

Yeni Medya Sanatı

Evren Erlevent

Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yeni Medya Programı, Ankara
evrenerlevent@gmail.com

Özet: Yeni medya sanatı tanımında henüz fikir birliğine varılmış olmamasında, yeniliğinin, alanının genişliğinin ve eserlerin çeşitliliğinin yanı sıra bu kelimelerin ve kavramların yanyana gelişinde oluşan çeşitli kuramsal sorular ve sorunlar vardır. Yeni medya sanatı eserlerinin ortak özellikleri, tarihsel ve kavramsal kökenleri incelenerek ve teorisyenlerle kuratörlerin yeni medya sanatı tanımları üzerinde durularak, pratik bir tanım önerilmektedir. Son olarak, yeni medya sanatının bazı alt başlıkları ve çeşitli örnekleri görseller ve açıklamalarla birlikte kısaca tanıtılacaktır. Bu alt başlıklar Biosanat, Etkileşimli Enstelasyon ve İnternet Sanatı'dır.

Anahtar Sözcükler: Yeni Medya Sanatı. Yeni Medya Tanımı. İnternet Sanatı. BioArt. Etkileşimli Enstelasyon.

Abstract: An agreed upon definition of new media art, simply put, does not currently exist. While the newness, broad range and diversity of this new domain of art are apparent reasons for the confusion, it is suggested that the mere coming together of these three words arises several theoretical complications and questions making a clear cut definition all the more elusive. In this paper I will be examining the historical and conceptual roots of new media art, the common features and traits within works of new media art and several definitions from theorists and curators in an attempt to suggest a practical definition. Lastly, some examples from subcategories of new media art will be presented with visuals and short explanations. These subcategories are Internet Art, BioArt and Interactive Installation.

1. Giriş: Yeni Medya Sanatı Tanımında Karşılaşılan Sorunlar ve Sorular

İnternet'in yaygınlaşması ve iletişim teknolojilerinin hızla değişmesiyle birlikte, dünyada son 20 sene içerisinde Yeni Medya, Yeni Medya Sanatı, Medya Sanatı, Medya Tasarımı, Yeni Medya Araştırmaları ve benzer isimler altında pek çok bölüm ve program açılmıştır. Yeni medya sanatının ne olduğu konusunda fikir birliğine varılmış bir tanımın olmamasında, yeniliğinin yanı sıra bu kelimelerin ve kavramların yan yana gelişinde oluşan çeşitli kuramsal sorunlar ve sorular vardır.

YENİ: Yeniliğin nerede olduğunu tespit etmek kolay değil. Teknolojik olarak mı yeni? Yeni medya sanatı, pek çok örneğinde olduğu gibi kendi aletlerini kendi icat eden sanat mıdır, yoksa bahsi geçen yenilik, basitçe medyanın yeni kollarında faaliyet göstermesi midir? İçerikte, yarattığı sanat veya sanal alanda, psikolojik ve bireysel iletişimde bir yenilik söz konusu olabilir mi? "Yeni" kelimesi yerine "Sayısal" veya "Dijital" kullanırsak ne olur?

MEDYA: Klasik tanımına göre medya, mesajı iletmeye yarayan kanaldır. Medyasız mesaj olması, dolayısıyla sanat olması mümkün değilse, bir sanat hareketi veya kolu "medya" kelimesi ile neden tanımlanıyor? Aslında klasik güzel sanatların resim, heykel...vs gibi malzemeyle tanımlayan eğitim anlayışını "medya" kelimesini kullanarak devam mı ettirmek istenilmektedir?

SANAT: Sanat kavramı ve tanımı başlı başına bir konu, fakat yeni medya sanatı bağlamında "sanat" kelimesinin yeni medya teknolojilerinin çok sesli,

popüler yapısının tüketici sanatları ve tüketicilerin üretimleriyle ayırımı yapmaya yaradığı düşünülebilir. Müze, galeri veya küratörler bu bağlamda tüketici sanatlarıyla galeri ve müzelerde sergilenen bulunan sanatın ayırımı yapmak adına yeniden önem kazanmaktadır.

