

## Yeni Medya Sanatında Eş Zamansız Etkileşimler Asynchronous Interactions In New Media Art

Doç. Dr. Bülent Bulduk

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Anabilim Dalı, Sivas/Türkiye,

bulentbulduk@yahoo.com

ORCID: 0000-0003-0381-2971

### ÖZET

20. yüzyılla birlikte sanat ve sanat pratikleri düşünsel bir süreç üzerinden şekillenmeye başlamıştır. Yeni dünyanın değişen dili hem sanatçı algısını hem de sanat araçlarını değiştirmiştir. Sanatçı da bu yeni teknolojik ya da endüstriyel süreçlerin dışında kalmamıştır. Aksine yeni araçları ve malzemeyi sanatsal bir dil olarak kullanmayı bilmiştir. Bu bağlamda yeni bir araç olarak Yeni Medya hem sanatçı açısından hem de izleyici açısından farklı deneyim alanları açmıştır. Geleneksel anlatımların ötesinde etkileşime, eş zamansızlığa ve eşzamanlılığa yönelik pratiklere imkân vermiştir. Sanatçılar yeni medya pratiklerini kurgularken izleyiciyi dışarda bırakmayan, onları yapıtın içinde tutan akışkan bir ortam meydana getirmiştir. Sayısal teknolojinin kullanımı ile birlikte tek başına bir değer olan televizyon, telefon telgraf vb araçlar çoklu medya olarak aynı ortamda melez bir araca dönüşmüştür. Sanatçılar bu melez araçların etkisinde kalmış ve bu araçları kendine has bir şekilde bir sanat formuna dönüştürmüştür. Sonuç olarak bu araştırma çalışması Yeni Medya araçlarının sanatsal pratikler açısından etkileşime ve eş zamansızlığa olanak tanıyan diline odaklanacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Yeni medya, Sanat, Etkileşim, Eş Zamansız.

### ABSTRACT

With the 20th century, art and art practices began to take shape through an intellectual process. The changing language of the new world has changed both the perception of the artist and the means of art. The artist was not left out of these new technological or industrial processes. On the contrary, he knows how to use new tools and materials as an artistic language. In this context, New Media as a new medium has opened up different areas of experience for both the artist and the viewer. It has enabled practices of interaction, asynchronicity and synchronicity beyond traditional narratives. While constructing their new media practices, artists have created a fluid environment that does not exclude the audience but keeps them within the work. With the use of digital technology, television, telephone, telegraph and telecommunications, which are valuable on their own, have turned into a hybrid tool in the same environment as multi-media. Artists have been influenced by these hybrid tools and transformed these tools into an art form in a unique way. In this context, this research study will focus on the language of New Media tools that allow interaction and asynchrony in terms of artistic practices.

**Keywords:** New Media, Art, Interaction, Asynchronous.

## 1. GİRİŞ

Tarihsel olarak bilgiyi üretmek ve ona ulaşmak çeşitli araç ve ortamların ortaya çıkmasıyla başlayan bir süreçtir. El yazmasıyla başlayan bilgiyi üretme ve edinme süreci matbaanın icadıyla ivme kazanmıştır. Bilindik anlamda 15. yüzyılda metal harflerle basım tekniğine sahip matbaanın icadıyla birlikte bilginin seri olarak üretilmesi, dağılması ve yayılması görece geniş kitlelerin de bilgiye ulaşmasını kolaylaştırmıştır. 20. yüzyıldaysa görüntünün seri olarak üretilip yaygınlaşmasına olanak tanıyan bir ortam olarak sinemayı ve daha sonraysa televizyonu görmekteyiz. Teknolojinin el verdiği ölçüde genişleyen iletişim ağı küresel ölçekte bilgiye erişimi hızlandırmıştır. Özellikle matbaanın icadıyla başlayan enformatik dönüşüm sayısal temelli CD, DVD, İnternet ve nihayetinde sanal ortamların ortaya çıkmasıyla yeni deneyimler kazanılmasını sağlamıştır.

