), var olmayan lakin algının yönlendirilmesiyle var olduğu yanılsaması yaratılması halinde, “virtualis” kökeninden gelen bir sözcüktür. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) ise, izleyicinin, kullanıcının oluşturmuş olduğu bir görüntü uzamı içerisine düzenlenebilir bir zaman yapısı içerisinde dâhil olması ve ileri aşamada da onunla etkileşmesi temel ilkesi üzerine kuruludur. Farklı olarak birer veri -girdi ve çıktı teknolojilerinden oluşarak güç, hareket, dokunma gibi duyusalardan oluşan etkileri benzeştirerek yeniden üreten aygıtlar, üç boyutlu görüntü ve ses aygıtları ile teknolojik araçlardan ortam oluşturulmaktadır (Kuruüzümcü ,2007: 94).

*Sanal gerçeklik, bir sanat formu olarak günümüz Yeni Medya ortamı içerisinde, bilgisayarda matematiksel veri ve işlem olarak üretilen soyut verilerin teknik bir ortam aracılığı ile fiziksel bir varlığa sahip olmayan çıktılar oluşturması özüne dayanan „Dijital Sanat”ın bir alt kolu olarak konumlanmaktadır. Hızlı gelişen teknoloji ile birlikte, bir araç ortam düzeyinden bir üretim ve yaratım ortamı düzeyine geçmektedir. Dijital devrim çağında algulama, kavrama ve ifade yöntemleri değiřirken, Sanal Gerçeklik de, bilinç ya da varoluşun algulanışı düzeyinde yeni, farklı ve yaratıcı kurgulama olanakları sunmaktadır (Bozan, 2011: 10).*

Kullanıcı, bilgisayarların yaratmış olduğu bu ortamda istediği yere gidebilmeli, yani kontrolün kendi elinde olduğunu hissetmelidir. Sanal gerçeklik teknolojisinde bu amaçla yüksek performanslı ve gelişmiş grafik gücüne sahip bilgisayarlar ile insanı bilgisayar ortamına taşıyan elektronik başlık, özel veri eldiveni, gözlük veya tüm vücudu kaplayan bir giysi kullanılmaktadır. Genişletilmiş gerçeklik adı verilen sistem ise, temelde, başa takılan bir gösterici, takip etme cihazı ve taşınabilir küçük bilgisayardan oluşmaktadır. Bu donanımlar sayesinde insanın hareketleri ile ilgili bilgiler anında bilgisayara aktarılmakta ya da dokunma, fiziksel özelliklerini hissetme ve çevredeki sesleri işitme duyularını da kapsayacak şekilde

katılımcı kendini ortamın içinde hissedebilmektedir. Bu şekilde insan ile bilgisayar ortamındaki üç boyutlu dünya arasında gerçek ortamdakine benzer bir iletişim kurulmaktadır. ‘Sanal Gerçekliğin yönelimi, varolma deneyimi üzerinden bilincin sorgulamasıyla ilgilidir’ (Le Meuc, 2004: 204-209).

Bu ortamın özü, katılımcı ve sanal ortam arasındaki yapısal saflık, genel anlamda sanat üretmenin misyonu ile örtüşen, yüksek düzeyde soyut, sembolik varolma deneyimi ilişkisidir. Sanal Gerçeklik ortamının imkân tanıdığı ve sanatın temel uğraşı alanlarından olan zamanın ve deviniminin kontrol edilebilirliği, gerçek zamanlı hesaplamalar ve etki tepki süreleriyle, izleyicinin görüntü uzamıyla etkileşiminin gerçeklik yanılması güçlendirilmekte; bununla birlikte sözelimi sürresel bir gerçeklik yanılması oluşturulmak istendiğinde de aynı şekilde doğrusal zaman ve etki-tepki fragmanlarının yapısıyla oynanarak bu etki oluşturulmaktadır. Sanal Gerçeklik ortamı, yazılım tabanlı yapısından ötürü karmaşık sistemlerdeki farklı uygulama ortamlarının seçenekli kullanımların gerçekle getirebilecek bir yapıyı destekleyerek, yaratı süreci için değerli bir özgürlük alanını da sunmaktadır. Yine programlanabilir olmasının getirdiği kendini yeniden üretebilme, benzer şekilde sanatsal yaratıcılığa yönelik fikir ve icra süreçlerinin niteliğini çok farklı bir düzeye taşımaktadır (Kuruüzümcü, 2007: 93-96).

Sanatçının nihai amacına ulaşması için gerekli olan yapıyla katılımcı arasındaki ilişkinin sınırları ile yapının temel yöntemi arasındaki ilişki, sisteme sanatçı tarafından bu ortamda sonsuz seçenekte atanabilen tanımlama ya da belirlemelerle çok geniş bir aralıkta oluşturulabilir. Böylelikle sanal gerçeklik ortamı, esnek yapısı gereği özgün bir yaratı aracı olarak katılımcı ve ortam arasındaki ilişkiyi belirleyen temel unsurlardan biri olan etkileşimin karakterini oluştururken, genişlemeye son derece açık bir yaratı ortamının olanaklarını sunmaktadır.

Zühal Özel Sağlamtimur, “Dijital Sanat” makalesinde sanal gerçekliğin tarihsel gelişimini şu şekilde açıklamaktadır: “Sanal gerçeklik kavramının ilk ortaya çıkışı 1950'lere Ray Bradbury'e ve William Gibson'a uzanmakta, zaman içinde siberuzay (cyberspace), yapay gerçeklik (artificial reality), sanal dünya (virtual world), sanal çevre (virtual environment) gibi farklı terimler kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik teriminin ortaya çıkışı ise 1980'lerin sonunu bulmuştur. Bu terimi ilk defa 1989'da bir bilim adamı olan Jaron Lanier kullanmıştır. Lanier'den günümüze sanal

gerçeklik oldukça ileri bir düzeye ulaşmış, görsel ve işitselin yanısıra koku, nem ve dokunmak gibi duylara da hitap edilecek düzeye ulaşmıştır (Sağlamtimur, 2011: 227).

Elektronik medya, estetik bakış açılarını desteklemiştir. Sanatsal üretim önemli olduğu kadar deneyimde önemli olmuştur. Çünkü sanat yapma deneyimini elektronik medya değiştirmiştir. Tasarlanan akıllı sistem insan ile işbirliğine bağlıdır. Sanatçı ve nedensel ilişkileri tetikleyen bir eylemi oluşturmaktadır. Bilgisayar o zaman veri tabanı aracılığı ile izleyiciden gelen bilgileri algılar ve akıllıca cevap verir. İnteraktif multimedya çalışması yeni bir türün oluşturulmasına izin vermektedir. Etkileşimli bir simülasyon ve ses sentezi biçimde olmaktadır (Lovejoy, 2004: 165).

Sanatçılar, sanal ortamın boşluğunu somut olmayan nesnelere doldurarak yeni bir gerçeklik kategorisi sunmaktadırlar. Sanal gerçeklik, ilk defa Kanadalı sanatçı Charlotte Davies, üç boyutlu görüntü, hareket edebilir sinema sistemleri ve enteraktif anlatının öncü isimlerinden Jeffrey Shaw, elektronik medya üzerine yoğunlaşan Agnes Hegedüs, sosyal ve kültürel konuları ele alırken etkileşimli 3D sanat gerçekliği kullanan Tamiko Thiel gibi isimler sayılabilmektedir. Aya Şirini Müzesi'nde açılan sergide yer alan Fransız sanatçı Mathieu Briand'ın „Sanal Gerçeklik Kaskları“, Avustralya'da yaşayan ressam Fusun Sağlam'ın Sydney Macquiriew Üniversitesi'nde sanal ve sanal gerçeklik ilişkisi" üzerine çalıştığı projesi gibi çalışmaların yanısıra, Avatar, Dünyanın Merkezine Yolculuk, Shrek gibi gösterime giren üç boyutlu filmler ülkemizde sanal gerçeklik kavramının yerleşmesinde etkili olmuştur (Sağlamtimur, 2010: 227). Sanal gerçeklik, bilgisayar ortamında üretilen, sanal katılımcılarla gerçekleşen yani gerçekmiş hissi veren, enteraktif bir ortam oluşturulmuştur. Üç boyutlu olarak izlenen sanat platformudur.

### **2.2.6. Robotik Sanatı**

Robot kelimesi ilk kez 1920 yılında karşımıza çıkmaktadır. Çekoslovak tiyatro yazarı Karel Capek'in oyunu olan R.U.R. (Rossum's Universal Robots)'da ilk kez robot kelimesini kullanılmıştır. Çekce 'zorunlu emek' anlamına gelen, robota kelimesinden gelmektedir. Daha sonra birçok dilde otomatik ve kendi kendine tekdüze işleri yapanlar için kullanılmış ve birçok bilim kurgu romanlarına konu

olmuştur. Yazar, “robota” kelimesi ile işçi anlamına gelen “robotnik” kelimelerini birleştirerek, “robotik” kelimesini türetmiştir (Çuhacı, 2006: 160-161).

Robot kavramı ve uygulamaları (Robot teknolojisi); çağdaş bilim ve teknolojik gelişim sürecinde, insan ve toplum hayatını değiştirecek, insan konforu ve güvenliğiyle ilgili temel kavramlarda ve uygulamalarda değişimlere neden olacak önemli, bilimsel ve teknolojik bir adım olmuştur. Robot teknolojisi, çağımızın gelişim süreci içinde gelişmekte olan birçok bilimsel ve teknolojik olgunun, “Robot” ismi verilen teknolojik ürünler üzerinde bütünleşmesini ve uygulamasını içermektedir. Robot teknolojisi, farklı disiplinlerin ilgi alanına girdiği, bir arada çalıştığı ortak bir alan haline gelmiştir. Mühendislik disiplinlerine ek olarak, biyoloji, tıp, psikoloji, sosyoloji, sanat gibi disiplinlerin de robot sistemleri üzerine yapılan çalışmalarda yer aldıkları görülmektedir. Robot teknolojileri, bu disiplinlerde yapılan çalışmalarda farklı gelişmelere, farklı uygulamalara da imkân vermektedir ( Erden, 2011: 4).

Robotların performansta kullanılması, dijital performanstaki gelişmelerin teknolojik olarak en gelişmiş olanını kapsamaktadır. 20.yüzyılın başlarında futürist, yapılandırmacı Bauhaus oyuncular ve dansçıları metalik kostümler giymiş ve mekanik robot hareketleri kullanmışlar, 20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde robotların kendileri; dans etmek, hareket etmek ve performans göstermek için yer almıştır (Dixon, 2007: 271). Robotlar, dijital performans içinde giderek daha önemli bir varlık haline gelişmişlerdir. Teknolojiler, insanoğlunun bir parçası olmuştur. Teknolojik ürünler, yaşamda her alana dâhil olması ve vazgeçilemez bir unsur haline gelmiştir.

Örneğin; cyborg ’un yarı-insan, yarı-makine figürü tasvirleri, sanatçılar ve şirketler tarafından robotlar kullanılmıştır (Dixon, 2007: 271). Wilson, görsel form olarak ‘robot sanatının, biyomorfik otomatları, yaşayan organizmaları, entegre elektronik protez ve tele robotları’ kapsama aldığını belirtmektedir. Robotik araştırmalar, bilimsel araştırma enstitüleri ve sanatçıların stüdyolarında ilerlemektedir. Wilson, bir dönüm noktası olarak özerk özerkliğe sahip robotlar yapmıştır. Robot görsel olarak etkileyici değildir fakat ince uçayaklı bisiklet tekerleklerine monte edilmiş yüksek robot, akıllı davranışı, akışkan dansı ile ziyaretçilerin dikkatini çekmiştir (Wilson, 2002: 554). Elektronik sanatlar, sanatçıve



makine arasındaki ilişkiyi sağlamıştır. Sanatı, otomatikleştirmek için yapılan girişimler, yapay zeka, yapay yaratıcılık ve yapay yaşam ile ilgili gelişmeler giderek başarı kazanmıştır (King, 2002: 143). Teknolojinin, bilimin ve sanatın buluştuğu noktada çağdaş söylemler artmış, sanatın bir tür araştırma misyonunu ön plana çıkarmıştır (Sağlamtimur, 2010: 214).

Robotik sanat, 1960'lı yıllarda etkileşimin yanı sıra yavaş ama önemli ölçüde gelişme göstermiştir. Searcher (1966), Watcher , Jemas Seawright gibi sanatçıların kinetik heykelleri (1968) örneğin; hareketlere cevap olarak farklı ses kalıplarını hareket ettirmiş ve ışık yaymıştır. Seawright'ın 1968'te yapmış olduğu sibernetik robot ve kinetik heykel çalışmalarını içeren "Serendipity" sergisi o dönemin en mükemmel çalışmaları olmuştur (Dixon, 2007: 285).

Wiener, her organizmada bulunması zorunlu üç ana temayı şu şekilde sıralamıştır: "iletişim, kontrol ve geribildirim" (Çuhacı, 2007: 63). Stelarc 70'li yıllardan bu yana beden üzerine düşünüp ürettiği çalışmaları sanal gerçeklik, insan-makine ara yüzleri, beden, beden ve teknoloji ilişkisi üzerine ürettiği yapıtlara dönüştürürken istem dışı deneyimlere ve sürprizlere açık bir alanı tecrübe etmeyi seçmiştir. Fiziksel ve sanal dünyanın insan vücudu ile ilişkisini keşfetmek Stelarc'ın yaşam felsefesi olmuştur. Stelarc, üretirken, robotik ve genetik bilimcilerden, doktorlardan, mühendislerden faydalanarak alanını genişletmiştir (Karaçalı, 2009: 49). Robotik gelişmeler kültürel farklılıklarda ortaya koymuştur. Batının ve doğunun bakış açısı da farklı olmuştur. Batıda robotlar; insanlar için bir tehdit olarak algılanırken, doğu ise sevimli cana yakın olarak çizgi romanların da tasvir etmişlerdir (Dixon, 2007: 2869).

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, 1999: web). Yani ileri teknolojiler kullanarak gerçekleştirilen etkileşimli çalışmaların, tasarım, yazılım, mühendislik gibi birçok alanı kapsadığı ve ekip çalışmasını gerektirdiği görülmektedir.

Son yıllarda hızla gelişen teknolojik çalışmalar yapay zekâ üzerinde uğraşılan çalışmaları, bugünün insanına benzeyen robotların yapıldığını göstermektedir. Hem

bilim hem de sanatsal anlamda malzeme olan robot uygulamaları robotların insana benzemesine gayret gösterilmesi yönünde olmaktadır.

