

YENİ MEDYA SANATINDA İŞBİRLİKLİ YAKLAŞIMLAR

Meltem KARAKUYU ŞANGÜDER

Araş. Gör., Uludağ Üniversitesi, meltemkarakuyu@gmail.com

ÖZ

Anahtar kelimeler:
*yeni medya sanatı,
teknoloji, sanatta
işbirliği*

Endüstriyel çağın dijital çağa geçişiyle birlikte sanatçılar, gün geçtikçe artan bir eğilimle sanat ve teknolojinin kesişim noktalarıyla ilgilenmeye başlamıştır. Özellikle 1960'lı yıllarda teknoloji ve sanat işbirliğinin gözlemlendiği sergiler, dijital çağın bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla bağlantılı olarak da sanat tarihinde belki de ilk ve son kez yeni medya sanatı, dönemin tüm avant-gart sanat hareketi içerisinde kitlesel bir stratejiye dönüşmüştür. Bu durum her ne kadar kısa süreliğine varlık göstermiş olsa da asamblajdan fotoğrafa, performans sanatından mekanik yeniden üretim görüntü üzerinde yapılan kavramsal müdahaleye kadar, kinetik ve optik sanat gibi teknoloji ve bilim tabanlı deneylerin hızla yükseldiği bir dönemin oluşumunu sağlamıştır. Bu çalışmada özellikle teknoloji ve sanat işbirliğine odaklanılırken, bu türden çalışmaların performans sanatı üzerinden örneklendirilmesine çalışılmıştır. Bununla birlikte 60'lı yıllarda başlayan bilim ve sanat insanlarının ortaklığı sonucunda ortaya çıkan sergi ve festivallere yer verilmiştir. Sonrasında, bu işbirliğinin 90'lı yıllarla beraber özel kuruluşlara geçmesi sonucunda yeni medya sanatının yapısında meydana gelen değişikliklere değinilmiştir. Bu amaç doğrultusunda da Edward Shanken, Lev Manovich ve Marshall McLuhan gibi 21. yüzyılın önemli kuramcıları referans alınmıştır.

COOPERATIVE APPROACHES IN THE NEW MEDIA ART

ABSTRACT

Keywords:
*new media art, tech-
nology, collaboration
in art.*

Along with the industrial era transition in the digital era, artists have begun to take an interest in the intersection of art and technology with a growing tendency. Especially in the 1960s, exhibitions of technology and art collaboration have emerged as a result of digital age. In connection with this, perhaps the first and last time in the history of art, the new media art has transformed into a massive strategy within the whole avant-garde art movement. Although this has existed for a short period of time, it has led to the formation of a period in which technology and science-based experiments such as kinetic and optical art have rapidly risen from assembly to photography, from performance art to conceptual intervention on mechanical reproduction images. While this study focuses especially on technology and art collaboration, it has been tried to exemplify the works through performance art. However, exhibitions and festivals that have emerged as a result of the partnership of science and arts, which started in the 60's, have been included. After that, this collaborative structure has been touched upon in the 90's, and as a result of passing to private institutions, changes in the structure of new media art have been mentioned. For this purpose, important theoreticians of the 21st century such as Edward Shanken, Lev Manovich and Marshall McLuhan have been taken as references.

Giriş

Sanatta işbirliğini, yaratım sürecinde seyirciyi, farklı veya aynı disiplindeki diğer sanatçıları, bilim insanını, kurum veya kuruluşlarını sanat üretimine dahil eden bir olgu olarak tanımlayabiliriz. Seyircinin esere dahil olduğu performans içerikli çalışmalara her ne kadar 1950'lerin sonu ve 1960'ların başında rastlansa da aslında köklerinin 20. yüzyılın ilk çeyreğine denk düşen fütürizm ve dada performanslarına kadar uzandığı bilinmektedir. Sanatçılar arasındaki işbirlikli yaklaşımın en önemli örneklerinden birisi sayılabilecek John Cage ve koreograf Merce Cunningham'ın performansları ise ses ve koreografinin dahil olduğu deneysel yaklaşımlar şeklinde değerlendirilmektedir. Her iki sanatçı da bu deneyler sırasında sanatsal geleneğin birçok ifade biçimini terk edip stokastik yöneme başvurarak, dans ve müziğin birbirleriyle kasıtlı biçimde koordine edilmemesi konusundaki gerekliliği savunmuştur. Performansta işbirliği elbette yeni bir durum değildir. John Cage, Merce Cunningham ve Robert Rauschenberg'in yanı sıra Allan Kaprow, Fluxus üyelerinden Gilbert ve George, Abramoviç/Ulay, Robert Wilson ve Lucinda Childs gibi performans sanatçılarının birlikte sergiledikleri eylemler, sanatta etkileşimin diğer önemli örneklerindendir. Nam June Paik ve çellist Charlotte Moorman'ın 1964 yılı ve sonrasında devam ettirdikleri işbirliği de bu örnekler arasında sayılabilecek bir diğer başarılı ve uzun soluklu kolektif çalışmadır.

Sanatçılar arasındaki işbirliğine ek olarak seyirci katılımını sağlayan projelere, Jeffrey Shaw, Roy Ascott gibi sanat kariyerine 1960'larda başlayıp, ilerleyen yıllarda deneyimlerini sayısal ve ağ teknolojilerine doğru yönlendiren sanatçılar üzerinden incelenmesi daha anlamlı olacaktır. Örneğin Shaw'ın bu on yılın sonuna doğru bir grup izleyiciyi içeren film projeksiyonları ve performansları, daha sonraları VR enstalasyon ve projelerinde tekrar gündeme gelmiştir. Dönemin önemli projelerinden bir diğeri de sadece kavramsal değil aynı zamanda tarihsel açıdan da yeni medya sanatıyla bağlantısının kurulabileceği "Combinatorics" (Kombinasyonlar)'dır. Minimalist sanatçı Manfred Mohr tarafından hazırlanan proje, tek bir parametrenin sistemli biçimde çeşitlendirilmesi veya az sayıda elementin olası tüm kombinasyonlarının yine sistemli olarak yaratılmasını içeren görüntü ve nesnelerden oluşmaktadır (Manovich, 2003:23). Proje, 1960'ların bilgisayar sanatı ve minimalist sanat anlayışı kapsamında, dikkate değer biçimde benzeş görüntü ve uzamsal yapının yaratılmasını sağlamış, bunu yaparken de yeni medyanın temel unsurlarından sayılan algoritmaları, teknolojiye bağlı

değil de insanlar tarafından gerçekleştirilebilen bir unsur olarak sergilemiştir.

Sanat ve Bilim İşbirliğini Gözeten Sergi ve Festivaller

1960'lardan 70'li yıllara değin teknoloji içerikli sanat çalışmalarının yeni medya sanatının yapısını belirlediği birçok sergiye tanıklık edildiği bir döneme girilmiştir. Bu dönemde bilgisayar ve telekomünikasyon içeren enformasyon teknolojilerini kullanan "Experiments in Arts and Technology" (E.A.T.) gibi sanatçı ve mühendis işbirliğine dayalı oluşumlara sıklıkla rastlanır. Diğer bir taraftan teknolojik ve bilimsel gelişmelere hız kazandıran askeri sistemler ENIAC ve UNIVAC gibi ilk bilgisayarların, araştırma merkezleri ve üniversitelerce geliştirilmesini ve ilk sanatsal denemelerin bilim insanlarınca yapılmasını sağlamıştır. Böylece New Jersey'deki Bell Laboratuvarı, ilk algoritmik metin, müzik ve görüntü üretimlerinin sanatçılar değil de mühendisler tarafından yapıldığı deneylere ev sahipliği yapmıştır.

1960'lı yılların sanat dünyası, yeni fikirlere ne kadar açık olduğunu Billy Klüver etrafında meydana gelen sanat ve teknoloji birlikteliğinden doğan oluşumla kanıtlamıştır. Bell Lab mühendislerinden İsveç kökenli Klüver, hayatı boyunca sanata ilgi duymuş ve 1960'ların başında sanatçılarla birlikte çalışmaya başlamıştır. Klüver, Jean Tinguely'e "Homage to New York" (1960) isimli kinetik heykelinde ve Robert Rauschenberg'le birlikte "Oracle" (1962-1965) enstalasyonunda çalışan birçok sanatçıya sağladığı teknik desteğe ek olarak 1966 yılında, Jasper Johns ve Andy Warhol'a, "Silver Clouds" çalışması için materyal sağlamıştır.

