



**BİLGİSAYAR TEKNOLOJİSİ ETKİSİNDE PLASTİK SANATLAR**

**Ahmet Emre SÖZEN**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Resim Anasanat Dalı**

**Danışman: Prof. Melihat TÜZÜN**

**2020**

**T.C.**  
**TEKİRDAĞ NAMIK KEMAL ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**RESİM ANASANAT DALI**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**BİLGİSAYAR TEKNOLOJİSİ ETKİSİNDE**  
**PLASTİK SANATLAR**

**Ahmet Emre SÖZEN**

**RESİM ANASANAT DALI**  
**DANIŞMAN: Prof. Melihat TÜZÜN**

**TEKİRDAĞ-2020**  
**Her hakkı saklıdır.**

## **BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ**

Hazırladığım Yüksek Lisans Tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, yazımda enstitü yazım kılavuzuna uygun davrandığımı taahhüt ederim.

30 /10 / 2020

Ahmet Emre Sözen

T.C.  
TEKİRDAĞ NAMIK KEMAL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
..... ANABİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ

..... tarafından hazırlanan “.....”  
konulu YÜKSEK LİSANS Tezinin Sınavı, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi  
Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliği uyarınca ..... günü saat  
.....’da yapılmış olup, tezin ..... OYBİRLİĞİ /  
OYÇOKLUĞU ile karar verilmiştir.

Jüri Başkanı:		Kanaat:	İmza:
Üye:		Kanaat:	İmza:
Üye:		Kanaat:	İmza:

Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu adına

...../...../20.....

Prof. Dr. Rasim YILMAZ

Enstitü Müdürü

## ÖZET

Kurum, Enstitü, : Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.  
ABD : Resim Anasanat Dalı.  
Tez Başlığı : Bilgisayar Teknolojisi Etkisinde Plastik Sanatlar.  
Tez Yazarı : Ahmet Emre SÖZEN  
Tez Danışmanı : Prof. Melihat TÜZÜN  
Tez Türü, Yılı : Yüksek Lisans Tezi, 2020  
Sayfa Sayısı : 127

19.yüzyıl ve sonrasında ortaya çıkan bilgisayar sistemleri öncülüğündeki teknolojik sistemler, sanat alanı içerisinde yenilikler oluşturmuşlardır. Fotoğrafın icadıyla meydana gelen sistemler, sanatçıların dikkatlerini üzerine çekerek sanat alanı içerisinde güncellemeler meydana getirmiştir. Bilgisayar sistemlerinin çok kısa süreler içerisinde yayılımı ve kişiselleşmesi, sanatçıların bağlantısıyla plastik sanatları dönüşümüne neden olmuştur. Günümüzde sanatçıların hangi ifade biçimini kullanırsa kullansın, üretimlerinin herhangi bir basamağında teknolojik sistemlerden faydalanmaktadır. Bu durum teknolojik sistemlerin önceki dönemlerde olmadığı kadar ön plana çıkmasına neden olmaktadır. Günümüzde teknolojik sistemlerin beraberinde getirdiği hız, tüm hayat ile beraber sanat yapısının da sahip olduğu niteliklerini akıl almaz bir devinimle güncelleyip dönüştürmektedir. Bununla beraber sanatçıların kendi yapıları içerisinde yönlendirmekte ve güncel prosedürlerin, düşüncelerin, beğenilerin, ifade biçimlerinin meydana getirilmesine neden olmaktadır. Tüm bunların sonucunda güncel sanat ortamı, Siber Sanat dönemini deneyimlemektedir.

Tez çalışmasının birinci bölümünde, bilgisayar sistemlerinin ortaya çıkışı incelenmiştir. İnceleme sonucunda teknolojik sistemlerin hayatın her katmanıyla beraber sanatçıların bağlantılarını kullanarak sanat alanı içerisinde görülen etkilerine ulaşılmıştır.

Tez çalışmasının ikinci bölümünde, teknolojik sistemlerin gelişimi, sanat alanına sağladığı güncel prosedürler ile sanatçıların ifade biçimlerinde gerçekleşen değişimlere değinilmiştir. Bunun sonucunda teknolojinin sanat yapısını dönüşüme zorladığı ifade edilmiştir.

Üçüncü bölümde, meydana gelen teknolojik sistemler sonucunda ortaya çıkan Sanal Sanat yaklaşımları incelenmiştir. İncelenen bu yaklaşımlar arasında Yeni Medya Sanatı, Net Art, Yazılım Sanatı, Glitch, Dijital Baskıresim, Hacktivizm, Biyo Sanat bulunmaktadır. İnceleme sonucunda teknolojik sistemlere ait olan niteliklerin sanatçıların tarafından farklı biçimlerde yorumlanarak yeni ve farklı yaklaşımların, prosedürlerin ortaya çıkmasına neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dördüncü bölümde, Sanal Sanat adı altında üretim gerçekleştiren öncü sanatçıların yaşamları, eserleri incelenmiştir. Bu bölümde bahsedilen sanatçıların arasında Shawn Brixey, Miha Strukelj, Hiroshi Kawano, Dan Hays, Adrian Cain,

Kenneth Snelson, Nick Gentry, Jean Pierre Yvaral, Maurizio Bolognini, Konstantin Khudyakov bulunmaktadır. İnceleme sonucunda teknolojik sistemlerin sanat yapısını ve sanatçıları etkisi altına alarak tanımlamaları, ifadeleri ve prosedürleri geri dönüşü olmayan bir biçimde dönüştürdüğü ortaya konulmuştur.

“Bilgisayar Teknolojisi Etkisinde Plastik Sanatlar” adlı tez çalışması neticesinde, bilgisayar teknoloji sistemlerinin meydana getirildiği ilk dönemden günümüze değin toplumsal yapıların her katmanına adapte olduğu, sanat yapısını etkileyerek güncel yönelimleri meydana getirdiği, sanatçıları dönüştürerek yeni ifade ile estetik olgusunu ortaya çıkardığı ve günümüze kadar bilinen sergileme şekli ile ortamını geri döndürülemez biçimde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar, İnternet, Sanat, Sistem, Teknoloji.



## ABSTRACT

Institution, Institute, : Tekirdağ Namık Kemal University, Institute of Social Sciences.

Department : Department of Art Painting.

Title Painting : Plastic Arts under the Effect of Computer Technology.

Author : Ahmet Emre SÖZEN

Adviser : Prof. Melihat TÜZÜN

Type of Thesis, Year : MA Thesis, 2020

Total Number of : 127

Pages

Technological systems led by computer systems that emerged in the 19th century and afterwards created innovations in the field of art. The systems that emerged with the invention of photography brought the attention of the artists and brought about updates within the field of art. The spread and personalization of computer systems in very short periods has led to the transformation of plastic arts with the connection of artists. Today, artists make use of technological systems at any stage of their production, no matter what form of expression they use. This situation causes technological systems to come to the fore more than in previous periods. Today, the speed brought about by technological systems updates and transforms the qualities of the art structure as well as the whole life with an incredible movement. However, it directs the artists within its own structure and causes the creation of current procedures, thoughts, tastes and expressions. As a result of all this, the contemporary art environment is to experiencing the Cyber Art period.

In the first part of the thesis, the emergence of computer systems has been examined. As a result of the examination, the effects of technological systems in the field of art have been reached by using the connections of artists with every layer of life.

In the second part of the thesis, the development of technological systems, the current procedures it provides to the field of art, and the changes in the way of expression of the artists are mentioned. As a result, it was stated that technology forces the art structure to transform.

In the third chapter, Virtual Art approaches emerging as a result of the technological systems are examined. Among these approaches examined are New Media Art, Net Art, Software Art, Glitch, Digital Printmaking, Hacktivism, Bio Art. As a result of the examination, it was concluded that the qualities belonging to the technological systems were interpreted by the artists in different ways and caused the emergence of new and different approaches and procedures.

In the fourth chapter, the lives and works of leading artists who produce under the name of Virtual Art are examined. Among the artists mentioned in this section are Shawn Brixey, Miha Strukelj, Hiroshi Kawano, Dan Hays, Adrian Cain, Kenneth

Snelson, Nick Gentry, Jean Pierre Yvaral, Maurizio Bolognini, Konstantin Khudyakov. As a result of the examination, it was revealed that technological systems irreversibly transform definitions, expressions and procedures by influencing the art structure and artists.

As a result of his thesis named "Plastic Arts under the Effect of Computer Technology", computer technology systems have adapted to every layer of social structures from the first period to the present day, created contemporary trends, transformed artists and revealing the phenomenon of aesthetics with a new expression.. It was concluded that the shape and the environment irreversibly affected.

**Keywords:** Art, Computer, Internet, System, Technology.





## ÖNSÖZ

Teknolojik sistemler meydana getirildiği dönemlerden itibaren hayatın her katmanına hızlı bir şekilde entegre olmuştur. Bununla beraber bahsedilen sistemler süreç içerisinde sanat yapısı ile samimi bağlantılar kurmuştur. Bu bağlantılar zaman içerisinde öyle bir hal almıştır ki, teknolojik sistemler ve sanat yapısı birbirinden ayrılamayan iki olgu haline gelmiştir. Bu entegre olma ve ayrılamama durumu teknolojik sistemler üzerinde gerçekleştirilen araştırmaların çoğalmasına ve derinleşmesine neden olmuştur. Gerçekleşen araştırma ve incelemeler sanatçıların bu alana olan yönelimlerini arttırmıştır. Bu yönelim sonucunda sanat yapısı içerisinde yeni bir dönem başlamış, üretim adına var olan yaratıcı düşünce ve hız neredeyse sınırsız hale gelmiştir. Teknolojik sistemler ile sanat yapısı arasında kurulan samimi bağlantı, meydana gelen eserlerin son derece dikkat çekici bir duruma bürünmesine neden olmuştur. Bununla beraber gerçekleşen samimi bağlantı sadece sanat yapıtında değil, yapıtın sergilenme biçiminde de dönüşümlere neden olmuştur. Bu birliktelik sayesinde var olan üretim ve sergileme duvarları yok edilmiştir. Güncel sistemlerin ortaya çıkardığı üretim prosedürleri, estetik kavramı, sergileme biçimi, ifade şekilleri, algılama seviyesi sanat yapısı içerisinde keskin dönüşümlere sebebiyet vermiştir. Teknolojik sistemler bahsedilen bu durumlar neticesinde her geçen gün sahip olduğu potansiyelini arttırmakta ve sanatçılara her yönden geniş bir yelpaze sağlamaktadır.

Bu tez çalışmasının planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgisini, emeğini esirgemeyen, var olan tüm kaynaklarını paylaşmaktan sakınmayan, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında biçimlendiren, tüm koşullar altında bir dost gibi desteğini hissettiğim değerli danışmanım Prof. Melihat TÜZÜN'e ve yaşamım boyunca benden desteğini esirgemeyen sevgili dostum Kadir Altınbay'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
<b>ÖZET</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>v</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>vi</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
Araştırmanın Problemi .....	2
Araştırmanın Amacı .....	2
Araştırmanın Yöntemi .....	3
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b> .....	<b>4</b>
<b>1. TEKNOLOJİ SİSTEMLERİ</b> .....	<b>4</b>
1.1. Bilgisayar Teknoloji Sistemleri .....	4
1.2. İnternet Ağ Sistemleri .....	7
1.3. Teknolojik Sistemlerin Sağladığı Olanaklar .....	11
1.4. Veri Topluluğu .....	13
<b>İKİNCİ BÖLÜM</b> .....	<b>19</b>
<b>2. TEKNOLOJİK SİSTEMLER ve SANAT YAPISI</b> .....	<b>19</b>
2.1. Elektronik / Elektrik Teknolojisi .....	19
2.2. Teknoloji Etkisinde Sanat .....	21
2.3. Sanat Alanı, Elektrik ve Teknolojik Sistemler .....	25
2.4. Dijital / Sanal Sanat .....	27
2.5. Bilgisayar Sistemleri ve Sanal Sanat .....	31
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM</b> .....	<b>36</b>
<b>3. YENİ DÖNEMİN EĞİLİMLERİ</b> .....	<b>36</b>
3.1. Yeni Medya Sanatı .....	38
3.2. Net Art (İnternet / Ağ Sanatı) .....	49
3.3. Yazılım Sanatı .....	55
3.4. Glitch .....	60
3.5. Dijital Baskıresim .....	65
3.6. Hacktivizm .....	70
3.7. Biyo / Bio Sanat .....	72

<b>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM .....</b>	<b>76</b>
<b>4. SANAL SANAT SİSTEMİ SANATÇILARINDAN SEÇKİ .....</b>	<b>76</b>
4.1. Shawn Brixey (1961) .....	77
4.2. Miha Strukelj (1973) .....	79
4.3. Hiroshi Kawano (1925-2012) .....	81
4.4. Dan Hays (1966) .....	82
4.5. Adrian Cain .....	84
4.6. Kenneth Snelson (1927-2016) .....	86
4.7. Nick Gentry (1980) .....	88
4.8. Jean Pierre Yvaral (1934-2002) .....	89
4.9. Maurizio Bolognini (1952) .....	90
4.10. Konstantin Khudyakov (1945) .....	92
<b>AHMET EMRE SÖZEN ve SANAL SANAT ÜRETİMLERİ .....</b>	<b>94</b>
<b>SONUÇ .....</b>	<b>101</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>105</b>
<b>ELEKTRONİK KAYNAKÇA .....</b>	<b>111</b>
<b>GÖRSEL KAYNAKÇA .....</b>	<b>113</b>

## GİRİŞ

Sanat, insanın sahip olduđu kişisel ve kitlesel değerlerini, niteliklerini, duygularını, ulaştırmak ve paylaşmak istediđi mevcut iletilerini ifade etmek adına yararlandığı özgün bir iletişim prosedürüdür. Bu nedenle insanın var olduđu her dönem içerisinde sanat da var olmuştur. İnsan ve sanat birbirinden ayrı düşünölemeyen ve bunun yanında karşılıklı olarak birbirini etki altında bırakan iki yapıdır. Yaşamsal faaliyetlerin tümünün üzerinde gerçekleştiđi ortam içerisinde sanat olgusu, yalnızca insana ait olan bir sistemdir.

İnsanın kişisel geçmişi, mevcut olan medeniyet yapısının gelişim göstermesiyle Endüstri Devrimi, Bilgisayar Devrimi, Elektrik Devrimi benzeri birbirinden farklı sıçrama dönemlerini tecrübe etmiştir. Bu dönemlerin yaşanmasında içinde bulunulan döneme ait teknolojik gelişmeler büyük bir öneme sahiptir. Ortaya çıkan teknolojik gelişmelerin insanın günlük ve düşünsel faaliyetlerine etkilerde bulunması, bu gelişmelerin iktisadi, siyasal, toplumsal ve sanatsal alanlarda da varlığını hissettirmiştir. Hayatın mevcut her bölümüne etkilerde bulunan teknolojik gelişmeler, her dönem içerisinde sanatçıların dikkatlerini kendi üzerine çekmeyi başarmıştır.

Deneyimlenen 21.yüzyılın ilk dönemlerinde mevcut sanat yapısı ile medeniyet kavramını sarsıcı bir biçimde dönüşümlere maruz bırakan teknoloji yapısı “Sanal Teknoloji” sistemleridir. Bu sistemler, var olan sanat alanını büyük bir devinimle etkisi altına almıştır. Sanat alanı içerisinde güncel biçimlerin, yeni ve deneysel prosedürlerin, araştırmaların, güncel yönelimlerin, yeni bakış açılarının meydana getirilmesinin merkez noktasında bilgisayar teknoloji sistemleri ile internet ağ sistemleri yer almaktadır. Bu sistemler sayesinde yapay formlara sahip, kompleks görünüm verileri elde edilebilmektedir. Güncel teknoloji sistemlerinden yararlanılarak oluşumu sağlanan sanal görünüm verileri, sahip oldukları tüm yönleriyle çekici nitelikleri bünyelerinde barındırmaktadır. Bahsedilen sistemlerin beraberinde üretimde hız, sınırsız varyasyon üretebilme, çok kısa süreçler içerisinde gezegenin her noktasına erişim sağlayabilme benzeri kazanımlar ön plana çıkmaktadır.

Bilgisayar teknoloji sistemleri, “Sanal Devrim” olarak tanımlanan durumu meydana getiren en önemli sistemdir. Bu sistem insani faaliyetlerin yanında sanat yapısını da kişisel etkisi altında bırakarak daha önceki dönemlerde hayal dahi edilemeyen güncel, sarsıcı, mevcut sınırların tamamını zorlayan biçimlerde düşüncelerin, ifadelerin, yaklaşımların ve prosedürlerin meydana gelmesine neden olmuştur. Güncel sistemlerin beraberinde getirdiği birçok yenilik, prosedür ve bakış açısı önceki dönemlerden son derece farklı yapıların meydana getirilmesine neden olmuştur. Bilgisayar teknoloji sistemleri özellikle plastik sanatlar alanında gelişimi, ilerlemeyi ve dönüşümü meydana getiren güncel yapı konumundadır. Bahsedilen nedenler dolayısıyla bilgisayar teknolojisi etkisinde plastik sanatlar, bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

### **Araştırmanın Problemi**

“Bilgisayar Teknolojisi Etkisinde Plastik Sanatlar” adı altındaki bu tez çalışmasının başat problemi, bilgisayar teknoloji sistemlerinin, internet ağ sistemlerinin ve bunlarla beraber meydana getirilen güncel aygıtların süreçler içerisinde gerçekleştirdikleri ilerleme, değişim, dönüşüm eylemlerinin sanatçılar tarafından sanat alanı içerisine nasıl dahil edildiği ve ne şekilde dönüşümlere sebebiyet verdiğidir. Bununla beraber tez çalışması bünyesinde yer alan sanatçıların üretim gerçekleştirdikleri sistemler adına var olan kaynakların sistemsel ve yeterli olmayışı bu tez çalışmasının oluşturulmasına dayanak oluşturmaktadır.

### **Araştırmanın Amacı**

“Bilgisayar Teknolojisi Etkisinde Plastik Sanatlar” adı altındaki bu tez çalışmasının amacı, üretimi gerçekleştirilen bilgisayar teknoloji sistemlerinin insan kavrayışında ve sanat yapısı bünyesinde gerçekleştirdiği değişim, dönüşüm durumlarını birbirinden farklı prosedürlerde üretim gerçekleştiren sanatçılar paralelinde incelemektir. Bununla beraber güncel olarak ifade edilen Sanal Sanat alanını güncel yaklaşımlar içerisinde değerlendirmektir.