Araç ya da ortam anlamına gelen medya kavramı bütün geleneksel iletişim araçlarını kapsarken 'Yeni Medya' etkileşime dayalı arayüzlere sahip olan ortamları ifade eder. Geleneksel medyadan ayırıcı özelliği ise sayısal teknolojiye dayalı alt yapısıdır. Terim olarak 1960'lardan itibaren kullanılmaya başlansa da hem teorik olarak hem de pratik olarak 1990'larda yaygınlık kazanmıştır. Yeni medya iletişim süreçlerinde geleneksel anlayışı ve yapıları kökten sarsarken bilgiyi edinme ve üretme biçimlerini çok katmanlı yapısıyla yeniden tanımlamıştır. Sanat söz konusu

olduğundaysa çok katmanlı ya da çoklu ortamlar dediğimiz alanlar sanatçılar kadar izleyenler için de hem merak konusu hem de şaşırtıcı olmuştur. Yeni medya sanatı örnekleri bir biçimde geleneksel sanat yapıtı formlarını dönüştürmüştür. Bu noktada izleyici de yeni medya sanatı uygulamalarını geleneksel estetik bakış açısını dışarda bırakarak ona dahil olmak durumunda kalmıştır.

## 2. YENİ MEDYAYA ÖZGÜ SANATSAL PRATİKLER

Yeni medyaya özgü sanatsal pratikler, 20. yüzyılda yaşanan kültürel, teknolojik ve sanatsal dönüşümlerin bir sonucudur. Yeni medya sanatı, Dada gibi tarihsel avangart hareketlerinin görüntü ve metinlerin edüstrileşerek seri üretime geçmeye bir tepki vermesi gibi, son dönemlere özgü bilgi ve bilişim teknolojisi devrimine ve kültürün dijitalleşmesine doğal bir yanıtıdır. Dadaistlerin sıklıkla başvurduğu fotomontaj, kolaj, hazır yapım, eylem ya da performans gibi pratikler, deney ve şansa yönelik bir tercihle belirli yeni medya stratejileri ve sanatsal uygulamalar olarak yinelenmektedir. Örneğin; Shue Lea Cheang ve Diane Ludin'in Raoul Hausmann tarafından yapılan kolajların imgelerini çağrıştıran çalışmaları, Duchampçı hazır yapım pratiğine benzer biçimde Alexei Shulgin'in 'WWWArt Award' ve RSG'nin 'Prepared Playstation' (2005) (EAI 2020) gibi çalışmalar bu kapsamda değerlendirilebilir. Yeni Dada olarak bilinen Pop Art, yeni medya sanatı çalışmalarına ilham veren diğer bir sanat hareketidir. 60'lara özgü tüketim kültürünün bir yansıması olarak, Thompson & Thompson'ın 'Trigger Happy' enstalasyonu (1998) veya eBoy takma adı arkasında çalışan sanatçı grubunun piksel tabanlı rekonstrüksiyonları (1997), Steffen Sauerteig ve Svend Smital'ın Roy Lichtenstein'in çizgi roman sekanslarını çağrıştıran, çalışmaları örnek olarak verilebilir. Bill Viola ve Bruce Nauman'ın video sanatını kullanma biçimine benzer şekilde, 2000'li yılların başında sanatçılar, web tarayıcısını kullanarak teknoloji ve kültür arasındaki organik ilişkiyle bunların işlenebilir yapısını keşfetmişlerdir (Soreanu,2021:207-208). Sanatçıların teknolojiyle kurduğu ilişki biçimleri en başından beri onları bir araç ve ortam olarak kullanmalarıyla ilgilidir. Öyle ki teknolojiyi kendilerine mâl ederek manipülatif bir dile dönüştürmeyi bilmişlerdir.