*Japonya, Batılı ülkelerin oyun olarak gördüğü ve ciddiye almadığı robotteknolojisinde uzun süredir, bilim ve teknik alanındaki sınırları aşmış durumdadır. Profesör Minoru Asada başkanlığındaki “Handai Öncü Araştırma Merkezi”, sınırları asma kavramını bilinçli olarak vurgulamaktadır. Asada, insanbenzeri robotların geliştirilmesi için iki gerekçe bulunduğunu belirtmektedir: Birincisi insan benzeri robotlar yüzünden çevre düzenimizi değiştirmemize gerekecektir, kincisi, bu tip robotlar üzerinde yapılan çalışmaların ışığında, bizzat insanı daha iyianlamak, kim olduğumuzu keşfetmek mümkün olacaktır”(Çuhacı,2002: 165).*

Görmek değişiyor, herhangi bir yaşın akli o çağın gözüdür. Dünyanın anlaşılma şeklinin bilinci o tarihte farklı anlardan o dönemin mevcut bilgisine bağlı olarak değişmektedir. Teknolojik gelişmeler bilgi tabanımızı güçlü bir şekilde bilgilendirmektedir. Teknoloji, sanat eserlerinin içeriğini, felsefesini ve tarzını etkilemektedir (Lovejoy, 2004: 14). Teknolojik gelişmeler ve sanatsal çalışmalar her zaman ilişkili olmuştur. Yeni medya sanatının oluşturduğu yeni disiplinler en güzel örneklerini vermiştir; robotik sanat, dijital heykel, yapay zekâ ve yapay organizmalarda görülmektedir.

## BÖLÜM 3

### DİJİTAL ENSTALASYON SANATI

#### 3.1.ENSTALASYON SANATI

Enstalasyon kavramının Türkçe karşılığı yerleştirme, İngilizce karşılığı ise kurulum olarak bilinmektedir. Kurulum sanatı, üç boyutlu eserlerin izleyici ve mekân algısıyla bütünleşerek sanatsal bir ifadeyi tanımlamaktadır. Kurulum yani yerleştirme, sanat eserlerinin yarattıkları alanda var olacak şekilde tasarlanmıştır (Installation, 2006:1).

Enstalasyon, nesnenin veya nesnelerin ekran içerisine konması, yerlerinin belirlenmesi ve mekânla bütünleşmesidir. Bu nesnelerin mekâna ne şekilde ve ne sebeple yerleştirildikleri; bu düzenlemenin, yerleştirme mekânının durumundaki, anlatımdaki önemi; yani mekânve yerleştirilen nesne arasındaki bağın kavramsal boyutudur. Bu boyutuyla, sanat içinde, ‘mekân’ kavramı, ortak bir temsili olarak yerini almıştır. Sanatçılar ‘gerçek mekândan sağladıkları nesnelerle kendi ‘hayali mekânlarını’, ‘sanat eserlerini’, ‘deney imlenen sanat’ı yaratmaya başlamışlardır. Sanatta bu mekânsal arayışlar, resim ve heykel klasiğinden farklı, insanın algısal deneyimini bu yolla ortaya konan kavramsal iletileri esas alan ‘deney imlenen sanat’ çalışmalarına dayanmaktadır. XX. yüzyılın sonlarında, bu deney imlenen mekânlar yaratma çalışmaları, ‘Enstalasyon’ (Yerleştirme) sanatı olarak ismini almıştır (Olivieria, 2005: 13-15).

Enstalasyon fikri 20. yüzyılın başlarında, Marcel Duchamp'ın hazıryapımları ve Kurt Schwitters'e kadar gitmektedir. Enstalasyon, çağdaş sanatta mimarlık ve performans dışında birçok başka görsel sanat disiplininin de destek alan melez bir tarz olarak ortaya çıkmıştır. Sanat eserinin sergileme veya gösterim aşamalarını önemseyen enstalasyon, 1970'lerde şekillenmiştir. 1960'ların ABD ve Avrupa'sında ‘‘asambalaj’’ ve ‘‘çevre’’ kavramları sanatçıların bir mekânda bir araya getirdikleri nesnelere için kullanılsa da yerleştirme tabiri, eserlerin sergilenme biçimidir. Resimlerin duvara şekli ve düzeni olarak asıldığını ifade etmek amaçlı kullanılmıştır. Zaman geçtikçe galeriler, mekânının farkındalığını ve sanat eserinin mekândan bağımsız olamayacağı fikriyle yerleştirme biçimi ve mekân ön plana çıkarılmıştır. 1960'larda 'bir çevre olarak sanat eseri' fikri, seyircinin sadece izlemekle kalmayıp dünyada yaşadığı gibi sanat eserinin içinde 'yaşamayı', hatta sanat eserinin bir parçası olması beklentisini

oluşturmuştur. Zaman geçtikçe enstalasyon sanatı çeşitli örnek eserlerle ilerlemiş, günümüz sanatında ise çok sık başvurulan bir anlatım dili haline gelmiştir (Öcalan, 2007: 25).

Enstalasyon sanatı, 1960 ve 70'lerin disiplinler arası, yenilikçi sanat deneyimlerinden doğan yeni bir sanat anlayışıdır. Gerek sunduğu yaratıcı denetim imkânı gerekse izleyici etkileşiminin sanatın önemli bir bileşeni haline gelmesi sayesinde çağdaş sanatın en hızlı gelişen alanlarından biri 'enstalasyon sanatı' olmuştur (Yücel, 2012: 38).

1960'lı yıllardan itibaren çağdaş sanat alanında izlenen mekân yaratımı, yerleştirme, site-sipesifik (mekâna özel) gibi ifadelerle de tanımlanan enstalasyon sanatı, birçok sanat disiplinlerinin yarattığı alıntılar ile sanatçılar için sınırı olmayan bir uygulama alanı olmuştur. Enstalasyon sanatında üretim yapan sanatçılar, geçmişten bugüne kadar olan tüm sanatsal verileri, kavramları, teknolojik imkânları kullanmışlardır. Tüm bunları 'yeni bir dilin sözcükleri' haline getirip yeni anlamlar inşa etmiştir. Sunduğu sonsuz olanaklar ve gerek disiplinler arası ilişki, gerekse malzeme çeşitliliği ile enstalasyon sadece günümüz sanatı olmaktan çıkıp, gelecek için de kendine kalıcı bir yer edinmiştir. Heykel, performans, video, fotoğraf ve yeni medyalardan da yaralanan enstalasyon sanatı, her ne kadar geçici anlam inşa etmeyi öne çıkarsa da 1970'li yıllardan itibaren sanat müzelerinde geçici sergilerin dışında kalıcı koleksiyonlarda da izlenmektedir. Enstalasyon, 'açık uçlu yapısıyla' tüm sanat disiplinlerini motive ederek bugünün sanat anlayışı değerlerine cevap verebilen bir güç olarak kendini kurumsal anlamda da kabul ettirmiş ve varlığını sürdürmüştür (Yücel, 2012: 38). Enstalasyon sanatında sınırsız malzeme kullanımı vardır. Mekân ve zaman önceliği olan disiplinlerarası özelliklere sahip bir anlatım biçimidir.

Sanatçı, Joseph Beuys'un ilk çalışmalarından olan "Kır Kurdu: Ben Amerika'yı severim ve Amerika da beni sever" performans yerleştirme çalışmasını 1974 yılında sergilemiştir. Keçelerle sarılmış bir biçimde ambulansla evinden alınarak sedyeye bir uçağa yerleşerek Amerika'ya uçmuştur. Ülkesine geri dönünce tekrar ambulansla galeriye götürülerek burada çölde yakalanmış bir kır kurdu ile beşgün birlikte yaşamış ve tekrar sedyeye ile evine dönmüştür. Sanatçı burada bir enerji transferini göstermek istemiştir. Kendi insanlığını doğaya dönüştürmüş, bir kır kurdu da vahşilikten çıkıp insanla daha barışık bir hayvan olmaya evrilebileceğini göstermeye çalışmıştır (Öcalan, 2007: 26). Sanatçı yaşadığı

deneyimi ne kadar anlatmaya çalışmış olsa da duygunun tamamen farklı yansımalarını içinde yaşamıştır. İzleyicilere geçen duygu sadece endişe, korku olmuştur. Belki de sanatçının deneyimi çok daha ileri seviyededir. Bunu kelimelerle ifadesinde bile yaşantısı eksik kalmıştır.



**Resim1:** Joseph Beuys ‘‘Kır Kurdu’’ (1974)

Enstalâsyon sanatçısı Genco Gülan ‘‘El-Göz’’ çalışmasında kültürlere ait topladığı eşyaları birlikte kullanarak yerleştirme yapmıştır. Gülan, mekân olarak un fabrikasını kullanmıştır. Mekânın farklı yerlerinde el izlerini yerleştirmiş, orada yaşamış insanlara gönderme yapmıştır (Sözen, 2018: 157).



**Resim 2:** Genco Gülan ‘‘El-Göz’’(1994)

Resim ya da heykel gibi ayırık bir sanat nesnesi yerine enstalasyon genellikle tüm odayı ya da sanatsal mekânı kapsayan ve sıklıkla galeri ya da müze ortamında

yer almaktadır. Kullanılan materyaller, mekân kısıtlamaları ve en önemlisi sanatçının amaçları çok farklı tarzlarda enstalasyonları doğurmuştur. Bazı sanatçılar, direkt olarak galeri duvarlarına çizmiştir, kolaj ya da heykel yapmıştır. Diğer sanatçılar ise video, dijital veya yeni medyayı çalışmalarına dâhil etmiştir. Genellikle mimari mekânın kendisi ya tamamen ya da kısıtlı bir süreliğine değişime uğratılır. Birçok yerleştirme aynı zamanda ışık, ses ve hatta koku ve ısıyı da çalışmaya katmıştır (Dixon, 2007: 87-88).

Enstalasyon sanatı sadece sanat nesnelere değil, sanatın var olduğu mekânın kendisini ve mekânın içindekileri de göz önüne almaktadır. Geleneksel sanat türlerinden daha kafa karıştırıcı ve daha az tanındığı için, bu yüzden şaşırtma potansiyeli daha fazladır ve bilinmeyen mekânlara seyahat etmek gibi bir perspektif değişimi yaşatabilmektedir.



**Resim3:**MelissaCasey, 'Umut Döngüsü' 2018

Sanatın dönemleri ne kadar birbirinden farklı görünürse görünsün, geçmişten bu yana sanatçılar insanları estetik güzellik ve derin fikirler aracılığıyla duygulandıracak, düşündürecek ve onlara zevk verecek çalışmalar yapmak istemiştir. Enstalasyon yaklaşımları, sanatçılara felsefi ve estetik kaygıları, yeni biçimde ele alabilme imkânı vermektedir. Sanat çalışmalarıyla, izleyiciyi düşündürmeye, sorgulamaya itmiştir.

Enstalasyon aynı zamanda sanatçıları sanat piyasasının tipik kısıtlamalarından da kurtarır çünkü enstalasyon sanatları satmak veya toplamak zordur. Bu yüzden sanatçılar sanatlarının parasal değeriyle daha az ilgilenir ve yarattıkları anlam, deneyimlere odaklanırlar. Bu, onları tekrar sanatın kökenlerine dönmelerini, yeniden düşünmeyi ve insanın durumunu anlamayı, değiştirmeyi ve ilham kaynağını sağlamaktadır.



**Resim 4:** Anouk Krithof "Renkli Görünmezliği içinde sohbet etmek" (2017)



**Resim 5:** Henrique Oliveira (1997)

Enstalasyon sanatı aynı zamanda kente kimlik kazandırmak ya da bir mekânın varlığına ilgi ve değer kazandırmak amacıyla beraber görünürlüğünü yükseltmek için de kullanılmaktadır. Yine son yıllarda fuarlar, olimpiyatlar gibi gelenekselleşmiş aktivitelerde dikkat çekiciliği arttırmak için enstalasyon sanatına çokça başvurulmuş bir sanat dalı olmuştur. Enstalasyon sanatını resim 5'te görüldüğü üzere mekanla bütünleşmiş, bahsettiğimiz amaçlar için değerli kılan husus olmuştur. Enstalasyon sanatının odağında mekân veya faaliyetle bütünleşmiş olarak seyirci de dâhil edilmektedir (Oliveira, 1997: wep).

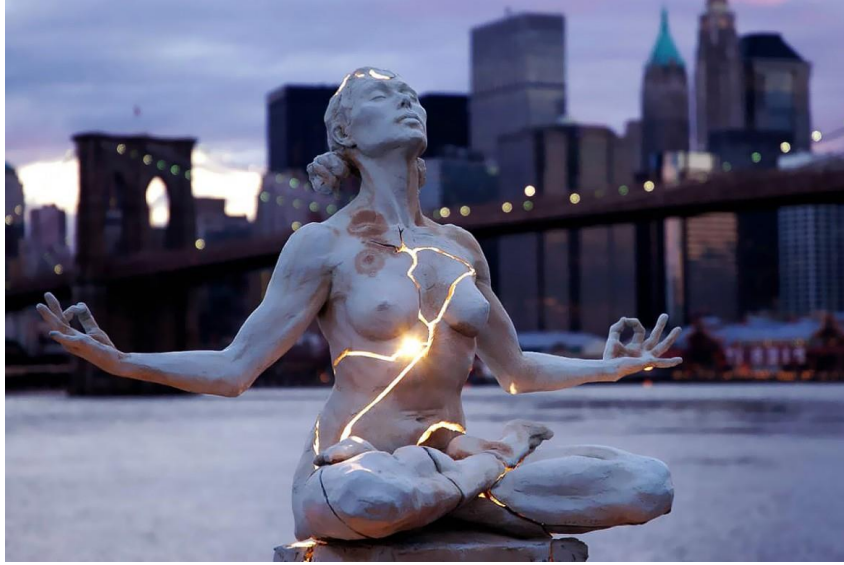
Sanatçı SteinunnThorarrinsdottir resim 6'daki bu çalışmasında, izleyiciye direkt ve samimi bir şekilde sunmuştur. Amacı ise kültürel çeşitliliğin sembolü olarak insanların heykellerini mekâna yerleştirmiş, göndermek istediği mesaja hizmet etmiştir (Thorarrinsdorttir, 2013: wep).



**Resim 6:**Steinunn Thorarrinsdorttir ‘‘Kültürel Çeşitlilik’’ (2013)

Bir başka husus ise heykel sanatı ile enstalasyon sanatı karıştırılmamalıdır. Enstalasyon sanatında izleyici dâhil olurken heykel sanatında nesne tek başına sergilenebilmektedir. Enstalasyon çalışmalarında nesnelere mekânlarla bütünleşmekte ve birçok mesaj içerikli olarak sunulmaktadır. Eserler yerleştirilirken mekânın özellikleri dikkate alınarak, estetik değerlerden çok, anlatımı önemlidir. Heykel sanatı, estetik bir amaca yöneliktir. Heykel sanatında duygu ve düşünce uyandırması hedef alınmıştır. Yani estetik bir amacı vardır. Belli bir biçim verilmiş malzeme aracılığı ile mekân içinde ya da dışında sergilenmektedir (Kati, 1996: 96).