## **Arařtırmanın Yöntemi**

“Bilgisayar Teknolojisi Etkisinde Plastik Sanatlar” adı altındaki bu tez çalışmasında nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Akademik yayınlar, kitaplar, dergiler, makaleler, süreli yayınlar ve sanal kaynaklardan yararlanılarak literatür taraması ve belge analizi gerçekleştirilmiştir.



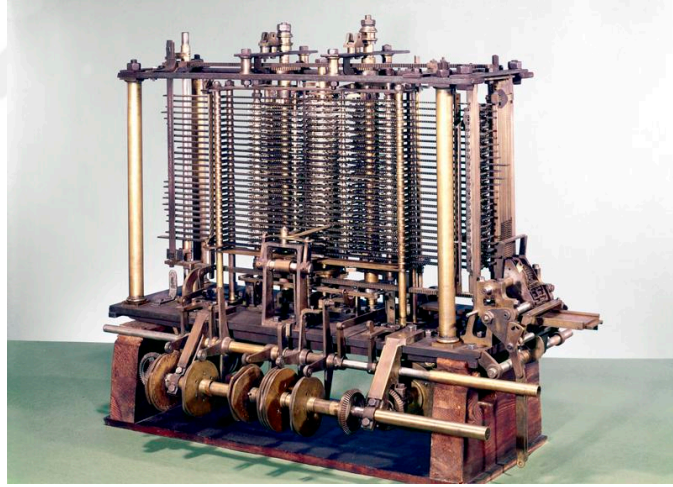
## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. TEKNOLOJİ SİSTEMLERİ

#### 1.1. Bilgisayar Teknoloji Sistemleri

Tecrübe edilen 19. ve 20. yüzyıl özellikle teknolojik sistemler ile bilim alanında ve bunun yanında var olan tüm sektörlerde gerçekleşen sıçramaların yaşandığı bir dönem olarak ifade edilmektedir. Bilgisayar sistemlerinin ortaya çıkışına ve güncellenmesine bahsedilen bu süreçte yaşanan gelişimler ve dönüşümler kaynaklık etmiştir.

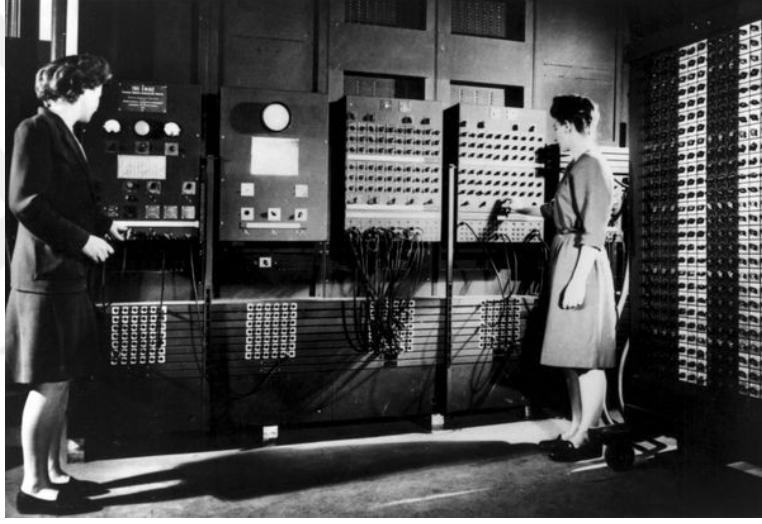
Charles Babbage, 1834 yılında günümüzdeki bilgisayar sistemleri kavramına, tanımına oldukça yakın bir yapı olan ve karmaşık hesaplama işlemleri adına son derece elverişli işlem gerçekleştiren “Analytical Engine” cihazını icat etmiştir (Wands, 2006, s. 20).



**Görsel 1:** Charles Babbage, “Analytical Engine”, 1834

Meydana gelen yeni ilerleme durumunu birçok işlevlerinden faydalanılan mors alfabesinin ve telgrafın keşfi takip etmiştir. Bahsedilen bu keşifler sonrasında ise Alexander Graham Bell, 1876 senesinde telefon aygıtını meydana getirmiştir. 1888 senesine gelindiğinde George Eastman tarafından “film makarası” ile “Kodak kamerası” keşfedilmiştir. George Melies ise Geroge Eastman’ın mucidi olduğu teknolojik gelişmelerden yola çıkarak ilk animasyon filmini ortaya çıkarmıştır (Wands, 2006, s. 14).

II. Dünya Savaşı boyunca mevcut silah sanayisinin üretimi ve gelişimi adına üretimi gerçekleştirilen bütün teknoloji temeline sahip sistem güncellemeleri ile gelişim durumları, yaşanan yıkıcı tecrübenin sonucuna paralel olarak birbirinden son derece farklı sektörlere yönelim göstermiştir. Bahsedilen bu yönelimlerin etkisi neticesinde Pennsylvania Üniversitesi'nde araştırmalar gerçekleştiren Presper Eckert ile John Mauchly, 1946 senesi içinde elektrik temeline sahip ilk bilgisayar sistemi olan “Electronic Numerical Integrator and Computer” yapısını ortaya çıkarmışlardır. Oluşumu sağlanan bu güncel sistem yapısı kısaca “ENIAC” olarak tanımlanmıştır (<https://www.britannica.com>).

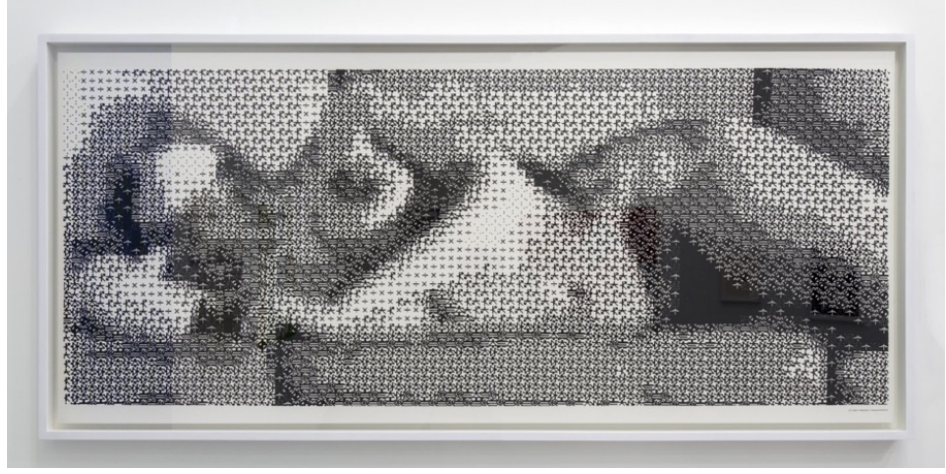


Görsel 2: “ENIAC”, 1946

Bahsi geçen tüm süratli sıçramalar, gelişmeler ile aralarında bağlantılar meydana gelen güncel sistem yapıları, sanat alanını önüne katarak insana ait olan bütün yaşam içerisinde farklılaşmalara ve dönüşümlere neden olmuştur.

Ben Laposky, süreç içerisinde ortaya çıkan teknolojik sistemleri kişisel sanat yaklaşımının içerisine yerleştiren ve kullanan ilk üreticilerdendir. 1950 senelerinin ilk dönemleri içerisinde sanatçı, “osiloskop” üzerinde titreşim biçimlerini, şekillerini kullanarak sanal görünüm verilerini meydana getirmiştir. Bahsedilen görünüm verileri sanal sistemlere bağlantılı sayısal ifadelerden destek alan kompleks sanal yapılardır (Wands, 2006, s. 24). Sanatçı gerçekleştirdiği çalışmalar, yenilikçi tutumu ve deneysel yaklaşımları nedeniyle bu alanda öncü olarak tanımlanan bir pozisyonda yerini almaktadır.





**Görsel 3:** Leon Harmon, Ken Knowlton, “Study in Perception”, 1966

1966 senesine gelindiğinde Ken Knowlton ve Leon Harmon adındaki iki girişimci “Study in Perception” adını verdikleri görünüm verisini ortaya çıkarmışlardır. Bu görünüm verisi soyunmuş halde uzanmakta olan bir kadın figürünün görünümüdür. Ortaya çıkarılan kadın görünümü dikey ile yatay biçimlerin aralarında bulunan birleştirmelerin kullanılmasıyla elde edilen bir görünüm verisidir. “Study in Perception”, bilgisayar sistemleri kullanılarak oluşturulan ilk görünüm verilerinden biri olmasına rağmen, bilgisayar sanatı sistemine ait olan ilk yapılardan biri olarak değerlendirilmemektedir. Bunun sebebi ise üretimin sanat yapısına ait olan kaygılarla değil, yalnızca bilgisayar sistemleri kullanılarak görünüm verisi elde etme amacından kaynaklanmaktadır.

Sonraki dönemlerde Bell Laboratories’in meydana getirilen görünüm verilerinin bilgisayar sistemleri içerisinde depolanmasına olanak tanıyan “görüntü arabelleği” yapısını daha da dönüştürmesiyle birlikte bilgisayar sistemlerinin monitöründeki görünüm verisinin mevcut beğenisi dönüşüme uğramıştır. Lâkin 1970 senelerinin ilk süreçleri içerisinde bilgisayar sistemleri henüz belirli kurum ve kuruluşların dışında herhangi bir yerde bulunmuyordu. Bu dönemde bilgisayar sistemlerinden deneysel hedefler adına işlemler gerçekleştirmek üzere deney alanlarında aktif olarak faydalanılmaktaydı (Wands, 2006, s.20). Bu sebeplerden dolayı meydana getirilen üretimler belirli sınırlar içerisinde belirli kişiler tarafından gerçekleştirilmekteydi.

1975 senesinde “International Business Machines” bünyesinde çalışmalar gerçekleştiren Benoit Mandelbrot, sayısal sistemler aracılığı ile ifade edilebilecek yapay olmayan biçimlerin meydana gelmesini mümkün kılan “fraktal geometrik sistemi” oluşturmuştur. Geliştirilen sistemin ortaya çıkardığı bağlantılar nedeniyle renkli bilgisayar sistemlerinin oluşumu gerçekleştirilmiştir. Yaşanan bu gelişmeler sonucunda “International Business Machines”, ilk bireysel bilgisayar sistemini 1980 senesinde üretilip, kişilerin kullanımına olanak sağlamıştır.

Bireysel bilgisayar sistemlerinin üretiminin devamında sanatçılar, o dönemde mevcut olan bilgisayar yazılım yapılarını üretim süreçlerine dahil ederek sanal görünüm verileri meydana getirdiler. Sonrasında meydana getirilen bu sanal görünüm verilerini birbirinden farklı yüzeylere aktararak kişisel sanat yapıtlarını ortaya çıkardılar.

Bilgisayar sistemlerinin sahip olduğu kullanımda rahatlık ile eldeki görünüm verilerine seçenek olarak yeni görünüm verileri meydana getirme durumunda oluşturduğu devinim, bu sistemleri sanatçılar tarafından göz ardı edilemeyecek bir sanat pratiği konumuna taşımıştır.

## **1.2. İnternet Ağ Sistemleri**

İletişim olgusunun başlangıç noktası insanın kişisel süreçleri ile beraber ortaya çıkmıştır. İnsanın kendisini, düşüncelerini anlatma gayreti neticesinde kendi aralarında, bunun yanında dış dünyayla girilen karşılıklı iletişim hali çok uzun süren süreçler sonucunda birbirinden farklı araç gereç ve aygıtlar beraberliğiyle günümüzdeki durumuna gelmiştir (Codur, 2005). Matbaanın keşfi ile beraber mevcut engellerin büyük bir bölümünü kaldıran toplumsal iletişim ve haberleşme sisteminde basılı yayımlar, duyuşsal yapılar benzeri araç gereç ve aygıtların sonrasında elektrik sistemi çatısı altında üretimi gerçekleştirilen haberleşme sistemine dönüşüm sağlanmıştır. Bu sistem içerisinde en nitelikli ve potansiyel seviyesi en yüksek olarak görülen haberleşme aygıtı internet ağ sistemleridir.

İnternet ağ sistemleri, küresel ifade içerisinde çok sayıda bilgisayar sisteminin aralarında iletişim kurmasına olanak tanıyan yardımcı, aracı bir sistemdir. 1969 senesinden itibaren bilgisayar sistemlerinin birbirleri arasında bağlantılar

sağlayabilmeleri olanak dahilinde bulunmaktadır. Fakat kurulan bu iletişim özelliğinin aracı bir internet sistemi üzerinden gerçekleştirilebilme deneyimi “ARPA” ismine sahip olan “Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bölümü” nün gerçekleştirdiği bir tasarıyla oluşmuştur. 1974 senesinde “ARPA”, daha öncekilerden ayrı ve yeni konumda bulunan haberleşme teknolojisi yapılarının kendi aralarında data aktarımı bağlantıları kurabilmesi, gönderebilmesi adına bir haberleşme teknolojisi anlaşması biçiminde tanımlanan “TCP / IP” sistemini meydana getirmiştir. Ortaya çıkan bu sistem sonrasında geçen her sene öncekine oranla daha yüksek sayılarda bilgisayar sistemi bahsedilen bu ağ sistemine bağlantı gerçekleştirme eyleminde bulunmuştur (Başaran, 2005, s. 36). Mevcut yapı tahmin edilemeyecek bir devinimle sahip olduğu alanını genişletmiştir. Tecrübe edilen dönem bünyesinde mevcut olan bu haberleşme sistemi, ordunun sahip olduğu bir sistem olma durumunda ayrılmıştır. Bununla beraber üreticiler ile uzmanların kendi aralarında son derece aktif, kullanışlı ve sürate sahip veri, data aktarımında kullanılan temel yapı durumuna bürünmüştür.

Bilgisayar sistemlerinde kullanılmak üzere ilk modem, Ward Christensen ve Rand Suess adındaki iki öğrenci aracılığıyla 1987 senesinde bulunmuştur. Bu modem telefon iletişimini mümkün kılmak üzere ücrete gerek duyulmayan bir yapı araştırması yapılırken tamamen tesadüfi olarak ortaya çıkmıştır. İlk modemin icadını gerçekleştiren bu iki öğrenci, 1979 senesine gelindiğinde mevcut bir “ana sisteme” ihtiyaç duymadan veri klasörlerinin kurulan bağlantılarla taşınmasında kullanılabilecek “X Modem Protokolü” nü bedelsiz bir şekilde paylaşmışlardır. Bahsedilen ücretsiz paylaşımın sahip olduğu asıl hedef, haberleşme olanaklarını mümkün olduğu kadar büyütmektir (aktaran Çalışkan, 2018, s. 9). Bunun neticesinde orduya ait ağ sistemi haricinde bulunan diğer bilgisayar sistem yapılarının bu modem sayesinde kendi aralarında etkileşim haline geçmelerini gerçekleştirmişlerdir.

“Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi” bünyesinde 1989 senesinde “World Wide Web” yapısının meydana getirilmesi ile internet ağ sistemi çoklu ortam olanağı adına son derece uyumlu bir sisteme aktarılmıştır. Bahsedilen aktarım neticesinde ve kurulan bağlantılar paralelinde internet ağ sistemi, ticaret ortamı anlamında deneyimlenmeye uygun duruma dönüştürülmüştür. 1990 senelerinin ilk dönemleri içerisinde ticari olarak deneyimlenmeye hazırlanmış bu ağ sistemi, çok kısa zaman

zarfında çok sayıda aktif bireylere erişim sağlamıştır. Oluşumu sağlanan ilk internet sistemi görüntüleme yapısı konumunda bulunan “Mosaic”, 1991 senesinde meydana getirilmiştir. Daha sonraki süreçte “Netscape” ismini alarak, 1994 senesinde kullanıcılar için piyasaya sürülümü gerçekleştirilmiştir (Başaran, 2005, s. 37).

İnternet ağ sistemleri üzerinde yapılan araştırmalar ve incelemelerin neredeyse tamamı ücretsiz haberleşme, üretiliş biçimleri, aktarım çeşitleri, mevcut sektörlerin kullanılabilirliği ile ticaret araştırmaları çevresinde şekillenmektedir. Bahsedilenlerle beraber internet ağ sistemlerinin sahip oldukları kişilik ve bireysel üslubuna farklı bakış açıları dikkat çekmektedir (Çuhacı, 2007). Ortaya çıkan gelişmeler ve sistem üzerine yapılan araştırmalar, incelemeler internet ağ sistemlerinin oldukça kısa bir zaman diliminde kişiselliğine ait olan bir ticaret ortamı ile bireysel konum önemini oluşturup, geliştirmesine olanak sunmuştur. Bütün açıları ve konumlarıyla pazarlanması gerçekleştirilebilecek bir yapıya sahip durumda bulunan internet ağ sistemleri, küresel anlamda birbirinden farklı devletlerin sahip oldukları fonlarının kendi bünyesine dahil olmasını sağlamıştır.

İnternet ağ sistemlerinin büyük bir devinim eşliğinde sahip olduğu şahsi alanını genişletme dönemine paralel şekilde bireysel bilgisayar sistemlerinin ilerlemesi, haberleşme bağlantılarının süratli biçimde sayılarının artması, yaşanan günlük yaşamın tüm bölümlerinin, tüm zamanlarının ve mevcut alanının tekrar tekrar sorgulanmasını mecbur hale dönüştüren bir durum oluşturmuştur. İnternet ağ sistemleri, var oldukları sürecin sonrasında tecrübe edilen çok kısa zaman dilimleri içerisinde insanlığın tüm faaliyetleri ve etkinlikleri ile tümleşik hale gelmiştir. Tekst şekilleri biçiminde var olan “web metinleri”, bahsedilen ağ sistemine egemen konumda bulunmaktadır (Alioğlu, 2011, s. 43). İnternet ağ sistemine ait olan mecralar, aşama sıralarının tekrar olarak tanımlanmasına neden olmaktadır.

İnternet ağ sistemleri bünyesinde durmaksızın gerçekleşen gelişimler sayesinde kişi, geçmiş dönemlerden günümüze değin ilk kez bir kuruluş veya bir idare sisteminin yönetimine, yönlendirmesine maruz kalmadan her çeşit baskıya mesafeli, düzenli incelemeler ile engellemelerin bulunmadığı bir haberleşme ağı sistemi içerisinde kendini ifade edebileceği bir ortamla bağlantı kurulumu sağlamıştır.