Çağdaş sanatın çok katmanlı katılımcı doğası nedeniyle, yeni medyanın yaratıcı süreçlerini etkileyen en önemli özelliklerinden birisi etkileşimdir. Bu, metnin ya da imajın bir girdi alabildiği, üzerinde eksiltmeler ya da eklemeler yapabildiği ve bir çıktı olarak üretilbildiği anlamına gelir. Metin ya da imaj daha önceleri yalnızca görünür bir özelliğe sahipken, 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren uygulanabilir, erişilebilir ve müdahale edilebilir hâle gelmiştir. Metin ve imajın durağan alandan çıkıp uygulanabilir, oynanabilir alan hâle gelmesi, geleneksel kitle iletişim teknolojisinin aksine belirleyici bir dönüm noktasını temsil etmektedir. Bu dijital dönüşümün metinler arası geçişe izin veren hiper metin ve sürükleyici 3D grafiklerle ilişkilidir. Hiper metin genellikle yazı dünyasıyla ilgilidir. Sürükleyici 3D ise görsel alanla ilgilidir. Neticede her ikisi de etkileşime dayalı teknolojik yaklaşımları içine almaktadır. Medya teorisyeni ve eleştirmeni Lev Manovich, geleneksel medya modelinin gözlemci ve gözlemlenen açısından statik bir durum olduğunu, yeni ortam modelinde ise gözlemcinin gözlemlenen alan içinde hareket ettiğini vurgulamaktadır (Lughi,2014:5). Geleneksel sanat formlarında da bir noktaya kadar izleyen/izlenen bağlamında bir etkileşim söz konusu olsa da yeni medya sanatı izleyici profilini katılımcıya/kullanıcıya dönüştürmüştür.

1990'lardan bu yana, 'etkileşim' kavramı çok tartışılmış ve sık sık yeniden tanımlanmıştır. Kavram aynı zamanda güçlü bir ideolojik yük de taşımaktadır ve ayrıca bir sistemi etkileşimli ilan etmek, onu sihirli bir güç olarak onaylamaktır. Eski medyanın pasif tüketim sunduğu yerde yeni medya etkileşim alanları açmaktadır. Genel anlamda etkileşim kavramı, bilgi kaynaklarıyla görece daha bağımsız bir ilişkiyi tercih etmeye dayalı bireyselleştirilmiş medya kullanımı ve seçimi anlamına gelmektedir. Etkileşim odaklı yeni medya, metinleri ve görüntüleri, kullanıcı ya da tüketici tercihini en üst düzeye çıkarmanın yeni bir yöntemidir. Bu anlamda, etkileşim içinde olmak, kullanıcıların ulaştıkları görüntü ve metinlere doğrudan müdahale edip bunları değiştirme becerisini ifade eder. Dolayısıyla yeni medya izleyicisi, görsel kültür, film ve televizyon 'izleyicisi' ya da edebiyat 'okuyucusu' olmaktan ziyade bir 'kullanıcı' hâline gelir. Etkileşim alanının açılmasıyla birlikte

kullanıcı, metne ya da görüntüye hem aktif olarak müdahale eder hem de anlam üretmek için harekete geçer. Bu müdahale ‘oynama’, ‘deneme’ ve ‘keşfetme’ gibi diğer katılım biçimlerini de etkileşim kavramının içerisine alır (Lievrouw, L.A. Livingstone,2009: S21-22). Etkileşime açık ortamlar sayesinde katılımcılar/kullanıcılar hem birbirleriyle hem de sanat yapıtlarıyla bir anlamda iletişim kurmaya zorlanır.