**Resim 7:** LorenzoQuinn ‘Doğa Ana’ (2015)

Sanat, hiçbir zaman statik bir alan olmamıştır. Toplumlardaki sanat anlayışlarının değişimi ve dönüşümü de son yıllarda teknolojinin ilerlemesi ile hızlanmıştır. Gelişen iletişim teknolojileri sayesinde dünya küçülmüş ve tüm dünyada olup biten gelişmelerden sanatçılar haberdar olmaktadır. Çağdaş sanatın anlatım dili olan “Enstalasyon Sanatı” kavramları analiz etmekte, varoluş nedenlerini araştırmakta ve sorgulamaktadır. İzleyici ve sanat eseri iletişim halindedir. Sanat eseri- izleyici- mekân bir bütün teşkil etmektedir. XXI. yüzyıl sanatına bakılacak olunursa teknolojiler devreye girmiş ve etkileşimin zeminini oluşturan yerleştirme sanatının bir tık üstü artık çağımızın sanatı olan “ Dijital Enstalasyon Sanatı” olmuştur. Dijital kültür birçok alanda olduğu gibi sanatı da etkilemiştir. İleri teknolojiler sanatta devreye girmiş, günümüz sanatının şekillenmesinde rol almıştır. Artık günümüz sanatında izleyici çalışmaların içine girerek deneyim yaşamaktadır.

### **3.2. DİJİTAL ENSTALASYON SANATI**

Dijital enstalasyon sanatının öncülü olan “enstalasyon” teknolojik olmamasına rağmen dijital sanatın temelini teknolojik sistem oluşturmaktadır. Sanatsal eserlerinin nasıl neye göre yapıldığını anlamak için dijital kavramını bilmek gerekmektedir. Teknolojik sanat olan enstalasyonun dijitalleşmesi nasıl olmaktadır?

Kaprow “sanatı ele geçirmek” doğanın kendisini ele geçirmek olduğunu söylemiştir. Yani bir model veya çıkış noktası olarak “doğanın” önemini

vurgulamıştır (Kaprow, 2003: 1).Teknolojinin gelişmesiyle sanat farklı bir boyuta geçmiştir. Teknoloji sanatın seyrini değiştirmiş, bugünün sanatı farklı bir yola girmiştir. Bu bağlamdaliteratürde yeni bir kavram olan ‘‘dijital’’ ortaya çıkmıştır.

**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). Sayısal, sayı basamaklarından ibaret olan bir veriye ve bunun yanında işlem yapmaya ve bu verileri kullanan işlevsel birimlere ait olandır. Rakam, bir doğal sayıyı temsil eden bir karakterdir. Örneğin; ondalık sistemde 0’dan 9 ‘a kadar olan karakterlerden biridir (TSE: 64).

Dijital teknoloji, enstalasyon sanatçılarının önündeki yaratıcı ve sınırsız seçenekleri oluşturmuş ve büyük ölçüde artırmıştır. Onların kendi çalışmaları üzerinde tam bir denetim kurmalarını sağlamaktadır. Sanat eseri olarak enstalasyon çalışmaları ilk denetim sistemleri, sanatçının kendisinin kurduğu sistemlerdir. Karmaşık ve çok pahalıya mal olmuştur. Makine programlarını denetleyen, mikro-kontrolörleri, algılayıcılar ve yazılım paketleri gibi dijital teknolojiler ortaya çıkmıştır. Dijital teknoloji kullanıcıları kendi eserlerine enstalasyon sanatçılarının fikirlerini katarak, eserlerini oluşturmuştur. Teknolojik gelişmeler sanatçıların vizyonlarını genişletmiş ve performansları üzerinde denetim imkânı sağlamıştır (Wands, 2006: 16).

Yeni medyaların sunduğu tüm imkân ve çeşitlilikleriyle gelinen noktada elektronik bellek; küreselleşme, kitleselleşme ve medyalaşma etkisiyle üretilen yaşamın kaydını tutmaktadır. Sanatın kopya üzerine oturması da 20.yüzyılın modern sanatının bir varisi olarak var olurken bildiğimiz hali hazırdaki formlar bu bağlamda yeniden işleniyor. Gerçekliğin içinden koparılan imgeler yeniden programlanıp imgeler yeniden programlanıp yeni rollerle oyuna katılmıştır. Bu süreç kendini tekrarlamıştır. Diğer taraftan bugün sosyallik ve sanat arasındaki bağlantının sonucunda sanatçının interaktif iş olarak çalışmalarını sergilemesi, bilgisayar teknolojisinin bizi getirdiği noktada ortak ağ üzerine yaşattığımız iletişim kavramlarıyla sıkı sıkıya bağlıdır (Wands, 2006: 132).

Yeni medyaların sunduğu tüm imkân ve çeşitlilikleriyle gelinen nokta da elektronik bellek; küreselleşme, kitleselleşme ve medyalaşma etkisiyle üretilen

yaşamın kaydını tutmaktadır. Sanatın kopya üzerine oturması da XX..yüzyılın modern sanatının bir varisi olarak var olurken bildiğimiz hali hazırdaki formlar bu bağlamda yeniden işleniyor. Gerçekliğin içinden koparılan imgeler yeniden programlanıp imgeler yeniden programlanıp yeni rollerle oyuna katılmıştır. Bu süreç kendini tekrarlamıştır. Diğer taraftan bugün sosyallik ve sanat arasındaki bağlantının sonucunda sanatçının enteraktif iş olarak çalışmalarını sergilemesi, bilgisayar teknolojisinin bizi getirdiği noktada ortak ağ üzerine yaşattığımız iletişim kavramlarıyla sıkı sıkıya bağlıdır (Wands, 2006: 132).

İzleyicinin yanı sıra 'mekân' algısı da değişmektedir. Sanat yapıtlarının sunulduğu yerler, bu mekânların işlevleri de değişmeye başlar ve hayal gücünü zorlayarak sanat gerçekleşmektedir. Teknolojinin ilerlemesiyle özellikle çok büyük ekranlarla yaratılabilen, mekanın çeşitli yüzeylerini de ekrana dönüştürebilen projeksiyon ve video sistemleri, mekanı boyut, ölçek ve farklı algılar üzerinden yeniden kurmamızı sağlamaktadır (Jean, 2002: 132-133). Tüm bu göstergeler bir geçiş dönemini işaret ederken 'bilgisayar', sanal ve fiziksel gerekliliği bir araya getirmektedir. Mekân algısı genişler ve böylece yeni bir gerçeklik oluşmaktadır. Baudrillard'a göre sanallığın gücü 'sanal' olmakta gizlidir. Sanalın, gerçek denilen dünyadan gerçekliğini yitirmesinin sebebi de budur. Kullanıcı sanallığın elle dokunulamayan ortamında yok olma durumunu, kendini asimile etme olanağını yakalamıştır. Bu mutluluğun yerine geçen biçim, sanal makinelerin çekiciliğinin gerçek kaynağıdır (Jean, 2002:132-133).

Dijital enstalasyon, enstalasyon sanatının yeni medya ve teknolojiler ile bütünleşmiş, dijitali kullanan bir varyasyonudur. Dijital enstalasyon sanatları genellikle interaktif bir sanat deneyimi sunarlar, böylece kitleleri sanata doğrudan dâhil ederler. Dijital sanatta etkileşim vardır. İzleyici sunulan sanat eserine dâhil olmaktadır (Candy vd., 2018: 15).

Dijital enstalasyon sanatının özelliğini etkileşim ve yeni medya teknolojileri oluşturmaktadır. Bu etkileşimin altyapısını oluşturan süreçte: Dijital etkileşimli sanat eserlerinin ve performanslarının farklılık gösterdiği durumlar; kullanıcının veya izleyicinin aktif hale getirmesi, etkilemesi, oynaması, eseri içselleştirmesi, inşa etmesi veya tamamen değiştirmesidir. Seyircinin performansa katılımı bin yıl öncesine dayanan kabile ritüelleri ve toplumsal danslar ve fütüristler 20. yüzyılda

sistematik olan ilk insanlar olarak bilinmektedir.1909 yılında ilk fütürist manifestonun yayınlanmasından sonra sanatçılar ve akademisyenler için etkileşim; ara yüz etkileşimi olarak tanımlanmıştır. Etkileşim kavramını ortaya koyan Marshall McLuhan (1962) olmuştur. 1932 yılında etkileşimin o zamanda farklı bir boyutuna değinerek BertoltBrecht, radyonun etkileşimli potansiyelleri hakkında yazısında ‘ geniş bir boru ağı’ nı ortaya çıkarmıştır. İletmenin yanı sıra nasıl olacağını, dinleyici olduğu kadar konuşmanın da nasıl sağlanacağını dile getirmiştir. Brecht; duymayı onu izole etmek yerine onu nasıl bir ilişkiye sokacağım demiştir. Bugün Brecht’in sözleri BBC’nin popüler konuşması radyonun ana ofisinde duvarda yer almaktadır. O zamandan beri etkileşimin önemi ortaya atılmıştır (Dixon, 2007: 559). Bu anlamda sanatta geleneksel nokta tesadüfi olmamaktadır. Bilim ve teknolojik gelişmelerin sanata yansımaları ve öncü sanatçıların, felsefecilerin rolünüde yadsımamak gerekmektedir. Etkileşimin altında yatan duygu aslında sanatçının merakı değil, duygunun izleyiciye geçmesi ve yansımalarıdır. Sanatın farklı bir boyutu olan dijital enstalasyon sanatı günümüzde giderek sanatçılar tarafından benimsenmekte ve çalışmalar yapılmaktadır.

Dijital çalışmalarda kullanılan yeni medya teknolojilerinin çokluğundan yada çeşitliliğinden ziyade izleyici ile eser arasındaki etkileşimin niteliğidir. Yani izleyici ne kadar bu çalışmanın içinde yer almakta, oluşturulan sanal ortam ne kadar etkili olmaktadır? Deneyim kazanan izleyicinin tepkileri ne yönde olmaktadır? Sanatçılar için önemli olan bu duygu ve davranışlar önem arz etmektedir. Birçok çalışmada adı geçen kuruluş TeamLab etkileşimli dijital sanat kurulumu gerçekleştiren bir kuruluştur. Japonya’da büyük başarılarla imza atmış medya birimidir.



**Resim 8:** TeamLab ‘‘Doğanın Ritmi ve Yaşam Dokunuşları’’ (2017)



**Resim 9:** TeamLab ‘‘ Dođanın Ritmi ve Yaşam Dokunuşları’’ (2017)

Resim 8 ve 9’da görölen enstalasyon, dijital enstalasyon sanatının göz alıcı örneklerindedir. Japon sanat kolektifi TeamLab’ın hazırladığı bu enstalasyonda, 15 metre yarıçapındaki bir daire olan buz paten sahasına ışık yansıtması yapılmıştır. Seyircilerin hareketlerine duyarlı olan enstalasyonda, balık sürüleri, çiçekler ve kuşlar gibi doğal unsurlar, seyircilerin hareketlerine göre hareket etmekte, onlardan bir tepki gelmediğinde ise doğal ahenklerinde hareketlerini sürdürmektedirler (TeamLap, 2018: wep).



**Resim 10:** TeamLab ‘‘Su parçacıkları’’ (2018)



**Resim 11:** TeamLab ‘‘Su parçacıkları’’ (2018)

Resim 10 ve 11’de görülebilecek olan enstalasyon ise yine TeamLab tarafından meydana getirilmiştir. Toplam 10 bin metrekarelik bir alanda, 520 bilgisayar ve 470 projektörlerle oluşturulan bu enstalasyon çalışmasında 50 adet sanat eseri, sanatseverlerle buluşmuştur. Bu çalışma bilgisayar olmadan asla yapılamaz. Çalışmanın özelliği bilgisayar kullanımının sayısının çok olmasıdır.



**Resim 12:** TeamLab ‘‘Çiçeklerin Doğum ve Ölüm Döngüsü’’ (2019)

Resim 12’de görülen çalışma Fuji TV ile DMM arasındaki işbirliğinin bir çalışmasıdır. DMM PlanetsTeamLab’ın sanatı 16 Temmuz 2019’DA OdaibaDream World’de açılmıştır.Bu etkinliğin en heyecan verici kısmı, kullanılan 10 milyon dijital çiçek sergileyecek yeni bir yer ve etkileşimin doruk noktasına ulaşan seyirci

akıllı telefonlarını kullanarak kelebekleri serbest bırakabilecek yere sahip olmasıdır. Çiçeklerin doğum ve ölüm döngüsü bu yerleştirmeye gösterilmiştir (Lemos, Wep). İzleyici ile yapılan kolektif bir iş olmuştur. Kurulumların nefes kesici olması merak uyandırmakta ve yüksek teknolojiye değer katmaktadır. Bu çalışmadan da anlaşılacağı gibi ileri teknoloji sadece çalışmaların sihir dünyasından başka Tokyo’da yapılan bu çalışmalarla Japonya’yada ilgiyi artmaktadır. Turistlik hale gelen Tokyo adını dijital sanat eserlerinin sergilendiği mekânlarıyla duyurmaktadır. Bu bağlamda günümüz sanat anlayışlarında ülkelerinde adının geçiyor olması o ülkeye talebi artırdığı için ekonomiye katkı sağlamaktadır.



**Resim 13:** Chris O'Shea "İzleyici" (2010)



**Resim14:** Chris O'Shea, "İzleyici" (2010)

Chris O'Shea'nın Şekil 13 ve 14'te görülen İzleyici isimli çalışmalarının bir örneğidir. O'Shea'nın çalışmaları şunları amaçlar: İzleyici esere dâhil ederek, merak

duygusu, izleyiciyi hayal gücüne inandırmaktır. Gezgin kişiliğimizi kamçulamak, yaratıcılığımıza teşvik ederek özgüvenimizi artırmaktır. Diğerleriyle birlikte çalışmayı mümkün kılmak ve izleyiciyi sanatçı kılmaktır. Kişinin kendisini farklı özel hissetmesini sağlamak amaçlarından biridir. Bedenlerimizi, olağanın dışında kullanmayı sağlamaktır. İzleyiciyi gülümsetmektir (chrishea, 2010: wep).