İnternet ağ sistemleri ile beraberinde getirmiş olduğu olanaklar, deneyimlenen dönem içerisinde Sanal Sanat üretimlerinin bünyesinde son derece yoğun olarak tercih edilmektedir. İnternet ağ sistemleri ilk olarak veri aktarımı ile alışverişi adına küresel bir mekanizmanın meydana gelişine neden olmaktadır. Bununla beraber birbirleriyle aynılık gösteren kitle sistemlerinin veya kişilerin bir çatı altında toplanmalarını mümkün kılmaktadır (Çuhacı, 2007). Bunun sonucunda araştırmacılar ve uzmanlarca gündeme getirilen kitle olma bilinci olgusu, sanat yapısı bünyesi içerisinde eskisine göre oldukça detaylı incelenmektedir.

Geçmişten günümüze içinde bulunduğu her dönemi kaynak biçiminde kullanmakta olan sanat yapısı, gerçekleşen güncel dönüşüm, değişim ve ilerlemelerden son derece etki görmektedir. İnternet ağ sistemlerinin sanatçılara getirdiği imkanlar içerisinde en önde geleni, oluşumunu gerçekleştirdiği yapıtlarını hiçbir koşulda ücret gerektirmeyen bir biçimde tüm gezegene eşzamanlı olarak sunabilmeleridir. Meydana getirilen ücretsiz platformlar ve güncel mekanizmalar, sanatçılar adına özellikleri, potansiyelleri üst seviyelerde bulunan sergileme alanlarına dönüşüm gerçekleştirmektedir. Büyük ve küçük ölçekli sanat merkezleri, kişisel internet platformları içerisinde üretici konumunda bulunan tüm sanatçılar adına mecralar oluşturmuşlardır. Bu şekilde küresel anlamda meydana getirilen sanat ürünlerinin belirli kısmının eşzamanlı şekilde incelenmesine imkân tanımışlardır. Ortaya çıkan bu yenilik ilk dönemlerinde iyi bir alternatif biçiminde değerlendirilmiş olsa da çok kısa zaman diliminde sahip olduğu işlevini kaybetmiştir. Bunun sebebi ise aktif kullanıcı konumundaki kişilerin çok sayıda olması ve bu kişilerin bahsedilen yeni ortamı her yönüyle dalarla işgal etmesidir (Tanyıldızı, 2008). Tüm bu yeni girişimler, meydana gelen data patlamaları ve işlevini kaybetmiş olarak bulunan sistemler takip edilemezliği meydana getirmiştir.

Sanatçıların ifadelerinde olan ortak yönleriyle birlikte görünüm verisi ile kurgu oluşturma tercihlerinde yer alan benzeyişler gözlemlenmektedir. İnternet ağ sistemi, sanatçıların deneyimlemekte oldukları konumlarında seçmesi muhtemel olan görsel veri zenginliğinin çok üzerinde görüntü ile veriyi kişisel bünyesi içerisinde muhafaza etmektedir.

Her çeşit sanat üretiminin bünyesinde yer almayı başaran bilgisayar teknoloji sistemleri ve beraberinde internet ağ sistemleri, sanatçıların bünyesinde form ve ifade açısından evrensel bir hissiyatın ve dayanışmanın vücut bulmasına katkıda bulunmaktadır.

### **1.3. Teknolojik Sistemlerin Sağladığı Olanaklar**

Bilgisayar teknoloji sistemleri, ortaya çıkarıldığı dönemden içinde bulunulan döneme değin belirli ölçülerde gereksinimleri duyulan şeylerin daha aktif karşılanması ile meydana gelen belirli problemlerin daha hızlı ortadan kaldırılması hedefi ile insanların sahip olduğu yaşamın işleyişine dahil edilen güncel araç gereç veya cihazlar biçiminde tanımlanmaktadır (Erdoğan, 2017). En temel özellikleri, potansiyelleri ve kişisel elektronik yapısı göz önüne alınıp tanımlama yapılması gerekirse bilgisayar teknoloji sistemleri, bir yönü “donanım” yapısı, diğer yönü “yazılım” yapısı olan güncel bir bütünlüktür.

Sanal alternatiflerinin meydana getirilmesinin ertesindeki dönem içerisinde çok süratli bir ilerleme ve değişim durumunu takip eden bilgisayar teknoloji sistemlerinin davranış potansiyelleri yükselmiş, bunun yanında kapladığı kişisel alanları son derece daralmıştır. Ayrıca internet ağ sistemleri aracılığıyla kendi içlerinde bağlantı, iletişim kurma olanaklarının kazanımını göstermiştir. Bu kazanımın sonucunda insan yaşamının tüm bölümlerinde faydalanılabilen aygıtlar durumuna gelmiştir (Erdoğan, 2017). Bilgisayar teknoloji sistemleri ile internet ağ sistemleri yapısında yaşanan düzenli ilerleme ve değişimler, Sanal Sanat alanının meydana getirilmesi adına gerekli olan yöntem zeminini hazırlanması nedeniyle son derece dikkat çekmektedir.

Elektrik sistemlerinin mevcut yapısında yaşanan gelişimler ile dönüşümlere paralel biçimlerde toplumsal iletişim ve haberleşme aygıtlarının gezegenin her yerine yayılması, internet ağ sistemlerinin oluşturulmasıyla meydana getirilen imkânlar sayesinde ortaya çıkan “sanal kültür” kavramı, güncel ve farklı kitlesel dönüşümlerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Televizyon, radyo benzeri ikinci nesil olarak tanımlanan kitle iletişim yapıları yalnızca tek bir yöne sahip iletişim aygıtları konumunda bulunmaktadır. Buna karşın

internet ađ sistemlerinin oluřturduđu imkânlar bireyleri durgun ve hareketsiz durumlarından alıp, hareketli durumlara aktarımını sađlamaktadır.

Meydana getirilen sanal sistem yapılarının sađladığı imkânlar, güncel sanat olgusunun sahip olduđu yapısı ile medeniyet sistemi bünyesinde son derece dikkat çekici ve itici güce ulařmış konumda bulunmaktadır. Elektrik sistemleri ortamında gerçekteşen yenilikler, güncellemeler, dönüşümler ve ilerlemeler toplumsal haberleşme araç gereç ve aygıtlarının evrensel nitelik kazanması ile tüm bunların beraberinde internet ađ sistemi merkezine sahip olarak meydana gelen “sanal kültür kimliği”, tek yöne sahip olan iletişim aygıtlarının sađladığı potansiyelin çok üzerinde karşılıklı olarak iletişime olanak tanınmasından dolayı en yüksek konumda bulunmaktadır.

Sanatçıların güncel ve farklı teknolojik sistemlerin meydana getirdiđi sanal imkânlardan üretim aygıtı, gereci veya üretim dünyası biçiminde yararlanması neticesinde Sanal Sanat alanı meydana gelmektedir. Sanal teknolojilerin beraberinde getirdiđi imkânlardan sanatsal ifade biçimi olarak faydalanılmasıyla beraber birbirinden oldukça ayrı sektörler içerisinde konumunu bulan, son derece dikkat çekici çalışmalar gerçekleştirilmektedir.

Sanatçılar bahsedilen tüm ilerleme ve dönüşüm dönemlerine bağlantılı şekillerde güncel sanal araç ve gereçleri hem alan biçiminde hem de aygıt biçiminde bireysel sanat üretimi dönemlerinin ve tekniklerinin çatısı altına eklemektedir.

Sanal Sanat yapısının kendine özgü olan biçimleri, bir yanıyla klasik bir yanıyla güncel şekiller olarak açıklanmaktadır. Bazı durumlarda ise klasik ve güncel şekillerin ortasında bulunan, net bir sınırın belirtilmesini imkânsız kılan biçimlerle ifade edilmektedir.

Günlük rutin hayatın ilerleyişinde ve dönüşümünde son derece büyük bir yere sahip olan yeni teknoloji sistemleri, Sanal Sanat yapısının gerek duyduđu ortamı meydana getirmektedir. İnternet ađ sistemleri, deneyimlenen zaman dilimi içinde sanal biçimde bulunan verilerin kolay üretilmesi ile gezegenin her köşesine aktarımının sađlanması adına ihtiyaç duyulan ortamı meydana getiren yeni teknoloji yapılarının arasında en önde geleni olarak tanımlanmaktadır.

En üst katmanda sayılan toplumsal haberleşme sistemlerinin konumunu alan internet ağ sistemlerinin sahip olduğu alanının düzenli, hızlı bir biçimde genişlemesi, bunun yanında çatısı altında bulundurduğu farklılıklar nedeniyle Sanal Sanat yapısının dönemin güncel kültür anlayışına kolay bir şekilde adapte olmasını sağlayan bağlantılar kurmasını mümkün kılmaktadır. Bahsedilen sebep ile Sanal Sanat üretimi gerçekleştiren kişilerin, deneyimlenen dönem içerisinde sanal araç ve gereçler, aygıtlar yardımıyla kişisel olan sanat üretimlerini gerçekleştirmeyi daha eski süreçlere ait olan aygıtlar ve araç gereçler kullanarak üretim gerçekleştirme durumundan daha ayrı pozisyonlarda değerlendirmemektedir.

Sanal Sanat alanı, bünyesinde barındırdığı kişisel niteliklerinin çoğunu klasik olarak tanımlanan sanat yapısı işlevlerinden almaktadır. Bu nedenle kişisel karakteri ve sistemi adına gerçekleştirilen bütün açıklama, tanımlama ve inceleme işlemleri sabit bir biçimde bulunan sistem görünümleri kullanılarak meydana getirilmektedir.

Bilgisayar teknoloji sistemleri ile internet ağ sistemlerinin çok ani ve devamlı bir biçimde ilerleme kaydetme eylemi ile beraber sanat alanı içerisinde deneyimlenen sıçrama ve dönüşümler son derece ilgi uyandırmaktadır. Sanatçıların teknolojik sistem yapılarıyla oluşturdukları bağlantıların hacmi her geçen gün daha da genişlemektedir. Bunun yanında güncel sanal zeminden araç, aygıt olarak faydalanılan sanat disiplinleri yönünde görülen yükselme durumu güncel anlamları, terimleri bunun yanında farklı, güncel sanat yapısı biçimlerini meydana getirmektedir.

#### **1.4. Veri Topluluğu**

Tecrübe edilen Sanayi Devrimi'nin mevcut kitleleri derinden sarsarak kişisel yapısı karşısında pasif kalmaya mecbur bırakması, endüstrileşme durumunun ortaya çıkmasıyla beraber "sanat alanı – teknolojik sistemler" arasında bulunan karşılıklı bağlantının sahip olduğu kişisel karakteri dönüşüme uğramıştır.

İnsanlık, sanat alanı ile uygarlık birikiminde ilk defa olarak mevcut süreci sabit kılabilme, istenilen zaman aralığında geri dönebilme özelliğini kazanmıştır. Bu kazanımlar sonucunda eşzamanlı görünümü gerçekleştirmiş olan ile kayıt altına alınabilen süreçler arşivlenip, saklanılabilmektedir. Gerçek olanın, yapay kurgulama prosedürlerinden faydalanılarak tekrar meydana getirilmesi gerçekleştirilmiştir.



Elektrik Devrimi, insanlığın sahip olduđu kırılma, deęişim süreçlerinin dördüncü basamağıdır. Meydana getirilen son basamak olarak adlandırılan, “Teknolojik Sistemler Devrimi” olarak da kabul edilen Elektrik Devrimi’nin sahip olduđu en temel nitelikleri haberleşme, dayanışma ve tanıtımdır. Sahip olduđu bu nitelikler bir çatı altında “enformasyon” olarak adlandırılmaktadır. “Enformasyon”, var olan insana ait tüm faaliyetlerin, organizasyonların kendisinden ayrı düşünilemeyen bir bölümü olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle kişisel veya toplumsal meydana gelişlerin tüm zaman dilimleri direkt olarak güncel ve farklı teknoloji sistemlerine ait olan aygıtlarla biçimlendirilmektedir.

Yaşanılan bu devrimin sahip olduđu bir başka niteliği ise belirli teknolojik sistem yapılarının en yüksek seviyelerde tümleşmiş ve genişlemiş bir yapıya evrilmesinin gün geçtikçe alanını genişletmeye yönelik bir politika izlemesidir. Bahsedilen tümleşik halde bulunan yapı içerisinde geleneksel, farklı teknolojik sistemlerin net ifadelerle birbirlerinden ayrılması mümkün olmayan duruma dönüşmektedir.

Deneyimlenen endüstri kitlesi ile sonrasında ortaya çıkan veri kitlesi, sahip olduđu temellerini veriden almaktadır. Bu nedenle bugün içinde bulunan, deneyimlenen güncel ve farklı kitle sistemini tanımlamak adına “bilgi toplumu”, “veri topluluğu” ile beraber “bilişim toplumu” isimlendirmeleri söz konusu olmaktadır.

Veri topluluğunun kuramsal manada sahip olduđu zeminini Daniel Bell’e değin dayandırmak olanaklar dahilindedir. 1973 senesinde kaleme aldığı “The Coming of Industrial Society: A Venture in Social Forecasting” adını taşıyan yapıtında endüstri ardından oluşan topluluğu, hareketliliğini bilgi verilerinden sağlayan, temel kaynağı ile önder kişisi kitlenin gereksinimlerine cevap verecek niteliklere sahip olan bilirkişilerden meydana gelen, başlıca oluşum alanları hizmet sektörü olan bir kitle çeşidi biçiminde ifade etmektedir (aktaran Elitsoy, 2008, s. 15). Veri topluluğu adıyla ifade edilen toplum sistemi, oluşuma ait olan tüm zamanları içerisinde bilgi verisine sahip olunan veya yönlendirilebilen verilere sahip olunma durumuna eğilim gerçekleştiren, veri sistemleri ile bilişim yapılarının yüzeyine konumlandırılmış olan güncel ve farklı bir kitlesel yapıyı gözler önüne sermektedir (Akyazı, 2007). Tarım kitlesi olarak adlandırılan sistemde merkezi noktada toprak, endüstri kitlesi olarak

adlandırılan sistemde merkezi noktada sermaye bulunmaktadır (Koçak, 2015). Veri topluluğunun merkezi noktasında ise bilgi, veri ile haberleşme sistemleri yer almaktadır.

Haberleşme ile bilgisayar sistem yapılarında mevcut olan ilerleme, dönüşüm ile alan genişlemesi, ortaya çıkan endüstri topluluğunun deneyimlediği bütün olumsuzlukları düzeltme olanağı sahip olan güncel ve farklı bir kitlesel sistemin oluşturucu niteliğindeki, konumundaki elemanlar biçiminde açıklamaktadır. Bunun sebebi ise bahsedilen ilerlemeler ve dönüşümlerin veri topluluğu içerisinde yaşanan bütün dönemlerin merkezi noktasında bulunan bilgi verisinin meydana getirilmesi, bu verinin detaylandırılabilmesi ile bahsedilen verinin aktarımının sağlanması adına gereksinim duyulan zemini oluşturmasıdır. Bu durumda bütün bireylerin bilgi verisine erişebilmesinin imkânını ortaya çıkarmaktadır. Topluluklar ilişkisinde bulunan mevcut ayrımı en aza indirecek elemanın haberleşme teknoloji sistemleri olduğuna dair görüşler, veri topluluğunun bünyesinde konumunu bulan birlikteliler tarafından belirtilmektedir (Uluç, 2003). Bunun yanında kişiler arasında var olması gereken denklik durumunun mümkün kılınması adına veri ile haberleşme teknolojisi sistemleri en önde gelen ihtiyaç olarak düşünülmektedir.

Yaşanılan tarihi dönemler göz önüne getirildiğinde sanat alanının ve sahip olduğu pratiğinin, teknolojiye ait olan sistem yapılarının ilerleyişinden, dönüşümünden ve yaygınlaşmasından son derece etki gördüğü ortaya çıkmaktadır. Bunun yanında içinde bulunulan dönemin sanat pratiği ve mevcut ortamı, önceden tecrübe edilen dönemlerin aksine oldukça ayrıdır. Bahsi geçen, önceden tecrübe edilmiş dönemler içerisinde teknolojiye ait olan sistem ilerlemelerinin sanat üretimini ve düşünceyi mevcut dönemde var olduğu kadar direkt olarak, temelden sarsıcı bir itici güçle etkisi altına aldığını ifade etmek mümkün olmamaktadır.

Bilgisayar teknoloji sistemleri, insanlığın mevcut olan sistemini çok yüksek oranlarda dönüştürmüştür. Dijital olma durumu ile simülasyon, deneyimlenen bu dönem içerisinde tüm sektörlerde, ortamlarda, konumlarda, seviyelerde sahip olunan sabit gerçek olma durumunun konumuna yerleşmektedir. Bilgisayar teknoloji sistemleri, insanların sahip olduğu belleğini yok etmeye aday konumdaki sistem parçacıklarıdır. Mevcut herhangi bir hafızanın ulaşmaktan oldukça uzak olduğu

potansiyeli, depolama gücünü, işleme niteliğini kendi bünyesinde barındırmaktadır. Bunun yanında sahip olduğu hafızası, verinin alışverişi ile dağıtımını kontekstinde son derece dikkate değer bir ilerleme, dönüşüm imkânı ortaya çıkarmaktadır. Bütün bu anlatımlara anlamlandırma sisteminde yaşanan ilerlemeleri ve dönüşümleri dahil etmek zorunludur (Elitsoy, 2008). Bilgisayar teknoloji sistemlerinin meydana getirilmesi ile beraber insanın anlamlandırma ve tanımlama biçimi daha önce tecrübe edilen dönemlere göre oldukça farklı bir seviyede bulunmaktadır.

Yaşanılan tüm sıçrama, ilerleme ve dönüşüm hareketleri beklenen biçimde farklı, güncel bir sanat yönelimi ifadesi ile biçiminin meydana getirilmesine zemin hazırlamaktadır. Sanal dünya içerisinde meydana getirilen sanat yapısı, önceki dönemlerde var olan sabit gerçek olma durumu ile kurgusal dijital olma durumu arasındaki anlaşmaları yok etmektedir. Bütün bunların sonucunda da mevcut protokollerin yok olmasına ortam oluşturmaktadır.