Beryl Graham'ın küratörlüğünü yaptığı Etkileşim Teknolojisi isimli sergi (1996-1997) önce Newcastle'daki Laing Sanat Galerisi'nde, daha sonra da Londra'daki Barbican Sanat Galerisi'nde izleyiciyle buluşmuştur. Serginin sloganı, ‘Yeni teknoloji hakkında bir sergi değil; etkileşim hakkında bir sergi’ idi. Dolayısıyla bu sergi, etkileşim kavramının sadece dijital doğasına ilişkin bir vurguyu değil aynı zamanda sergilenen çalışmaların meydana getirdiği ilişki dinamiklerine de göndermeler içermektedir. Graham'ın bir araya getirdiği çalışmalar oyun unsuruyla birlikte kullanıcı katılımını içine alan ama aynı zamanda ‘ciddi’ meseleleri de gündeme getiren etkileşimli enstalasyonlardır. Örneğin, İngiliz sanatçı Harwood'un, Rehearsal of Memory (1995) adlı çalışması, psikiyatri hastaları tarafından sağlanan metin ve görüntüleri bir araya getiren gezilebilir bir hiper metindir. Diğer bir örnek ise Diller Scofidio'nun Indigestion (1996) adlı çalışması, bir öğle yemeğinde sınıf ve toplumsal cinsiyetle ilgili önemli konuların tartışıldığı etkileşimli masasıdır (Quaranta,2013:134). Bilim ve teknoloji genel anlamda geleceği bir tutumla yol almayı hedefler ancak sanatçılar geleceğe referans vermeksizin mevcut teknolojileri etkileşim kurmanın bir aracı haline getirirler.

Sayısal teknolojiler ve kodlama pratikleriyle bir araya getirilen yeni medya çalışmaları hem kişisel hem de kolektif erişim ve etkileşim olanağı sunar. Böylelikle sanat pratiklerine ve ortamlarına eş zamanlı dahil olma zorunluluğu da ortadan kalkar. Özellikle HTTPS uzantılı ve açık erişime sunulan çalışmalar bir web tarayıcısı sayesinde dünyanın neresinde olursanız olun günün her saatinde bu çalışmalara dâhil olma olanağını mümkün kılar. Eş zamansız olarak dâhil olunabilen bu çalışmalar bir bilgisayar oyununun içerisindeymişsiniz gibi aktif bir kullanıcıya dönüşmenize imkân verir. Genel anlamda yeni medya, her alandan araştırmacıyı ya da kullanıcıyı eş zamansız bilgi aktarımı, bilgi üretimi ve bilgi alışverişi sürecinde özgürleştirir. İzleyiciler ya da kullanıcılar kendi bireysel zaman akışı içerisinde hem sanat pratiklerine hem de farklı disiplinlerden metin ve görüntülere ulaşarak onlar üzerinde ekleme çıkarma yaparak etkileşim zinciri oluşturabilirler.

Yeni medya sanatçıları hem tekil olarak hem de kolektif olarak ürettiği sanat çalışmalarında projenin belirli boyutlarını üretmek, doğrulamak ve hatta inşa etmek için izleyici katılımına ihtiyaç duyarlar. Yeni medya sanat çalışmasını taramak ya da görüntülemek için oluşturulan arayüz, ziyaretçinin veya kullanıcının anlam oluşturmada aktif bir rol oynadığı etkileşimli bir araca (menüleri ve gezinme araçları olan bir web sayfası) dönüşür. Sanatçı Olia Lialina'nın ‘Erkek Arkadaşım Savaşan Döndü’ adlı 1996 tarihli web projesi, bir web sitesinde gezinen ziyaretçi ya da kullanıcının tercih hakkına sahip olduğu ve kendi anlatı dizisini oluşturduğu böyle bir örnektir (Soreanu,2021:210). Etkileşim kavramının doğası gereği katılımcı/kullanıcı etkileşim odaklı sanat pratiklerinin dışında kalmaz. Aksi takdirde böyle bir sanat pratiginden de söz etmek mümkün olmaz.