1966 yılı aynı zamanda Klüver'in Rauschenberg ile kurduğu işbirliği sonucunda ortaya çıkan ilk büyük üretimine tanıklık etmektedir. Klüver, 10 sanatçı, Bell Laboratuvarından 30 mühendis ve bilim insanının birlikte yer aldığı "9 Evenings: Theatre and Engineering" (1966) multimedya performans serisini bu tarihte sunmuştur. Robert Rauschenberg dahil olmak üzere katılımcılar; John Cage, David Tudor, Yvonne Rainer, Robert Whitman ve Öyvind Fahlström'den oluşmaktadır. Etkinlik boyunca, sanatçı ve mühendisler arasındaki işbirliğinin, daha sağlam temeller üzerine kurulması fikrini savunan Klüver, kar güdümsüz bir kuruluş olarak bir sonraki yıl harekete geçirilen E.A.T.'in haberini de vermiştir böylece. Teknoloji endüstrisiyle kurulan bağlantının devam etmesi sayesinde teknik ve finansal açıdan desteklenen sanatçı ve mühendislerden meydana gelen kuruluş, 1969 yılına gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'nin çeşitli bölgelerinden 4000 üyeye ulaşmıştır.

Klüver'in işbirlikli modeli iki yönlü bir sürecin ürünüdür; o bir yandan sanatçıların amaçlarına ulaşması konusuna yardımcı olabilecek teknisyen fikrini sahiplenirken, diğer yandan toplumsal değişimin yakın takipçisi olarak gördüğü sanatçıların, teknolojinin gelişimine katkı sağlayacağına inanmıştır. Barbara Rose, "Engineering Marvel: On Billy Klüver" (2004) makalesinde konuyla ilgili, "Bu estetik gereksinimler teknoloji alanına kanalize edilerek kullanışlı sonuçların elde edilmesi sağlanabilir ve bu sanatçılar, belki de geleceğin araştırma ve geliştirme laboratuvarları için en kullanışlı personellerdir" şeklinde görüş bildirir de Klüver, "9 Evenings" için yaptığı basın açıklamasında; "Üzerinde çalıştığım tüm projelerin en azından bir ortak noktası bulunmaktadır: bir mühendisin bakış açısından hepsi saçmadır. Bu da onların değerini göstermektedir" (Quaranta, 2013: 54) diyerek E.A.T.'in her zaman odak noktasını oluşturan sanatçıların önemini bir kez daha vurgulamıştır.

Klüver'in ifadesiyle "mühendis ve sanatçılar arasında etkin bir işbirliği geliştirme arzusuyla kurulan" (Paul, 2003: 16). E.A.T., eylemlerini performans sanatı, deneysel müzik ve tiyatro etrafında gerçekleştirirken, dijital sanat pratikleriyle ilgilenen sanatçılar ile Dada, Fluxus, Happening ve Aksiyon gibi sanat hareketleri arasında bağ oluşturmaya çalışmıştır. Bu sebeple topluluk, ileride dijital sanatın karakteristiği haline gelecek sanatçı, mühendis, programcı, araştırmacı ve bilim insanları arasındaki karmaşık işbirliğinin ilk örneğini temsil etmiş ve sanatsal ifade pratiklerinin yeni teknolojik gelişmelerle nasıl kullanılabileceği fikrine yoğunlaşmıştır. Bilgisayar grafikleri, ses, video ve robot gibi teknolojik cihazlar aracılığıyla sanatsal ifadeye yeni bir biçim kazandıran topluluk, gerçekleştirdiği deneyler yoluyla 1990'ların yeni medya sanatına zemin hazırlamanın yanı sıra 21. yüzyılda sanat ve bilimin birleştiği sanat hareketlerinin önünü açarak, bilimsel pratiklerin toplum üzerindeki etkisini genişletmiştir.

Bilgisayar sanatı, 60'ların sonuna doğru Cybernetic Serendipity (ICA, London 1968), Tendencija 4 (Zagreb 1969) ve Computerkunst (Hannover 1969) olmak üzere birçok grup sergisiyle kendini göstermeye başlamıştır. Cybernetic Serendipity, muhtemelen bu sergiler arasında en başarılı olanıdır. Küratörlüğünü Jasia Reichardt'ın yaptığı Londra Modern Sanatlar Enstitüsünde (ICA) açılan sergi, bilgisayar tabanlı grafik, animasyon film, şiir ve metnin yanı sıra ışıqla sesin birleştiği besteler ve uzaktan kontrol edilen sezgisel robotlarla bilim ve sanatı ortak noktada birleştiren yapısıyla bu dönemin en önemli sergilerindendir. Alman filozof

Max Bense ve Reichardt'ın 1965 yılındaki karşılaşması sırasında temelleri atılan Cybernetic Serendipity, "bilgisayar sanatı niteliğini taşıyan bir sergi olmaktan çok enformasyon teknolojisi ve sibernetik teorisinin, yaşam ve çağdaş yaratıcılık üzerindeki etkilerini araştıran disiplinlerarası bir etkinlik" (Quaranta, 2013: 50) olarak açıklanmıştır. Uluslararası nitelikteki sergi, Reichardt (1968: 5)'ın ifadesiyle; "teknoloji ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi keşfetmek ve sergilemek" gibi bir amaca sahiptir.

Serginin ismini oluşturan "Cybernetic" (Sibernetik) kelimesi, Yunancada "Serdümen" anlamına gelen "kybernetes" kelimesinden türerken, Latince "governor" olarak karşılık bulmuştur. Günümüzdeyse tıpkı insan sinir sistemindeki iletişim ve kontrol süreçleriyle yakından benzerlik gösteren bilgisayar gibi karmaşık elektronik cihazların iletişim ve kontrol sistemlerini ifade etmektedir. Sibernetik bir cihaz, dışarıdan gelen uyarılara yanıt vermekte ve kendisi dışındaki ortamı etkileyerek "feedback" denilen süreci oluşturmaktadır. Sergide yer alan sibernetik cihazlar da ortamda bulunan insan veya makine gibi herhangi bir şeye tepki verirken yanıt olarak ışık, ses ve hareket üretmektedir. "Serendipity" kelimesi ise 1754 yılında Horace Walpole tarafından, eski ismi "Ceylon" (Seylon) olan Serendip'in **üç Prensesi hakkındaki efsaneden yola çıkarak keşif yapma yetisini tanımlamak için kullanılmıştır. Grafik, film ve şiir üretimi için kullanılan sibernetik cihazlar ve izleyici ile etkileşim halindeki diğer makineler sayesinde sergi boyunca çeşitli keşiflerin yapıyor olması sebebiyle Cybernetic ve Serendipity kelimeleri serginin ismine ilham vermiştir. Üç bölüme ayrılan serginin ilk bölümünde görüntü, müzik, animasyon ve metinden oluşan bilgisayar tabanlı çalışmalar sergilenirken, ikinci bölüm sibernetik robot ve resim yapan makineler içermekte, üçüncü bölüm de bilgisayarların sosyal kullanımını ve sibernetik tarihini araştırmaktadır.**

Cybernetic Serendipity ile aynı yıl sanat ve teknoloji içeren bir başka önemli sergi niteliğindeki "The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age", Pontus Hultén'nin **yönetiminde** MoMA (The Museum of Modern Art)'da açılır. 20. yüzyıla ait sanatçıların, makinelere bakış açısı ve yorumlama şekli, 200'den fazla sanat eseri ve ilgili nesnelerin bulunduğu serginin içeriğini oluşturmuştur. Sanat ve makine üzerine kurulan sergi, eş zamanlı olarak hem nostaljik hem de fütüristik bir yapıya sahiptir. Leonardo da Vinci'nin 16. yüzyıla ait uçan makine çizimlerinden, çağdaş sanatçı ve mühendis işbirliğine kadar geniş aralıktaki çalışmalardan oluşan seçki, E.A.T.'in **düzenlediği yarışma ile belirlenmiştir.** Hultén'nin bakış açısıyla mekanik çağın başlangıcından

bu yana makineler, bazı insanlar için ütopya niteliğindedeyken, bazıları için insani değerlerin yıkımına neden olabilecek güçtedir (Hultén, 1968). 20. yüzyıla hakim olan bu türden çelişkili düşüncelerin birçoğu, sanatta kendi yansımaları bulmaktadır. Sergide resim, heykel, baskı, fotoğraf ve film gibi geleneksel sanat ortamlarından motorlu konstrüksiyon ve bilgisayar grafiklerine kadar çeşitli karakterlerde çalışmanın bulunması bu durumun kanıtı gibidir.