Sanal teknolojik sistemler, bilgisayar sistemlerinden gündelik hayat içerisinde çok daha yoğun olarak yararlanılması, iletişim araç gereç ve cihazlarının sanal olma durumlarının ortaya çıkması, internet ağ sistemlerinin daha fazla tercih edilmesi bugün bulunan mevcut sanat alanı ile medeniyete ait olan veri birikimini son derece etki altında bırakmaktadır. İnternet ağ sistemleri verilere erişimde büyük bir olanak olarak bulunmaktadır. Sağladığı bu olanağın yanında internet ağ sistemine sahip diğer kullanıcılarla karşılıklı bir iletişim içinde olmayı beraberinde getirmektedir. İnternet ağ sistemleri, sanatçıların yapıtlarının sunumlarını gerçekleştirebildikleri, sanat yapıtlarını tanıtılabildikleri, bu yapıtları satabildikleri farklı bir mecra olarak gündelik hayatta yerini almaktadır. Bununla beraber sanal teknolojik sistemler, sayısız kurum ve kuruluşların “dijital turlar”, “dijital müzeler”, “planlar”, “sunumlar” ile sanat izleyicisi konumundaki kişiler ile sanat yapıtları arasındaki karşılıklı iletişimi arttırmaları adına büyük bir yardım ve kolaylık sağlamaktadır (Eronat, 2019, s. 2). Tüm bunların yanında sanal teknolojik sistemler, sanat alanına ait üretim prosedürüne güncel, farklı ve cezbedici seçenekler getirmektedir. Sanal teknolojik sistemler daha önce herhangi bir teknolojik sistem kırımlarının gerçekleştiremediği ölçüde sanat yapısının ifadesi ile üretimine direkt olarak dahil olmaktadır.

Sanal teknolojik sistem yapıları güncel sanat anlayışını, alanını, mevcut topluma egemen olan medeniyet yapısını sarsıcı bir biçimde değişime maruz bırakmaktadır. Elektrik Devrimi, toplumsal haberleşme aygıtlarının evrensel hale gelmesi ile ağ sistemleri bağlantısında meydana gelen “sanal kültür kimliği” ile “sanal kültür” yapısı; kitlesel sığrama, ilerleme ve dönüşüm oluşturması yönüyle geleneksel durumda bulunan haberleşme aygıtlarının önceki dönemlerde gösterdiği etkiden çok daha yoğun bir etkiyi kişisel karakteri içerisinde barındırmaktadır.

Tecrübe edilen bugün göz önüne alındığında sanal teknoloji sistemlerinin kişisel ortamı içerisinde daha önce hiç yaşanmayan, hiç deneyimlenmeyen bir yayılma, genişleme, dönüşme, dönüştürme ile güncelleme basamağı deneyimlenmektedir. Sanal sisteme ait olan güncel yapılar “çağdaş” olarak tanımlanan kitle içerisinde, bunun yanında gündelik yaşam akışının bünyesinde kendine son derece güvenilir bir konum sağlamıştır.

Veri topluluğu içinde yer alan sanatçılar, internet ağ sistemlerini çağının güncel ve farklı bir üretim sistemi olarak düşünmektedir. Bu sanatçılar sanal araçlar, gereçler, aygıtlar ve yöntemleri bireysel oluşum, üretim dönemlerinin bir bölümü biçiminde görmektedir. Bilgisayar teknoloji sistemleri, bahsedilen sanatçılara geçmiş dönemlerde hiçbir koşulda olanağı bulunmayan biçimlerde, şekillerde sanat yapıtı meydana getirme olanağı oluşturmaktadır (Wands, 2006). Bunun sonucunda veri topluluğuna ait olan sanatçılar ile güncel teknolojik sistemler ve bu sistemlere bağlantılı olan gelişimler arasında samimi bir ilişki ortaya çıkmaktadır.

Veri topluluğu adıyla tanımlanan bugünün kitle yapıları bir daralma evresini atlatmışlardır. Bu evrenin atlatılması sonucunda güncel hedefler oluşturup, onlara ulaşmak adına çabalamaktadırlar. Hedeflenen noktaya ulaşmak bilimsel sistemler ile sanat yapısının paralel olarak sığrama ve gelişme göstermesi durumu sonucunda ortaya çıkacak bir konumdur. Bahsedilen konum doğrultusunda kitlesel yapılar güncel, farklı edinme eşliğinde düzenli biçimde veri hazinelerinde yenilenmelere gideceklerdir. Bununla beraber buldukları dönemin koşullarından yararlanıp bilim sistemi ile sanat yapısında gelişim yönünde etkilerde bulunacaklardır.

Kişisel yapılarında bulunan devinimleri oldukça pozitif biçimlerde değerlendiren bilim sistemi ve sanat yapısı, mevcut bağımsızlık alanlarını gün geçtikçe büyütmektedir. Çağdaş Sanat yapısının sahip olduğu düşün evreni içerisinde alışılmış olan bütün deyiş ve ifadeler konumunu bilim sistemleri ile sanat yapısına devretmiştir. Gerçekleşen bu devir işlemleri günümüz kitlelerinin en uç noktalarına değin etkisini göstermiştir. Üzerine tartışmalar gerçekleştirilen “modern toplum” oluşumunu tamamlanmıştır.



## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. TEKNOLOJİK SİSTEMLER VE SANAT YAPISI

#### 2.1. Elektronik / Elektrik Teknolojisi

Modern sanat yapısının kişisel bünyesinde oluşturduğu pozitif yaklaşım ile mevcut problemlerin ortadan kaldırılması üzerine cevapların peşine düşen sanatçılar, içinde buldukları döneme has olanaklardan faydalanarak sanat alanına yeni, ayrı üslup ile yön katma girişiminde bulunmuşlardır. Sanat kavramının tekrar olarak anlamlandırılması görüşünü savunan bu sanatçılar, ayrı üsluplardan destek alarak deneyimledikleri sürecin içerisinde dikkate değer yaklaşımlarda bulunmuşlardır. Geleneksel olarak tanımlaması yapılan resim yapısının yanında fotoğrafın icadı ile bu sürecin peşinden gelen süreçlerde birbirinden farklı güncel teknoloji sistem yapılarının ortaya çıkarılması sanat yapısının sahip olduğu üslubun niteliğini düzenli olarak güncellemiş ve alanını yaygınlaştırmıştır. Birbirinden farklı sanat yaklaşımlarını meydana getirerek, çok türülülüğü oluşturmuştur (Atmaca, 2011). Tüm bu deneyimlenenlerin sonucunda sanat yapısı bir yandan kendi kişisel sınırları genişletmeye devam etmiş, diğer yandan ise kendi çatısı altında olan teknik, yaklaşım ve ifade biçimlerinin sahip oldukları nitelik seviyesini yükseltmiştir.

20. yüzyıl ve 21. yüzyıl deneyimlenirken oldukça yeni ve bu döneme özgü ayrışmalar tecrübe edilmiştir. Sistemsel ve kitlesel dönüşümlerin deneyimlendiği bu süreçlerde geleneksel olarak tanımlanan pratiklerin oldukça uzun zaman çizelgelerine hükmeden egemenliği, seyirci konumunda bulunan kişiler ile sanat olgusu konusunda alakalı her kişi tarafından sorgulanmaya başlanmıştır. Bahsedilen dönem içerisinde sanatçıların peşinde oldukları yapılar ayrılıklar göstermeye başlamıştır. Meydana gelen sıkışmışlığın boyunduruğundan kurtulmak adına daha önce gerçekleştirilmemiş gerçekleştirilmeye çalışarak güdülenmişlerdir (Atmaca, 2011). Bu güdülenme durumuna paralel olarak sanatçılar, düşünsel tasarılarının hatlarını teknolojik sistemlerle dayanışma içinde bulundurarak güncel yönelimleri, bunun beraberinde farklı türlerdeki materyal kullanımını gözler önüne sermişlerdir.

İnsan tarafından deneyimlenen 20.yüzyıla sahip olduğu biçimini veren ve bu yüzyılın sahip olduğu kişisel form yapısını ortaya çıkaran güncel teknolojik sistem,

elektrik / elektronik teknolojileridir. Ardından gelen 21.yüzyılı meydana getiren bütün sistematik yapılar, bahsedilen bu teknolojiler desteğiyle meydana getirilen katman yapılarının ortaya çıkardığı yeni dünyanın yüzeyinde tecrübe edilmektedir.

Elektronik teknolojinin ortaya çıkışıyla beraber tekrar sistemleşen görünüm verisi oluşumu, ifade tümlüğünü etkileyip dönüştürmektedir. Bunun yanında karmaşık yapılara sahip olan görsel sistemlerin kurgulanıp, meydana getirilmesini mümkün kılmaktadır. Bahsedilen yeni sistemin ortaya çıkışıyla beraber sanal yapılar, sektörler içerisinde bulunan hamle ve prosedürlere paralel bir biçimde alan genişlemesi göstermektedir.

Elektronik sistem gelişmelerinin bünyesinde oluşumunu tamamlayan bilgisayar teknoloji sistemleri, yeni bir kırılma dönemini meydana getiren güncel sistemlerin başında gelen yapılardan en önemlisi konumunda bulunmaktadır. Bilgisayar teknoloji sistemlerinin sahip olduğu etki nedeniyle insanlığın kişisel geçmişi süresince yapılarını, oluşumlarını inceleyip anlamlandırma çabalarına giriştiği bilim kaynaklı oluşum ile icatlar, sayısal temele sahip koordinasyonlu bir yapıya dönüşmektedir.

Tecrübe edilen sanayileşme durumuyla beraber meydana gelen son derece kompleks ve katmalı olan “organizasyonel” sistemlerin yönetimi, deneyimlenen yıkıcı ve kitlesel durumlar, elektrik teknoloji sistemlerinin ortaya çıkışı, iletişim yapılarının dönüşümü benzeri birbirinden ayrı faktörler bilgisayar teknoloji sistemlerinin oluşumu içerisinde her yönüyle etkilidirler. Bilgisayar teknoloji sistemlerinin meydana getirilme nedeni tartışmasız, nihai neticeler, gerçekleştirilecek araştırma ve incelemeler, matematik hesaplamaları, bilim yapısına ait sorunların ortadan kaldırılması benzeri birbirinden her açıdan ayrı ve geniş alanda sayısal temel ile lojik hesaplamayı zorunlu kılan işlem yapılarıdır (Tuğal, 2018, s. 65). Daha önceki dönemlerde yalnızca belirli kurum ve kuruluşların kullanımında yer alan bilgisayar teknoloji sistemleri, yaşanan gelişmeler neticesinde bireysel hale gelmiştir.

Mevcut dönemin içerisinde yer alan güncel sanat yönelimini, bu yönelime bağlı olan sanat yapısı eğilimlerini ve yaklaşımlarını daha iyi analiz edip, anlamlandırabilme ve tanımlama adına 1960’lı dönemlerin ardından deneyimlenen

süreçlerde bilgisayar sistemleri kullanılarak oluşumu sağlanan ilk sanat yapıtlarının, yönelimlerinin ile prosedürlerinin dikkate alınması zorunludur. Bunun yanında bahsedilen ortam içerisinde gerçekleştirilmiş deneysel yapılara göz atma gereksinimi hissedilmektedir. Ortaya çıkan yapıların ve sistemlerin bütünü tecrübe edilen bugünün sanal teknoloji medeniyeti ile Sanal Sanat yapısının meydana getirilmesi adına ortaya çıkan öncü basamaklardır.

Deneyimlenen daha önceki dönemlerde bilimsel araştırmalar gerçekleştiren kişi ile beraber buldukları sanatçıların kullanımında olan, güncel bir sistem ilerlemesi olarak tanımlanan bilgisayar teknoloji sistemleri, 1980'li dönemlerin ardından gelen süreçlerde kişiye erişim sağlayıp, kişisel hale gelen bir sistem olmuştur. İnsan ile makine deneyiminde oluşan bağlantının irdelenmeye başlanması, ayrı ve güncel gerçek olma kavramı, birbirleriyle bağlantılı ya da birbirinden bağımsız her çeşit ve adet veri yapısının sanal mekân içerisinde konum kazanması meydana gelen dijital ortamla bağlantısı gerçekleştirilen ilişkinin yeni biçimleridir.

1980'li dönemlerin sonrasında ortaya çıkan sanal veri aktarım olanağı, insanların kültür geçmişi içerisinde çok değerli bir durum teşkil etmektedir. Güncel bilgisayar teknoloji sistemlerinin meydana getirdiği, verilerin aktarımına imkân sağlayan bir iletişim statüsünde bulunan internet ağ sistemleri, deneyimlenen zamanın sanal ortam havuzunu ortaya çıkaran başat sistemler bütünüdür. Bahsedilen zamandan başlayarak farklı çeşit ve boyuta sahip veri, elektrik temeline sahip halde dönüşümü gerçekleşen bir mekân içerisinde konumunu kazanmaktadır.

Bahsi geçen tüm dönüşüm ve gelişimler, insanların hayatı anlamlandırma şekillerinin dönüşümüne ve gelişimine derinden dokunuşlar gerçekleştirmektedir. Var olan sanat alanı ile gerçekleştirdikleri bağlantılar sonucunda farklı düşünceler, güncel biçimler ile güncel prosedürler geliştirilmesine neden olmaktadır.

## **2.2. Teknoloji Etkisinde Sanat**

İnsanın sahip olduğu kişisel geçmiş süreci içerisinde teknoloji sistemlerine ait olan birçok kırılma dönemi bulunmaktadır. 15. yüzyıla gelindiğinde matbaa sisteminin bulunması bu kırılma dönemlerinden yalnızca bir tanesidir. Daha sonrasında 19. yüzyıl deneyimlenirken fotoğrafın ortaya çıkarılması ile 20. yüzyıl



içerisinde sinema sistemlerinin gerçekleştirilmesi neticesinde yaşanan fikir evreni içerisindeki ilerleme ve dönüşümler kelimenin tam anlamıyla “devrim” özelliği taşınmaktadır. Yaşanan ve deneyimlenen tüm bu devrim özelliği taşıyan gelişmeler şüphesiz sanat alanını ve bu alanın sahip olduğu mevcut sistemi de yakından ilgilendirmektedir.

Sanat alanı ile teknolojik sistem yapıları yalnızca insana ait olan yapılardır. Teknolojik sistemlerin bünyesinde yaşanan sıçramalar, değişimler ile dönüşümler kitlesel farklılaşma durumlarının nedeni olarak görülmektedir. Yaşanan bu farklılaşmaları en net ve açık biçimde ifade eden yapı ise sanat yapısıdır. Sanat alanı ile teknolojik sistemler mevcut oldukları süreçlerin etkileri altında kaldıkları benzeri sürekli olarak karşılıklı dönüşüme de neden olmaktadır. Sanat alanı ile teknolojik sistemlerin bünyelerinde bulunan karşılıklı bağlantı ve iletişime oluşum şekilleri penceresinde göz atılmaktadır. Bahsedilen pencereden bakıldığında da sanatçıların yapıtlarını meydana getirirken içinde buldukları dönemin teknolojik gelişmişliklerinden yararlanarak nasıl üretim materyali artışı sağladıkları kıstas olarak kabul edilmektedir (Sağlamtimur, 2010). İnsana ait olan bu iki kavram var oldukları günden bugüne birbirlerini etkilemeye devam etmektedir. Bu etki sonucunda ortaya çıkan fikirler, ifadeler, aygıtlar ve nesnelere ise dönem içerisinde yer alan sanatçılar tarafından yaratıcı unsurlar olarak değerlendirilmektedir.

Teknolojik sistem yapılarıyla yolları kesişen sanat yapısının ortaya çıkışı Kübizm yaklaşımının oluşmasıyla tanımlanmaktadır. Ortaya çıkan teknoloji temeline sahip olan gelişmeler ile medeniyet yapısındaki dönüşümlerin peşinden gelen zaman dilimi içerisinde teknolojik sistem gelişmelerinden etkilenen birbirinden farklı yaklaşımları bünyesine dahil eden bu süreç modern sanatın çıkış noktası olarak ifade edilebilmektedir (Atmaca, 2011). Kübizm yaklaşımıyla başlayan bu yolculuk sonraki süreçler içerisinde Fütürizm, Sürrealizm benzeri birbirinden ayrı yaklaşımları içine alarak sanat alanının ve yapısının düzenli olarak atılım ile gelişim göstermesine katkıda bulunmuştur.

Klasik olarak adlandırılan pratik içerisinde “teknolojik sistem – sanat alanı” arasında bulunan karşılıklı bağlantı, “sanatçı – aygıt” bağlantısı durumunda bulunmaktadır. Klasik olarak ifade edilen pratik içerisinde teknolojik sistemler, sanat

yönelimine ait yapıt oluşumunun bünyesi altında faydalanılmaya uygun olan materyal verileri ile kısıtlı kalmaktadır. Bahsedilen pratik sürecini deneyimleyen sanatçılar teknolojik sistemleri kişisel sanat yapıtını meydana getirmek adına gereksinim duyulan her çeşit aygıt biçiminde tanımlamaktadır.

Sanatçılar tarihi zamanlar içerisinde daima bünyesinde buldukları sürecin şartlarının getirdiği farklılık ve güncellemelerden yararlanmışlardır. Bu güncelleme ve farklılıkları kimi zaman sanat yapısına ait olan obje biçiminde kimi zaman ise fikirlerini ortaya sunup kurgulamada aracı görevine sahip biçimde tasarılarına dahil etmişlerdir.

Sanatçılar adına teknolojik sistem yapıları her şeyden önce bir aygıt konumunda bulunmaktadır. Bu nedenle yanında kişisel duygu ve düşüncelerini yansıtılabileceği son derece aktif bir materyal bulunmaktadır. Bu durum sanatçıların sahip oldukları kişisel becerilerini, duygu durumlarını, düşüncelerini ifade edebileceği tüm materyalleri son derece yüksek seçeneğe sahip sonsuz biçimde geliştirmektedir. Sanatçıların olanaklarını çoğaltan güncel teknolojik sistem yapıları bu biçimde sanat yapısının ayrılmaz bir bölümü konumuna yükselmektedir.

Bilgisayar teknoloji sistemlerinin bulunuşu farklı bir dönemin ayak seslerini haber vermekte iken sanatçılara farklı türlerde olanaklar sunmuştur. Bu sunum sonrasında fikir ile yapıt bağlantısında bulunan yöntem duvarlarını yok etmiştir. Bilgisayar teknoloji sistemleri ve benzeri birbirinden farklı güncel teknoloji sistemi içerisine dahil olan etmenler, sanatçıların geliştirmekte oldukları anlam şekilleri içerisinde uygun konumlarına yerleşmişlerdir.

Teknolojik gelişmeler ve güncellemelerle çok daha samimi ve mesafenin bulunmadığı bağlantı kurulumlarını gerçekleştiren sanatçılar ile sanat alanı, mevcut olan duysal anlamlandırmalarının içerisinde bulunan ayrı olma durumlarını teknolojik aygıtlardan yararlanarak aktarmaya başlamışlardır. Bu aktarmalar sonucunda ise farklı ve güncel tecrübelerin meydana getirilmesi sağlanmıştır.