Fransız eleştirmen Bourriaud'ya göre bir DJ ya da programcı gibi çalışan sanatçı, küresel kültüre ait nesnelere seçerek bu nesnelere yeni bağlamlara dahil etmektedir. Bu bağlamda çağdaş sanat yapıtını bir gezinti alanı, bir portal ve bir etkinlik üreticisi olarak tanımlar. Post-produksiyon çağında sanatçı, anlam üretmek için örneklemeden kopyalayayıpıştıra kadar medyanın doğasına uygun işlemsel modelleri ve paylaşımları kendine mal eder. Bourriaud, küreselleşme, seyahat ve yeni iletişim olanakları gibi kavramları ‘altermodernite’ kavramı çatısı altında birleştirir. Bu bağlamda altermodern sanat bir hipermetin olarak okunur. Sanatçılar bilgiyi bir formattan diğerine çevirir. Sanat yapıtı haline dönüşen bilgi tarihte olduğu kadar coğrafyada da dolaşıma girer ve evren hem zamanda hem de mekânda seyahat edilebilen bir bölge haline gelir (Akt. Quaranta,2013:203-204). Dolayısıyla sanatçılar teknolojiyi bir ortam ve araç olarak sanat nesnesine dönüştürmekle kalmazlar aynı zamanda bu ortamları kendilerine mâl ederek yeni ‘karşılaşma mekânları’ kurgularlar.

Sayısal altyapısı sayesinde kodlama ve algoritmalara izin veren Yeni Medya Sanatı, süreç-zaman ilişkisi bağlamında hem eş zamanlı hem de eş zamansız etkileşimleri mümkün kılar. Dinamik bir role sahip olan katılımcı ve kullanıcıyı sanat yapıtının bir parçası haline getirir. Bu anlamda tercihe dayalı özelleştirmeler sayesinde performatif nitelik üst düzeydedir. Yeni Medya Sanatı ağa bağlı katılımı sayesinde yapıtın izleyici veya kullanıcı tarafından sahiplenilmesine ve onu kendine mal etmesine zemin hazırlar. Bu anlamda kullanıcı zihni yeni medya çalışmalarını başka bir düzlemde alımlamaya başlarken kendi zihnini de dönüştürmeye başlar. Bütün bunlar yeni medya teknolojisinin katılıma izin veren doğasından kaynaklanır.

Bilgisayar teknolojisi web sayesinde (Net Art, Hack Art) gerek sanatçı tarafından gerekse kullanıcı tarafından iletişimsel estetik bağlamında etkileşim alanları açmıştır. Yapıtlar küresel ağda metinler ya da hareketli-hareketsiz görüntüler olarak dolaşıma sokulmuştur. Bunlar genel anlamda eş zamansız etkileşime açık, pasif tüketimi dışarda bırakan, basit arayüzlerden oluşmayan dinamik buluşma alanları oluşturan yapıtlar ya da sanat projeleridir.

Tasarımcı ve Hacker Art sanatçısı Anne-Marie Schleiner 2002 yılında Counter Strike oyununa online olarak sızmayı ve ortama müdahale etmeyi mümkün kılacak 'Velvet-Strike' projesini başlattı. Counter-Strike gibi oyunlar 'hack'lere ve oyunculara sohbet etmeleri için izin veren yazılımlara sahiptir. Velvet-Strike projesi bir savaş eleştirisi olarak Counter-Strike benzeri savaş oyunlarının sanal ortamlarını değiştirmelerini sağlıyordu. Velvet-Strike projesiyle kullanıcılar, savaş temalı online oyunların ortamına girerek sanal duvarlarla zeminlere savaş karşıtı ve şiddet içermeyen görüntülerle metinler ekler. Örnek olarak kullanıcılar çevrimiçi olarak buldukları bu ortama kalp ya da seksek oyunları sembollerine müdahale edebiliyorlardı. Dolayısıyla Velvet-Strike sabotaj içeren ve sanal anlamda trafiği tıkamanın sembolik bir göstergesiydi (Stahl, 2010:178-179). Bu proje hem şiddet içerikli sanal oyunlara hem de Amerika Birleşik Devletleri'nin terörle mücadele yöntemlerine yönelik siyasi bir eleştiridir. Jennifer Buckendorff (2004)'un makalesinde ele aldığı konu üzerine aşağıdaki görsel Velvet Strake Projesi'ni anlamak açısından önemlidir.