2. Tarihsel ve Kavramsal Kökenler

Lev Manovich, "Yeni Medya teriminin, 1990'ların başında gazete, dergi ve televizyon kanalları CD'lerde ve İnternet'te içerik dağıtımına başladığı zaman yaygınlık kazandığını" belirtmektedir. [1] Terim olarak kitlelerin gündelik hayatına girmesi oldukça yeni olmasına karşın, "yeni medya sanatı kavramsal ve deneysel kökenlerini 20. yüzyıl başı avangard'ından alır." [2] Fotoğraf, film ve radyonun yeni olduğu bir dönemde, teknik limitleri ve yaratıcı kullanımları denemeleri, politik aktivistlikleri ve çoklu medya kullanımlarıyla Dada sanatçıları, günümüz yeni medya sanatçılarının öncüleri sayılmaktadır. 1950'lerden itibaren Fluxus, Situationist International gibi hareketlerin etkileriyle ve 1960'lardan itibaren Nam June Paik, Wolf Vostell gibi sanatçıların video enstelasyon çalışmalarıyla birlikte yeni medya sanatının altyapısı belirginleşmeye başlamıştır. Bilim ve teknolojideki gelişmeler sadece malzeme ve medya olarak değil, aynı zamanda kavramsal olarak da yeni medya sanatının önemli konularındadır; hipermetin, veritabanı, ağ gibi kavramları ele alan Vannevar Bush, Theodor Nelson, Baudrillard, Virilio gibi teorisyenler ve benzer kavramları kullanan Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Julio Cortazar, William Gibson gibi edebiyatçıların da yeni medya sanatının gelişiminde büyük etkisi olmuştur.

Yeni medya sanatını, tarihsel bir bağlama oturtarak 1994'te İnternet'in yaygınlaşmasıyla başlayan özellikle dijital denemelerin yapıldığı olmuş bitmiş bir sanat hareketi olarak tanımlayan [3], sanat hareketi veya türü olmayıp "geleceğin sanatçıları için yeni teknolojileri test edip deneyen bir topluluk" [4] olarak tanımlayan, ve geçerli olanın fikir olduğunu söyleyip malzeme veya medya üzerinden sanat tanımı yapmayı tamamen saçma bularak olduğu gibi reddeden [5] kuramcılar da bulunmaktadır.

3. Ortak Eğilimler ve Tanımlar

Lev Manovich [1], yeni medya tanımını yaparken "Tüm yeni medya objeleri, ister sıfırdan bilgisayarda yaratılmış olsun, ister analog medya kaynaklarından çevrilmiş olsun, sayısal kodlardan oluşur" demektedir ve başlıca ilkelerini sayısal temsil (numerical representation), modülarite (modularity), otomasyon (automation), değişkenlik (variability) ve kültürel kod çevrimi (cultural transcoding) olarak yapmaktadır.

- **Sayısal temsil:** Veri olarak var olması.
- **Modülarite:** Farklı öğelerinin bağımsız olarak da var olabilmesi.
- **Otomasyon:** Otomatik olarak yaratılıp değiştirilebilmesi.
- **Değişkenlik:** Pek çok versiyonu olması.
- **Kültürel Kod Çevrimi:** Bilgisayarın anlayışımızı ve temsilimizi etkilemesi.

Yeni medya objeleri için bu ilkelerin geçerliliği olmasına ve yeni medyanın yapısını anlaşılır kılmasına karşın, yeni medya sanatını tanımlamakta çok fazla işimize yaramamaktadırlar. Yeni medya sanatı tanımı yapmaya çalışan gruplar arasında kuratörlerin tanımlarının zaman içerisinde oldukça pratikleşmeye başladığını ve daha kolay anlaşılır hale geldiğini gözlemleyebiliriz. Christiane Paul 2008'de "Yeni Medya Sanatını tanımlarken ortak paydaların en küçüğü bilgisayarlı ve algoritmalara dayalı olması gibi gözüküyor" demektedir [6]. 2010'da Cook & Graham "Yeni Medya Sanatı ...elektronik medya teknolojileri kullanılarak yapılmış, interaktivite, bağlantısallık ve hesaplanabilirlik özelliklerinin birini veya hepsini herhangi bir kombinasyonda kullanan sanattır" olarak tanımlamaktadırlar [7].