Yaşanan Teknoloji Devrimi'nin yaşantı ile hayatın sahip olduğu mevcut şeklini farklılaştırması neticesinde sahip olduğu potansiyelini daha da arttıran sanat yapısı ile teknoloji yapısının dayanışması, devinim ile beraber mevcut

anlamlandırmaları yeni formlara sokmaktadır. Bunun yanında insanlığı deęiřtirme etkisini dzenli bir mekanizma ierisinde gerekleřtirmektedir.

Veri topluluęu ile yeni ortam sistemlerinin meydana getirdięi farklı ve gncel boyutlar ile aılar, sanatıların mevcut dřnceleri ierisinde bir kez daha dnřme uęramaktadır. Oluřumu gerekleřtirilen sanat eserleri, teknolojik sistemlerin sahip olduęu alanı sanatsal yapının kiřisel ortamıyla bir araya getirip yaratıcı tasarı ile belleęi daha nceki dnemlerde olmadıęı kadar aktifleřtiren bir zellięe sahip durumda bulunmaktadır.

Sanal teknolojik sistemler, eldeki mevcut bir verinin elektrik temeline sahip olan yollarla aktarımının saęlanması ve ulařımına olanak tanınmasının manasını tařımaktadır. Ulařımına olanak tanınan bir verinin hacmi ya da mevcut kapasitesi, konumu, byklę fark etmeksizin maddi bir řekilde tasvir edilmesi son derece zordur. Bu srete devinim tanımını ifade etmekte olan sanal olma durumu, rutin hayatın ierisinde neredeyse tm blmlere adaptasyon saęlamıřtır. Yařanılan gezegen yzeyinde ve bununla beraber gezenin dıřarisinde olanak ierisinde en uzak noktalara ulařım saęlanabilir bir řekle dnřmřtr (Tuęal, 2018). Gncel sistemler sonrasında ortaya ıkan devinim kitlesel sistemleri negatif ya da pozitif biimlerde dnřtrp, geliřtirmeye srekli olarak katkıda bulunmaktadır.

1950 senelerinden bařlayarak nc yapıları meydana getirilen, bu zaman ierisinde “Bilgisayar Sanatı” řeklinde tanımı yapılan sistemler yalnızca somut olmayan veri paracıklarının matematik tabanlı sistemlerle beraber iřlemden geirilerek gzlemlenebilen bir ifade durumuna dnřtrlmesiyle meydana getirilmiřtir. Bahsedilen sre ierisinde bilgisayar sistemleri kiřisel karaktere sahip bir dnya ya da yararlanma aygıtı konumunda bulunmamaktadır. Sistem bu sreler ierisinde ilkel biimlerinde bulunup ulařım yapılarının sergilemiř olduęu aktarım meknından gereksinimlerini karřılamaktadır.

Tecrbe edilen bugn ierisinde, 20. yzyılın ilk dnemlerinden bařlayarak teknolojik sistemlerin yayılım gstermesi ve iinde bulunulan zamanda mutlak gereksinim konumuna gelmesi sonucunda ortaya ıkan sanatsal yapılar ile bu yapıları ortaya ıkaran elektrik temeline sahip sistemler klasik olarak tanımlanan bir hale

gelmektedir (Tuğal, 2018). Bu durum güncel olanın dahi her gün yenilendiği, yeni olma durumunun çok kısa süreçleri ifade ettiği ortaya koymakta ve yeni olanın ne olduğu benzeri soruların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Geride kalan dönemin güncel teknolojik sistemler yönünde çok büyük bir sıçrama göstermesi, tecrübe edilmekte olan bugünün bünyesinde materyal bombardımanını ortaya çıkarmıştır. İlerleme ve değişim gösteren teknolojik sistemlerin daha önceki dönemlerde bulunan sistem yapılarının konumuna geçmesi, doğal mekanizmanın kişisel yapısından görülen güncel olan ile atıl olanın konumunun değişim durumu farklı ve güncel sanat yaklaşımlarının daha önceki sanat yönelimlerinin konumunu alabilme olasılığını gündeme getirmektedir.

Plastik sanatlar olarak adlandırılan alan içerisinde görülmekte olan güncel ve farklı teknolojik sistemlerin aralarında geliştirdikleri dayanışma, oluşumu gerçekleştirilen yapıların çok makul denilebilecek fiyatlara üretilmesini meydana getiren bir etken biçiminde ifade edilmektedir. Düzenli biçimde kişisel güncellemelere maruz kalan sanat yapısı, eski ve yeni üretim yöntemlerini iç içe kullanarak farklı yapıların peşine düşmektedir. Teknolojik sistemler ise gösterdikleri ilerleme, dönüşüm eylemi ile bahsedilen yapılara büyük dayanak oluşturmaktadır.

İçinde bulunulan dönem, teknoloji sistemlerinin egemenliğinin dönemidir. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle beraber heyecan verici ilerleme eyleminin deneyimlendiği bu dönem içerisinde işitsel ve görsel değişimler, kurgulanmış gerçek olma durumları ve fiziki dünyadan ayrı konumlarda kurulan yeni yapılar aracılığıyla sağlanan en üst seviyede veri alışverişi sayesinde süreç algılarının düzenli olarak dönüşüme uğradığı bir yapı ortaya çıkmaktadır. Bahsedilen bu yapı insanların sahip olduğu belleğini her geçen gün etki altında bırakıp, tekrar olarak kurgulamaktadır.

### **2.3. Sanat Alanı, Elektrik ve Teknolojik Sistemler**

Sanat yapısı, dönemin yaşamsal alanı olan mağara yerleşimlerinin duvarlarına işlenen hayvan figürleri zamanlarından içinde bulunulan yeni döneme kadar olan süreçte teknolojik sistem ilerlemeleri ile yakın temaslar göstermektedir. Gösterilen bu yakın temaslar beraberinde dönüşümleri de getirmektedir. Sanatsal yapı ile meydana getirilen yeni teknoloji yapıları bağlantısında olan bir arada olma

durumunun kökleri “paleolitik dönem” olarak adlandırılan süreçlere değin gitmektedir. Sanat ve teknoloji yapıları birbirlerini etkisi altına alan iki olgudur (Atan, Uçan ve Birsal, 2015, s. 1). Bu karşılıklı olan etkileme durumu her dönem sanat alanının ilerleme ve gelişme eylemine katkıda bulunmaktadır.

20. yüzyılın tecrübe edilmesi ile beraber içinde bulunulan dönemin elzem tercihlerinin içinde kişisel konumunu oluşturan yapı sanal sistemlerdir. Bahsedilen bu teknoloji sistemleri sanal olma durumuna bağımlı ve bağlantılı biçimlerde sıçramalar göstermektedir. Meydana gelen bütün değişimler ve güncel mekanizmalar sanatçılar adına güncel tecrübe ortamlarını sağlamaktadır.

İçinde bulunulan dönemin bünyesinde hayattan ayrı ve yeni bir dünya olarak bulunan sanal mekân ve beraberinde evrensel ifadede sürat, süreç ile veri, kurgulanmış gerçek olma durumlarıyla meydana getirdikleri bağlantı, haberleşme paralelinde biçimlerini kazanmaktadırlar.

Bilinen bütün çeşit verilerin, dataların sanal kod yapılarına evrilmekte olduğu bu zaman içerisinde yeni teknolojik sistemlerin ortaya çıkardığı dijital dünya ile hayatına devam etmekte olan insan, bu süreçte bahsedilen teknolojik sistem gelişmelerini ve dönüşümlerini temel alarak sanat yönelimlerini, tecrübelerini, yapılarını meydana getirmektedir.

Bahsedilen bu sistemler 1960 ve sonrası dönemde “Bilgisayar Sanatı” şeklinde isim almıştır. Devam eden dönem içerisinde isim değişikliğine gidilen bu sistem “Multimedya Sanatı” olarak ifade edilmiştir. “Sanal Sanat” sistemi adlandırmasının alternatifi biçiminde yoğun olarak “Çoklu Ortam” ve “Yeni Medya Sanatı” adı tercih edilmektedir. Sanal sistem gelişmelerinin ve yapılarının dahil edildiği farklı pratiklere sahip bir ortam olarak bulunan “Yeni Medya Sanatı” ve “Çoklu Ortam Sanatı” esas olarak “Sanal Sanat” sisteminin çatısı altında bulunan birer alandır (Tuğal, 2018, s. 67). Deneyimlenen süreç içerisinde bahsedilen isim değişikliklerine neden olan etmen gerçekleşen yeni ilerlemeler ve gelişme eylemleridir.

Kaynağını elektrik teknolojisinden alan sanat yapısı bünyesinde konumunu bulan, bunun yanında güncel, farklı teknoloji sistem ilerlemeleri ile sahip olduğu adını

kaybeden “Sanal Sanat” sisteminin dönüşüm gösterdiği zaman diliminde “Bilgisayar Sanatı” son derece dikkat çekici bir konumda bulunmaktadır. 1990 dönemlerine bakıldığından terimsel olarak “Bilgisayar Sanatı” değil, “Sanal Sanat” sistemi adı ortaya çıkmaktadır. Milenyum dönemlerinin ilk süreçleri deneyimlenirken meydana gelen güncellemeler nedeniyle tüm bu isimler geride bırakılarak “Dijital Sanat” ya da “Yeni Medya Sanatı” isimleri tercih edilmiştir (Tuğal, 2018, s. 70).

Teknoloji sistemlerinin desteğiyle meydana getirilen görünüm verilerinin işlemlerden geçirilmesi ile tekrar olarak şekillendirilmesi, fazlasıyla karmaşık ifade biçimlerini de ortaya çıkarmıştır. Fazla sayıda ve kompleks görünüm kurgulaması, görünüm ile sesli yapıya sahip sistem deneyimleri, sanal duyuşal yapılar ile meydana getirilen yoğun parçalara sahip sistemler birbirleriyle bağlantılı biçimlere evrilerek sınırsız denilebilecek olanaklar bütünü oluşturmuşlardır.

#### **2.4. Dijital / Sanal Sanat**

İçinde bulunulan ve tecrübe edilen çağ, bütün yaşamsal etkinliklere teknolojik sistem yapılarının saldırmakta olduğu bir dönemdir. Gelişim ve dönüşüm gerçekleştiren teknoloji sistemlerinin her geçen gün çok süratli biçimlerde karakterlerini ve işlevlerini güncelleme durumlarına yetişebilmek insanlık adına zorlayıcı olmaktadır. Tecrübe edilen çok kısa dilimlik süreçlerde ortaya çıkan güncellemelerin alternatiflerinin takibini gerçekleştirmek de sanatçılar açısından zor olmaktadır. Ancak neredeyse herkesin kullanımında bulunan bilgisayar sistemlerinin yakın mesafelerde gelişimini izlemeyi birçok kişi gerçekleştirebilmektedir. Bilgisayar sistemlerinin olanakları, türleri ile kullanım nitelikleri çok sayıda türe sahip olmayı beraberinde getirmektedir. Bilgisayar sistemlerinin kullanılışı, kullanıcı konumundaki kişilerin sahip oldukları kişisel veri yapılarına paralel olarak türlere ayrıldığı benzeri sanatçılar adına da yeni birçok olanağı sunmaktadır (Atmaca, 2011). Bilgisayar teknoloji sistemleri, sanatçının hayal gücüne bağlantılı şekilde çeşitli yöntem faydalanması durumunu sağlamaktadır.

Türk Dil Kurumunun tanımında “dijital”; mevcut dataın belirli bir görüntü yüzeyi aracılığıyla elektronik bir biçimde görüntülenebilmesi şeklinde ifade edilmektedir (<https://sozluk.gov.tr/>). Sanal Sanat yönelimi; sanal iletişim ortamı,

karşılıklı iletişime sahip sanat biçimi, bilgisayar sistemine ait unsurlar ile benzeri güncel iletişim ortamına ait yapıların geliştirdiği teknolojik sistemleri bünyesinde bulunduran çağdaş bir sanat yönelimi biçimidir. Sanal sistem yapılarının, sanal kültürün, unsurlarının ve pratiklerinin birbirlerine yaklaşımlarında en etkili neden Birinci ve İkinci Dünya Savaşları ardından bilimsel alan, sanayi, medeniyet, iktisat ile toplumsal alanlarda ortaya çıkan gelişim, değişim ve dönüşümlerin ortaya koyduğu yeni ve farklı teknolojik sistemler ile sistem yönelimleri, yaklaşımlarıdır (Mutlu, 2019). Teknolojik sistemler dönemi içerisinde elzem niteliğine sahip araç gereç konumunda bulunan bilgisayar sistemleri, maddi olarak bulunmayan dijital evren içerisinde güncel ve farklı sanatsal biçimlerin meydana getirilmesi ile oluşan sanal görünüm verilerinin üretimini gerçekleştirmektedir. Sanal görünüm verileri elektrik sistemini merkez olarak kullanan bağlantılar aracılığıyla arşivlenmektedir. Var olan tüm detay ile yapı, yöntem şartlarının devam etmekte olduğu, bunun yanında muhafaza edildiği dönem süresince herhangi bir kayba uğramadan tekrar olarak meydana getirilmektedir. Bahsedilen görünüm verilerinin ulaştığı son biçimler, “Dijital Sanat” sistemi biçiminde tanımlanmaktadır. Sanal Sanat yapısı asıl olarak güncel ve farklı kavram konumunda bulunmakla beraber, kendi içinde bulunan birçok nitelikleri daha eski dönemlerde var olan sanat yönelimlerinden karşılamaktadır (Fidan, 2009, s. 2). Bu durum sanat yapısının süreç içerisinde birikimsel ilerleme gösterdiğini açık bir şekilde göstermektedir.

Sanal Sanat yapısının meydana çıkışını oluşturan etmenler, bilgisayar sistemleri bünyesinde gerçekleştirilen sanatsal yapıt girişimleri ile düzenli niteliğe sahip olmayan araştırma, geliştirme projeleridir. İlerleme eyleminin meydana geliş dönemi içerisinde son derece öneme sahip bu etmenleri inceleyerek günümüzde deneyimlenmekte olunan dönüşümlere ait fikirler oluşturmak olanaklar dahilindedir.

Sanal Sanat yapısı hakkında iki prensibi ifade etmek gerekli görülmektedir. Bunlardan birincisi; klasik olarak tanımlanan haberleşme sistemlerinden aktif olarak faydalanmaktır. Tanımlamanın uygulamaları konumunda bulunanlar posta aktarımları, video görünümleri ve ifadesel dokunuşların tercih edilmesinden meydana gelen melez yöntemlerdir. Bahsedilen yöntem, sanat yapısına ait olan ortam içerisinde ve dönemsel şekilde farklı teknolojik yapıları devinime mecbur bırakmaktadır.

Prensiplerden diğeri ise; görünümün temeli olarak istifleyici mekanizmanın imkanlarından faydalanmaktır. Bu mekanizma farklı, yeni bir alan olan lojik sistemlerinden destek alan devinim ile araştırılmaktadır. Bu sayede adım adım birincil konumda bulunmayan yeni bir gerçeklik meydana getirilmeye başlanılmaktadır (Cauquelin, 2016).

Bilgisayar sistem bilimcileri, 1950 seneleri ile bu seneler sonrasında temel konumdaki yapıları deneyimleyip, ilerlemelerine katkıda buldukları prosedür bağlantıları sayesinde geniş yelpazeye sahip olan sanat yapısı tasarıları meydana getirmişlerdir. Bilgisayar sistemlerinin sahip olduğu boyutlarındaki değişim, teknoloji temeline sahip olan gelişmeler ile bahsedilen bu teknolojik sistemlerin bireylere ulaşması neticesinde ortaya çıkan yeni sanatçılar, yeni tasarımlar meydana getirmişlerdir. Bu yeni tasarımlar ile mevcut sürecin güncel algısını ve ortamını oluşturmaya başlamışlardır.

Daha önce tecrübe edilen dönemlerde yalnızca belirli sayılarda uzman ile sistem araştırmacısının pratiklerinin içinde bulunduğu yapılardan meydana gelen “Bilgisayar Sanatı” sistemlerine özellikle 1970’li dönemlerden başlayarak sanatçıların katkı gerçekleştirdikleri dikkatleri çekmektedir.

1960 senesi ve sonrası dönemde “Computer and Automation” yayını hem haberleri hem de gerçekleştirdiği etkinlikler ile “Bilgisayar Sanatı” olgularının anlaşılıp, bilinmesine aktif katılım gerçekleştirmiştir. Bahsedilen yayının ilk teknoloji temelli “Bilgisayar Sanatı” yapıtının satımının gerçekleştirilmesinde kritik bir konuma sahiptir. Bu yayının düzenli gerçekleştirdiği etkinliklerle kişisel yapıtların satımını gerçekleştirmiştir. 1960 senelerinde bilgisayar sistemlerinin ilerlemesiyle kademe yükselişi devam eden “Bilgisayar Sanatı”, bu süreçler içerisinde güncel ve farklı nitelikte bir ifade biçimi olarak değerlendirilmemektedir. Yalnız 1965 senesi tecrübe edilirken “Howard Wise Galerisi” çatısı altında üretimlerini gerçekleştiren Micheal Noll ile Bela Julez’in yapıtlarının sunumunun gerçekleştirildiği faaliyet adına *New York Times* sanat eleştirmeni Stuart Preston, ilgili haberinde “Geleceğin dalgası Howard Wise Galerisi’nde” ifadesine yer vermiştir (Tuğal, 2018, s. 108). Bu durum yeni sanat yaklaşımının kitlelere ulaşmasındaki en büyük adımlardan biri olarak değerlendirilmektedir.



Deneyimlenen 1960 ve onu takip eden dönemler sırasında modern sonrası ifade paralelinde ilerleme eylemi içerisinde bulunan güncel sanat yönelimi, dönüşümleriyle 1990 yıllarına gelindiğinde eylemde bulunduğu ifadenin çizgisini geçmiştir. Bunun yanında evrensel hareketlerden destek alıp beslenme gerçekleştirmiştir. Bahsedilen evrensel hareket durumunun etkisiyle beraber ayrılıkların ortadan kalkması, ulaşılmaz konumların yok edilmesi, haberleşme sistemleri, teknolojik gelişmeler ile dönüşümler güncel sanat ifadesinin yöneleceği yolu çizmiştir. Artık sanal dünya, bilgisayar sistemleri ile beraber internet ağ sistemleri sanatçıların güncel üretim ve oluşturma merkezleri konumuna yükselmiştir.