1970'lerin başında sanat ve teknoloji eşleşmesi, askeri amaçlar doğrultusunda gelişen teknoloji ve mali çıkarlarla hatırı sayılır derecede bağlantılı olan ideolojik ve politik muhalefetle karşı karşıya kalır. Vietnam savaşı ve sanatsal- entelektüel çevrelerden gelen karşıt görüşler, sanat ve teknoloji modeline karşıtlık yükler. Bu yıllarda bilgisayar, yavaş yavaş da olsa daha erişilebilir hale gelmiş; insan-makine etkileşiminin sezgisel formlarına yönelik artış gösteren araştırmalar büyük çapta gelişme sağlamış ve 1969 yılında ilk iletişim ağı, "Arpanet" adı altında dağıtımına geçmiştir. Bir diğer önemli gelişme ise 1971 yılında birçok üniversite ve iletişim ağı şirketi arasında imzalanan ortak protokoller sayesinde ortaya çıkan internet alanında yaşanmıştır. Buna paralel olarak, büyük ve kullanımı zor bilgisayarlar yerine daha ucuz, kullanımı kolay ve küçük boyutlardaki bilgisayarlar piyasaya sürülmüştür. Bilgisayarın sadece mühendisler ve üst düzey araştırmacılar tarafından değil aynı zamanda radikal politik fikirlere sahip amatör ve meraklı kullanıcıların da ilgi odağı haline gelmesiyle bu teknoloji etrafında karmaşık ve girift bir kültür meydana gelmiştir. Quaranta (2013: 57), 70'li yıllara ait birçok yeni medya sanatı çalışmasının, kendi ifadesini bu karmaşık kültür ortamında bulduğunu belirtmiş ve bu bağlamda yine birçoklarının yüksek teknoloji endüstrilerinin araştırmacı ve çalışanları ile disiplinlerarası bir çalışma anlayışı yürütmesinden dolayı kimin sanatçı adı altında tanımlanacağı konusunun güç olduğunu vurgulamıştır.

Bu birbiri içine girmiş çok kültürlü ortam içerisinde, Gyorgy Kepes'in **küratörlüğünü yaptığı en önemli etkinliklerden biri sayılabilecek 1970 yılında gerçekleştirilen "Exploration" sergisi dikkate değerdir. Exploration, başlangıçta Sao Paulo Bienali için planlanmış; ancak sanatçıların baskısı üzerine Kepes, duyduğu siyasi kaygılar sebebiyle Amerikalı sanatçıların katılımını iptal etmek zorunda kalmıştır. Bu sebeple serginin değiştirilmiş bir versiyonu Washington D.C.'deki Smithsonian Enstitüsü'nde gerçekleştirilmiştir. Yine aynı yıl, kavramsal sanat ve enformasyon toplumu tarihini daha kapsamlı hale getirme kaygısı güden "Information"**

(1970) sergisi MoMA'da **açılır. Küratörlüğünü** Kynaston McShine'nın üstlendiği sergiye Vito Acconci, Art & Language, Daniel Buren, Jan Dibbets, Dennis Oppenheim, Edward Ruscha, Robert Smithson ve Jeff Wall gibi birçok Amerikalı ve Avrupalı sanatçının yanı sıra sanat grupları da katılmıştır. Bu sergiyle birlikte kavramsal sanat, Amerika'da yükselen bir sanat eğilimi olarak kabul görmüştür.

1970 yılı enformasyon teknolojilerinin ele alındığı bir başka etkinlik olarak Jack Burnham **küratörlüğündeki "Software" sergisine tanıklık eder. New York'taki Jewish Müzesinde açılan sergi bilgisayar, deneysel sanat uygulamaları ve yapısalcı teori üzerine dikkate değer bir yakınsaklık oluşturmuştur. 1960'lı yıllardaki teknolojik cihazların estetik uygulamaları üzerinde duran sanat ve teknoloji sergilerinin aksine Software, sanatta bir metafor olarak yazılım fikrinin üzerinde durmuştur. Bu fikir doğrultusunda sanat ve enformasyon teknolojileri arasındaki benzerliklere dikkat çeken** Burnham, sanatın mitsel yapısı, özellikle de kavramsallığa duyduğu saygı ve sanatın 1960'ların ortasında maddesel olandan uzaklaştırılarak yani kendi ifadesiyle "nesnesizleşen" formlar üzerine sahip olduğu düşünceyi irdelemiştir (Shanken, 2012:51). Sergi, temelde Les Levine, Hans Haacke ve Joseph Kosuth gibi kavramsal sanatçıların çalışmalarını içermektedir. Bunun yanı sıra "hypertext" in kamusal alanda ilk kez sergilendiği Ned Woodman ve Ted Nelson tarafından tasarlanan elektronik sergi kataloğu "Labyrinth" ve akıllı mimari model olarak Nicholas Negroponte ve Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) Mimari Makine grubu tarafından tasarlanan çöl fareleri için yeniden yapılandırılabilir bir ortam amacıyla üretilmiş "Seek" de sergide yer alır.

Cybernetik Serendipity ve The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age, özünde bilgisayar ve makine üretiminden hareketle üretilmiş çalışmalar üzerine yoğunlaşan sergilerdir. Burnham ise Software sergisiyle, hem sanat ve enformasyon teknolojileri arasındaki ilişkilere yeni bir boyut getirmiş hem de kavramsal sanat ve teknolojik sanat arasındaki ilişkilerin incelenmesini sağlamıştır. Aslında serginin amacı, sanatçıları ve teknolojiyi bir araya getirmek ya da yeni teknolojileri sanatsal amaçlar için kullanmak değildir. Burnham'ın hypertext katalogda bahsettiği serginin amacı daha çok şu şekilde açıklanmıştır.

...algımızı mevcut kültür üzerinde hızla büyüyen bir alan olarak bilgi işleme sistemleri ve cihazlarına yönlendirmektedir. Bilgisayarların yetki alanları ve diğer telekomünikasyon cihazları belki bizim bildiğimiz biçimde sanat üretecekler ve tüm estetik bilinç alanının yeniden tanımlanmasına

yardımcı olacaklardır (Wardrip-Fruin, Monthford, 2003: 248).

Shanken'a göre Levine'in yazılım ve donanım kavramlarını ayrıştırma şekli kavramsal sanatın meselesiyle yakından ilintilidir. Bu sebeple kavramsal sanatçıların sergideki konumunun anlaşılması yönünde Software'e sağladığı katkı önemlidir. Levine, sergi kataloğundaki açıklamasında, yazılım kavramı ve sanatla olan ilişkisinin ana hatlarını şu şekilde belirler;

Nesne ve malzemeyle bağlantısı olmayan tüm eylemler, yazılımın sonucudur. Görüntülerin kendisi donanım (hardware) iken bu görüntülere ilişkin bilgiler yazılım (software) dır. Nesne sitemin sonudur. Software ise devamlılığa açık bir sistemdir. Nesneyi doğrudan aracısız görme deneyiminin artık yazılım kontrol sistemlerinde değeri yokken, medya aracılığı ile görme doğrudan görmeye oranla daha çok enerji taşımaktadır (Shanken, 2012: 51).