**Resim 15:** ChrisO'Shea "Merkezi İnteraktivite Deneyimi" (2016)



**Resim 16:** C hrisO'Shea "Merkezi İnteraktivite Deneyimi" (2016)





**Resim17:** ‘‘Merkezi İnteraktif Video Deneyimi’’ (2016)

Londra'nın Excel Merkezi'nde düzenlenen etkinlikte teknoloji meraklısına ve tasarım odaklı delegelere katılmak için düzenlenen etkileşimli kurulum, bu etkinlikle beraber dönüm noktası olmuştur. Çünkü bu etkinlikte yapılan çalışmalar, izleyicinin hareketleri, ekrandaki renkli grafikler ve gerçek zamanlı yürütülen çok katmanlı müzikal şölen ile deneyim kazanmıştır. Bu çalışmada kullanılan led küpler dizisi, led video duvarı ve zemindeki video döşemeleri, gerçek zamanlı parçacık simülasyonları ve 3D kamera tarafından bir sistem mevcuttur. Bu anlamda kullanılan nesnelerin çokluğu önemli olmamakla beraber amaç izleyiciye geçmesi gereken duygu hissiyattır. Kullanılan 2.500 kanal küpler seyircinin fantastik etkinliğe hayranlık duymasına aracı olmuştur. Her bir bireyi sergiden geçerek farklı dünyanın içine çekerek etkileşim sağlanmıştır (cinimostudio, 2016: wep).

Sanatçı Collide, resim 18'te yapmış olduğu bu çalışma dijital sanat enstalasyonunun temelini şekillendiriyor. Eserde terk etme ve sinestezi anlatmıştır. Bu hisleri iletmek için stüdyo ortamında kaydedilmiş hareket verisini alarak, onu sürreal animasyonlara ve sese dönüştürmüştür. Görseller için ise çeşitli dans türleri içereni eklemiştir. Özellikle hareketleri renge, forma dönüştürerek yapmıştır. Ayrıca onları her zamanki alansal kısıtlamalarından da soyutlamıştır.



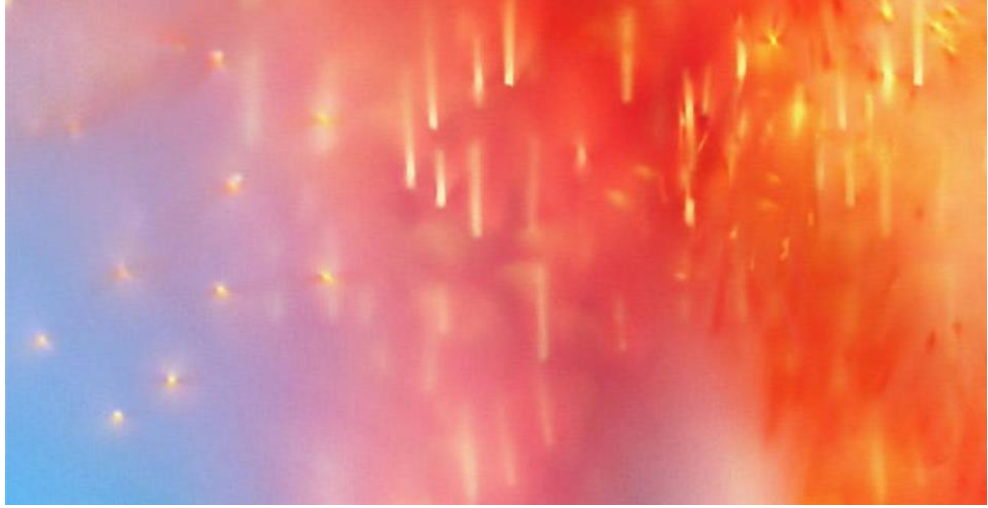
**Resim 18:** KlingKlangKlong ‘‘Sanal Gerçeklik’’ (2017)

Bu çalışmada sanatçı KlingKlangKlong; ses, üç çello sanatçısı için parçayı besteleyen, sanal gerçekliği onların skorlarını ölçmek için kullanmıştır. Gözlükleri, çello sanatçıları surrel animasyonların içine sokmaya olanak tanımıştır. Çello sanatçıları, KlingKlangKling tarafından yaratılmış açık bir besteyi takip etmiş ve onu daha iyi hale getirmek için de görselleri kullanmıştır. Bu bağlamda ortaya çıkan ses kayıt edilerek işlenmiş ve final enstalasyonu için kullanılmıştır.



**Resim 19:** KlingKlangKlong ‘‘Sanal Gerçeklik’’ (2017)

Bu çalışma için, çalışmaya dair müzisyenlerin görsel ve akustik gerçekliklerini ayırarak onların, aynı fiziksel oda içinde enstrumanlarını çalarlarken, farklı görsel dünyalarda izole edilmeleri sağlanmıştır. Görsel olarak müzisyenler animasyonların formatı sayesinde ayrılmıştır. Fakat odada duyulabilen toplu sese bağlı kalarak performans için yenilikçi bir format oluşturulmuştur.



**Resim 20:** KlingKlang Klong “Sanal Gerçeklik” (2017)

Eser, San Francisco’daki “Dolby Laboratuvar”larında yaklaşık 19 metrelik bir dijital şerit ekran üzerinde gösterime girmiştir. Tasarımcılar ise çalışmalarına dair şu yorumlarda bulunmuştur: “Parçanın yenilikçi görsel dili, mekân içinde hareket eden bir insanın fiziksel form deneyimini yansıtmaktadır. Görsel materyal, bir insanın vücudunu kullandığı atomsal düzeyde; moleküllerin yerlerini değiştirmesi olarak algılanmaktadır. Bu somut tecrübeyi görselleştirmek, izleyicilerin vücutsal bir perspektiften enstalasyon ile ilişki kurabilecekleri bir çeşit iç gözlem merceği sağlamaktadır”(pldturkiye, 2017: wep).

Yeni medya teknolojilerini sağladığı imkânlar dâhilinde; izleyici-sanat eseri, sanatçı-sanat eseri, sanatçı- izleyici aralarında değişim gerçekleşmektedir. Etkileşimin gerçekleşmesinde yeni medya teknolojilerinin sistemleri, izleme temellerinin seyrini değiştirmiştir. İleri teknoloji ile sanata yeni bir yol açmıştır. Sanatçının yaptığı çalışmalarda izleyicinin dâhil olmasıyla birlikte çalışmalar amacını gerçekleştirmektedir. Hala günümüzde klasik yöntemlerin kullanıldığı sanat eserlerinin yanına dijital sanat çalışmalarında eklenmiştir. İleriki yıllarda, geçmişte yapılmış birçok eserlerin tekniğini okuduğumuz gibi ileride de klasik sanat eserlerini sadece sanat tarihi kitaplarından okuyacağımız zamanlara doğru sistem gitmektedir. Dünya hızlı dönmekte zamana yetişmek için teknolojik gelişmeler birbiriyle yarışır duruma gelmiştir. Bu nedenle bugünün sanatının ve sanatçıların yaptıkları eserler dijitalleşme ile yer değiştirmeye başlamıştır. Etkileşim, yapılan çalışmalarda vazgeçilmez unsur olmaktadır.

### **3.3. ENSTALASYON SANATINDA DİJİTAL TEKNOLOJİ KULLANIMIYLA GERÇEKLEŞEN DEĞİŞİM**

#### **3.3.1. Üretim Yöntemindeki Değişim:**

Enstalasyon sanatında yaşanan değişimlerin başlıca konularından biri, teknolojinin sanatın diğer alanlarında yaptığı değişimlerle aynıdır: Üretim. Teknolojiyle sanat her daim iç içe olmuştur ve her zaman sanatın üretim biçimini, içeriğini, nasıl yansıtılacağını değiştirmiştir. Bilgisayar; teknolojilerin üretimde, değişimin bir parçasıdır. Bunu Sağlamtimur şöyle ifade eder:“Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır” (Sağlamtimur, 2010: 215).

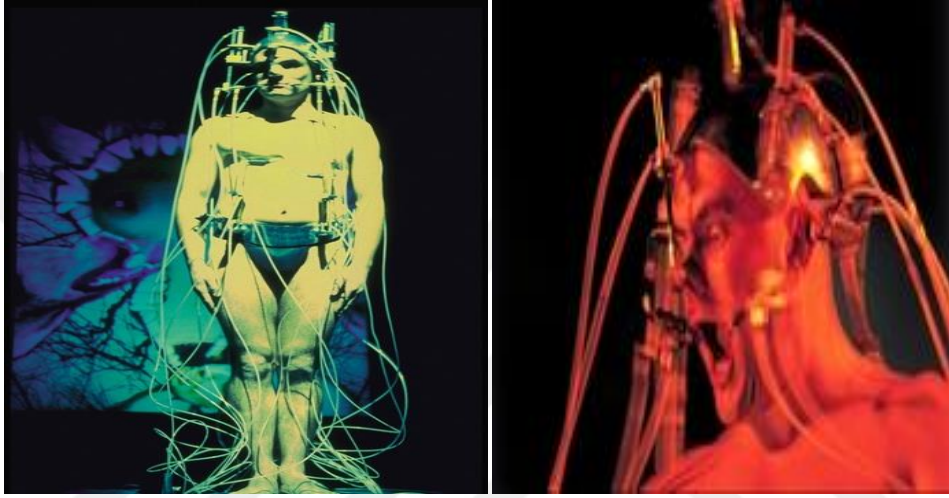
Bazı enstalasyon çalışmaları, bilgisayar teknikleri olmadan üretilemeyecek bir yapıdadır. Artık sanatçılar, (özellikle dijital sanata yoğunlaşan sanatçılar), sanatsal üretimde bulunurken kendinin ve çevresinin fiziksel sınırlılıklarından kurtulmuştur. Bilgisayarda görsel yaratım programlarının herkese erişilebilir hale gelmesi, sanatçıları bu yeni teknolojileri kendilerini ifade etmek için kullanmaya itmiştir. Enstalasyon sanatını eskisinden de daha interaktif hale getiren şey, dijital teknolojilerin üretim sanatına dâhil olmasıdır (Cand vd, 2018: 15).

#### **3.3.2 Sanatçıların Ekip Çalışmasına Yönelimi**

1994 yılında il kez sunulan ‘Epizoo Performans’ etkileşimli mekatronik performans çalışmasını Marcelli Antunez Roca tarafından gerçekleştirilmiştir. Pnömatik dış iskelet şeklindeki vücut robotu olma özelliğine sahiptir. İzleyicinin bir mekatronik sistem aracılığıyla Marcelli’nin bedenini kontrol etmesini sağlamaktadır. Bu sistem, sanatçı tarafından giyilen birer adet dış iskelet, bilgisayar, mekanik gövde, kontrol cihazı, dikey projeksiyon perdesi ve iki tane dikey aydınlatma kulesi, ses ekipmanı olan gövde robotunu içermektedir. Ortopedik robot mekanizması, vücuda

pnömatik mekanizmaların takıldığı bir kemer, kask ve iki metal kalıp tarafından tutulmaktadır. Bu mekanizma ile vücut hareketleri sağlanmaktadır.

Teknolojinin tüm imkânlarından faydalanılarak yapılan bu çalışma da; mekanik heykeltıraşı RolanOlbeter, bilgisayar grafiğini Roca ve PacoCorachan, ışık tasarımını Ramon Rey MarcelliAntunezRoca-Sergi Jorda-Loma Prodüksiyon tarafından gerçekleştirilmiştir.1995'te Fransa'da gerçekleşen festival Sigma için yapılmış bir çalışmadır (Roca, 1994, wep).



**Resim 21:** MarcelliAntunez 'Epizo Performansı' 1994

Dijital teknolojilerin getirdiği önemli bir yenilik, kolektif/kolleboratif sanatı daha erişilebilir kılmıştır.DareDreamCollective, Free Art andTechnologyLab (F.A.T.Lab), TeamLab gibi teknolojiyi sanat üretimine dâhil eden, sanatı teknoloji aracılığıyla halka arz eden kolektif sanat oluşumları görülebilmekte ve insanları etkileyebilmektedir.Dahası bu ekip çalışmalarını sadece sanatçılar arasında kalmamakta, aynı zamanda sanatla ilgili şirketler, kuruluşlar ve kurumları da sanata dâhil etmektedir. Resim 20'de görülen çalışma bir kuruluş tarafından istenmiştir.



**Resim 22:** TeamLab “150 Medya Akışı”(2016)

Resim 22’de görülen 3000 metrekarelik alana kurulmuş, “150 Medya Akışı” isimli enstalasyon, birçok şirket, kurum ve sanatçının ortak çabasıyla oluşturulmuştur. Bu enstalasyon, 89 tane ince led ekrandan meydana gelmektedir ve görseller birbiriyle uyumlu fakat sürekli değişen bir düzen seyretmektedir. Sadece bireysel yahut birkaç kişilik gruplarla sınırlı olmaktan çıkan sanat, dijital teknolojiyle birlikte eşi benzeri görülmemiş ekip çalışmalarını mümkün hale getirmiştir. Yeni teknolojik gelişmelerle biçimlenen sanat, farklı disiplinlerden uzmanların bir araya gelerek ekip çalışmasını gerekli hale getiren edim halini almaktadır. Teknolojinin bir yansıması olarak gittikçe daha çok ekip çalışması göreceğimiz hayli olası bir durumdur (sanatata, wep). Bu ekip çalışmasında mekânın konumu belirleyen şirketin katkısı, led ışık sistemini hazırlayan ekip, görsellerin uyumunu sağlayan diğer çalışanlar ve teamLab ekibi bütünleşerek eser ortaya çıkmıştır.

Dijital sanat eserlerinde ortaya çıkan eser kolektif çalışmalardan oluşmaktadır. Çünkü tasarım kısmını sanatçı ve ekibi üstlenirken, ışık, ses, görüntü ve mekânın konumu gibi önemli hususları da alanında uzman teknik ekip üstlenmektedir. Birçok örnekte verdiğimiz TeamLab Bordeless önderliğinde oluşan çalışmaları ile izleyiciyle bütünleşen dijital çalışmaları bir sistem dâhilindedir. Resim 20’de kullanılan birçok teknoloji bunun en iyi kanıtıdır. Sadece sanatçının ön planda olmadığını bize TeamLab çalışmalarında göstermiştir. Bu bağlamda sadece sanatçı ve eserin olmadığı yapılan çalışmalarda birçok insanın yer aldığı her birinde esere katkı sağladığını düşünürsek çalışmalar tek sanatçıya ait değildir. Bunun en güzel örneği TeamLab ve ekibi olmuştur. Çünkü, TeamLab dijital sanat çalışmaları

hazırlayan kuruluş olarak adından bahsedilmektedir. Sanatın geldiği nokta artık ekip çalışmasına doğru gitmektedir.