İçinde bulunulan dönemde sanat yapısına dahil olan bütün eski olarak tanımlanan sistemler, farklı yönelimler ile güncel araştırmalar bir bütün halinde iç içe görülmektedir. İnsan yaşamındaki evrim ve dönüşümler ile beraber ilerleme eylemi gerçekleştiren sanatsal prensipler, tecrübe edilen dönem içerisindeki bir sanat eserinde bütünleşik biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.

Dile getirilen sanal olma durumuyla beraber oluşumu sağlanan, süreç içerisinde dijital mecralara aktarımı gerçekleştirilen, sanal olma durumundan faydalanılarak “karma” sistemler aracılığıyla ortaya çıkarılan sanat yapısı, güncel ve farklı yönelişlerin, yapıların meydana gelmesine neden olmuştur.

Sanat alanı ve yapısı içerisinde gerçekleşen mevcut materyallerin büyük bir hızla çoğalm göstermesi sanatçılara oluşum biçimi, alışveriş olanakları, tekrar edilebilen meydana getirme benzeri sayısız desteklerde bulunmaktadır. Bununla beraber meydana getirip büyük bir devinimle artışını sağladığı bütün elemanlar, insanların tüketici kitle yapısı durumuna bürünmesinde çok etkili bir neden olarak bulunmaktadır (Mutlu, 2019). Ortaya çıkan bu tüketici kitle yapısı tecrübe edilen her zaman dilimi içerisinde sahip olduğu tüketim potansiyeli arttırmaktadır.

Meydana gelen sanal görünüm verileri, belirli sınırları olan maddi devinim yardımından ayrı yazılım sistemlerine kurulan bağlantılarla meydana getirilmektedir. Meydana getirilen tüm sanal görünüm verileri fiziki olarak gözlemlenebilen, bunun yanında yalnızca kod sisteminin bir araya gelerek üretimini, tasarımı gerçekleştirdiği

verilerdir. Bahsedilen bu veriler insanlığın var olma ya da olmama durumuyla sınırlandırılmayan sistemlere geçiş sağlamıştır.

Sanal veriler, günümüzden önceki zamanlarda anlamlandırıldığı benzeri bir yapı biçiminde tanımlanmamaktadır. Sanal veriler, matematik sistemleriyle meydana getirilmiş bir yapılanma neticesinde oluşumu sağlanan görünüm bütünlüğüdür.

## **2.5. Bilgisayar Sistemleri ve Sanal Sanat**

Deneyimlenen 19. yüzyıl güncel, farklı teknolojik sistemler anlamında sıçrama ile dönüşüm eylemlerinin tecrübe edildiği bir dönem olarak ifade edilmektedir. Bilgisayar teknolojisi sistemlerinin sahip olduğu tüm temelini bahsedilen yüzyıldaki eylemler meydana getirmiştir.

II. Dünya Savaşı boyunca mevcut silah sanayisinin üretimi ve gelişimi adına üretimi gerçekleştirilen bütün teknoloji temeline sahip sistem güncellemeleri ile gelişim durumları, yaşanan yıkıcı tecrübenin sonucuna paralel olarak birbirinden son derece farklı sektörlere yönelim göstermiştir. Bahsedilen bu yönelimlerin etkisi neticesinde Pennsylvania Üniversitesi'nde araştırmalar gerçekleştiren Presper Eckert ile John Mauchly, 1946 senesi içinde elektrik temeline sahip ilk bilgisayar sistemi olan "Electronic Numerical Integrator and Computer" yapısını ortaya çıkarmışlardır. Oluşumu sağlanan bu güncel sistem yapısı kısaca "ENIAC" olarak tanımlanmıştır (<https://www.britannica.com>).

Gelişim gösteren görünüm sistemleri, görünüm verisi yüzeyinde insanın daha önceki dönemlerde asla karşılaşmadığı boyutlarda ve şekillerde yoğun dönüşümlere sebebiyet vermektedir. Sebep olduğu dönüşümler neredeyse bütün sektörler içerisinde keskin dönüşümlere neden olmaktadır.

Mağara duvarlarına gerçekleştirilen çizimlerden günümüze değin birbirinden son derece farklı malzeme, materyal, üretim biçimleriyle karşılıklı bağlantıları bulunan sanatçılar, deneyimlenen bu dönem içerisinde dönüşen, ilerleme kaydeden yeni teknolojik sistemlerle oluşum şekillerinde değişiklik gerçekleştirme gereksinimi hissetmeye başlamışlardır. Teknolojik sistemlerin gelişmesi durumuyla paralel biçimlerde devinim gösteren dönüşümler mevcut dönemin en önemli gerçeklikleri konumuna gelmektedir.

Sanal sistemlerden sonra ortaya çıkan ortamın bünyesi içerisinde yer alan insan, ayırık ve yeni bir şekilde görüntü algısını oluşturmaktadır. Kodlama işlemi bitirilmiş görünüm verisi, elektrik sistemine olan bağlantı kurulumu tamamlanmış ortamın çatısı altında karşılıklı iletişime sahip bir yapı biçimine dönüşmektedir.

İnternet ağ sistemlerinin son derece aktif olan alan genişlemesine paralel biçimde bireysel bilgisayar sistemlerinin erişiminde yaşanan kolaylık ile araçların sayısının artması, yaşama ait olan bütün bölümler ile bütün dilimlerin tekrar olarak yapılandırılmasının zorunlu kılındığı bir sistemi meydana getirmektedir.

İnternet ağ sistemlerinin beraberinde getirdiği güncel olanaklar sayesinde insan, tarihsel süreçler içerisinde ilk kez olarak belirli bir kuruluş veya tanımlı bir organizasyon sisteminin yönetimine dahil olmadan kişisel karakterini, düşüncelerini, görüşlerini, ideallerini ortaya sunabileceği bir haberleşme yapısı ile bağlantı kurulumunu gerçekleştirmiştir. Bahsedilen bu haberleşme yapısında müdahale, dönemsel inceleme ve engelleme mevcut değildir.

Sanal Sanat yapısı, sahip olduğu dayanağını bilgisayar teknolojisi sistemlerinden alan bir sanat biçimi durumundadır. Sanal Sanat yönelimi, gerçekleştirdiği meydana getirme sürecinde teknolojik sistemlerin sahip olduğu olanakların beraberinde mevcut başka, farklı sanat disiplinlerinin sahip oldukları formları ve biçimleri de kendi yaklaşımı içinde bulundurmaktadır. Fikir yürütme ve anlamlandırmanın sahip olduğu bütün çizgilerin ötesinde bir yaklaşım sergilemektedir (Sağlamtimur, 2010). Var olan kişisel karakteri içerisinde son derece dikkat çekici nitelikleri barındıran Sanal Sanat yönelimi adına üretimi gerçekleştirilen çalışmalar hibrit tanımlamasına uygun formlara sahiptir.

Sayısal veri ile elektrik sistemi kaynağına dayalı olan “Bilgisayar Sanatı”, kod yapılarının bir araya gelerek oluşumunu sağladığı sistem bütünlüğüdür. Bahsedilen bütünlük görünüm penceresi, zemin ya da görünüme uyumlu mekân bağlantılarının kurulumlarıyla görüntülenebilen konumlara kavuşmaktadır.

Sanal Sanat yapısına ait üretimler, üretim gerçekleştiren sanatçıların sahip oldukları kişisel algı biçimleri ve tasarım yönelimleri sonucunda meydana gelmektedir. Meydana gelen bu yapının yönetimi ve denetim süreçleri sanatçılarda bulunmaktadır.

Sanatçılar kod yapılarını, sayısal veri ile yeni yazılım sistemlerini kullanarak kendisiyle bağlantı kurulumunu gerçekleştirmiş olan karmaşık ve anlam tabakalarıyla örümlü bir sistemi ortaya çıkarmaktadır.

1950 ve 1990 dönemleri tecrübe edilirken oluşumu gerçekleştirilen yapılar ilk “Bilgisayar Sanatı” sistemleri olarak tanımlanmaktadır. 1960 ve 1970 dönemleri arasında bilgisayar yapılarının tabanını meydana getiren matematiksel veriler desteğiyle oluşumu sağlanan sistemler “Algoritmik Sanat” biçiminde tanımlanmışlardır. Daha sonra deneyimlenen süreçlerde ise sistem “Fraktal Sanat” şeklinde tanımlanmıştır (Tuğal, 2018, s. 114). Bu tanımlamalarda dönemsel farklılık gösterilmesinin nedeni, bahsedilen dönemlerde ortaya çıkan bilimsel ve teknolojik gelişmeler ile bu gelişmelerin sanat alanına uygulanmasıdır.

Sanal Sanat olgusu çatısının altında sanal veri imkanlarından ve disiplinler arası deneyimlerden yararlanmakta olan yapılar arasında “Net Art”, “Processing”, “Generative Art” benzeri yaklaşımlar gösterilmektedir. Bahsedilen Sanal Sanat yönelimleri başka sanat yönelimlerine benzeyişler, yakınlıklar gösteren form, biçimlerde sergilenmektedir. Bunun yanında bu yapılar sanal halde depolanabilmektedir. Bahsedilen depolanma durumunda meydana gelen en ciddi sorun yazılım sistemlerinin devamlılığı ile muhafaza edilmesidir. Bahsedilen sistemleri ortaya çıkaran teknolojik unsurlar, bunun yanında donanım birimleri devamlı olarak dönüşüm, güncelleme eylemi göstermektedir (Tuğal, 2018, s. 115). Bilgisayar teknoloji sistemleri ile internet ağ sistemlerinin her geçen an yükselen gücü, potansiyeli sonucunda deneyimlenen mevcut süreç kimi bilirkişiler tarafından internet sonrası ya da dijital sonrası olarak isimlendirilmektedir.

Sanal teknoloji sistemlerinin bünyesinde gerçekleşen kişisel gelişimlerinden, dönüşüm eylemlerinden faydalanan bütün disiplinler temel olarak “Elektronik Sanat” adıyla tanımlanan sistemin bünyesinde yer almaktadır. Bu sistem içerisinde meydana gelen bütün tanımlamaların sürekli ve düzenli olarak dönüşümü, bahsedilen sistemin dönemlerinin net bir biçimde belirtilememesine neden olmaktadır.

Sanal Sanat yapısı, milenyum dönemlerinin deneyimlenmesiyle sahip olduğu potansiyeli yüksek konumlara taşımıştır. En geniş ifadeyle Sanal Sanat yapısı, sanat

yapısının teknolojik prosedürler desteği ile beraber tekrar yapılandırılmasıdır. Sanal Sanat yapısı, birbirinden farklı olan yaklaşımlar arasında bağlantı kurulumunu meydana getirmiştir. Bunun sonucunda sanat olgusu ile teknolojik gelişmeler beraberliğinde anlatım şekline kavuşmuştur (Atan vd., 2015). Bu anlatım şekli birbirinden farklı yaklaşımlara ait olan ifadelerin bir araya gelmesiyle hem çok sesli hem de özgün bir üslubun ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Teknolojik sistemler, içinde bulunulan dönemde sanatsal alandan medeniyete değin mevcut bütün sistemlerde son derece itici güce sahip bir yapı bütünüdür. Teknolojik sistemler, deneyimlenmekte olunan bugün içerisinde kişisel olma durumunun yönetilebilmesine katkıda bulunmaktadır. Hem olumlu hem de olumsuz cepheleriyle bütün kitlesel sistemlerde kişisel karakterini ortaya koymaktadır. Ortaya çıkan teknoloji sistemlerine ait her yeni gelişme birbirinden farklı disiplinlere olan tesiriyle güncel ifadelerin oluşmasına neden olmaktadır (Türkmenoğlu, 2014). Tüm bu bahsedilenler teknolojik sistemlerin kişisel etki alanını, kişisel potansiyelini ve dönüştürme gücünü gözler önüne sermektedir.

Sanal Sanat yapısının meydana getirilişinde bulunan sanatçılar yalnızca bilgisayar sistemlerini kullanmamaktadır. Bununla beraber gelişim gösteren yeni ve farklı araç gereçlerden, aygıtlardan da aktif olarak yararlanmaktadır. Sanal Sanat yönelimi, her yönüyle bilgisayar sistemlerinden oluşan “Fraktal Sanat” biçiminde meydana gelebilmektedir. Bunun yanında sanatçının kişisel bünyesinde üretilen görüntü verileri, eskizler ya da sanatçının kendisine ait olmayan görüntü verilerinden de ortaya çıkabilmektedir (Eronat, 2019, s. 3). Bu yönüyle Sanal Sanat alanı içerisinde gerçekleştirilen yapıların meydana gelmesi adına kimi zaman tek bir prosedür kimi zamansa birden fazla prosedür kullanılmaktadır. Bunun yanında oluşum gerçekleştirmek adına kullanılan veriler bazen özel bazen ise genel nitelikler taşımaktadır.

Bilgisayar teknolojileri, Sanal Sanat kavramının meydana getirilişinde sanatçıya destek statüsüne sahip olan bir aygıt durumunda bulunmaktadır. Bununla beraber ortaya çıkarılan esere çarpıcı yönünü veren bir yapı niteliğinde de bulunmaktadır. Güncel bilgisayar sistemleri, sanatçılara daha eski dönemlerde ortaya çıkarılması imkânsız olan biçimlerde sanat yapıtı üretimi imkânı sağlamaktadır.

Tecrübe edilen 1983 senesi ve sonrasında ilerleme gösteren bireysel bilgisayar yapıları, monitör yüzeyinde sanal görsel düzenlemeleri meydana getirme ile “Sanal Sanat” üretimi gerçekleştirmeye elverişli hale gelmiştir. Sanal Sanat yönelimi içerisinde görsel bütünlüğü ortaya çıkaran her “pixel” yapısının elektriğe bağlantılı olan kişiliği ve varlığı sebebi ile son derece çekici bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Sayısal tabana sahip olan bu kod yapılarının yanında hissiyat konumuna sahip bir bütün halinde oluşturulan görünüm verisi sistemleri, bahsedilenlere bağlantılı biçimlerde tekrar tekrar sistemleşerek çok daha vurucu güce sahip olmaktadır. Ortaya çıkarılmış olan görünüm verilerinin tümü “ara yüz” yapılarının bağlantıları ile fiziki görünüme kavuşup karşılık bulmaktadır (Tuğal, 2018, s. 75). Bu sayede de bağlı olduğu sanal dünya içerisinde ayrılarak insanın yaşamını sürdürdüğü dünyaya geçiş yapabilmektedir.

Sanal Sanat yapısı, kendinden önceki sanat yaklaşımlarının temelinde mevcut olan kendinden öncekileri yok sayma, onları yıkma gibi bir yaklaşımı kabul etmemektedir. Buna bağlantılı olarak sanat alanı içerisinde var olan bütün yaklaşımlar ile sanatın sahip olduğu kişisel sürecini içine alıp bünyesinde barındıran bir sistem niteliğindedir. Sanal Sanat yapısının sahip olduğu şeklini her yönü ile aygıt ya da mekân şeklinde ifade etmek hatalı bir yaklaşıma sebebiyet vermektedir. Bu sebep sonucunda Sanal Sanat kavramını sanat yapısına ait bir yönelim olarak ele alıp bu çerçevede incelemek çok daha olumlu bir durumu ortaya çıkaracaktır.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. YENİ DÖNEMİN EĞİLİMLERİ

Günümüzde elektrik sistemleri ile teknoloji sistemlerinin sahip olduğu dönüşümlerin yardımıyla oluşumu gerçekleştirilen yapıtların mevcut medeniyet açısından her anlamıyla onay görmediği pozisyonlardan bahsedilmektedir.

Enformatik sistem yapıları, sanat alanı içerisinde güncel, farklı bakış açıları ile devinimlerin meydana gelmesine neden olmaktadır. Teknolojik sistemlerde ortaya çıkan ani dönüşüm ve ilerleme eylemi geleneksel teknikler ile bunun yanında güncel yeni medya sisteminin bünyesinde bulunan yaklaşımların birbirleriyle aralarında samimi bağlantıların kurulmasına olanak tanıyarak birbirinden son derece farklı ama aynı kökten meydana gelen yaklaşımları meydana getirmektedir.

Sanatsal üretimler geleneksel biçimlerde, sanal veya matematiksel prosedürler ile meydana getiriliyor olsa da kendi içinde kompozisyona sahip olan bir dünya yapısı biçiminde bulunmaktadır. Bu üretimler, oluşturulan aygıtlardan bağımsız biçimde içinde bulunduğu dönemi ayna benzeri yansıtmakta olan bir kavramdır. Sanat yapısını tanımlamakta olan kendisinin oluşum, meydana getirilme prosedürleri veya kullanmakta olduğu aygıt değildir. Meydana getirilmesini sağladığı fikri veya sahip olduğu etik kıymetler paralelinde güncel olanı tasarlama durumudur (Akbulut, 2010). Bahsedilen bu durumlar sanat kavramının ve sahip olduğu yapısının nitelikli bir tanımlamaya sahip olması adına var olan gerekliliklerdir.

Yeni teknolojik sistemler ile beraberinde getirmiş olduğu yeni gerçeklik durumu güncel, farklı bir evren ile beraber “yeni medya” yapısının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ortaya çıkan güncel ve farklı evren oluşumuyla, bilgisayar sistemlerinde yaşanan ve deneyimlenen bütün dönüşüm eylemlerinden daha fazla dönüşümü içinde barındırmaktadır.

Sanat yapısı kendine ait olan karakteri dolayısıyla içinde bulunduğu dönemin teknoloji alanında yaşanan değişim, gelişim eylemlerinden yararlanarak veya mevcut farklı prosedürler ile yakın temaslarda bulunarak kendi sistemini güncel kılmaktadır. Yaşanan dönüşümler sonucunda sanat yapısı yeni olan durumuna gelmektedir. Bu ilişkiler sonucunda bugünde varlığı gösteren sanat yapısı, sanal olan teknolojik

sistemlerden yararlanarak kendi özünde bulunan anlatım şekillerine güncel ve farklı imkânlar kazandırmaktadır. Bu anlatım şekillerini dönüştürerek sanat olgusunun oluşumunu, meydana getirilişini zor olma durumundan kurtarmaktadır. Bununla beraber güncel ve farklı etik anlatım şekillerini bünyesine dahil etmektedir. Kendi yapısı içerisinde yeni, farklı pencereleri oluşturarak sanat yapısının geniş topluluklara son derece rahat ve kolay şekilde erişimine imkân tanımaktadır (Akbulut, 2018). Deneyimlenmekte olan bugünün sanal ortamı içerisinde sanat yapısı, daha önceki dönemlerde tecrübe edildiği benzeri sınırlı kurum, kuruluşlarda bulunma durumunun ilerisine giderek, haberleşme sistemleri ile sanal mecralar yardımıyla evrensel konuma yükselmektedir.