**Görsel 1:** Anne-Marie Schleiner, Velvet-Strike Projesi, 2002

**Kaynak:** [https://www.salon.com/2004/05/04/velvet\\_strike/](https://www.salon.com/2004/05/04/velvet_strike/)

Ağa bağlı araçları kullanarak web üzerinden etkileşime açık sanat çalışmaları üreten Hong Kong doğumlu Silas Fong, 'Yabancıyı Gözetlemek' (2008) isimli çalışmada bir web günlüğünü bilgisayar enstalasyonu olarak sundu. Kullanıcılar tarafından gönderilen materyaller içeren bu çalışma kullanıcıyı bir anlamda röntgencilğe teşvik ediyordu. Fong'un hafızayla ilgili mekanizmaları anlamaya çalıştığı 'Hafıza Bozukluğu' (2011) isimli çalışması, telekine edilmiş 8 film, web kamerası ve dijital görüntülerden oluşan aynı zamanda web tarama ortamında görüntülenebilen etkileşim

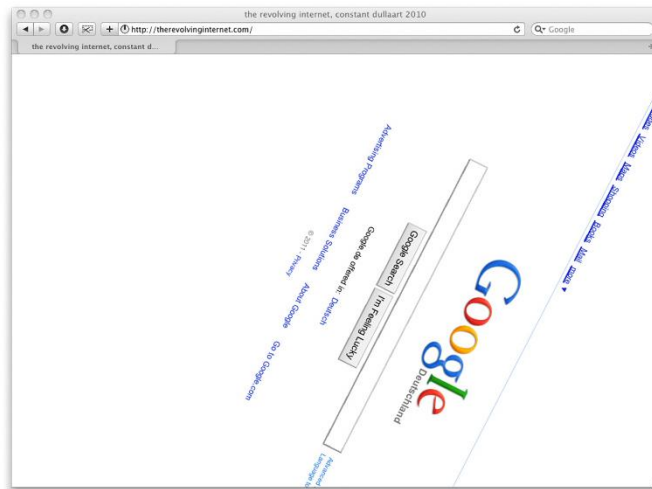
özelliğine sahiptir. Çalışma web ve diğer araçlar sayesinde çeşitli uyaranlara bağlı olarak farklı anılar ve izler yayan insan beyninin aktivitesini taklit etmektedir. Bunlar kronolojik bir sırayla değil, internet ağlarının çalışma prensibine uygun olarak doğrusal olmayan bir şekilde hatırlanır (Furmanik-Kowalska,2022:15). Fong kimi çalışmaların da sosyo-kültürel değerlerin sınırlarını zorlarken kimi zamanda zihnimizde kaybolup beliren anıları dramatik bir şekilde katılımcının tepkisiyle birleştirmektedir.



**Görsel 2:** Silas Fong, Hafıza Bozukluğu,2011

**Kaynak:** <http://silasfong.com/news/wp-content/uploads/2011/07/fong-silas-memory-disorder.pdf>

Hollandalı sanatçı Constant Dullaart, Google arayüzlerini manipülasyona uğratan bir dizi çalışma yapmıştır. HTTPS uzantılı bu çalışmaların hepsi basit ve tek bir davranış içermektedir. Bu çalışmaların tamamı Google'ın alışılmışın dışındaki görüntüsüne rağmen işlevseldir. Kullanıcı kendisine verilen web adreslerine tıklayarak giriş yaptığında gerek alan adını okuduğunda gerekse sayfanın içeriğine odaklandığında espirili bir içerikle karşılaştığını anlıyor. Karşısına çıkan arayüzler ortadan ikiye ayrılan, baş aşağı dönen Google arayüzleridir. Dullaart'ın <http://therevolvinginternet.com/> adresinden ulaşılabilecek 'The Revolving Internet (2010)' isimli çalışmasında fonda bir müzik çalarken Google ana sayfası tam daire şeklinde dönüyor (Quaranta,2012:111-112). Dullaart, dünya nüfusunun neredeyse tamamının kullandığı bir arama motorunu ve benzer şekilde milyarlarca insanın kullandığı sosyal medya platformlarını sanat projelerinin merkezine koyar. Sanatçı, etkileşime açık bu platformları yine etkileşim odaklı sanat projelerine dönüştürüp ters yüz eder. İletişim ve etkileşim biçimlerimizi etkileyen, değiştiren büyük şirketlerin sayısal ortamdaki imajlarını manipüle ederek eleştirel bir tavır sergiler.