### 3.3.3. Çoklu-disipliner Yaklaşımı

Çoklu (multi) disiplinlerin ilk kullanıldığı 1911-1927 yılları arasında bu güne kadar uzanan “dijital medyayı ve bilgisayar tarafından oluşturulan projeksiyonlar içeren sistem” temelini, tiyatro temelli performanslar o yıllardan bu günümüze uzanan bir tarihe sahiptir. Fuller’in, Diaphanouslar Bornozları” ve ilk entegrasyonu ile ilgili öngörülen film deneylerinden oluşmaktadır. Paris’te ChampsElysees, ComedieDes’de (1913) kendine özgü bir çoklumedya dans performansı yaratmıştır. Aşk ve savaş koreografik araştırmasında; müzik, şiirler, ışık efektleri ve matematik denklemler, birçok kumaş elek kullanılmıştır. O dönemin çoklu disiplin anlayışıdır (Dixon, 2007: 72).

Sanatta çoklu (multi)disipliner yaklaşım, birbirinden farklı materyalleri ve bunların birbiriyle uyumlu biçimde kullanımını temel alan yaklaşımdır. Enstalasyon sanatı halihazırda sanatın diğer alanlarından daha çoklu-disipliner bir yaklaşıma sahipken, dijitalizasyon ile birlikte bu çok-disiplinlilik daha da belirgin hale gelmiştir. Enstalasyonlarda sadece görselliğinde değil, aynı zamanda seslerin sanatsal etki amacıyla kullanılması bu çok-disiplinliliğin bir örneğidir.



**Resim 23:** AnoukKruitkof, “Renk Görünmezliği İçinde Sohbet Etme”(2018)

Resim 23’de görülen enstalasyon, AnoukKruitkof’un çeşitli kitapları kullanarak oluşturduğu bir sanat ürünüdür. Hem görsel sanatın, hem yazılı anlatım

nesnesinin birleşiminden oluşan bu enstalasyon çalışması, sanatçının edebiyatın ve resim sanatının füzyonunun bir temsilidir.



**Resim24:** Javier Mardin ‘‘Kör Edici Işık’’( 2016 )

Resim 24’de görülen enstalasyon, Javier Martin’in neon ışıklarıyla resim tablolarını birleştirdiği çalışması yine bu multidisipliner yaklaşımın tipik bir örneğidir. Teknolojik materyallerin (neon ışıklar), klasik sanat nesnesi (tablo) ile birleştirilmesiyle oluşturulan bu çalışma, dijitalizasyonun sanat üzerine nasıl etki edebildiğine iyi bir emsal oluşturmaktadır (sanatatak, 2018: wep).

### 3.3.4. Simülatif Kurgu

Similiskökünden gelen simülasyon terimi bir şeyin taklidini (benzerini) yapmak olan Latince simularesözcüğünden türetilmiştir (Tire, 2001: 52-53). Simülatif kurgu sanal ile gerçek arasındaki etkileşimdir. Simülasyon, bir araç bir makine bir sistem bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenmesidir. Gösterme ya da açıklama amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2010: 47).

Jean Baudrillard’a göre simülasyonun tanımı; ‘‘Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir. Burada ortadan kalkan şeyin adı metafiziktir. Bundanböyle bir varlıkla çeşitli görünümleri; gerçeğe gerçek kavramına özgü ayna/yansıma (metafizik) olmayacaktır. Genetik minyatürleştirme denilen şey simülasyon evrenine özgü bir boyuttur. Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş



hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyacımız olmayacaktır. Fakat “gerçek” ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkılabilecek mi? söz konusu değildir. Yani, işlemsel bir realite vardır. Gerçek bu olmamakla beraber, onu sarıp sarmalayan bir düşsellikten yoksundur. Bu atmosferden yoksun bir hiperuzamda kokombinatuvar modellere benzeyen, sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek, diğer adıyla hipergerçek vardır” (Baudrillard, 2008: 14-15). Baudrillard, bu anlamda nesnelere, simülasyon ile gerçek arasında kodlama yapılarak gerçekliğe dönüştürülmektedir. Dönüştürülen ürünler ise elektronik veri olarak bitlere çevrilmiştir. Gerçek olan ‘nesne’ benzetim aracılığı ile ölümsüzleştirilmiştir.

Simülasyon yeni medya ortamlarının vazgeçilmez bir ögesidir. Latince simülare fiilinden türemiştir. Yapar gibi görünmek, taklit etmek ve benzetmek anlamındadır.. Türk dil kurumu ; ‘benzetim’ olarak tanımlanmaktadır. Benzetim, daha açık bir ifadeyle taklit etme, benzerini yapmak anlamına gelmektedir. David Lyon, simülasyon kavramını, bilgisayarlaştırılmış imgelerin geliştirilmiş olan kodlar ve imgeler vasıtasıyla yeniden üretilmesi, gerçeğin yeniden n olarak tanımlanmaktadır. Simülasyon, gerçek olanın yokluğunu örtmeye ve bu anlamda gerçeklik etkisi oluşturmaya çalışmaktadır. Gerçek ve sahte ayrımını simülasyon ortadan kaldırmıştır. Baudrillard, hiper gerçeklik olarak tanımlanan simülasyon, insanın yaşamını tamamen sarmış olduğunu belirtmiştir. Simülasyon, gerçeklikten yoksun olan gerçeğin modeller aracılığıyla yeniden üretilmesidir (Yengin ve Bayrak, 2017: 86-88).

Dijital kültürün parçası bilgisayarların yaşamın neredeyse her alanına girdiği bu çağda dijital teknolojiler, sanatsal bir araç olarak görülmeye başlanmıştır. Dijital dünyanın somut bir görüntüsü olarak plastik, cam ve elektronik devrelerden oluşan bilgisayarlar kendine özgü kimi özelliklere sahiptir. Bilgisayarlar hem elektrondür, ayrıca hem de dijitaldirler (Tire, 2001: 52-53).

Simülasyon gerçek dünya içerisindeki bir işlemin veya sistemin taklididir. Dijital sanatta ortaya çıkan görüntüler bir taraftan yanılısamacı diğer taraftan da sanal bir özelliğe sahiptir. George Seurat gibi Pointilist sanatçıların, resimlerinde farklı renk noktalarını yan yana getirerek optik bir yanılısama elde etmeleri gibi, televizyon ve bilgisayar ekranında da renkler yanılısamalı bir imge oluşturacak biçimde

birleştirilmişlerdir. Ancak ekrandaki yansımaları görüntü dijital olmayan yüzeydeki yansımaları algıdan biraz daha farklı bir yapıya sahiptir. Doğada herhangi bir nesneyi ya da resmi algılayabilmek için ışığa gereksinim vardır. Oysa bir ekranda ya da projeksiyon ile yansıtılmış bir görüntüde tamamıyla ışığa bakarız. Bilgisayardaki yansımaları görüntülerin yapıtaşını ışıkla yaratılan bu sanal ortam oluşturur. Işıklarla yaratılan ve gerçek olmayan fakat bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen bu görüntüleri, Baudrillardsimülakrolar olarak tanımlamaktadır (Baudrillard, 2011: 14). Sanal olan dijital imge bir simülasyon olup sanallik olmadan benzetim de söz konusu olmamaktadır.

Sanal gerçeklikte katılımcı ve uzam arasında dinamik bir ortam yaratılarak katılımcı içinde bulunduğu sanal ortamla 'etkileşim' halinde olabilmektedir. Günümüzde 'arttırılmış gerçeklik' de denen bu sanal ortamda katılımcı gerçek ve sanal nesnelere aynı ortamda birlikte algılayabilmekte böylece zaman ve mekâna ilişkin parametreleri tecrübe ederek ve müdahale yaparak yaşayan bir ortamın içinde olma algısı oluşturulabilmektedir (Tire, 2001: 52-53).

Başka bir açıdan da, veri ağları ile başka ortamlara da bağlanarak fizik dünyaya sanal görüntüler ekleyerek melez gerçeklikler oluşturulabilmekte ve katılımcıyı birden çok var oluş yansımalarına sokmak mümkün olabilmektedir. Sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik, teknoloji ile birlikte dijital sanatın algılama, kavrama, ifade yöntemlerinde yeni ve farklı kurgulamalara olanak sağlamaktadır. Sanal gerçeklik temelde var olma deneyimi ile bilinci sorgulayarak katılımcıya sanal ortamın yapısal farklılığında sembolik bir var olma deneyimi yaşatır. Sanatçı, sanal gerçeklikte, sanat izleyicisini çalışmanın her deneyimle birlikte yeniden üretilmesine olanak sağlayan bir 'katılımcıya dönüştürmüştür' (Tire, 2001: 52-53).

Sanal gerçeklik teknolojilerini kullanılarak yapılan, sanal ile gerçek arasında etkileşimin gerçekleştiği, dijital sanatta kullanılan, yeni medya sanat olma özelliği taşımaktadır.

#### **3.4. İZLEME TEMELLERİNDEKİ DEĞİŞİM:**

Sanatın teknoloji ile birlikte değişimi ve dönüşümü hız kazanmıştır. Bu değişimin tarihi bilindiği üzere 1789 Fransız İhtilalı ardından sanayi devrimi olarak bilinmektedir. Sanatçıların bilim ve teknolojiden bağımsız olması ise söz konusu bile

değildir. Savaşlar, ticaretler, göçler, hastalıklar ya da herhangi bir sosyal-ekonomik kültürel etkileşimler sanata yansımış ve yön vermiştir. Sanat eserlerinin izleyiciyle buluşturan fikirler ise eseri yaratıcıları sanatçılar olmaktadır.

İnteraktif sanatın kökenlerini büyük ölçüde tartışmak mümkündür. Bu tartışma ise Marcel Duchamp ile başladığını söyleyebiliriz. 1913'de bir tekerleği alarak bir tabureye yerleştirmiştir. Bu gün bu çalışma ise önemli bir sanat eseri olarak görülmektedir. Sanatçı aslında bu çalışmayı sanat eseri olarak yapmamıştır. Daha sonra ilerleyen zaman içinde "Döner Cam Plakaları" yapmış ve bu çalışmanın sanat eseri olmasını amaçlamıştır. Bu çalışma aynı zamanda basit bir etkileşimi oluşturmuştur. İzleyici onu bu çalışmayı açmak zorunda kalmıştır. Bu çalışma tehlike bile arz etmiştir (Candy&Edmond, 2018:18). İnteraktif çalışmaların ilk örneklerinin başlangıcı bu çalışmalar olurken günümüz sanatının zeminini Marcel Duchamp oluşturmuştur.

John Cage 4.33'ü bestelediği "sessiz" adlı eseri bir piyana parçalarıdır. İzleyicileri, yayılan bu sesleri dinlemeye teşvik etmiştir. 1953, Yaacov Agam "Dönüştürülebilir Kabartmalar" adını verdiği "sessiz" çalışmayı tekrar düzenleyerek oyun oynayan parçalar yapmıştır. Bunun için başka şekiller yaparak dinleyicinin dokunmasını sağlamıştır. Sanatçı, seyirciyi bir şekilde çalışmaya dâhil etmiştir. Duchamp, Cage ve Agam eserleri erken dönem etkileşimin öncüleri olarak tarihte yerlerini almışlardır. (Candy&Edmond, 2018: 18). İzleme temellerinin ilk adımlarını atmış sanatçıların devamında artık bilgisayar devreye girmiştir. Deneysel İnteraktif sanatın temelini bilgisayar oluşturmaktadır. Etkileşimi kolaylaştıran bilgisayar bir ortam oluşturmaktadır. Roller değişmiş sanat eseri sadece izlenmek için değil izleyici ile bütünleşmiştir.

### **3.4.1. İzleyicinin Sanat Projesine Dâhil Oluşu**

Dijital teknolojilerin sanatla etkileşimi, sanatseverin sanat ile ilişkisinde de dönüştürücü bir araç olmuştur. İzleyiciler artık sanat eserleriyle gitgide daha iç içe, onlarla etkileşim halinde olmaktadır.



**Resim25:** İnteraktif Akşam Yemeđi

İzleyicinin sanat eserine doğrudan dâhil olduđu çalışmalarından biri yine Japon sanat kolektifi TeamLab'den gelmektedir. Resim 25'de görülen çalışmada, yemek tasasına yansıtılan doğa çizimleri, izleyicilerin sanat deneyimini aktif olarak tecrübe etmesine olanak sağlamıştır. İzleyiciler yemek yerken sanal kelebekler yemek tabaklarına konmakta, kar taneleri tabađa yansımakta, böylece izleyiciler sanatı o an canlı yaşayabilmektedir.



**Resim 26:**HasttoAsh, "Pangenerator" ( 2018)



**Resim27:** Hassto Ash ‘‘Pangenerator’’ (2018)

Resim 26 ve 27’da görülen enstalasyon alıřması ise izleyici-sanat etkileřiminin ileri örneklerindedir. Varřova sanat kolektifi Pangenerator’un yarattığı bu alıřmada, izleyici kendi öz ekimini ekmektedir. ekilen bu öz ekim bilgisayar aracılıęıyla tespit edilmekte, sonra ekrana yansıtılmaktadır. Ekrana yansıtılan bu görüntü, yavaşa erimekte, fotoğrafın erime hızına göre ekranın altından akıltası dökülmektedir. Bu akıltaları külü, fotoğrafın erimesi ise zamanla bireyin yok oluşunu simgelemektedir. Bu mekanizma ile ölüm düşüncesi sanat aracılıęıyla izleyiciye birebir yansıtılmıştır. İzleyici, sanat eserini ortaya ıkaran sanatıdan bile daha aktif bir konuma gelmiştir (icmimarlikdergisi, wep)

### **3.4.2. Sanal ile Gerek Arasındaki Etkileřim**

Etkileřim sanat sisteminde bir yapıt yani mekanizma tarafından tanımlanabilir. İnteraktif, sanat eseri aısından görmemize yardımcı olmaktadır. Bilgisayar bileřenleri yani nesnelere etkileřimli sanatın yapımında ok kullanılmaktadır. Etkileřim için bilgisayar temel araçtır (Candy&Edmond, 2018 :15-17). Dijital teknolojinin gelişmesi, sanal ile gerek arasında bir etkileřimi de ortaya ıkarmıştır. Dijital sanatlar ve video enstalâsyonları ile ilgili olarak, Margaret Morse etkileřimi kullanıcı sanatının ilan eden rolü olmasa da ‘‘sanatı/yükleyici’’nin rolünü üstlenmekte ve o dünyanın yaratıcı konumundadır (Dixon, 2007: 560). Sanatı artık eser ile baęını koparmış izleyici ile eser etkileřim içindedir.

Örneğin yukarıdaki gördüğünüz 26'daki HashtoAsh çalışması ve resim 24'deki İnteraktif Akşam Yemeği çalışması, gerçeklik ile sanal arasında artık incelenmiş olan ayrımı ortaya koymaktadır.