Elektrik, bilgisayar sistem yapıları, haberleşme sistemleriyle meydana getirilen sanal dünya, matematiksel biçimde ifade edebilmeye imkân sağlamaktadır. Bahsedilen bu güncel ve farklı dünya bünyesinde bulunan tüm parçacıklar matematiksel biçimde anlama sahip olma koşulu taşımaktadır. Ortaya çıkarılan tüm sistemler sayısal biçimde anlamlandırılmaları gerçekleştirilmiş durumdadır. Bunun yanında bahsedilen yapılar sanal biçimlerde kodlama işlemleri tamamlanmış haldedir.

Güncel sistem içerisinde matematiksel olarak deformasyon yardımıyla şekil verme durumu dikkat çekmektedir. Yeni dünyanın sahip olduğu benliği, tasarısı gerçekleştirilen sistemler durumuna bürünmektedir. Bahsedilen dünya içerisinde konumu bulan birçok sistem, bilgisayar yapıları alanının içinde meydana getirilmektedir. Bunun yanında dijital / sanal dünyadan ayrı bulunmakta olan birbirinden farklı biçim sistemlerinin de mevcut sanal olma durumuyla beraber, güncel ve farklı dünyaya dahil edilmesi olanak haline gelmektedir.

Dijital / Sanal Sanat kavramının bünyesinde konumunu bulan, bilgisayar sistemiyle üretimi gerçekleştirilen bütün sanal sistemlerin son derece güçlü ve çekici görüntü verileri olmalarının yanında bu veriler, yalnızca sanal dünyaya ait olan bağlantıları sayesinde varlıklarını sürdürebilmektedir.

Elektrik sistemleri ve bilgisayar teknolojileri yardımıyla üretimi gerçekleştirilen sistemlerin en büyük sorunlarının başında sahip oldukları bütün yönleriyle elektrik yapılarına zorunlu olma durumları gelmektedir. Bahsedilen sebeple



maddi biçimlerde bulunmaları maksadıyla bu sistem yapıları sanatçılar tarafından geleneksel olarak tanımlanan sanat yapısı biçimlerine çevrilmektedir.

Deneyimlenmekte olunan bugün içerisinde veri meydana getirmeye yaslanmış olan bilgisayar sistemleri, mevcut tüm kitlesel hayatın sahip olduğu yapıları çevrelemiş pozisyonda bulunmaktadır. Bilgisayar sistemleri meydana getirilen her sektör ve ortam bünyesinde kişisel karakterine ait olan gerçek olma durumunu ortaya koymaya devam etmektedir. Yaşanan bu olay, insanın haricinde var olan güncel, farklı bir veri potansiyelinin oluşumunu meydana getirmektedir. Kitlesel sistemlerin bünyesinde oluşumu gerçekleştirilen sanat yapısı, kendinden farklı prosedürler ile mecburi bir bağlantıda bulunma konumuna yükselmektedir (Akbulut, 2018). Artık meydana getirilen veri, insan ile belirli noktalar haricinde bağlantısı bulunmayan bir konuma yükselmektedir. Ortaya çıkan bu veri bir köprü görevi görerek birbirinden ayrı alanlarda ve konumlarda bulunan sanat alanı yapılarının birleşmesine neden olmaktadır.

Sanal dönem içerisinde dijital olma durumu, mevcut ortamlar ile mevcut her seviyeye yerleşmiş bir gerçek olma durumuna doğru olan yönelimine devam etmektedir. Bunun sonucu olarak da gerçekleştirilen sanat alanı organizasyonları, faaliyetleri ağırlıklı şekilde dijital halde oluşturulmaktadır. Gerçekleşen bu durum bundan önceki dönemlerde var olan ortam problemini yok etmektedir. Sanatçılar ürettikleri yapıtlarının sunumlarını sanal ortamda gerçekleştirmektedir. Bu sayede toplumların her katmaları ile gezegen üzerindeki mevcut tüm noktalara çok kolay bir biçimde erişim sağlayabilmektedir.

### **3.1. Yeni Medya Sanatı**

İnsanlar dönemin barınağı olan mağara duvarlarına çizmiş olduğu yapılardan çağdaş haberleşme sistemlerinin kurulduğu platformlara değin, çok uzun süren dönemler süresince ulaştırmak istediği kişisel iletisini aktarma mücadelesi vermiştir. Bahsedilen aktarma mücadelesinin ortaya çıkardığı iletişim gönderimi nedeniyle var olan dönem içindeki insanın sahip olduğu veri ile tecrübe birikimi, bir sonraki dönemde var olacak jenerasyonun dayanak noktasını meydana getirmiştir. Bu şekilde var olan her dönemde yaşamını sürdüren insan, ardından gelecek jenerasyonun hayat

biçimlerini daha rahat bir hale getirecek olan veri birikiminin miras olarak aktarımını gerçekleştirmiştir.

Teknolojik sistemlerin insanın yaşamına dahil ettiği yenilikler düzenli olarak fikir ayrılıklarının gündemini oluşturmaktadır. Deneyimlenmekte olan dönem, teknoloji sistemlerinin bütününde insan kapasitesini aşan çok ani gelişim, dönüşüm, ilerlemelerin yaşandığı, çok yakın dönemlerde ne şekilde bir yaşam biçimine sahip olunacağına dair net yargılara varılamayan bir süreçtir. Yakın olarak ifade edilebilecek dönemlere değin internet ağ sistemleri ismine sahip bir sanal teknolojinin, insanları tüm gezegenle bağlantılı hale getireceğini düşünmek olasılıklar içinde bulunmamaktaydı. Bahsedilen sanal teknolojiye çok rahat bir biçimde tüm toplulukların erişim sağlayabileceği beklentiler arasında yer almamaktaydı (Yavuz, 2015). Bununla beraber her an ulaşım mesafesinde olan teknolojik sistemlere ait aygıtların, araç gereçlerin yardımları ile istenilen dakika gezegen üzerinde yaşanan durumlara ait bilgilere / verilere ulaşılabilceği hayal dahi edilememekteydi.

Sanat alanı içinde gerçekleştirilen meydana getiriliş biçimleri, insanın deneyimlediği dönemler süresince mevcut teknolojik sistemlerin geçirdiği ilerleme ve değişim eylemi beraberinde dönüşümler göstermektedir. Tecrübe edilen milenyum dönemleri ardından yeni sanal sistemler ile internet ağ sistemlerinin yüzeyinde gerçekleşen üretimlerde sayıca çoğalmalar görülmektedir. Bahsedilen üretimler ifade, biçim, sanal ağ, yeni sistemler, sanat yapısı ile proje bağlantılarında anlatım kuvveti meydana getiren “yeni medya” sistemi çatısı altında konumunu kazanmaktadır (Sağlamtimur, 2017, s. 84). Bununla beraber yaklaşımlar, yönelimler arasında bulunan mevcut mesafelerin durumu değişmektedir.

Mevcut hayat biçimlerinin kesin olarak dönüşüme uğradığı şu an içerisinde haberleşme aygıtları, teknolojik sistemler ile internet ağ sistemleri insanlık için elzem durumda olan araç gereçler durumuna bürünmektedir. Sosyal medya platformları, internet ileti portalları, web siteleri; internet ağ sistemlerinin aktif deneyimleyicilerinin tamamı tarafından sıklıkla incelenmektedir. Tüm bunlarla beraber yeni, farklı aygıtların sistemlerde kullanılması adına oluşumu gerçekleştirilen internet ağ sistemleri zeminine sahip prosedürler, sahip oldukları aktif kullanıcı verileri ile odak noktası haline gelmektedir. İnternet ağ sistemlerine bağlantılı olan web sayfalarında

çok ciddi bir dönüşümün meydana gelmesine sebep olan “Web 2.0” yapısının oluşturulup, deneyime uygun hale getirilmesi ile beraber aktif kullanıcı konumundaki kişiler sanal prosedürler oluşturabilecekleri bir konuma yerleşmişlerdir (Yavuz, 2015, s. 54). Yaşanan bu büyük gelişme güncel, farklı bir sürecin başlangıç noktasını oluşturmuştur.

“Medya” sözcüğü bir bütün olarak Latince “medium” kelimesine dayanmaktadır. Bahsedilen bu kelime “ortam, araç” ya da “çevre” biçimlerinde ifade edilmektedir. “Medium” kelimesi, “verinin iletildiği ortam” biçiminde de tanımlanmaktadır. Bu çevre önceki dönemlerde eski medya sistemlerini kapsamaktaydı. Sonraki dönemlerde basılı yayınları bünyesine dahil ederek sahip olduğu alanını arttırmıştır. Gerçekleşen bu alan artışının içerisine ilerleyen dönemlerde işitsel verinin topluluklara erişmesinde aracılık etmekte olan radyo dahil olmuştur. Sonrasında ise işitsel verinin beraberinde görünüm verisini çok daha büyük topluluklara ulaştırmada aracı olan bir “medya aygıtı” olarak televizyon da bu alana dahil olmuştur (Azazi, 2019, s. 17). “Yeni Medya” sistemi, haberleşme ve iletişim teknolojisi sistemlerinde yaşanan ilerlemeler, değişimler ve dönüşümler neticesinde meydana gelmiştir.

Matbaanın meydana getirilmesi medeniyete ait olan iletişim prosedürlerini yalnızca tek bir açıdan dönüşüme uğratmıştır. Bu dönüşüm iletişim ortamının dağıtımında gerçekleşmiştir. Bunun yanında bilgisayar teknoloji sistemlerinin ilerlemesiyle ortaya çıkan “Bilgisayar Devrimi”; arşiv, kazanım, ulaşım, erişim benzeri iletişim protokollerine ait olan tüm basamaklar ile ortamlarda dönüşümlere neden olmuştur. Bu sistem, tüm yönleriyle var olan her sektöre müdahale ederek sınırı belli olmayan imkanları ortaya çıkarmıştır. (Alioğlu, 2011, s. 17). Özet olarak yeni medya sistemi, “dijital medya” olarak tanımlanmaktadır. Veri ile haberleşme sistemleri biçiminde kabul edilen bu güncel sistem, kişisel yapı olarak karma durumdadır ve son derece kompleks bir zeminde yer almaktadır.

20.yüzyılın son dönemlerinde haberleşme sistemlerinin bütününde büyük bir yenilenme şeklinde tanımlanan değişim ve ilerlemeler neticesinde çok büyük toplulukların erişimine imkân sağlanan, düzenli olarak sahip olduğu sistemleri güncelleyen aygıtlar “yeni medya”, “iletişim sistemleri”, “yeni iletişim sistemleri”,

“yeni haberleşme sistemleri”, “yeni medya sistem yapıları” gibi isimler taşımaktadır. Yeni medya konsepti, kullanım çokluğu sebebi ile gün geçtikçe yükselen, kitlesel topluluk hayatını son derece derinden etkileyip değişikliğe uğratan bütün sanal teknoloji sistemleri biçiminde ifade edilmektedir (Azazi, 2019, s. 18). Bu ifade şekli yeni medya sistemlerinin çok yönlülüğüne vurgu yaparak kişisel yapısının kitle sistemleri üzerindeki etkisine dikkat çekmektedir.

Meydana getirilen yeni medya sistemlerini eski medya sistemlerinden ayrı bir pozisyona getiren niteliklerinden biri sağladığı haberleşme potansiyelinin zaman içerisinde karşılıklı olarak iletişimi mümkün kılmasıdır. Yeni medya sistemi, kendi kullanıcı konumunda bulunan kişisini pasif konumdan alarak aktif olan tüketici konumuna yerleştirmektedir ve bunu gerçekleştirmek adına aktif konumda bulunan kişisini sistemsel yapıyla karşılıklı iletişim halinde bulunmaya doğru sürüklemektedir (Azazi, 2019). Yeni medya sistemleri ile geliştirilen veri yapılarının insan yaşamı içerisinde gerçekleştirdiği dönüşümler sanat yapısında da kişisel konumunu oluşturmuştur. Bahsedilen yeni medya sistem aygıtlarını kişisel süreçlerine dahil eden sanatçıların sayılarında yükselmeler görülmüştür. Yeni medya sisteminin merkezinde bilgisayar teknoloji sistemleri bulunmaktadır. Bunun yanında ilk dönemlerinde farklı aygıtların sağladığı olanaklardan faydalanılmıştır.

Yeni medya sistemi, insan hayatında kendisinden ayrı düşünilemeyen bölümüne dönüşüm gerçekleştiren, medeniyet ile sanat yapısı ifadesinde meydana getirilen bir platform şeklinde betimlenmektedir. Yeni teknolojik sistemler ile sanat yapısının yakın bağlantılarla beraber bulunduğu yeni medya sistemi, sanatçıya sınırlamalardan uzak bir ortam sunmaktadır. Seyirci konumunda bulunan kişiler ile direkt olarak iletişim olanağı sağlamaktadır (Sağlamtimur, 2017). Bunun yanında sanatçı, seyirci konumunda bulunan kişi ile yapıt üçgeninde bağlantılar meydana getirerek karşılıklı iletişim imkanını ortaya çıkarmaktadır.

Yeni Medya Sanatı sisteminin sahip olduğu tarihi kökeninin 1990 senelerine uzanmakta olduğu öne sürülmektedir. Japonya ile Avrupa kıtasının yanında Amerika Birleşik Devletleri’nde bahsedilenlere göre sonraki dönemlerde oluşumunu meydana getirmiştir. Bu sonradan gerçekleşen oluşumun oldukça farklı nedenleri olduğu görülmektedir. Amerika Birleşik Devletleri’nde neredeyse yaşanan tüm süreç

içerisinde farklı ve güncel teknolojik sistem yapıları kullanıcıların önüne sunulmaktadır. Sunulan bu teknolojik sistem yapılarının özümleme süreçleri de çok seri biçimlerde gerçekleşmektedir. Son derecede devinime sahip biçimlerde sayısını arttıran, değişim gösteren, dönüşümler deneyimleyen kitlelere sunumu gerçekleştirilen bu teknolojik sistem yapıları neredeyse görülemeyen niteliği taşıyan hale gelmektedir. Gündelik yaşantıdaki aksiyonlara dahil olma durumlarına çok rahat ve basit şekillerde uyum sağlayabilen bu teknolojik sistem yapıları üzerine fazla düşünme ihtiyacı hissetmeyen toplum, bütün bu yaşananları sanat yapısı bağlamında anlamlandırmaya gerek görmemiştir. Bununla beraber meydana gelen bu güncel ve farklı teknolojik sistem yapılarının üretiminde ortaya çıkan masraflar bahsedilen diğer ülke ile topluluklara oranla fazla farklılığa sahip olmaktadır (Alioğlu, 2011). 1990'lı senelerin son dönemlerine gelindiğinde internet ağ sistemleri Amerika Birleşik Devletleri'nde son derece yaygın bir biçimde kullanılmaktaydı. Bunun yanında Japonya ve Avrupa kıtasında yaşanan iktisadi, sosyal nedenlerle ağır biçimde gerçekleşen bu dönem özümleme dilimini dönüştürmüştür. Bu dilim mevcut kullanıcı olan kişilere ortaya çıkan güncel ve farklı teknolojik sistem yapıları üzerine fikir yürütme ve fikirleri tartışma olanağı sağlamıştır.

Yeni Medya sistemi, mevcut teknolojik yapıların ilerlemesi, dönüşmesiyle deneyimlenen süreç içerisinde güncellenen, değişiklik gösteren, devinimle yükselen ortam biçiminde tanımlanmaktadır. Bahsedilen bağlantılar ışığında yeni medya sistemlerinin ne şekilde anlamlandırılacağı, sahip olduğu alanı ile hatlarının hangi konumda bulunacağı adına gerçekleştirilen araştırmalar sürmektedir (Sağlamtimur, 2017). Yeni medya sistemi, birbirinden son derece ayrı üretim tekniklerini bünyesinde bulundurmaktadır. Yeni medya sistemi, güncel tekniklerden faydalanılarak meydana getirilen çağdaş bir sanat yönelimidir. Kendi yapısına özel olan güncel tekniklerden faydalanarak benliğini daha önceki dönemlerde bulunan yaklaşımlardan ayrı konumda tutmaktadır. Günümüzde son derece geniş bir yapıya sahip durumda bulunan yeni medya sistemi ile bünyesinde yer alan teknikler, güncel ortamın hızlı biçimde erişkin hale ulaşmasına neden olmaktadır. Fakat gerçekleşen erişkinliğe ulaşma durumu bireysel problemleri yanında oluşturmaktadır (Alioğlu, 2011). Sanatçıların geride bırakılan her süreçte birbirinden farklı yaklaşımları ya da beğeni durumlarını

yapıtlarında incelemek yerine prosedüre, ortaya çıkan yeni sistemlere dikkatlerini verip yoğunlaştıkları gözlemlenmektedir.

Yeni medya sistemi, bilimsel alan ile mevcut sistemlerde ilerleme, dönüşüm eylemlerinin sanatçılar açısından yapıtlara dahil edilmeye başlanması ile son derece güncel nitelikte görüşlerin, iletişimlerin, biçimlerin meydana getirilmesi sonucunda ortaya çıkarılmaktadır. Önceki dönemlerde var olan birçok yöntem ve yaklaşımlar bu yapının meydana gelişini oluşturuyor olsa bile, günümüzde deneysel olan basamağını atlayarak yayılım gösterdiğinden şu anda da ilerlemeye, değişmeye hazır bir pozisyonda bulunmaktadır (Sağlamtimur, 2017). Sanat kavramının sahip olduğu mevcut yapısı ile bütünleşik bir durumda bulunan yeni teknoloji sistemlerine ait olan araç gereç ve aygıtlar aktarımı sağlamada kolay olanaklar meydana getiren sistemler olmasının aksinde sanat yapısının şeklini, sistemin içinde taşıdığı konuyu, bunun yanında üretimi gerçekleştirilirken yaşanan bütün zamansal dönemleri bünyesinde barındırarak çok yapılı bir tümlük ortaya çıkarmaktadır. Çünkü oluşumu gerçekleştirilen yeni medya sistemleri, birer teknoloji gelişimlerine dayalı sistem araç gereci ya da aygıtı konumunda bulunmanın ilerisinde, medeniyete ait olan yapı, teknoloji sistemlerinin ve medeniyetin tek parçada birleştiği kişilik, düşünce ile bunun yanında iktisadi olarak itici kuvvet biçimde var olmaktadır.