Levine, 1960'lı yılların sonunda izleyici ve ortam arasındaki sınırları sorgulamak adına enformasyon sistemlerinin interaktif geri bildirimlerini kullanarak sanatsal deneyimin öncülüğünü yapmıştır. Software içerisinde "Systems Burn-Off X Residual" Software'in de bulunduğu üç parçayla temsil edilir. Systems Burn-Off, sanat nesnesiyle (donanım) ilgili enformasyon üreten ve medya (yazılım) aracılığıyla dağıtılan enformasyonu üretmek (yazılım) üzere kurulmuş bir çalışmadır. Bu durumda Levine'in çalışması, sanatla ilgili enformasyona ait enformasyondur ve ona göre birçok sanat, sanatla ilgili enformasyonla sonlanmaktadır. Bu sebeple de Systems Burn-Off, sanatla ilgili enformasyona ait enformasyon olarak, medya kültüründeki transformasyon döngüsüne complexity¹ ve reflexivity² olmak üzere bir katman daha eklemiştir. "Iris" (1968) ve "Contact: A Cybernetic Sculpture" (1969) video enstalasyonları, Systems Burn-Off'la yakından ilintilidir. Iris, izleyiciyi enformasyona dönüştürürken Contact, insanları sentezleyen bir sistem olarak görev üstlenir. Levine, TV ekranına bakıp kendimizi gördüğümüzde aslında gerçek kendimizi değil de bedenimiz ve benliğimizin görüntüsünü gördüğümüzü, bu yüzden de daha çok bedenin değil görünüşün temsil edildiği bir durumla karşı karşıya kaldığımızı açıklamaktadır (Shanken, 2012: 55).

Burnham, "Software"i bilgi işlem sistemleri ve cihazları ile seyirci etkileşimi için bir test zemini olarak hazırlar. Birçok görüntü, seyirciyle sergi arasında 1990'lı

yılların sanatında yaygın hale gelen etkileşimin kültürel yapısını ve tüketici kültürünü müjdeleyen iki yönlü iletişime dayanmaktadır. Sergiyi yazılım (software) ve enformasyon teknolojileriyle temellendirirken, kavramsal sanat ve deneyselliğe dayalı çağdaş sanat pratiklerinin estetik boyutunu yazılımla ilişkilendirir. Software'i, gerçek sanat objesinin biçimsel şeklinin altında yatan estetik disiplin, kavram ya da programlarla benzerlik gösteren "hardware"e paralel olarak görür. Bu bakımdan "Post-Formalist Sanat"ta (Burnham bu terimle performans, interaktif sanat ve özellikle kavramsal sanatı içeren deneysel sanat pratiklerine gönderme yapmaktadır) estetik üretimin, ağırlıklı olarak yazılım yönüyle ilişkilendirildiğini söylemiştir (Shanken, 1998).

Burnham'ın "Systems Esthetics" (1968) makalesi, post-formalist kuram açısından ilk ve tam olarak geliştirilmiş eleştirilerden birisidir. Robert C. Morgan (1996: 2.), Burnham'ın "Systems Esthetics" makalesinden hareketle sanatta hissin, objeden fikre doğru hareket ettiğini, sanatın maddi tanımının ise bir düşünce sistemi olduğunu belirtmiştir. Kavramsal sanat tanımını ise enformasyon çağı arifesinde önemli bir üslup olmanın ötesinde, yöntem veya tür olarak tanımlamış ve paralel sosyo-ekonomik fenomeni, endüstri ve post-endüstri arasındaki gölge olarak belirlemiştir. Manovich (2002) ise 1920'lerdeki avangart tekniklerin, modern insan-bilgisayar arayüzleri ve yazılım konvansiyonlarına dönüştüğünü, böylelikle post-endüstriyel üretimin temeli olarak işlevsellik gösterdiğini belirtmektedir. Buna ek olarak yeni medyanın, eski medyaları kullansa bile enformasyon toplumu için yeni avangardı temsil ettiğini ileri sürmüştür. Buna karşılık McLuhan da 1960'ların ortasında, elektronik medyanın giderek artan bir biçimde birbirine bağlı "küresel köy"ü yarattığının habercisi olmuştur.

Bu türden öngörüler, makine çağı teknolojilerinin sona doğru yaklaşırken, enformasyon teknolojilerinin yeni bir çağ açtığı yönündeki fikirleri popülerleştirmiştir. Burnham, bu noktada McLuhan'ın teorisini eleştirerek insan-makine etkileşiminin buluş ve yaratıcılığı cesaretlendirdiğini savunmuştur. McLuhan'ın aksine sanat eserinin, öncelikle izleyici üzerinde etki yaratması ve yine onun tarafından etkilenmesi sebebiyle bir iletişim biçimi olarak incelenmesi gerektiğini önermiştir. Ancak Barber (2006: 188), McLuhan'ın "küresel köy"ünün, günümüzde uydu, lazer optik haberleşme, bilgisayar bilgi sistemleri ve internetin yaygınlaşması ile gün geçtikçe doğrulanan bir gerçeğe dönüştüğünü belirtmektedir. Burnham, yeni medya sanatının içinde bulunduğu dönemde nasıl görüldüğü konusunda gö-

1 Complexity: Karmaşıklık. "Complexity theory", matematikten bilgisayar bilimlerine geçen bir teoridir ve esasında problem veya algoritmaların çözüme ulaşmadaki karmaşıklığını ölçmek için kullanılır.

2 Reflexivity: Bir bağlantının dönüşümlü olma durumu. DüşünümSELLİK veya yansıyabilirlik olarak da kullanılmaktadır. Edebiyatta tasarlanmış bir görüntünün işaret ettiği anlamın izleyici tarafından sözle ifade ediliş biçiminin sorgulanmasına yöneliken, sanatta örneğin; René Magritte'in resimleri veya Escher'in grafik tasarımlarında biçimsel olarak doğrudan gözlemlenebilmektedir.

rüş ortaya koyarken, bu sanat ortamını sadece teknoloji yoluyla anlamının güç olduğunu; bu sebeple yeni medyayı, uygulama yoluyla hesaplama üzerinden kültüre getirilen süreçler için yeni formların araştırması olarak açıklamak gerektiğini belirtmiştir (Wardrip-Fruin, Nick Monthford, 2003: 248).

70'li yılların sonu ve 80'li yılların başında telekomünikasyona yönelik tüm gelişmeler, yeni medya sanatının kurumsal ve üniversite bazlı çalışma alanının dışına çıkmasını sağlayarak yeni bir profil ve varlık kazanmasına olanak tanır. 1976 yılında Houston'daki Çağdaş Sanatlar Müzesinin desteğiyle video sanatçısı Douglas Davis, "Seven Thoughts" isimli performansını tüm IntelSat kanalları üzerinden yayınlar. Bir sonraki yıl NASA'nın finansman yardımıyla Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz'in "Satellite Arts Project'77," performansı ve yine aynı yıl "Documenta VI" kapsamında Davis, Nam June Paik ve Joseph Beuys'un televizyonda yayınlanan performanslarına rastlanır.

1980'li yıllarda ise her şeyden önce iletişim teknolojileri üzerine yoğunlaşan sanatsal çalışmalar hız kazanmış ve telematikliğe doğru uzanmıştır. Bu yönelim sonucunda 1980 yılı, Carl Eugene Loeffler tarafından düzenlenen "Artists' Use of Telecommunications" (Modern Sanatlar Müzesi, San Francisco) konferansı ile Galloway ve Rabinowitz tarafından düzenlenen kamusal sanat projesi "Hole in Space" olmak üzere iki önemli etkinliğin oluşumuna tanıklık etmiştir. Ardından 1982 yılında Robert Adrian tarafından koordine edilen "The World in 24 Hours" etkinliğinde telefonda faks makinesine, televizyondan telematik iletişim ağına kadar birçok iletişim teknolojisine yer verilmiş, bir sonraki yıl çeşitli kullanıcıların ağ üzerinden katılarak işbirlikli bir metnin üretimini sağladığı "La Plissure du Texte" (1983) Roy Ascott tarafından düzenlenmiş, 1984 yılına gelindiğindeyse "Good Morning Mr Orwell" WNET TV (New York) ortaklığıyla uydu üzerinden Nam June Paik *yönetimindeki canlı performans ve video çalışmasını yayınlamıştır. Tüm bu etkinlikler, geleneksel sanat kuruluşlarıyla özellikle son on yıl içerisinde ortaya çıkan şirketlerin bu alana yönelik ilgisinin arttığını göstermektedir.*

Telekomünikasyon alanında yeni oluşmaya başlayan teknolojilerin gündemdeki yerini koruduğu bu dönemde, sanatçıların teknoloji şirketleri ve televizyon şebekelerinden finansman sağlaması konusunda zorluk yaşanmamış; ancak 80'lerin henüz başında, toplumda daha önce karşılaşılmamış bir durum meydana gelmiştir. Medya ve onun olayları manipüle etme gücünden

faydalanan sanatçılar ve entelektüeller, eleştirel yöndeki tepkilerini kamuoyuna ulaştırma eğilimlerini açığa çıkarmışlardır. Dahası, bu on yıl içerisinde resmin geri dönüşüyle sanat piyasasında yaşanan patlamanın ardından kuruluşlar video, fotoğraf ve performans gibi daha az pazarlanabilir sanat türlerini desteklemek konusundaki istikrarını yitirirler.