**Resim 28:** AtsushiKitagawara ‘‘Japon Otađı’’( 2015)

Resim 28’de görülen Japon Otađı isimli dijital yerleřtirme çalışması, gerçeklik ile sanalın buluştuđu bir diđer sanat eseridir. Bu çalışmada gördüğümüz şey bir pirinç tarlasıdır. 6 dakikalık bir döngüyle hareket eden çalışma, pirinçlerin farklı büyüklüklerde görülebilmesini sağlamaktadır. Zaman içinde yükselen ve izleyicilerin hareketlerine sensörlerle tepki veren bu pirinç tarlası, gerçek bir pirinç tarlasında yürüyormuş hissi yaratmakta, gerçekliđi sanal ile birleřtirerek aradaki ‘‘sanal ve gerçek’’ ayrımını flulařtırmaktadır.

### **3.4.3.Sanat Sanat Projesi İzleyici İliřkilerindeki Deđişim**

Sanatın serüveni insanlık kadar eski olduđuna göre bu süreçte sanat, bilimsel ve teknolojik gelişmeler, politika, güç savaşları, inançlar gibi kültürü oluşturan unsurlar duruma göre direk ya da dolaylı etkileşimde bulunmuştur. İlk insan resmi mağarada yaparken amacı bir gereksinimden ibaretti, daha sonraları tuval üzerine resim yapan ressamlar doğayı betimlemek için yarışırken, şimdi ise dijitalleşmiş bir dünyada sanat yapılmaktadır. Sanatın tarihsel sürecindeki konumu deđişime uğramıştır. Sanat, ait olduđu toplumun kültürel izlerini eserlerinde göstermektedir. Döneminin sosyal-kültürel özelliklerini yansıtmaktadır.

Sanatçı ve sanat projesi deđişimin en güzel örneđini endüstrinin sanata yansımaları olmuştur. Bilim insanları atomu parçalamış bu bir problemdir diyerek

plastik sanatlarda da objeyi parçalama eğiliminde bulunmuşlardır. Bu eğilim aslında dönemin ekonomik savaşları, sosyal sarsılmalar, krizler, güvensizlik ile ilgili olmuştur. Bir başka örnek ise, Kübistler ve Empresyonistler eşyanın gerçek görünüş formunu parçalamaları tepkilerini göstermişlerdir. Bu hareket tuvalin reddi olmuş, metaryalist düşünüşü anlatmıştır (Turani, 2010: 554). Bu bağlamda sanatçı- sanat dönemi yansıtarak sanat adına yapılan eserlerin kendisi sanatçı konumuna geçmiştir. Çünkü dönemin etkisiyle yapılmıştır. Etkileşim sözkonusu olmuştur. Sanatçı ne yaşıyorsa eserler ona göre yol almaktadır.

Günümüz sanatındaki değişimi anlamak geçmiş sanatın sürecini bilmek gerekmektedir. Bu değişimin en belirgin ögesi az önce denildiği gibi endüstrileşme olmuştur. Bu bağlamda değişim, sanatçı-Sanat ürünü ve izleyici yer değiştirmiştir. Birbirlerinin rolünü almışlardır. Çünkü teknolojinin gelişim sürecinden bugüne sanatta çok şey değişim göstermektedir. Sanatın; sanat-sanat projesi-izleyici ilişkilerindeki değişen rolünü anlamak için, kültürel öğeler arasındaki bağları bilmemiz gerekir. Geçmişten günümüze değişim sürecinin anlamak ve irdelemek gerekmektedir.

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 barındırarak küreselleşmeyi; postmoderniteyi; mikro-makro kozmos ile ilgili bilgilenme sürecinde büyük gelişmeler yaşansa da insanların kendini güvende hissetmemesini sağlayan unsurları birlikte düşünmek gerekmektedir.

Geçmişe çok fazla gitmeye gerek olmadan günümüzden örnekler verecek olursak medyanın bilgisayar ve ağ teknolojileriyle birlikteliğinden doğan değişim. Dijitalleşme sonucu programlanabilir hale gelmiştir. Zaman ve mekân kavramları ortadan kalkmış sanal etkileşim yaygınlaşmıştır. Dijital performans, dijital enstalasyondan oluşan multi-medya çalışmaları yapılmıştır. Sanat sanal ortamlarda boy göstermiştir.

1830’larda fotoğrafın bulunuşuyla yeniden-üretim ve kitle iletişiminin olanaklı duruma gelmesi geleneksel sanateserlerini geniş kitlelere ulaştırarak sınırlar ortadan kalkmıştır. Bilgisayar ortam olurken amaca uygun yapılan kodlamalarla imge üretimi ve sanal eserler dönüştürülür ve günümüzde dijital yöntemle birlikte yaygınlaşmıştır. Dijital teknolojinin gelişmesiyle, çağdaş sanatta geleneksel anlamda, dijital sanat bağlamında uyarlanması mecburi hale gelmiş, mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır. Bu bağlamda sanat ve sanatçı rolü değişim sürecine girmiştir. Yeni medya teknolojisi, sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel biçimlerini dönüştürmekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tümyeni formların da sanatsal eserler olarak kabul edilmesini sağlamıştır (Sağlamtimur, 2010: 231-238). Bununla birlikte sanatta izleyici ve eser etkileşim içindedir. İzleyicinin yeri değişmiş aktif olmuştur. Mekan algısı, sunum alanlarıda değişime uğramıştır.

“Günümüz teknoloji odaklı yaşam biçimi içerisinde sanat ve bilim, kaçınılmaz bir şekilde ifade şekilleri üretmenin karmaşık yöntemlerini oluşturmak üzere ortaklık etmektedirler. Sanatçılar, yeni medya ortamının gelişiminde, sadece değişen duyarlılıkların ve algılama biçimlerinin ifadesiyle dönüşen araçlarının uygulayıcısı olarak değil; etkileşim ve ara yüz tasarımının yeni biçimlerinin oluşturucusu olarak da bilim adamlarıyla ve teknisyenlerle yakın ilişki içerisinde etkin rol almaktadırlar (Lugri vd., 2006: 54-62).

Donanım ve yazılım üzerine kurulan bilgisayar teknolojisi, sürekli yenilenen, farklı ifade biçimleri arayan sanat ile iletişim halinde olan, teknoloji ile sanatın etkileşim gün geçtikçe artmıştır. Teknoloji, çağımızda zaman, hız ve algılama biçimlerinde farklı değişimlere sebep olmuştur. XX. yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar ve ardından internet teknolojisi bilginin idaresini ele geçirmiştir. Paylaşım ve sanatsal faaliyetlerin en fazla var olduğu alan olarak kabul edilmiştir. Artık sanatçılar, internet aracılığı ile sergi açarak mekân sınırlamasını ortadan kaldırmış, aynı anda tüm dünyaya ulaşabilmiştir. Sanatçılar, dünyanın her yeriyle bilgi ve sanatsal faaliyetler sağlayabilmektedir. İnternet teknolojisi, insanların sanata katılımlarını ve sanatsal eğitimi kolaylaştırmıştır. Web müzeleri yaygınlaşmakta, sanat eserlerine erişim olanakları genişlemiştir (Bozan, 2011: 10).



## SONUÇ

Kültürel dönüşümlerde etkili olan teknoloji günümüzde insanların birbirleriyle ve doğa ile olan ilişkilerini farklılaştırmıştır. Kültürel değişim ve dönüşüm teknolojinin ilerlemesi ile toplumların kültürel sınırlarını ortadan kaldırmıştır. Bugünün kültürü, geçen kuşakların çabalarının ve tecrübelerinin ürünüdür ve halen yaşayan insanların tecrübelerine göre değişir ve zenginleşir. Kültür; bilgiyi, inancı, sanatı, ahlakı, hukuku, adetleri ve bireyin toplumun bir üyesi olarak kazandığı diğer tüm yeti ve alışkanlıkları içeren karmaşık bütündür. Kültür genler aracılığıyla aktarılamayan, nesilden nesile aktarılan, dinamik toplumsal değerler bütünüdür. Bu anlamda kültür sürekli kendini yeniler. Modern çağda, teknolojinin gelişimini hızlandırmak ve sanatın gerçek zamanlı çağda bir rolü, anlamı olması teknolojilerin zamanla insan ilişkilerini dinamik kılmıştır. Modern kültür öncesinde inanç, ahlaki-etik- estetik değerler, gelenek, görenek gibi kültürel değişmezler sosyo-kültürel yapıda varlığını daha çok hissettirirken, modern kültürde bilim, sanat, teknoloji gibi dinamiklerle değişen bir yapılanma gözlemlenmektedir. Modernleşme çok farklı yollarla, teknoloji ve kültürel değişimlerle başlayıp bu sürecin sonucunda kurumlar çoğalmıştır, geleneksel toplumların basit yapıları modern toplumların karmaşık yapılarına dönüşmüştür.

Postmodern kültürde, bilim-sanat-teknoloji dinamikleri üzerinde, siyaset, ekonomi, politika, ideoloji gibi çıkarların maskelendiği durumların baskın olduğu kaotik yapılanmalar oluşurken dijital kültürde sanal olana akış gerçekleşmektedir. Kapitalizm bütün dünyayı bütünleştirirken, dijitalleşme ise tüm dünyayı sanal olma yolunda hızla ilerletmektedir. İleri teknoloji sınırları ortadan kaldırmıştır. Postmodernizm, tüketimin ve iletişimin ön planda olduğu, teknolojinin hâkimiyetindeki toplumların konumlarını irdeleyen, modern anlayışı eleştiren bir kuramdır. Postmodernizm, üretimin sınırsız olduğu, kol gücü yerine beyin gücünün olduğu, bilgisayar teknolojilerinin baskın geldiği dönemi vurgulamaktadır.

İnsan gücünün yetersiz kaldığı durumlarda insanoğlunun düşünerek bu yetersizlikle baş etmeye yönelik çabaları teknolojik gelişmeleri de beraberinde getirmiştir. Teknolojik gelişmeler; algımızda, zihnimizde, görme biçimlerimizde ve birçok alanda değişikliğe uğratmıştır. Karşılaşılan ihtiyaçlar teknolojik gelişmelerinin ilerlemesine sebep olmuştur. Teknoloji gelişimi; teknolojik buluşlarda, zaman

içerisinde deęişim geçiren araç ve gereçlerde her zaman belirgin bir ilerlemeye yol açmıştır. Teknolojinin gelişmesi; toplumsal, kültürel, maddi ve manevi anlamda problemlerin çözümüne katkıda bulunmuş ve modern yaşamın büyümesine hız kazandırmıştır.

İnsanların daha huzurlu, özgür, rahat yaşamasını sağlayacağı düşünölen bilim ve teknoloji, sonunda onları, güç ve hâkimiyetle beslenen ideolojik yapılanmanın içine çekmiştir. “Teknoloji ve bilim bağımsızdır, nötrdür, herkes içindir”, sözü güç odaklarının çıkarları doğrultusunda ve egemenliğinde ise geçerliliğini yitirmektedir

Postmodernizm, modernizmin ürettięi genel formüller olarak bilinen büyük anlatıların başarısızlıkla sonuçlandıęı sanayi sonrası toplumun kültürel yapısını tanımlamaktadır. Postmodern kültürde akıl ve bilimin belirleyicilięi sona ermektedir. Akıl ve bilim yolu ile tek bir doğruya ulaşmanın olanaksızlığı bu kültürün temel kabullerindedir. İnsanların “bana göre” diyerek başladığı, “kendi anlatılarıyla” yalnızlaştığı süreç yeni medya teknolojilerinin oluşturduğu kültürel ortamla yaşam pratiklerini deęişime uğratmıştır.

Yeni medya, bilgisayarın, internetin ve mobil teknolojilerin gelişmesi ile ortaya çıkmıştır. Bilgisayarlar aracılığıyla eski medya biçimlerinin dijitalleşerek ortak değerlere dönüştürölmesi sonucunda iletişim, etkileşimli iletişim boyutuna taşınmakta ve birçok imkan kullanıcılara sağlanmaktadır. Yeni medyanın sağladığı olanaklar ile dünya ölçeğinde sanal mecralarda yönlendirilen kültürel süreçlerin devamlılığını sağlamaktadır. Bu anlamda modernizm ile köyünden kente inerek yoğun iş saatlerine maruz kalan ve ailesinden, o zamana kadar var olan doğasından uzaklaşan insan, yalnızlaşma sürecini sanal mecrada gerçekleştirilen sanal iletişim ile daha da derinleştirmektedir. Yeni medya teknolojilerinin kullanımı arttıkça insan yalnızlaşmakta daha da içedönük yaşamaktadır.

Bireylerin, günümüzde teknolojinin hızına ayak uydurmaya çalışırken kontrollü davranmadığı gözlemlenmektedir. Bireyin ivmeli bir hızla deęişim gösteren teknolojiyi kullanım biçimi önemli hale gelmiştir. Yaşamların merkezine alınan, büyük bir sırdaş/arkadaş olarak nitelendirilen yeni medya teknolojileri ile bireyler kendi “iç evren”lerinden de uzaklaşmaktadır. Bir anlamda teknolojinin belirleyicilięine kapılan ve denetim mekanizmasının işlerliği kaybolan bireyler,

kendi kimliklerini, toplumsal yaşamlarını yeniden konumlandırmaktadır. Yüzyüze iletişimdense, arada ekranın olduğu sanal ve temas gerçekleşmeden yaşanan "muhabbetten, samimiyetten" yoksun bir paylaşım doğru yönelim gerçekleşmektedir. Yeni medya teknolojilerinin bilinçsiz kullanımına bağlı olarak, insanın çevresi ile olan ilişkilerini değiştiren ve 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.

Artık kapı komşusunu tanımayan, yanı başında gerçekleşen olaylardan haberdar olmayan bireyler, yeni medya olanakları ile dünyanın her noktasındaki gelişmelerden haberdar olmakta, farklı ülkelerden kişilerle arkadaşlıklar kurmaktadır. Sanal çocuğu büyütüp, oyunda biriktirdiği sanal karakterle ilgilenirken kendi çocuğunu ihmal eden bireylere sıkça rastlanmaktadır. Yeni medya teknolojileri kullanılarak gerçekleştirilen mesafelerin aşılması, iletişimde bulunma, sosyalleşme durumları günümüzde göreceli bir hal almaktadır. Yeni medya, yaşamı kolaylaştırıcı birçok faydası olmakla birlikte, 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 referanslar değişime uğramakta; postmodernizmden farklı bir kültürel yapının oluşmasından öte parçalanmışlık ve kaosun devam ettiği postmodern oluşumları destekleyen dijital kültür ortaya çıkmaktadır. Teknoloji aracılığıyla iletişimde sanal etkileşime kayma günümüz dijital kültürel yapılanmada rahatlıkla gözlemlenebilmektedir. Günümüzde gerçekleşen algısal değişimlerin yaşam pratiklerindeki yansıması dijital enstalasyon çalışmaları ile ilişkilendirilebilir.