**Görsel 3:** Constant Dullaart, The Revolving Internet, 2010

**Kaynak:** <https://anthology.rhizome.org/the-revolving-internet>

Iraklı sanatçı Wafaa Bilal, Mayıs 2007'de Chicago'daki FlatFile Galerisinde 1 ay süren 'Domestic Tension' isimli bir enstalasyon gerçekleştirdi. 1 ay boyunca yaşadığı mekânda bir yatak ve özel bir web sayfası aracılığıyla erişilip kontrol edilebilen bir paintball silahıyla ona bağlı web kamerası vardı. Katılımcılar 'bir Iraklıyı vurmaya' teşvik edildi. Katılımcılar oturum açabilir, gözlemleyebilir ve paintball silahını Bilal'e doğrultabilirlerdi ancak bunu yapmamayı tercih edebilirlerdi. Bilal, etkileşimde bulunduğu günün olaylarını kısa bir video günlüğü kaydedip internette yayınladı. Süreç içerisinde, katılımcılardan gelen talepler üzerine web sitesine bir sohbet odası eklendi. Katılımcılar bu sayede Bilal'le, birbirleriyle diyaloga girebiliyor, gözlem yapabiliyor, çekim yapabiliyor, yorum yazabiliyordu (İngram,2012:124-125). Bilal, kimlik, öteki ve yabancı düşmanlığı kavramlarını sorgular. Sanatçı bu çalışmasında av sahnelerini hatırlatan bir kurguyla kendi bedenini hedefe koyar.



**Görsel 4:** Wafaa Bilal, Domestic Tension,2007

**Kaynak:** <https://contemporaryart106.wordpress.com/2015/12/15/wafaa-bilal/>

Yeni medya sadece bir araç değil, aynı zamanda bir ortam, insanları, teknolojiyi ve kültürü birbirine bağlayan kültürel bir arayüzdür (Manovich, 2001). Lev Manovich (2001) *The Language of New Media* (Yeni Medyanın Dili) adlı kitabında yeni medya sanatının içerik ve araç olarak ayıramayacağını, ancak arayüzü oluşturmak için birleştirilmesi gerektiğini açıklamıştır. Manovich'e göre, "eserin kendine özgü dostluğunu ve benzersiz kullanıcı deneyimini yaratan şey arayüzdür" (s. 66-67). Ayrıca, bilgisayar tabanlı teknoloji kültürel bilgiyi dağıtmanın bir yolu haline geldiğinde, "artık bir bilgisayarla değil, dijital biçimde kodlanmış kültürle arayüz oluşturuyoruz" (s. 69-70). "Kültürel arayüz" terimini "insan-bilgisayar-kültür arayüzünü -bilgisayarların kültürel verileri sunma ve bunlarla etkileşime girmemize izin verme yollarını- tanımlamak için kullanmıştır (s. 70). Başka bir deyişle, bilgisayar sanatçıların sanat yaratmak için kullandıkları bir teknoloji değil, insan deneyimlerini içeren kültürel bir arayüzdür. Dolayısıyla, bilgisayarı içeren bir esere bakarken, onun kültürle olan arayüzünü göz ardı etmek uygun değildir. Teknolojiye kültürel bir arayüz olarak yaklaşarak, yeni medya sanatının anlamlarını teknolojinin insan, kültür ve toplum üzerindeki etkisi açısından yorumlamak mümkündür. (Liao,2008,88)

Sanatçıların sayısal teknolojileri kullanma biçimleri genel olarak bir araç ve ortam pratiği üzerinden ilerler. Yeni teknolojik dil estetik nesneye, sanat nesnesine dönüştürülür. Öyle ki yeni medya teknolojisinin özelliklerinden bir olan etkileşim kavramı sanat pratiklerinin dili haline gelir. Manovich'in 'kültür' vurgusu ise asıl olarak burada devreye girer.