Tanımların içinde Tribe ve Jana, tarihsel hareketlere ve akımlarla da bağlantı kurarak, eserlerin sadece teknik özellikleri üzerinden yapılmaya çalışan tanımlardan uzaklaşarak şöyle tanımlamaktadırlar:

Yeni Medya sanatını daha geniş iki kategorinin altında bir alan olarak düşünüyoruz: Sanat ve Teknoloji ve Medya Sanatı. Sanat ve Teknoloji Elektronik Sanat, Robotic Sanat ve Genomik Sanat gibi yeni teknolojilerle uğraşan ama genellikle medya ile ilgisi olmayan çalışmaları tanımlamak için kullanılır. Medya Sanatı ise Video Art, Transmisyon sanatı ve deneysel film gibi

medya teknolojileri kullanılan fakat 1990'ların sonlarına doğru artık yeni olmayan sanatsal formların toplamını tanımlar. Yeni Medya Sanatı işte bu iki alanın birleşimindedir.

Tribe & Jana, *New Media Art*, 6-7 [3]

Bu tanıma göre, yeni medya sanatı'nın "yeni" kısmının belirli bir medya teknolojisine değil genel olarak bilim ve sanatı yakınlaştıran Sanat ve Teknoloji anlayışından aldığı söylenebilir. "Medya sanatı" kısmı ise medya kanallarının sanatsal ve yaratıcı kullanımlarıyla uğraşan sanat kolundan almaktadır.

Günümüzde, yeni medya sanatı kabulü müzeler ve galerilerde artarken, işin teorisi genel tanımlardan sanatın kendisine ve uygulamalarına yönelmeye başlamıştır [8]. Tanımından bağımsız olarak, ortaya çıkmış olan eserlerin kendilerine bakılarak ortak özellikler tespit etmek mümkündür. Yeni medya sanatı eserlerinin ortak özellikleri en genel halleriyle katılımcı ve işbirlikçi olmaları, yeni teknolojiler kullanmaları ve sergilemeyle arşivleme konusunda zorluklarla karşılaşılıyor olması olarak özetlenebilir.

Katılım ve İşbirliği

Geleneksel medya eserlerinden farklı olarak, yeni medya sanatı eserleri genellikle işbirliği veya katılımı çalışırlar. Seyircinin geleneksel pasif izleyici konumundan çıkarak, eserin çalışması için aktif katılımı haline gelmesi gerekmektedir. Genellikle katılımın şekli tinsel, işitsel, görsel deneyimler yaratmak veya nonlinear anlatılar kurmak üzerine kuruludur. Yeni medya eserlerinin pek çoğunun yeni teknolojiler kullanması sonucunda, eserlerin yapımında sanatçılar bilgisayar mühendisleri, doktorlar, bilim adamları, yazılımcılarla ve ilgili alanın uzmanlarıyla işbirliği yapmaktadırlar.

Yeni Teknolojiler

Yeni medya sanatında çoğunlukla yeni teknolojiler kullanılır veya halihazırdaki teknolojiler yeni şekillerde kullanılır. Çoğu zaman yeni medya sanatı eserleri toplumun gelişmekte olan teknolojilerden haberdar olmasını veya karşılaşmasını sağlayabilmektedir.

Sergileme ve Arşiv Sorunları

Yeni medya sanatı eserlerinin galeri ve müzelerde sergilenmesi ve arşivlenmesi resim ve heykel sergilemeye alışmış mekanların yöneticileri için çeşitli sorunlara sebep olmaktadır. İnternet sanatı örneklerinin galeri alanında sergilenmesi bilgisayarların olmasını veya galerinin websitesinin eseri sergileyecek şekilde değiştirilmesini gerektirmektedir. İnternet teknolojilerinin sürekli değişiyor olması, Java, Shockwave, Flash gibi yazılımların sürümlerinin değişmesi veya bazı durumlarda tamamen yok olmasıyla eserlerin okunabileceği donanım ve yazılımların da beraberinde arşivlenmesini gerektirmektedir. BioArt eserlerinde yaşayan dokular veya organizmalar kullanılabilirliği için, nefes almayı, vücut ısısını veya beslenmeyi sağlayacak donanım ve bunların doğru işlenmesini sağlayacak elemanlar