Yeni medya teknolojileri beraberinde enstalasyon sanatında gerçekleşen değişimleri ifade etmektedir. Dijital teknoloji ile sanatta artık üretimin yöntemi değişmiş, sanatçıdan ekip çalışmasına geçiş, çoklu disiplinler yaklaşımı, simülasyon, izleyicinin sanat eserindeki rolü ve dahil olması gibi birçok konular içermektedir.

Yeni medya teknolojileri ile gerçekleşen sanattaki değişimler, bir yandan yeni ifade yollarına, yeni malzeme kullanımına ve yeni biçim arayışlarına cevap vererek alanını

geniřletirken, diđer yandan dijital kùltùrù yansıtan muhtevaya sahiptir. Dijital enstalâsyonlarda geleneksel sanatta var olan izleme temellerinden çok farklı bir yaklaşımın sergilendiđi, verilen örneklerde görùlmektedir. Bilgisayar ortamında hazırlanmış simùlatif kurguyla baş başa olan izleyiciyi cezbeden ana unsur sanal ile olan etkileşimdir. Dijital kùltürde, aynı masada oturup birbiriyle sohbet etmek yerine uzaktaki arkadaşıyla “akıllı telefon” aracılıđı ile sanal mecrada etkileşimli iletiřimi tercih eden bireyin davranış temellerinin nedenleri ile dijital performansı sürece dönüřtùren izleyicinin davranışlarının motivasyonu kesiřmektedir. Yeni medya teknolojilerinin kùltürel dönüřümlere neden olan etkileri dijital enstalâsyonlarda da görùlmektedir. Dijital enstalasyonun öncülü olarak irdelenen postmodern sanat kapsamında deđerlendirilen enstalasyon çalıřmaları var olmayan geri bildirimde bulunma özelliđi tamamen bilgisayarın programlama özelliđi ve projeksiyon, ekran, kamera, sensör gibi donanımlarla gerçekteşmektedir. Enstalasyon sanatı nesnenin ekran içine yerleşmesi, yerlerinin belirlenmesiyle ve mekan ile bütünleşmesi ile gerçekteşirken, dijital enstalasyon izleyiciyi de çalıřmaya dahil ederek etkileşimi sağlamaktadır. İzleyici çalıřmalara dâhil edilmektedir. Dördüncü boyut olarak nitelendirilebilecek zaman olgusunun da devreye girdiđi izleyici ile biçimlenen dijital enstalasyonlarsanatçı - sanat eseri - izleyici arasındaki iliřkilerin, rollerin ve kimliklerin deđişimine neden olmaktadır. Bu bağlamda yeni medya sanatı, gelişen teknolojiyi ve teknolojinin dönüřtürdüđü insanı yansıtmaktadır. Günümüz teknolojisinin yarattıđı yeni ekoloji, dođal çevre ile yeni iliřki biçimlerinin oluşmasına neden olmaktadır. Bu durum dijital enstalasyonların biçim ve içeriđine yansımaktadır. Dijital teknolojilerin sanatla etkileşimi, sanatseverlerin sanat ile iliřkisinde dönüřtürücü bir araç olmuřtur. Yani izleyici ve sanatçı arasında dönüřüm etkileşim ile gerçekteşirken, izleyicide dâhil olmuřtur. Sanal gerçekteş teknolojilerini kullanarak yapılan, sanal ile gerçekteş arasında etkileşimin gerçekteştiđi dijital sanat, yeni medya sanatı olma özelliđi olarak tanımlanmaktadır.

Sanat günümüze kadar neredeyse benzeri olmayan bir açılıma kavuřmaktadır. Sanat, yeni medya teknolojilerini kullanarak çalıřmalar yapmaktadır. Bu çalıřmaları gerçekteştirirken sanatçılar farklı alana sahip uzmanlardan yararlanmaktadırlar. Örneđin, etkileşim enstalasyon sanatında sanatçı tasarım kısmını, teknik ekip yazılım programını ya da uzman mühendislerden faydalanarak ekip çalıřmalarıyla gerçekteşirmektedir.

Sanatta, kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ile dijital kodlamalar ve yazılımlar kullanılmakta, internetin gelişmesiyle de sanatın sanal mecraya taşınmasını sağlamaktadır. Bugün dijital sanat yapıtlarına baktığımızda, çok sayıda duyuyu eş zamanlı olarak uyaran çalışmaların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Yeni medya ile gelişen multi-disipliner anlayış, sanat ve bilimin alt-disiplinlerini bir arada toplamakta hibrit oluşumların gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. 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. Sanat eserlerinin yaratılışında sadece sanatçının fikirleri değil teknolojideki yeniliklerde çok etkili olmaktadır. Sanatçı çağının yenilikleriyle sanat eserlerini gerçekleştirmektedir. Hâkimiyet bir nevi teknoloji olanaklarının sanata yansısıyla yer değiştirmiştir. Etkileşim ön plana çıkarken sanat eserlerinde sanatçı- izleyici birlikteliği doğmuştur. Etkileşim devreye girmiştir. Çoklu sistem yeni medya olanaklarını bir araya getirmiş yeni sanat anlayışları ortaya çıkmıştır. Birçok sanatçılar için yeni tasarım fikirleri izleyiciye sunulmuş, dijital sanat ile sanatın geleneksel boyutu değişmiştir. Günümüz sanatındaki değişimi anlamak için sanatın sürecini bilmek, bu değişimin en belirgin unsuru olan endüstrileşmenin olduğunu bilmek gerekmektedir. Teknolojinin gelişim sürecinden bugüne çok şey değişim göstermektedir vedeğişim devam etmektedir. Donanım ve yazılım üzerine kurulan bilgisayar teknolojisi, sürekli yenilenen farklı ifade biçimleri arayan sanat ile iletişim içinde olan bir devinimdir.

Yeni medya teknolojilerinin yaşamın her kesitine nüfuz etmiştir. Yeni medya teknolojilerin küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür etkileşimi, toplumsal değişimlerin yaşanmasına sebep olmuştur. Medya teknolojilerinin tek taraflı iletişimi gerçekleştirirken, yeni medya teknolojilerinin iletişimi iki taraflı olması etkileşim fırsatı sunmaktadır. Yeni medya teknolojilerin yaygınlaşması dijital kültürü doğurmuştur. Yeni teknolojiler sadece birer araç değil, kültür ile entegrasyonunda oluşturduğu ortam olarak da değerlendirilmelidir. Çünkü kültürel oluşumlar yeni teknolojilerin oluşturduğu sanal platform da gerçekleşmektedir. 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; onunla biçimlenen değil onu biçimleyen; bilinçli, seçici

bireyler yetiştirilmelidir. Yeni medya teknolojilerinin var olduğu alanlar sadece teknik değerlendirmelerle değil kültürel diğer olgularla ilişkilendirilerek kavranmalıdır.



## KAYNAKÇA

- Akay, A. (1997). *Postmodern görünü.* İstanbul: Bağlam Yayıncılık
- Akça, E. B.(Ed.). (2014). *Yeni medya pratikler olanaklar.* İstanbul: Umuttepe Yayıncılık
- Akdağ, M. (2010). *Avrupa tarihi.* Ankara: Berkan Yayınevi
- Akınbay, O. ve Kömürcü, D. (1999). *Sosyoloji sözlüğü.* Ankara: Bilim ve Sanat
- Adorno, W. T. (2007). *Kültür endüstrisi kültür yönetim.* Mustafa Tüzel, Nihat Ünler, Elçin Gen (çev.), İstanbul: İletişim Yayınları
- Albayrak, M. (2012). *Estetiğin serüveni.* Ankara: Akçağ Yayınları
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl batı sanatında akımlar.* İstanbul: Sel Yayıncılık
- Alioğlu, N. (2011). *Yeni medya sanatı ve estetiği.* İstanbul: Papatya Yayıncılık
- Altunay, A. (2012). *Kes-kopyala-yapıştır: bir sanat yüzeyi olarak yeni ekran, yeni medya.* Deniz Yengin (edt.), İstanbul: Anahtar Kitapları
- Avcı, Tuğal S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat.* İstanbul: İnkılâp kitapevi.
- Aygül, E. ( 2013). Yeni medyada nefret söyleminin üretimi: bir toplumsal paylaşım ağı olarak facebook örneği, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), *Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü:* Ankara
- Aytaç, Ö. (2004). Kapitalizm ve hegemonya ilişkileri bağlamında boş zaman, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi
- Ballı, Ö. (2016). Dijital teknoloji olanaklarıyla sanatta grostesik bedenler ve tahaflık, (Yüksek lisans tezi), *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi:* Ankara
- Baudrillard, J. (2002). *Tam ekran.* Bahadır Gülmez (çev.),YKY
- Baudrillard, J.( 2008 ). *Simülakrlar ve simülasyon.* Oğuz Adanır (çev.),Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Baudrillard, J. (2010). *Sanat komplosu.* Ali Artun (edt.), İstanbul: iletişim yayınları
- Basalla, G. (1996). *Teknolojinin evrimi.* Cem Soydemir (çev. ), Ankara: Nurool Matbaacılık
- Basım, N. (2002). ‘‘Aaa, bilgisayar aralarında konuşuyor’’. Serhan Yedige ve Haşim Akman, (edt.), Gazetecilik içinde İstanbul: Metin Yayınları
- Becer, E. (2010). *Modern sanat ve yeni tipografi.* Ankara: Dost Kitapevi
- Binark, M. (2014). *Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri.* Mutlu Binark (der.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları

- Bodur, C.(2010). Görsel anlatımda dijital yaklaşımlar. (Yüksek Lisans Tez), *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Resim Anabilim Dalı: Ankara
- Boğaç, E. ve Songür, M. (1999). *Açıklamalı, bilgisayar ve \_internet terimleri sözlüğü*. Ankara: Hacettepe-TA Yayınevi
- Bourriaud, N. (2004). *Postprodüksiyon*. N.Saybaşı (çev.), İstanbul: Bağlam Yayınları
- Bozan, A. (2011). Dijital teknolojinin plastik sanatlara saptığı olanaklar. (Yayınlanmış Tez), *Kocaeli Üniversitesi*, Kocaeli
- Bozkurt, N. (2013). *Sanat ve estetik kuramları*. Ankara: Sentez yayınevi
- Bozkurt, V. (1999). *Sanal cemaatler*. *Birikim Dergisi*, S: 127, Kasım
- Budak, S. (2005). *Psikoloji sözlüğü*. Ankara.
- Buick, J. (2002), *Virtual reality and art*. Stuart Mealing.(Ed.). Great Britain: Intellect
- Candy, L.& Edmonds, E. (2018), *Explorations in art and technology*. LondonLtd.
- Cahid Kınay, C. (1993). *Sanat tarihi*. Ankara: Kültür Bakanlığı
- Christiane, P. (2003). *Dijital art. thames and hudson: world of art. London: Thamesand Hudson*
- Chomsky, N. (2012). *Medya gerçeği*. Abdullah Yılmaz ve Osman Akınay (çev.). İstanbul: Everest Yayınları
- Chatfield, T. (2013). *Dijital çağa nasıl uyum sağlarız?* Levent Konca.(çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık
- Connor, S. (1997). Postmodernist kültür. Doğan Şahiner (çev.) , Ankara: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital sanatlarda beden kullanımı*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul
- Çalışlar, A. (1983). *Kültür sözlüğü*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi
- Çalışkan, Ö. (2019). *Yeni medyanın toplumsal hareketleri*, Yüksek lisans tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir
- Çakmak, V. ve Çavuş, S. (ed), (2018). *Dijital kültür ve iletişim*. Konya: Literatör Academia
- Demir, Ö. ve Acar, M. (1991). *Sosyal bilimler sözlüğü*, Ağaç Yayıncılık
- Demirkol, V. (2008). *Batı sanatında modernizm ve postmodernizm*, Ankara: Evrensel Basım Yayın
- Demirel, S. ve Yegen, C. (2015). *Postmodernizm ve kapitalizm örgüsü*. İstanbul: İlef dergisi



- Dempsey, A. (2002). *Art in the Modern Era*, London: Thomas and Hudson
- Devrim, Ö. (2012). *Modern sanatta öznelar arasılık, refleksivite ve tamamlanabilirlik*, Sayı:3, İstanbul: Marmara Sosyal Araştırma Dergisi
- Dirini, İ. (2010). *Okur yorumlarıyla yeniden üretilen nefret söylemi, yeni medyada nefret söylemi içinde*. Tuğrul Çomu (ed.), İstanbul: Kalkedon
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*/London
- Doğarı, M. (2013). *Dijital iletişim ve yeni medya*. Mehmet Canan Öztürk (ed.), Eskişehir: Açık öğretim Yayını
- Doğarı, M. (2010). *Bilim ve teknoloji tarihi*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Dolgun, U. (2016). *Kitle iletişim araçları ve yeni medya*. İstanbul Üniversitesi
- Dolgun, U. (2011). *İnternet ve demokrasi*. İstanbul: Diyalog dergisi
- Dominick, J. (2007). *The Dynamics of mass communications*. NY: McGrawHill
- Dönmezler, S. (1982). *Sosyoloji*. Ankara: Savaş Yayınları
- Eagleton, T. (2011). *Kültür Yorumları*, Özge Çelik (çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Emirođlu K. ve Aydın, S. (2003). *Antropoloji sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları
- Erden, A. (2011). *Kavramsal mekatronik tasarımda davranış temelli modelleme yaklaşımı ve biyobenzetim robot tasarımına uygulanması*, Yüksek lisans tezi, Atılım Üniversitesi, Ankara
- Erzen, N.J. (1997). *Pop sanat, eczacıbaşı sanat ansiklopedisi*. İstanbul: Yemyayıncılık
- Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve tüketim kültürü*. Mehmet Küçük (çev.), İstanbul: Ayrıntı yayınları
- Fiske, J. (1999), *Popüler kültürü anlamak*. Ankara: Ark Yayıncılık
- Friedman, G. (2012). *Gelecek 100 yıl*. İbrahim Şener ve Enver Günsel (çev.), İstanbul: Aliođlu Maatbacılık
- Gans, H. (2005). *Popüler kültür ve yüksek kültür*. Emine Onaran İncirliođlu (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Gere, C. (2006). *Art Tame and technology*. NewYork: British Library
- Gerbner, G. (2010). *Kitle iletişim araçları ve iletişim kuramı*. E. Mutlu (çev.), Ankara: Ütopya Yayınevi
- Gencay, Ş. (1999). *Postmodernizm*, İstanbul: İmge kitapevi
- Getline, M. (2010). *Livingwith art*. New York: McGraw-HillCompanies