Yeni medya sanatı alanında yaşanan bu olumsuz durum, 1986 Venedik Bienaliyle beraber tersine çevrilir ve iletişim ağının potansiyelinin keşfedilmesi konusunda, sanatçılara etkili bir platform sunulur. Diğer taraftan 1979'da başlayan Ars Electronica festivali, 1980'li yıllarda da etkisini sürdürerek yeni medya sanatının bağımsız bir alan olarak kurulması konusunda belirleyici rol üstlenir. Yeni medya sanatı için kategori ve değer kriterleri öneren, şirket ve *üniversite gibi farklı kuruluşlarla stratejik iletişim ağı geliştirerek sürdürülebilir bir model ve ekonomik katkı sağlama çabası içinde olan* Ars Electronica, şüphesiz yeni medya sanatı uygulayıcıların bu dönemdeki merkezi haline gelmiştir. Bölgesel açıdan bakıldığında da Ars Electronica modeli, post-endüstriyel şehir niteliğindeki Linz'in kültürel ve teknolojik bir sermaye olarak kendini Avustralya'nın başkenti, Avrupa'nınsa merkezi olarak yeniden yaratmasını sağlar (Quaranta, 2013: 65).

Tüm bu gelişmeler, günlük hayatın içine yavaş yavaş nüfuz eden teknolojik ilerlemelerin bir ürünüdür. Apple II'den sonra çeşitli modellerdeki kişisel bilgisayarlar uygun fiyatlarla piyasaya sürülmüş ve bunlara klavye, mouse, grafik arayüzünün ardından telematik iletişim ağını sağlayan modem eklenmiştir. Bilgisayara eklenen bu donanımların ardından temelleri 1970'lerde atılan video oyunları yine bu yıllarda gelişimine hız ve çeşitlilik kazandırmıştır. Kültürel alanda gözle görülür derecede etki oluşturan bu teknolojik gelişmeler sebebiyle 1980'li yıllar hacker, telematik, sanal gerçeklik ve ücretsiz yazılım hareketinin başladığı bir dönem haline gelir. Örneğin Cyberpunk, 1972 yılında İtalya'da siyasi bir hareketken 1980'lerin başında ABD'de William Gibson ve Bruce Sterling'in bilim kurgu alanındaki başarıları sebebiyle edebi bir hareket olarak karşılık bulur. Benzer şekilde Timothy Leary, geliştirdiği video oyunları ile Kaliforniya'da siber kültür ve sanal gerçekliğin önde gelen isimlerinden biri haline gelir. Hacker hareketi ve ücretsiz yazılım felsefesi ise bu karmaşık ortam içerisinde kendi köklerini oluşturmuş, sanatçılar da bu sanal kültürün yaratılması ve çalışmalarıyla imgelerin zenginleştirilmesi konularında aktif rol oynamıştır.

Yeni medya ve yeni medya sanatı arasındaki bir önceki yıllarda oluşan ilişki 1980'lerde pekişmiştir. Bu oluşumun sebebi, bir yandan söz konusu sanatçıların geleneksel sanat bağlamından dışlanmasıyla, diğer yandan çalışmalarını politik aktivizmden ayırmayan ya da iletişim ağına sağladığı katkı sebebiyle disiplinlerarası oluşumun yaygınlaşmasını sağlayan sanatçı figürü olarak görülmelerindendir. 1980'lere değin kökleri üniversite ve araştırma merkezlerine bağlı olan yeni medya sanatı, bu on yıllık süreçte varlığını sürdürebilmek adına kendi başına bağımsız bir sanat dünyası olma yönünde temellerini atmıştır. Quaranta (2013:69), 20. yüzyılın son on yılına girmeden önce yeni medya sanatının kaderinin sonraki yıllarda ne yönde olacağı konusunda fikir sahibi olabilmemiz adına 1989 yılının önemli olduğunu ve aslında kurumsallaşma sürecinde sembolik bir tarih olarak görülebileceğini belirtmiştir. Bu dönemde Avrupa, çok sayıda sanat merkezi, müze, atölye, arşiv ve festival gibi benzeri görülmemiş hızda özel kuruluşların geliştiği bir sanat ortamına ev sahipliği yapmaktadır.

1989 Almanya'sında genellikle bu sürecin lideri olarak kabul edilen ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), Karlsruhe şehrinde kurulur. Aynı yıl Berlin duvarı yıkılmış ve Sovyet İmparatorluğu sanatta yeni bir döneme girmiştir. Soros Çağdaş Sanat Merkezi (SCCA) yöneticisi George Soros'un da etkisiyle Rusya ile birlikte Doğu Avrupa ülkeleri hızlı biçimde çağdaş sanat alanında kurumsallaşmak zorunda kalmıştır. Lioudmila Voropai'nin de bahsettiği üzere, bu kurumsallaşma sürecini etkileyen birtakım ilginç yaklaşımlar bulunmaktadır. İlk aşamada, yeni medya sanatı her zaman yeni medyanın yaratıcı gelişimine "toplumsal fayda" ve katkı sağlamış, böylece "yeni medya" ve "yeni medya sanatı" arasında yer alan ortamın geliştirilmesi ile bunun sanatsal amaç için kullanılması konularındaki karmaşaya efsanevi bir boyut eklemiştir (Quaranta, 2013: 69). Dahası bu karışıklığa bir de yeni medya sanatı ve çağdaş sanat arasındaki belirsiz ve çelişkili ilişki eşlik etmiştir. Bu çatışmadaki nedenlerden biri de toplumsal yarar odaklı yeni medya sanatının, tesadüf olmayan biçimde ekonomisini lüks piyasası üzerine kuran yarar güdümsüz çağdaş sanata karşı çıkmasıdır.

21. Yüzyıla Doğru Yeni Medya Sanatı

Yeni medya ve çağdaş sanatı hibrit *söylem* *üzerinden inceleyen* Shanken (2009) yeni medya sanatının 1990'lı yılların ortalarından bu yana kendi kuruluşlarını yaratarak, ekonomik ve kültürel gelişme açısından uluslararası boyutta önemli bir güç haline geldiğini

belirtmektedir. Buna bağlı olarak yeni medya sanatı sanat, bilim ve teknolojinin kesişim noktalarında işbirlikli ve transdisipliner araştırmalarda bulunmasının yanı sıra tüm dünyada artış gösteren disiplinlerarası doktora programlarının kurumsal desteğini ve saygısını kazanmıştır. Aynı dönemde ana akım çağdaş sanat, uluslararası müzeler, sanat fuarları ve sergilerle yaygınlaşmış, ekonomik refah yoluyla ilerlemiş ve kendi sanat pazarını oluştururken popüleritesini de dramatik biçimde arttırmıştır. Bu dinamik sanat ortamını, yaratıcılıkları ve buluşlarıyla besleyen sanatçı, küratör, teorisyen ve eğitim bilimciler her iki etki alanında da faaliyet göstermiştir. Buna rağmen ana akım sanat dünyası ile yeni medya sanatı dünyasının nadiren bir araya gelmesi sebebiyle söylemleri de giderek birbirinden ayrılmıştır.