### 3. SONUÇ

Sanat, kategorik olarak bir iletişim biçimi ortaya çıkarmanın peşinde olmuştur. Dolayısıyla bu iletişim dili bir etkileşim alanını zorunlu kılmıştır. Pasif bir yapıda olsa geleneksel sanat formları da belli bir etkileşim pratiğine sahiptir. Fakat özellikle 1960'lardan sonra kitle iletişim araçlarının

yaygınlaşması ve onların tüketilmesi sayesinde etkileşimin formu ve dili değişmiştir. Bilgisayarın ortaya çıkışı ve sonrasında internet teknolojinin yaygınlaşması hem sosyal alanda hem de sanat alanında bireysel ve kolektif etkileşim ağının yönünü değiştirmiştir. Sayısal teknolojilerin ya da ‘Yeni Medya’nın mümkün kıldığı dinamik yapı sanatçının görme, düşünme ve üretme biçimine yansımış, izleyici ise hem izleyici hem kullanıcı olarak sanat yapıtına sanatçının (ya da kodlama sisteminin) izin verdiği ölçüde dahil olmuş ve yapıtı tamamlamıştır. Yeni Medya sanatı geleneksel izleme biçimlerinin sahip olduğu eş zamanlı izleme pratiğini içinde barındırsa da eş zamanlı izleme zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır (özellikle Net Art, Web Art vb). Kullanıcılar bu sayede dünyanın neresinde ve hangi saat diliminde olurlarsa olsunlar yapıtlara erişme ve etkileşime geçme şansını yakalamışlardır.

## KAYNAKLAR

- Furmanik-Kowalska, M. (2022). *Battlegrounds. Net Art and Virtual Worlds in the work of Chinese*, *Global Journal Of Human-Social Science: A Arts&Humanities – Psychology*, Vol.22, Issue 11, Global Journals.
- Ingram, A. (2012). *Experimental geopolitics: Wafaa Bilal’s Domestic tension*, *The Geographical Journal*, Vol. 178, No. 2
- J. Buckendroff (2004). *The Velvet-Strike Underground*,  
[https://www.salon.com/2004/05/04/velvet\\_strike/](https://www.salon.com/2004/05/04/velvet_strike/), Erişim Tarihi:18.04.2024
- Liao, C.L. (2008). *Avatars, Second Life, and New Media Art: The Challenge for Contemporary Art Education*, *Art Education*, 61:2, Online Published (2015): DOI:10.1080/00043125.2008.11651148.
- Lievrouw, L.A ve Livingstone, Sonia M.(2009). *New Media: a critical introduction*, USA Routledge, Taylor&Francis Group.
- Lughi, G. (2014). *Digital Media and Contemporary Art*, *Mimesis Journal*, Issue 2, Volume 3
- Net Art Anthology, (2010). *The Revolving Internet*, <https://anthology.rhizome.org/the-revolving-internet>, 8.04.2024
- Roche, G. (2015). *Everyone’s A Terrorist*,  
<https://contemporaryart106.wordpress.com/2015/12/15/wafaa-bilal/> Erişim Tarihi:17.04.2024
- Soreanu, C. (2021). *New Media Art Giulio: Aligning Artistic Creativity And Technological Media*, *Review of Artistic Education* no. 22.
- S. Fong. (2011). *Memory Disorder*, <http://silasfong.com/news/wp-content/uploads/2011/07/fong-silas-memory-disorder.pdf>, Erişim Tarihi:18.04.2024
- Stahl, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.*, İstanbul :Ayrıntı Yayınları, Çev. Yavuz Alogan.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*, Brescia :LINK Editions.
- Quaranta, D.(2012). *Constant Dullaart – Healing, exhibition brochure*, Fabio Paris Art Gallery, Brescia.