gerekebilmektedir. Dünyanın pek çok ülkesinde yaşayan dokuların halka açık mekanlarda bulunabilmesi için devlet kurumlarından izin alınması gerektiği için, galeriler ve müzeler bioart eserlerini sergileyebilmek için, sağlık kurumları düşünülerek hazırlanmış bu yasalara uymaları ve yıllık denetimler yaptırılması gerekmektedir. Yaşayan eserlerin sergi sonrasında ne olacağı ise tartışma konusudur. İnteraktif enstelasyonların sergilenmesi galeri mekanını bazen tamamen değiştirmeyi gerektirmektedir. Performans sanatını belgeleyip arşivlemenin zorluğuyla, enstelasyon sanatını arşivlemenin zorluğu etkileşimli enstelasyonlarda aynen mevcuttur. Başka çözümler de araştırılmaktadır fakat işlerin sergilenmesi sırasında profesyonel fotoğrafçı ve film ekiplerinin etkileşimi belgelemesi gerektiği konusunda fikir birliği bulunmaktadır.

4. Alt Kollar ve Örnekler

Yeni medya sanatının, yeni teknolojilerle medya sanatlarının birleşimi olduğu tanımından yola çıkılarak, üç alt başlıktan üçer örnek sunulmaktadır. Bu alt başlıklar yeni medya sanatının çeşitliliğini yansıttığı düşünülen; İnternet Sanatı, BioArt ve Etkileşimli Enstelasyondur. Bu üç alanın haricinde Jeneratif Sanat, Algoritmik Sanat, Veri Görselleştirmesi, Robotik Sanat, Fraktal Sanat, Dijital Şiir, Sound Art, Sibernetik Performans ve Haktivizm da yeni medya sanatı kapsamına girmektedir. Ayrıca, tüketici sanatları başlığı altında değerlendirilen animasyon, çizgi roman ve bilgisayar oyunlarının örnekleri de yeni medya sanatı kapsamında sayılabilmektedir.

a. İnternet Sanatı (Net Art)

Sayısal hale getirilmiş ve İnternet'e yüklenmiş eserler bu kapsamda sayılmazlar, bir işin İnternet Sanatı olabilmesi için İnternet mecrası için hazırlanmış olması gerekmektedir.

jodi.org, 1993



Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans'ın 1993 tarihli eseri jodi.org, HTML, kod ve bulunmuş sayısal imajlarla

“Dada sanatçılarının fotoğrafik imgelerle ve gazete ve dergilerin tipografik diliyle oynadıkları gibi” dekonstrükte ettiler ve İnternet'in yağlıboya, fotoğraf veya video gibi bir sanat mecrası olabileceğini gösterdiler [3].

Mark Napier, Shredder, 1998



Napier'in *Shredder* isimli eseri, 1998 senesinde Perl koduyla yazılmış interaktif bir sergi ve jeneratördür. Kullanıcının girdiği herhangi bir internet adresi, ağ tarayıcısının normal taramasını yapmadan önce Napier'in yazılımıyla taranır ve tercüme edilir. Sanatçı, web sitelerini görsel olarak basılı mecraya taklidi yaptığını, *Shredder*'in “arka plandaki HTML kodunu kaotik bir şekilde ortaya çıkardığını” belirtmektedir [9]. John Simon'un eseri *Unfolding Object* ile birlikte Mark Napier'in *net.flag*'i 2002 senesinde New York'taki Guggenheim Müzesi'nin kalıcı koleksiyonuna katılarak, İnternet sanatının bir müze tarafından satın alınan ilk örnekleri olmuştur.

Mark Amerika, Grammartron, 1997



Multilinear bir anlatı olan *Grammartron*'u, sanatçı “yaşadığınız deneyimi yaşamaktayken tercüme eden sanal yazı makinesi” olarak tanımlanıyor [10].

Amerika'nın netart trilojisinin ilk parçası olan *Grammartron*, İnternet sanatının Whitney Bienali tarafından seçilip sergilenen ilk örneklerinden olmuştur.

b. Biosanat (Bioart)

Biosanat, malzemesi yaşayan organizmalar veya yaşam süreçleri olan sanattır. Genellikle sanatçı genetik mühendislik, doku kültürü veya klonlama gibi biyoteknoloji alanlarıyla veya yaşam simülasyonu, evrim hesapları yapan biyoloji bilimleri yazılımlarıyla çalışır.