Bu iki sanat ortamı arasındaki çatışma, sanat ve medya teknolojileri merkezi olan ZKM gibi tek bir kuruluştaki bir araya geldiğinde daha da belirgin hale gelmiştir. Tüm bu çatışmalara rağmen birbirinden farklı bu iki sanat dünyası varlığını aynı çatı altında sürdürmüş ve ZKM, tartışmasız 1990'lı yıllarda yeni medya sanatının nasıl korunacağı ve ilkelerinin nasıl belirleneceği konularına değinen ilk kuruluş olarak başı çekmenin ötesine geçerek günümüzde de kapsamlı koleksiyonu ve güncel sergileri ile bu alandaki otoritesini sürdürmeye devam etmiştir. Bu sanat ortamının söz konusu kriterleri ile bağlantılı olan bir başka kurum da 1990 yılında Intercommunication Center (ICC) adıyla Tokyo'da kurulmuş ve 1997 yılında kendine ait mekanında hizmet vermeye başlamıştır. Avrupa'ya geri döndüğümüzde ise uzun süredir varlık gösteren Ars Electronica ve V2_ gibi köklü kuruluşların konumunu daha da güçlendirdiği görülmektedir. Hollanda'nın yeni medya alanındaki büyük boyutlu kurumsal yatırımları, "Uluslararası Elektronik Sanat Sempozyumu"nu *düzenleyen* ISEA'nın (Inter-Society for the Electronic Arts) 1990 yılında kurulmasına olanak tanımıştır. Almanya'da ise yine bir başka kuruluş olarak ortaya çıkan Frankfurt merkezli Institute for New Media (INM), önceleri lisansüstü öğrencileri için bağımsız bir araştırma platformu meydana getirme amacındayken 1989 yılıyla beraber sanat okulu adı altında deneysel atölye çalışmalarına başlamıştır. 1988 yılında ise Britanya'da ülkenin hala en önemli yeni medya sanatı enstitüsü olarak kabul edilen FACT (Foundation for Art and Creative Technology-Liverpool) kurulmuştur.

Bu kuruluşlar, sürekli gelişmekte olan uluslararası görünümün sadece birkaç örneğidir. Bu sebeple Doğu Avrupa'da meydana gelen gelişmelere, sadece 90'lı yılların yeni medya sanatına sağladığı katkılar se-

bebiyle değil, aynı zamanda bu sanat ortamının tüm tarihini tek bir çatı altında birleştirmesi nedeniyle değinmek gerekmektedir. Avangart sanat, 90'lara kadar Avrupa'nın doğusunda kurumsal alanın dışında sürdürülürken Open Society Institute ve Soros Foundation Network, bu yönde önemli adım atan ilk kuruluş olarak dikkat çekmiştir.

1991 yılı itibari ile kişisel bilgisayarların hala az bulunduğu ve statü sembolü kabul edildiği 17 eski Sovyet bloğu ülkesinde Soros Çağdaş Sanat Merkezi (SCCA)'nin kurulumu sağlanır. Merkezlerin toplumsal yararı da bu noktada önem kazanır; çünkü hem mevcut nüfusun hem de sanatçıların iletişim ağına ve yeni teknolojilere erişimini sağlayarak yeteneklerini gösterme olanağını garanti etmektedir. 1993 yılında SCCA'nın Yeni Medya Sanatı Laboratuvarını Alexei Isaev ve Olga Shishko önderliğinde Moskova'da kurmasının ardından 1994 yılında, Alexei Shulgin Moscow-WWW-Art-Lab'ın oluşumunu sağlar. Rusya dışında Budapeşte'ye baktığımızda günümüzde de internet ve yeni teknolojilerle ilişkili sanat anlayışını eğitim ve atölye çalışmalarından yürütmeye devam eden kültür ve iletişim merkezi niteliğindeki C3 dikkati çeker. Ljubljana'da ise "Ljudmila Digital Media Lab" düzenlediği festival ve etkinliklerin yanı sıra Net Art'ın öncülerinden Vuk Cosic'in çalışmalarını da destekleme görevini üstlenir.

Voropai'nin de belirttiği gibi "Post-Soros **Dönem**" **Batı'da yeni medya sanatının altın çağının yaşandığı sırada başlar. Bu dönemde ZKM 1999'dan 2002'ye kadar sürdürülen "net_condition" sergisini düzenler ve Rusya'da yeni medya kuruluşlarındaki düşüş zor bir duruma yol açar. Bunun akabinde sanat piyasasının belirsiz ve zayıf düzenlemelerinin olumsuzluğu; yeni medya sanatını göz ardı ederek sanatı elit statü biçimi olarak öne alan, yeni zengin kesim tarafından canlandırılır (Quaranta, 2013: 73). Son dönemde meydana gelen bu durum, Batıyla aynı dinamikler içerisindedir. Geleneksel sanat kurumlarına artan bir ilgiyle yakınlaşan yeni medya sanatı, dinamikler yoluyla kendi sistemini geliştirmeye çalışır. Fakat bu gelişim çok uzun sürmez ve sonrasında yeni medya sanatı yeraltı geleneklerine kayıtsız kalarak tüm ilgisini, kitlelere yayılan dijital teknolojiler ile 90'lı yılların ikinci yarısında ortaya çıkan Web'e **yöneltir. Nitekim bu on yılın başında sadece bir grup sanatçının yerli teknolojileri, sanat yapmak adına bilinçli şekilde kullandığı görülmektedir. Bunlardan İtalyan post-kavramsal medya sanatçısı** Maurizio Bolognini, enstalasyonları yoluyla kendi kontrolü dışındaki sürecin minimal ve soyut aktivasyonlarından başlayan yeni medya teknolojilerinin potansiyel ve etkilerini jeneratif sanat, kamusal sanat**

ve e-demokrasinin kesiştiği noktada keşfetmeye çalışmış; diğer bir taraftan Alman sanatçı Wolfgang Staehle 1991 yılında çeşitli "bulletin board system" (BBS)'lerini kullanarak bağımsız medya projesi niteliğinde başlattığı "The Thing" projesini, sonraları sanatçılar ve kültür teorisyenlerinin fikir alışverişinde bulunabildikleri online bir foruma dönüştürmüştür. Çağdaş sanat ve kültür kuramına odaklanan bu projeden sonra sanatçı, 1996 yılında online video serisine devam etmiştir.

Kişisel bilgisayarlar, 90'ların dijital kültürünün oluşumunu sağlayan temel alan olarak varlığını sürdürürken, yeni medya sanatı bu on yılın başında üç boyutlu sistemler, sanal gerçeklik ve etkileşim üzerine yoğunlaşan Jeffrey Shaw, David Rokeby, Paul Sermon ve İtalya'da Mario Canali, Piero Gilardi ile Studio Azzurro'nun yanı sıra teknolojik protezler ve robotik alanında çalışan Eduardo Kac, Stelarc ve 3D grafik ile jeneratif algoritmalarla ilgilenen Karl Sims gibi isimler yoluyla dikkat çeker. Manovich, kullanıcının bilgisayarla etkileşimine vurgu yapan insan-bilgisayar arayüzü terimini açıklarken, bilgisayarın 1990'lı yıllar boyunca değişen kimliğine değinmektedir.

Bu on yılın başında bilgisayar hala bir daktilo, fırça ya da teknik çizim aracı olarak görülmüyordu. Diğer bir deyişle oluşturulan kültürel içeriğin; yazdırılmış sayfa, film, fotoğraf baskısı ve elektronik kayıt gibi uygun bir medya ortamında depolanıp dağıtılması sırasında kullanılan bir araç konumundaydı. On yılın sonunda internetin kullanımı yaygınlaşmış, bilgisayarın toplum üzerindeki araç imajı değişerek sadece yazarlar için değil aynı zamanda saklama, dağıtma ve tüm medyalarla ulaşmayı sağlayan evrensel medya makinesi niteliğine doğru evrilmiştir (Manovich, 2001: 80).

1990'lı yılların ortalarına doğru 1994 yılında ilk ticari ağ tarayıcısı "Mosaic'in piyasaya sürülmesiyle birlikte World Wide Web'in yaygınlaşması ve bir sonraki yıl kişisel bilgisayarların dağıtılması, Manovich'in bahsettiği değişimin en önemli nedenlerindendir. Bu dönemin bilgisayarları ucuz ve sezgisel arayüz özelliği ile minimum düzeydeki yönlendiricilerle bile herkesin kullanımına uygundu. Metin işleme, görüntü değiştirme, ses oluşturma ve video dosyaları gibi nispeten basit konuları içermekteydi. Aynı zamanda web, kullanıcılara internet ortamı ve html programlama dili ile multimedya sağlamaktaydı. Bu sebeple bilgisayar teknolojisi üzerinden sanat üretmek bundan böyle "teknolojik eğitim, araştırma laboratuvarlarına erişim ve mühendis ya da profesyonellerle işbirliği gerektirmiyordu." (Quaranta, 2013: 74). İsteyen herkes bunu yapabiliirdi. Bilgisayar sadece sanatçıya üretim ortamı sağlamıyor aynı zamanda sanatın erişimine de olanak tanıyordu. Bilgisayar, bir ta-

raftan sanatçının üretim ortamını oluştururken diğer taraftan isteyen herkesin webin iletişimsel, estetik ve anlatıma dayalı sıra dışı doğasını keşfetmesini sağlıyordu.