- Giddens, A. (2004). *Modernliğin sonuçları*. Ersin Kuşdil (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Gombrich E.H. (2009). *Sanatın öyküsü*, Erol Erduran-Ömer Erduran(çev.),İstanbul: Remzi kitapevi
- Güçlü, A. (2003). *Felsefe Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- Günay, D.(2017). *Teknoloji Nedir?* İstanbul, Maltepe Üniversitesi
- Güney, E. (2014). *Dijital görsel kültür ve yeni medya ekseninde sanatın değişen rolü*. Yayınlanmış doktora tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Samsun
- Güngör, N. (2013). *İletişim Kuramlar Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Yayınevi
- Güvenç, B. (1985). *Kültür Konusu ve Sorunlarımız*. İstanbul: Remzi Kitapevi
- Habermas, J. (vd). (1981). *Modernityversus postmodernity*. New German Critique: Special Issue on Modernism
- Hauser, A. (1984). *Sanatın toplumsal tarihi*. Yıldız Gölönü (çev.). İstanbul: Remzi Kitapevi
- Hançerlioğlu, O. (1997). *Felsefe ansiklopedisi kavramlar ve akımlar*. İstanbul: Remzi kitapevi
- Hançerlioğlu, O. (1986). *Toplumbilim sözlüğü*. İstanbul: Remzi kitapevi
- Hatıplı, M. (2017). Postmodernizm, tüketim, popüler kültür ve medya. *Dergipark Sosyal Bilimler Dergisi, İstanbul, Sayı:6, (S:32-50)*.
- Hepkon, Z.(2011). *Yeni iletişim teknolojileri tartışmalarının ‘yeni’ olmayan boyutu: teknolojik determinizm, iletişim ve teknoloji*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi
- Hopkins, D. (2000). *After modern art 1945-2000*. NEW York: Oxford University Press
- İpşiroğlu, M.ve İpşiroğlu, M. (1978). *Sanatta devrim*. İstanbul: Ada Yayıncılık
- Kara Harp Okulu (1977). *Teknik bilimler başkanlığı*. Ankara
- Kaprow, A. (2003). *Notes on the Creation of a Total Art*. In Essays on the Blurring of Art and Life, ed. Jeff Kelley. Berkeley: University of California Press
- King, M. (2002). *Artificial consciousness – artificial art*. StuartMealing (ed.), Great Britain: Intellect
- Keser, N. (2009). *Sanatın Sözlüğü*. Ankara: Ütopya yayınevi
- Kuruüzümcü, R. (2007). ‘‘Bir dijital ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik’’. *Atatürk Üniversitesi, Erzurum:Dergipark Sanat Dergisi*. sayı:12, (S:93-96).
- Kınay, C. (1993). *Sanat tarihi*.Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları

- Küçük, M. (2011). *Moderniteversus postmodernite*. İstanbul: Say Yayınları
- Kwon, M. (2002). *OnePlaceAfterAnother-Site-Spesific Art andLoationalIdentity*, London: The Mit Press
- Lovejoy, M. (2004), *Digital currents art in the electronic age*. London and NewYork: Routledge
- Lull, J. (2001). *Culture in the Communion* .
- Moran, L. (2003). *What is Installation Art, What is Series*, Press of Irish Modern Art Museum
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü*, Osman Akınhay ve Derya Kömürcü (çev.),Ankara: Bilim ve sanat Yayınları
- Nalbanoğlu, Hasan Ü. (2002). Etik, estetik, teknik, *Defter Dergisi*, Sayı:4, İstanbul
- Oliveira, N. (2005). *Yeni milenyumda enstalasyon sanatı duyular imparatorluğu*, Osman Akınay (çev.), İstanbul: Akbank Yayınları
- Outwaite W.(2008).*Modern toplumsal düşünce sözlüğü*, İstanbul: İletişim Yayınları
- Özer, C.(2011). *Sanat tarihi*, Ankara: Evren Yayıncılık
- Öztuna, B. (2017).*Endüstri4.0*. Ankara
- Önalın, U.(1994). *Bilim teknik dergisi, Pro-mat*. Tubitak
- Passeron, R. (1982). *Sanat ansiklopedisi*. Sezer Tansuğ (çev.), İstanbul: Remzi kitapevi
- Raschke, M.end Mombaur, K.(eds.). (2010). “*Jacson Bot-desing, simulationand optimal control of an action painting robot*” art and technology. Germany: Springer
- Richard, L. (1984). *Ekspresyonizm sanat ansiklopedisi*, Beral Madra, Sinem Gürsoy, İlhan Usmanbaş (çev.), İstanbul: Remzi kitapevi
- Ruhi C. (2017). *Modernleşme kuramı eleştirel bir giriş*, Medeniyet ve Toplum Dergisi, İstanbul
- Rutsky, R.L.(1999).*High Teche*,London:Minnesota Üniversty Yayını
- Selvin, J. (2000). *The Internet and Society*. Chambridge: PolityPress
- Simmel, G. (2015).*Modern kültürde çatışma*, Ali Artun (çev.), : İletişim Yayınları
- Smith, P.(2001). *Kültürel Kuram*, Selime Güzelsarı, İbrahim Gündoğdu,(çev.), İstanbul: Babil Yayıncılık
- Sözen, H.(2018). Sanatta disiplinler arası bir yaklaşım: enstalasyon sanatı ve Genco Gülan örnekleme,(Yayınlanmış Yüksek lisans tezi), *Hacettepe Üniversitesi*, Ankara
- Sungur, N. (1994). *Bilim ve teknik dergisi*. Ankara, cilt:27, Mayıs ( S:318-322).

- Sürmeli, K. (2012). *Dada hareketinde kavramsal sanat*. Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya
- Şahin, D. M. (1997). Bir kavram olarak modernizm ve resim sanatına etkileri, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Bolu
- Şahiner, R. (2013). *Sanatta postmodern kırılmalar*. İstanbul: Ütopya Yayınevi
- Şahiner, R. (2008). *Sanatta postmodern kırılmalar ya da modern yapı bozumu*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınları
- Şahiner, T. H. (2012). *Yeni medya ve telematik sanat*. İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi
- Şaylan, G. (1999). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitapevi
- Şefik, E. (2015). Yeni medya ve nefret söylemi, Yüksek lisans tezi, *Kocaeli Üniversitesi*, Kocaeli
- Talas, M. ve KAYA, Y. (2007). *Küreselleşmenin kültürel sonuçları*. Türklük Bilimi Araştırmaları, Niğde: Tübar Yayınları
- Temel Britannica, (1993). Cilt:7, İstanbul: Hürriyet Ofset
- Tilly, C. (2008). *Toplumsal hareketler yirmi birinci yüzyıla giriyor*, Y. D. Çetinkaya(ed.) İstanbul: İletişim Yayıncılık
- Tire, S. (2001). *Sanat ve dijital teknoloji ilişkisinde dijital resim*, Sanatta Yeterlik Tezi, Çukurova üniversitesi, Adana
- Tolstoy, (2000). *Sanat nedir?* Kabil Demirkan (çev.), İstanbul: Şule Yayıncılık
- Turanî, A. (1974). *Çağdaş sanat felsefesi*. İstanbul: Varlık Yayıncılık
- Turani, A.(1983).*Çağdaş sanat felsefesi*. İstanbul: Remzi Yayınevi
- Turanî, A. (1983). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Kültür Yayınları
- Türkmenoğlu, D. (2007). *Toplumsal ve kültürel değişim sürecinde pop sanatı*. Sosyal bilimler Enstitüsü Dergisi, Erciyes Üniversitesi, Kayseri
- Uğur, A. ve Bilici, M. (1998). ‘‘Bilgi toplumu, internet ve demokrasi: dijital âlemin genişleyen kamusal alan’’, *Yeni Türkiye Dergisi*, Sayı:1, İstanbul
- Wallerstein, I. (2003). *Bildiğimiz dünyanın sonu: yirmi birinci yüzyıl için sosyal bilim*, Tuncay Birkan (çev.) İstanbul: Metis Yayınları
- Wagner, P. (2005). *Modernliğin sosyolojisi*. Mehmet Küçük (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. Osman Akınhay (çev.), İstanbul: Akbank Sanat Yayınları
- Whale, G. (2002). *Why use computers to make drawings?* Stuart Mealing (ed.), Great Britain: Intellect

- Williams, R. (1993). *Kültür*. Suavi Aydın (çev.), Ankara: İmge Kitapevi
- Wilson, S. (2002). *Information artsInter sections of art, science, and technology*. London: The MIT Press Cambridge
- Yağbasan, F. (2019). *Türkiye’de yeni medyanın kamu hizmeti yayıncılığında yarattığı değişimler: Trt ve Medya ilişkisi*. Yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi, Elazığ
- Yamaner, G. (2007). *Postmodernizm ve sanat*. Ankara: Algı Yayınları
- Yaylagül, L. (2006). *Kapitalizm, medya, popüler kültür ve ideoloji*. Ankara: Dalbaz Yayıncılık
- Yengin, D.ve Bayrak, T. (2017). *Sanal gerçeklik*. İstanbul: Der Yayınları
- Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden postmodernizme sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi
- Yılmaz, M. (2009). *Postmodern söyleşiler*. Ankara: Ütopya Yayınevi
- Yücel, G. (2002). *Görsel teknolojideki gelişmelerin çağdaş sanattaki yansımaları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul*
- Yücel D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayını
- Yüzbaşıoğlu, N.(2004). *Leonardo sanat ve bilimi*. Ankara: Boyut Yayıncılık
- Zengin, K. (1995). *Sanat tarihi I*. İstanbul: İstanbul Yayınevi

## İNTERNET KAYNAKÇA

- Akbulut,U. Mağara Resimleri 40 bin yıl öncesinden biz, Erişim: 3 Mayıs 2019,biz/www.uralakbulut.com.tr/
- Arkaik Dönem, Erişim: 06.05.2019, /https://www.gecedergi.com
- Bilgili, C. (2013). Medya eleştirileri-kültür kimlik siyaset, Erişim: 13 Temmuz 2019, https://dergipark.org.tr
- Bozkurt, S.(2013).https://teknolojiler.com/ Erişim: 18 Aralık 2018
- Enstalasyon Sanat Nedir? Erişim:18 Aralık 2018,<https://www.bilgustam.com>
- [https://www.Cinimodstudio.com/experlential/projects/adope-summit-emea-2016-digital installation](https://www.Cinimodstudio.com/experlential/projects/adope-summit-emea-2016-digital-installation), Erişim: 20 Haziran 2019
- <http://www.serdarkocaoğlu.com.tr/2008/10/internetin-faydaları-yararları.html>, Erişim:20. Temmuz 2019
- <http://www.cisco/wep/TR/telepresence/index.html>, Erişim:7 Haziran.2019
- <http://www.cozlemanli.blogcu.com>, Erişim: 18 Aralık 2018
- <https://www.gecedergisi.com>,Erişim: 18 Kasım 2018
- Kocaoğlu, S. (2008). İnternetin Faydaları, Erişim:6 Haziran 2019 <http://www.sedarkocaoğlu.com.tr/>
- Katı,A. (1996), Heykel Sanatının Tanımı ve Özellikleri, Erişim: 10 Haziran2019.arşiv.anadolu.edu.tr
- Mardin,J.(2018).Sanatatak.com/view/Mardin-bianelinden-sesli-bir-is, Erişim:12 Temmuz 2019
- Okat,Ö.(2013), PostmodernSanat Akımları ve Reklamlara Yansımaları,Erişim:09.03.2019,https://www.acarindex.com,Ege üniversitesi İletişim Fak.
- O'Shea, C.(2018). <http://www.chrisoshea.org/about>, Erişim. 18 Temmuz 2019
- Roca, M. (1999), İnteractiv ve İnstallation, Erişim: 17 Ağustos 2019,http://marceliantuez.com/work/reguez
- Roca, M.(1994).İnteractiv veİnstallation,Erişim:19 Eylül 2019,http://marceliantunez.com/work/epizoo/
- Lemos,D.(2018). Sanat,Dijital Sanat, Erişim.20 Temmuz 2019,hautedvie.com/Interactive-digital-art-installation-in-tokyo-a-must-see-this-summer/
- Jose,San. (2014). ‘‘Telepresence: Herkes için Yüz Yüze Görüşme Deneyimi, Erişim: 7 Haziran 2019 <http://www.cisco.com>

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt.10, S:3,Erişim:16 Mart 2019,sbd.dergi.anadolu.edu.tr/

Topçuoğlu Özgen,I.(2018). Medya ve Bellek: Kent Gençliği üzerine Bir Alan Çalışması, Erişim: 17 Eylül 2019, <https://dergipark.org.tr>

TeamLap, (2018). Erişim: 9 Haziran 2019<https://www.google.com.tr/bordeless.teamlab.art>

Türk Dil Kurumu, Büyük Türkçe Sözlük, Erişim 26 Ocak2019,<http://www.tdk.gov.tr>.

Ural, M.(2015). Antik Yunanda ‘’Teknik’’ :teknoloji felsefesine genel bir bakış,Mavi Atlas Yayınları, S:4,Erişim 7 Ocak 2019,<https://dergipark.org.tr>

Yılmaz,F.(2018). <https://www.iienstitu.com>, Erişim: 28 Şubat 2018



## ÖZGEÇMİŞ

**Adı Soyadı:** Gülçin GÜNER

**Doğum Yeri-Yılı:** Alaca/ 03.01.1975

### **Eğitim Bilgileri:**

Mithat Paşa Lisesi orta-öğretim/eğitimi Samsun 1989-1990

Atakum Meslek Lisesi Kimya Bölümü Samsun.1990-1993

On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fak. Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü,2010-2014

On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Samsun, 2016 Yüksek lisansa başladım.

### **Sanatsal Etkinlikler**

-Uluslararası sergi, ''Duyulmayan Çılgık Hocalı''Azarbeycan ve Ankara da sergileme.  
26.08.2018.

-INTERNATIONAL CONGRESS ON SOCIAL & LEGAL STUDIES /2018 sergileme

### **Başarılar**

- Omü, Eğitim Fak. Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü,2010-2014 öğrenim yılı, 2.likle bitirdim.

-Ünicel dünya devi olan şirkette düzenlenen tanzim/teşhir yarışmalarında ulusal ve bölgesel çapta 1.liklerim mevcut.

### **İş Deneyimi**

-Yeni Doğuş And. Lisesinde 3 yıl çalıştım.

-Unicel firmasında satış temsilcisi olarak 5yıl çalıştım.