Karl Sims, Galapagos, 1998



Galapagos, sanal organizmaların etkileşimli bir evrimi sayılmaktadır. Bilgisayarda jenerasyon edilmiş sanal organizmaları galeri mekanında 12 farklı monitörde, önlerinden seyircilerin yerde bastığı sensörlerle birlikte bulunmaktadır. Seyircilerin beğendiği ve dolayısıyla önünde durduğu organizmalar mutasyona uğrayıp, çoğalışıp ürerken, seçilmeyen organizmalar yazılımdan silinerek hayatta kalanların çocuklarına monitörde yer vermektedir.

Eduardo Kac, Alba: GFP Bunny, 2000



Bir denizanası türünden alınan yeşil floresan proteinini (GFP: green fluorescent protein) albino bir tavşan genomuyla birleştirilerek, siyah ışık altında yeşil renkte aydınlanan bir tavşan üretildi. Kac'ın Alba ismini verdiği ve sergiledikten sonra evinde beslemeyi düşündüğü tavşanı üreten genetik firmanın yetkilileri fikirlerini değiştirip Alba'yı vermeyince, Kac Alba'yı geri almak için çeşitli bilgilendirme kampanyaları ve sergiler hazırladı.

Stelarc, Third Ear, 2007



Stelarc kıkırdak ve kök hücre teknolojisi kullanan plastik cerrahların yardımıyla koluna kendi kulağının bir replikasını yaptırdı. Üçüncü kulağın içine Wi-Fi bağlantısı olan bir mikrofon yerleştirilerek, İnternet üzerinden canlı ses yayını yapmayı planladığını bildirmiştir.

c. Etkileşimli Enstelasyon

Etkileşimli enstelasyonlar, çalışmalarını için izleyicinin katılımı gereken ve belirli bir mekanda yer teşkil eden eserlerdir. Genellikle ışık, ısı, hareket sensörleriyle ve bilgisayarlarla çalışırlar.

Insecurity Camera, 2007



Ben Chang, Silvia Ruzanka, Dmitry Strakovsky tarafından hazırlanan etkileşimli enstelasyonda, Amerikan ordusu tarafından geliştirilmiş olan hareket takip edebilen bir güvenlik kamerası kullanılmıştır. Sanatçılar yazılımı değiştirilerek, ani hareketlere "çekilme" tepkisi veren, kendisine yaklaştığında "utanarak" yön değiştiren "güvensiz" bir kamera yaratmışlardır.

Daniel Rozin, Wooden Mirror, 1999



Yüzeyleri farklı tonlardan oluşan ağaç küpler, aralarında gizlenmiş kameralar ve sensörler aracılığıyla dönerek katılımcının yüzünü simüle etmektedir. Böylelikle ağaç piksellerinden yapılmış büyük bir mekanik ayna izlenimi uyandırmaktadır.

Mark Cypher, Biophilia, 2008



Katılımcılarının gölgeleriyle bilgisayarda üretilen organik görünümlü uzantılar, ekranda iki boyutlu bir imge olarak yansıtılmaktadır. Yazılım katılımcıların gölgelerini birbirleriyle yakınlaştırmaya, dokunmaya yönelecek şekilde hazırlanmıştır. 1984 yılında sosyalbiyolog Edward Wilson tarafında türetilen Biophilia terimi, canlıların birbiriyle bağlantı kurma ihtiyaçlarını ifade etmektedir [11].

Kaynaklar

[1] Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press. 2001.

[2] Rush, Michael. *New Media in Art*. Thames & Hudson. 2005.

[3] Tribe, Mark & Jana Reena. *New Media Art*. Taschen. 2006.

[4] Lovink, Geert. *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Routledge. 2007.

[5] Condon, Brody. *Holy Fire. Art of The Digital Age*. Sergi Kataloğu. FP Editions. 2008.

[6] Paul, Christiane. *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. University of California Press. 2008.

[7] Cook, Sarah ve Graham, Beryl. *Rethinking Curating*. MIT Press. 2010.

[8] Quaranta, Domenico. *Beyond New Media. Link Editions*. 2013.

[9] Napier, Mark. *About The Shredder*. <http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>

[10] Amerika, Mark. *About Grammatron*. <http://www.grammatron.com/about.html>

[11] Cypher, Mark. *Biophilia*. <http://www.markcypher.com/biophilia/biophilia1.html>