Web alanında yaşanan bu gelişmelerin ışığında Nina Sobell ve Emily Hartzell Web üzerinden yüz yılın ilk canlı performansını yayınladılar. Müzik, sanat ve teknoloji işbirliği *sürecinden etkilenerek, kendi sanat ortamlarıyla kurdukları bu bağlantıları interaktif video ve sonrasında Web ortamına taşıyan ikili; yaratıcılık*, işbirlikli ifade ve fiziksel uzamla sanal gerçeklik arasındaki sınırları keşfetmek konusundaki potansiyeli ortaya çıkarmak için performanslarında Web'i *sıklıkla deneyimlerler*. Sobell'in 1970'li yıllardaki interaktif video enstalasyonlarının etkisiyle, 1994 yılında New York'ta yaşayan insanlar için internet erişimi yoluyla birbirlerini görüp iletişime geçebildikleri video konferans ve işbirlikli çizim alanı sağlayan sanal "ParkBench"i tasarladılar. Gerçek bir şehri paylaşan birbirine yabancı insanların, nadiren iletişime geçtiği gerçek bankların aksine ParkBench, sağladığı sanal ortamla (cyberspace) insanlara güvenli bir iletişim alanının olasılığını sunar. Bu proje sonrasında online performans serisi olarak karşımıza çıkan "ArTisTheater" (1994) projesi için de kamunun uzaktan erişim sağlayabildiği bir platform oluştururlar. Sobell ve Hartzell, ArTisTheater ile dijitalleşen sanat tarihinin, Web ortamında gerçekleştirilen ilk performansını sunarlar. Sanatçılar, telerobotik video kullanarak dijital ortamda kimlik, gözetleme ve güç kavramlarını keşfetmeye çalıştıkları bir dizi performans gerçekleştirirler.

Web ortamındaki bu gelişmeler, sadece Sobell ve Hartzell'in performanslarına değil aynı zamanda yeni medya sanatı uygulamalarının geneline bir katman daha ekler. Ancak bu iki sanatçının, zaman ve mekan kavramlarını ortadan kaldıran web içerikli performanslarını hala fiziksel galeri ortamında gerçekleştiriyor olmaları, web zamanı ile gerçek zaman ilişkisi hakkında soru işaretlerinin oluşmasına neden olmuştur. İkisinin teknoloji, web ve interaktiflik içeren çalışmalarından bir diğeri ise "Alice Sat Here" isimli (1995) telerobotik enstalasyonlarıdır. Bu çalışmada izleyiciler, video kamera görevini gören VirtuAlice isimli kablosuz ağ (wireless) aracını web sayfası üzerinden yönlendirerek etkileşime geçtikleri aracı, uzaktan kontrol etmek suretiyle bir bakıma sürücü rolünü de üstlenmektedirler. Sonraki yıllarda fiziksel ortamla-sanal ortam, geçmişle-gelecek kavramlarını kapsayan Art on the Web (ParkBench, 1996) isimli Web/video enstalasyonunu tasarladılar. 1997 yılında ArtNetWeb tarafından düzenlenen zaman tabanlı Web çalışmalarının yer aldığı grup sergisinde, etkiledikleri PORT kavramı üzerinden bir Web performansı

gerçekleştirirler. Bu performans boyunca Web izleyicisi, Sobell ve Hartzell'i aktif kadın gözüyle izlemektedir. Bu gözlem sürecinde kameralar, iki sanatçının hareketleriyle uyumlu bir ritim oluştururken bir taraftan da algı ve temsilin fiziksel sürecini kaydederler. Birbirine karşı iki ekranda görüntülen her bir sanatçı, birbirlerini gözlemlemenin yanı sıra aslında kendilerini tanıma fırsatı bulmaktadır (Malloy, 2003: 74). Sobell ve Hartzell, 1990'ların ortasından günümüze kadar gerçekleştirdikleri birçok video enstalasyon ve performansla, Web'in galeri ortamına girmesini sağlamıştır.

Performansın yeni medya sanatı ortamı içerisinde kendine ağı üzerinden yeni bir alan edinmesinin akabinde "Net Art" gündeme gelmiş; artık belli bir araç ile olası en iyi görüntü ya da arayüzü oluşturmak mesele olmaktan çıkmış ve küresel iletişim ortamına doğru yönelim başlamıştır. Net Art'ın kökleri, 1995 ve 1997 yıllarını kapsamaktadır. Özellikle çağdaş sanat tarihinde en önemli tarihi işaret eden 1997 yılında Documenta'nın Net Art'a ayrılmış bir bölümü bulunmaktadır. İlk net art sanatçıları, yeni medya sanatı ortamından değil de fotoğraf kökenli sanatçılardan Alexei Shulgin, post-kavramsal sanatçı Vuk Cosic, sinema sektöründen Olia Lialina, sokak sanatçısı Heath Bunting, ressam Mark Napier ve video çalışmalarıyla bilinen Jodi grubu üyelerinden meydana gelmiştir. Bu sanatçılar, teknolojik alt yapıdan çok sanatsal eğitim kökenli kişilerdir. Bazıları çağdaş sanat içerisindeki pratiklerini web alanına yöneltmiş, bazıları sanat eğitimlerini henüz yeni tamamlamış, bazıları ise politik aktivist bağlantıları olan sanatçılardır. Ama hepsi web ortamının, medyada daha önce görülmemiş etkisinin farkına varmıştır.

1990'lar boyunca Avrupa ve Japonya yeni medya çalışmaları ve bu alandaki üst düzey tartışmalara katılmak adına en iyi mekanlar olmuştur. ISEA, Ars Electronica, DEAF gibi festivaller, interaktif enstalasyon sanatçıları, bilgisayar tabanlı müzik üretenler, bilgisayarla çalışan koreograflar, medya küratörleri, eleştirmenler ve 90'ların ortasından itibaren Net sanatçıları için uğrak mekanları temin etmiştir. Bu sebeple 80'li yıllardan bu yana incelediğimiz bireysel, grup ya da kuruluş bazlı festival veya etkinliklere bakıldığında Avrupa'nın yeni medya sanatına tam anlamıyla adapte olduğu görülmektedir. Ancak bu süreç içerisinde teknolojik gelişmelerin merkezi olan ve ilk sanatsal denemelerin gerçekleştirildiği ABD'nin bu sanat ortamına yaklaşımının çok daha mesafeli olduğu görülmektedir.

Manovich (2003: 13), Amerika'nın yeni medya sanatına yönelik gecikmeli tavrını iki basit düşünce üze-

rinden açıklamaktadır. İlk yeni teknolojilerin, ABD’de çok hızlı özümsemesi; bu sebeple yine çok kısa sürede görünmez hale gelmesi, bir başka deyişle yeni teknolojilerin ABD’ye ulaşması ve standartlaşması arasında sanatçıların ortamla ilgili eleştirel bir mesafe oluşturmamasını sağlayacak hiçbir boşluğun olmamasıdır. Manovich’in ifadesiyle yeni teknolojilerin ABD’de asimile olma hızı, onları neredeyse bir gecede “görünmez” hale getirmektedir. Örneğin 90’larda yeni medya ve internet gibi yeni teknolojilerin Avrupa ülkelerinde daha yüksel bütçeye mal olması, daha uzun sürede asimile olmasına neden olmuştur. 90’ların sonunda internet ABD için tıpkı telefon gibi olağan karşılanırken Avrupa’da ekonomik ve kültürel nedenlerden dolayı hala bir fenomen olarak karşılanır. Yeni teknolojilerin ABD’deki hızlı tüketimi, sanat nesnesi olma özelliğini de ikinci plana atmaktadır. Manovich bu sebeple Doğu Avrupa’da genç sanatçıları desteklemek, onlara yeni teknolojileri kullanma imkanı sağlamak ve kamuoyuna interneti tanıtmak amacıyla kurulan Soros Vakfı’nın, kendi “sanat mafyasını” oluşturmak adına akıllıca bir yatırım yaptığını belirtmektedir.

Manovich, ABD’nin 90’lar boyunca yeni medya sanatıyla olan bağlantısının Avrupa’ya kıyasla daha zayıf olmasının ikinci sebebi olarak da düşük düzeydeki kamu desteğini göstermektedir. Avrupa, Japonya ve Avustralya’da ise medya ve yeni medya alanındaki daha önce bahsi geçen festivaller, sanatçıların eser üretimi, sergi kataloğu ve diğer bağlantılı aktiviteler hükümet tarafından desteklenmiştir. Manovich, ABD’nin yeni medya alanındaki sanatsal faaliyetlerini destekleyebilecek iki kültürel faktöre de dikkat çeker. Bunlar entelektüel olmayan, piyasa ve klişe odaklı ticari kitle kültürü ve aynı şekilde ticari sanat kültürü yani sanat piyasasıdır. Farklı nedenlerden dolayı bu iki faktör de ne yeni medya sanatını desteklemiş ne de bu sanat ortamı hakkında entelektüel bir söylem geliştirmiştir. Bu iki faktör dışında ticari kültür (bir diğer deyişle izleyici kitlesi için tasarlanmış kültür), yeni medya ürünlerinin keskin sınırlı içeriğinin bilinen nedenlerine rağmen, yeni medyayı benimseme ve deneyimlemede daha ileri bir rol oynamıştır. Fakat Manovich (2003: 14) şunu belirtmeden geçemez; yapay zeka programlarını kullanan bilgisayar oyunları, ağ temelli mültimedya, müzik dağıtımını sağlayan çeşitli web eklentileri, web üzerinden hareketli görüntü ve 3D ortam, sofistike 3D modelleme, animasyon ve render araçları, veri tabanına dayalı web siteleri, CD-ROM’lar, DVD ve diğer depolama aygıtlarına ek olarak birçok gelişmiş yeni medya teknolojilerine ve formlarına, ticari kültür olmadan sahip olmamız mümkün görünmemektedir.

Sonuç

Manovich’in argümanları üzerinden hareket ettiğimizde 1990’ların ABD sanat piyasası, çağdaş toplumlar arasındaki en tutucu kültürel güç olduğunu kanıtlamakla yetinmemiş, aynı zamanda yeni medya teknolojileri ile ilgilenen kültürel ve sosyal kurumların da gerisinde kalmıştır. Ancak bu karşı koyuş, yeni medyanın mantığı ile sanat dünyasının mantığının birbirine taban tabana zıt olduğu gerçeği göz önünde bulundurulduğunda, kabul edilebilir bir hal almaktadır. Dahası bu yıllarda ABD’deki müze ve galeriler, yeni medya sanatının ihtiyaç duyduğu kapsamlı teknikleri ve bilgisayar ekipmanlarını karşılayacak durumda değildir. Aksine Avrupa’nın varlıklı federal ve bölgesel sermayesi, sadece sofistike sergileri değil aynı zamanda interaktif bilgisayar enstalasyonları gibi sanatın tüm yeni formlarının gelişimini desteklemek için elverişlidir. Ancak şu bir gerçek ki ABD sanat dünyası, varoluşundan yıllar sonra video enstalasyonlarının nasıl üstesinden geleceğini öğrenmiş ve adeta bu sanat dalını tamamıyla benimsemiştir. Fakat video enstalasyonları standardize ekipmanlar gerektirmekteydi ve interaktif enstalasyon ve hatta web parçalarında olduğu gibi sürekli gözetim talep etmemekteydi. Bu sebeple, Avrupa’da interaktif enstalasyonların formu 90’lı yıllar boyunca gelişme gösterirken, ABD kolay bir yol izleyerek net art gibi fazla donanım gerektirmeyen Web tabanlı çalışmalara yönelmişti.

ABD’nin sanat piyasasında yaşanan tüm bu durum, 90’ların sonuna doğru açılan çeşitli kültürel kuruluşların yeni medyaya gereken önemi vermeye başlamasıyla tamamen değişir. Bu ilk hareketlenmeler eğitim kurumlarıyla başlar. Özellikle 1995 yılında Batı Yakasındaki birçok üniversite ve sanat okulu, lisans ve lisansüstü programlarına yeni medya sanatı ve tasarımı içeren dersler ekler. Birkaç yıl sonra Walker Art Center gibi müzeler, bir dizi etkileyici online sergi ve projeyi kendi bünyelerinde sergilemek konusunda istekli olurlar; hatta 2000 Whitney Bienali bünyesinde, net art için ayrılmış bir odaya yer verir.

Minneapolis’teki Walker Art Center’a ek olarak New York’taki Whitney Museum of American Art, MoMA, Guggenheim ve San Francisco Museum of Modern Art gibi önde gelen çağdaş sanat müzeleriyle birlikte sayısız üniversite müzesi sergi, program ve küratör pozisyonunda yeni medya sanatına dahil olurken; bu sanat ortamının kuramsal altyapısı, MIT Press gibi prestijli yayınevlerinden çıkan kitaplarla desteklenmiştir. Princeton Enstitüsü (ISA) ile Rockefeller Vakfı ve

Sosyal Bilimler Araştırma Konseyi gibi kuruluşlar da bu alanda düzenledikleri konferansların yanı sıra sanatçılara ödül ve finansman desteğinde bulunmuşlardır. Dahası Postmasters (New York) gibi bazı özel galeriler, yeni medya sanatına yönelik solo ve grup gösterileri düzenlerler. Buna ek olarak genellikle sanatçıların önderliğinde yürütülen çeşitli kar güdümsüz organizasyonlar ortaya çıkar. Eyebeam (New York) gibi özel kurumlarla birlikte 1971 yılında Howard Wise tarafından kurulan Electronic Arts Intermix (EAI) gibi mevcut yapılar, ağırlıklı olarak videoya odaklanırlar. Diğer bir deyişle, ABD’de yeni medya sanatına duyulan ilgi, yeni medya sektörünü mali kazanç sağladığı bir döneme doğru yönlendirmeye başlamış ve bu sanat ortamı, finansal ve mali destekle her sanatçı için sürdürülebilir bir hal almıştır (Quaranta, 2013: 74). Görünen o ki özellikle 60’lı yıllarda sanatçılar arasında başlayan sonrasında sanatçı ve bilim insanları arasında süregelen işbirlikli yapı, günümüz yeni medya sanatı ile birlikte müze, galeri, üniversite, özel kuruluş ve çeşitli festivallerle birlikte desteklenir hale gelmiştir.

KAYNAKLAR

BARBER, Benjamin R. ‘Pangloss, Pandora or Jefferson? Three scenarios for the future of technology and strong democracy’, The New Media Theory Reader, ed. Robert Hassan, Julian Thomas, New York: Open University Press, 2006:188-202.

MALLOY, Judy. Women, Art, and Technology. London: The MIT Press, 2003.

MANOVICH, Lev. New Media from Borges to HTML”. The New Media Reader. ed. Wardrip-Fruin, Noah, Nick Monthford. Cambridge: The MIT Press, 2003: 13-25.

_____. Avant-Garde as Software. Artnodes. <https://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html> (2002), (Erişim tarihi 08 Şubat 2016)

_____. The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001

MORGAN, Robert C. Art into Ideas: Essays on Conceptual Art. New York : Cambridge University Press, 1996.

PAUL, Christiane. Digital Art. London: Thames & Hudson, 2003

HULTEN, Pontus. “The Machine as Seen at the

End of the Mechanical Age”, 1968, The Museum of Modern Art, <https://www.moma.org>. (1968) 10 Ocak 2016

QUARANTA, Domenico. Beyond New Media Art. USA: LINK Editions, 2013

REICHARDT, Jasia. Cybernetik Serendipity the Computer and the Arts. London: Studio International, 1968

SHANKEN, Edward A. Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundations of the Digital Arts. ed. Kahn, D., Higgins, H. University of California Press, 2012

_____. “The House That Jack Built: Jack Burnham’s Concept of “Software” as a Metaphor for Art”, Leonardo Electronic Almanac 6:10, <http://mitpress.mit.edu/e-journals/LEA/ARTICLES/jack.html> (1998), (Erişim tarihi 12 Kasım 2015)

_____. “Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?”, <https://hybridge.files.wordpress.com/2011/02/hybrid-discourses-overview-4.pdf> (2009), (Erişim tarihi 15 Nisan 2016)

Wardrip-Fruin, Noah, Nick Monthford. The New Media Reader. Cambridge: The MIT Press, 2003