Yeni medya sistemleri ile üretimi gerçekleştirilen yapıtların içinde bulunduğu tasarılar, mevcut olan yeni teknolojik sistemlerin işleme prensiplerinin iyi bir biçimde analiz edilebilmesine destek şekillerde bulunmaktadır. Bunun yanında yeni teknolojik sistemler oluşumlarıyla mevcut fikir, algı biçimlerini dönüştürmektedir. Tüm bahsedilenlerin beraberinde insanın sahip olduğu kişisel bellek mekanizmalarını farklılaştırmaktadır.

Yeni medya sistemleriyle beraber sahip olunan yeni ve farklı teknoloji temeline dayanan imkânlar, oluşumuna başlanıldığı günden günümüze kadar ilerleyişine devam edip kişisel yapısında dönüşümlere neden olurken, teknolojik gelişimleri merkez noktası kabul eden sanat yaklaşımlarına ait anlam şekilleri arasında bulunan aynı olma durumları tecrübe edilen döneme kadar ulaşmıştır.

İnternet ağ sistemlerinden içinde bulunulan dönemde ekonomi, iletişim, mali, sosyal ortam ile veri paylaşımı, dağıtım ve benzeri hedefler adına yoğun bir şekilde yararlanılmaktadır. İnternet ağ sistemleri üzerinden kurulumu, dağıtım gerçekleştirilen internet platformları ile gün geçtikçe kapasitesini büyük bir hızla arttıran sosyal medya mecraları aktif olarak kullanım gerçekleştiren kişilerin yaşanan bütün gelişim, değişimler hakkında bilgi edinme, iletişim kurma gereksinimlerini son derece yoğun biçimlerde gidermektedir (Yavuz, 2015).

İnternet ağ sistemleri sayesinde meydana getirilen platformlar, anlık yaşananları kullanıcı kitlelerine eşzamanlı olarak aktarabilme durumu, basılı yayına olan toplumsal alakayı büyük ölçülerde düşürmektedir. Son dönemlerde net bir biçimde gözlenen bu düşme durumu internet ağ sistemlerindeki mevcut kullanıcıların artışıyla daha da düşmektedir. Tekrar olarak oluşturulabilen oluşum dönemi, ortaya çıkan yeni ve farklı teknoloji sistemlerin yaşadığı değişim ve dönüşüm eylemleriyle beraber dizgelerin merkez noktasında bulunduğu bir sistem bütünlüğüne yönelim gerçekleşmiştir. İçinde bulunulan bugün internet ağ sistemleri, bilgisayar teknolojisi yapıları, yeni geliştirilen programlar ve her geçen zaman değişime uğrayan yazılım yapıları gibi temelini teknolojik gelişimlerden alan ilerlemelerin bütünü sanat yapısı içinde bulunan oluşum dönemlerinde son derece yoğun etkiye sahip olan bir yardımcı aygıt biçimine evrilmektedir.

Klasik olarak tanımlaması yapılan sanat yönelimlerinde meydana getirme işleminin gerçekleştiği dönemin sahip olduğu nitelik, ulaşılan neticenin sahip olduğu nitelik kadar değere sahip değildir. Bahsedilen bu sistemlerde seyirci konumundaki bireylere meydana getiriliş dönemleri değil, bu getiriliş dönemi sonucunda oluşumu gerçekleştirilmiş olan sistemin neticesi gösterilmektedir. Günümüzde ise yapının gerçekleştiriliş biçimi, ne sebeple, hangi olanaklarla oluşturulduğu, deneyimlenen bütün basamakları meydana getirilen sistemin ayrılmayan bir bölümü olarak görülmektedir (Taşçıoğlu, 2013). Kısaca oluşturulan yapıtın son pozisyonunun sahip olduğu önem kadar, onun meydana getirilirken deneyimlenen dönemleri de aynı önemi taşımaktadır. Artık oluşumun kusursuz bir biçimde meydana getirilmesi daha önceki dönemlerde bulunan pozisyonunu kaybetmiş durumdadır.

Çağdaş Sanat yapısı, tecrübe edilen dönemde bilimsel yapı ile yeni teknolojik sistemlerle gerçekleştirdiği dayanışma bağlantılarını güçlendirerek rutin yaşam bünyesinde anlam biçimlerini derinden sarsacak durumlar meydana getirmektedir. Sanat yapısı içerisinde bulunan oluşturma durumu her geçen gün post – dijital bir kimliğe bürünmektedir (Yetişkin, 2015). Ortaya çıkan güncel ve farklı medeniyete ait biçimler; bilgisayar ile donanım yapılarının, yazılım yapılarının sahip oldukları karakteri çevresinden inşa edilmişlerdir. Sanat yapısı bahsi geçen bu sistemlerin ayrılmaz bir bölümü konumundadır. İnternet ağ sistemleri, yeni medya yapıları, bilgisayar teknolojileriyle sanatçılar günümüzde kapalı olarak tanımlanan yapılardan kopmuştur (Sağlamtimur, 2010). Bunun sonucunda da süreç, ortam, konum ve benzeri tanımlamalara bağımlı olmadan üretimlerini gerçekleştirdikleri yapıtlarını sunma olanağına kavuşmuştur.

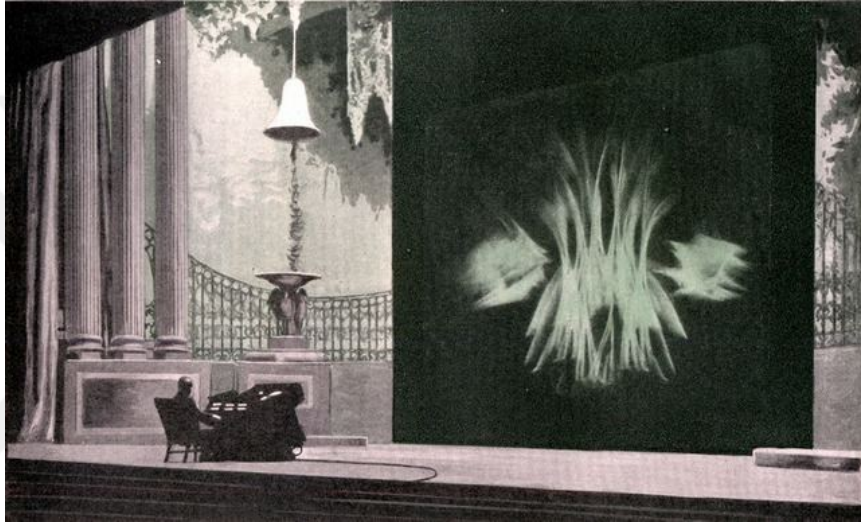
Yeni medya sistemleri kullanılarak meydana getirilen sanat yapısı, mevcut her çeşit teknoloji sistemlerine ait olan gelişimleri, cihazları, prosedürleri kullanarak oluşumunu gerçekleştiren ve bu bahsedilenleri her daim bünyesinde bulunduran bir sanat yaklaşımı biçimidir. Yeni medya sistemi olarak adlandırılan yapı, internet ağ sistemleri medeniyeti konumunda bulunmaktan ziyade, mevcut haberleşme teknoloji sistemlerinin güncel ve farklı kavramsal unsurları ile yakın bağlantılar kuran bir sistemsel bütündür. Yeni medya sistemleri, ortaya çıkaran yeni bilgisayar sistemlerinin yayın organı konumunda bulunmaktadır.

Matematiksel bilgi sistemleri ile kontrolü sağlanmakta olan yeni medya yapısı, mevcut durumda hazır bulunan medeniyete ait aplikasyon ile yazılım aplikasyonlarının birleşmesinden meydana gelmektedir. Yeni medya sistemi en genel tanımıyla teknoloji temeline sahip olan bir kitle olma durumudur. Kişisel, kitlesel haberleşme adına duyulan tüm gereksinimleri gidermektedir. Bunun yanında güncel ve farklı bağlantılar oluşturabilme, iletişim mekanlarını kurgulayabilme, her çeşit veriye erişim imkânı sağlayabilme ve benzeri birbirinden son derece ayrı ihtiyaçları çok hızlı bir biçimde karşılamaktadır.

Thomas Wilfred, Yeni Medya Sanatı sistemleri söz konusu olduğunda ilk akla gelen sanatçılardan biridir. Sanatçı “Lumia” adını vermiş olduğu aygıtının ön bölümüne bir projeksiyon yerleştirerek meydana getirdiği yapılar, yeni medya



sistemleri kullanılarak oluşturulan sanat yapıtlarının ilk biçimi olarak gösterilmektedir. Thomas Wilfred, 1889 senesinde Danimarka’da dünyaya gelmiştir. Müzik sistemleriyle yakından ilgilenen sanatçı, bunun yanında bir mucittir. Genel olarak “Clavilux” adını verdiği yoğun renk yapıtlarına sahip olan organ tasarılarıyla tanınmaktadır. Sanatçı, Amerika Birleşik Devletleri’nde ışık sanatı sistemlerinin oluşumunu etkilemiş ve kendinde sonra üretim gerçekleştiren sanatçılara kavramsal anlamda ve teknik biçimlerde bir yol gösterici olmuştur (<https://www.moma.org>).



**Görsel 4:** Thomas Wilfred, “Lumia”, New York, 1922

Tecrübe edilen bugünün içinde medya sanatı sistemlerinin kişisel yapıları içerisinde sahip oldukları en önde gelen imkanlardan bir tanesi sanat eseri ile sanat seyircisi konumundaki bireyler arasında olan klasik “yapıt – sanat izleyicisi” bağlantısının alternatifi olarak, sanat eseri ve sanat seyircisi arasında meydana getirdiği iletişime sahip yeni bağlantıdır. Sanat izleyicisi durumunda bulunan bireyler ve üretilen sanat yapısı bağlantılarındaki eşzamanlı aranjmanların mevcut pozisyonları, eşzamanlı olmayan süreçlere ve pozisyonlara devredilmiştir (Cançat, 2018, s. 168). Ortaya çıkan bu sanat yapısının dijital dünya desteğiyle oluşumunun gerçekleştirilip anlamlandırılmalarının yapıyor olma durumu, seyirci konumunda olan bireyler ile sanat yapısı arasında daha önceki dönemlerde bulunan klasik sınırı yok edip, bu bireyleri sunumun yeni ve farklı yapıtlarının bir bölümüne dönüştürmektedir. Gerçekleşen bu olay, taraflar arasında bulunan iletişim yapısının temeline dayanan, daha önceki dönemlerde bir benzeri görülmeyen güncel sergileme tekniğidir.

Sanal Sanat üretimi gerçekleştiren sanatçıların en önde gelen ismi şüphesiz Stelarc' tır. Sanatçı, insan vücudunun sahip olduğu tüm olanakları son noktasına kadar kullanmaktadır. Meydana getirdiği sanatsal yaklaşımı bu merkezin etrafında oluşturmaktadır. Bunun yanında yeni teknolojik sistemleri üretiminin içine dahil etmektedir. Daha önceki dönemlerde sanatçı, kendi vücuduna yerleştirdiği araç gereçlerle bedenini yüksek bir noktada konumlandırarak sahip olduğu bedenini bir obje olarak sergilemiştir. Sonraki süreçlerde ise kendi vücudunu mekanik sistemlere dönüştürebilecek yapılara eğilim göstermiştir. Bu eğilimin sonucu olarak kollarından bir tanesine yeni bir yapay kulak yerleştirmiştir. Bu yapay kulak yapısı, sanatçı Stelarc'ı internet ağ sistemlerine bağlayacak aracı bir aygıt olarak tasarlanmıştır. Stelarc, bedenini görsel biçimde sanat izleyicisine sergileyen bir performans sanatı üreticisidir. Kendi bedeniyle daha samimi ve istemsiz bağlantılar kurmak için tıp alanında kullanılan yapıları ve bunların yanında internet ağ sistemlerindeki gelişmeleri kullanmıştır (<http://stelarc.org>).



**Görsel 5:** Stelarc, “Stelarc’ın Üçüncü Kulağı”

Ortaya çıkan yeni teknolojik sistemlerin insana ait olan vücut yapısının tamamını ele geçireceği görüşüne sahip olan Stelarc, yeni medyaya ait sistemleri kullanarak üretimini gerçekleştirdiği sanat yapılarında vücudu gerek bir sergileme gerek bir tecrübe biçiminde ortaya koyarak kişisel farkını oluşturmaktadır.

Oluşumu sonuca ulaştırılan ilk sanal sanat biçimleri genel ifadelerle “Bilgisayar Sanatı” şeklinde tanımlanmıştır. Daha sonra gerçekleşen gelişim ve ilerleme eylemleri nedeniyle “Çoklu Ortam Sanatı” biçiminde tanımlanmaya

çalışılmıştır. Tüm bu adlandırmalar ve tanımlamalar günümüzde “Yeni Medya Sanatı” adı altında sanat yapısının bünyesinde yerini oluşturmuştur.

Yeni Medya sistemlerinin sahip oldukları karşılıklı iletişim, ortamdan ayrı olma durumu ile süreçsel anlamda içinde barındırdığı ayrı noktada bulunma ve benzeri kişisel yapısına özel olan nitelikleri, sanatçılar tarafından gerçekleştirdikleri oluşum biçimlerinde yardımcı unsur olarak bulunmaktadır. Bir sanat yapıtı, gezegen içerisinde bulunan birbirine uzak konumlardaki her noktadan, internet ağ sistemleri üzerinden bağlantı kurulumu gerçekleştirilen sayısız bireyle aynı anda meydana getirilmektedir (Alioğlu, 2011). Bir başka seçenek olarak birbirinde bağımsız kişiler kolektifi biçiminde üretimi gerçekleştirilmektedir. Bunun yanında bu üretim biçimini gerçekleştirme yöntemi aynı zamanda olma zorunluğu taşımamaktadır. Dayanışma kavramlarını kullanarak üretim, oluşum gerçekleştirmeyi amaç edinen sanatçılar birbirlerinden ayrı süreçlerde, ayrı ortamlar içerisinde mevcut hedeflerine erişmektedir.

Yeni Medya yapısının sahip olduğu kişisel kökeni incelendiğinde bireysel kullanım için geliştirilen bilgisayar sistemleri göz ardı edilememektedir. Fakat bireysel kullanıma uygun olan bu bilgisayar sistemleriyle yeni medya yapısının kişisel kökenini ortak payda biçiminde kabul etmek hatalı bir yaklaşıma sebebiyet verecektir. Yeni Medya sisteminin politik, iktisadi, kitlesel açıdan birbirinden son derece ayrı özelliği kişisel karakteri içerisinde barındırması sebebi ile kompleks bir biçimde incelenmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bütün bahsedilenlerin öncesinde yeni medya sisteminin devinime sahip olmayan tekst yapısının yanında, devinime sahip bir yaklaşım biçiminde bulunduğu da belirtilmelidir (Yetişkin, 2015). Bu sebeple yeni medya sistemini tanımlamak adına sabit anlamlandırmaların dışında farklı bir düşünce yapısını meydana getirmek zorunludur.

Yeni Medya sistemlerinin bünyesinde bulunan sanat yapıtları, sanat seyircisi konumunda bulunan kişilerle karşılıklı durumda olan iletişim prosedürünü barındırmaktadır. Birtakım sanat yapıtları oluşum süreçleri içerisinde sanat seyircisi konumuna sahip kişileri hareketsiz durumda bulunmaya zorlamaktadır. Birtakım sanat yapıtları ise seyirci konumunda bulunan kişilerin aktardığı iletişim verileri sayesinde

meydana gelmektedir. Bu noktada asıl dikkat edilecek durum, gerçekleşen iletişim aktarımının mevcut yapıt bünyesinde kalıcı bir etkiye sahip olmamasıdır.

Tekrar oluşumun olanaklar dahilinde bulunduğu dönem içerisinde sanat yapıtı, mevcut tanımlaması ile tek olma konumunu yitirmiş bir noktada bulunmaktadır. Bahsedilen nokta sanat yapıtının gerek orijinalliğini gerek konumunu kaybettiği bir prosedürü ortaya çıkarmıştır. Yeni medya sisteminin süreçler ile ortamlara bağlı olma özelliğini ortadan kaldırması, sanat yapısının yitirmiş olduğu çok sayıda niteliğinin beraberinde kazanç olarak bulunmaktadır. Yeni ve farklı olarak geliştirilen teknolojik sistemler, üretiliş yapısında bulunan işçilik kavramı ile kullanılmakta olan aygıt dönüşüme uğratmıştır (Alioğlu, 2011). Bunun sonucunda yeni medya sistemlerinin beraberinde getirdiği güncel yapıların sanat yapısı adına hem olumlu hem de olumsuz durumlar oluşturduğu söylenebilmektedir.

Günümüzde sanal olarak taklidi gerçekleştirilebilenin, mekanik olarak tekrar oluşuma olanak tanıyanın yerini aldığı vurgulanmaktadır. Bu noktada bahsedilen sanat yapıtının sahip olduğu gerçeğidir. Bir grup sanatçılar kişisel yapılarının yalnızca bir adet çıktısı üretilip, sadece bir gerçek sanat yapıtını oluşturmaktadır. Bunun yanında farklı bir grup sanatçılar ise belirli sayılarda oluşum gerçekleştirerek ulaşım olanağı olan her kişiye aktif pozisyonda bulunan taklit yapılar meydana getirmektedir (Wands, 2006). Bu durum mevcut sistemin kişisel karakteri içerisinde üretim, çoğaltım adına birçok prosedürü ve ifadeyi barındırdığını göstermesi açısından önem arz etmektedir.

Tecrübe edilen dönemler içerisinde sanat kurum ile kuruluşlarının çatısı altında yoğun olarak görülebilen yeni medya sistemlerine ait yapıtlar, klasik olarak ifade edilen sanat yaklaşımını son derece üsteleleyen güncel ve ayrı bir sanat yaklaşımı biçiminde sonucu tahmin edilmekten uzak gelişim ve dönüşümlere yönelmektedir.

### **3.2. Net Art (İnternet / Ağ Sanatı)**

Etkileşime sahip bir sanat yaklaşımı olarak ifade edilen İnternet Sanatı yönelimi, medeniyet kavramına sahip olan bir dünya ile sanat yapıtının meydana getirilişine, dağıtımına, depolanabilmesine imkân tanımakta olan güncel haberleşme sistemlerinin içerisinde bulunan yeni sanat biçimlerinden bir tanesidir. Ağ Sanatı sistemi, kitlesel olarak bağlantıları oluşturma niteliğini bünyesi içerisinde bulunduran

bir sistemdir. Bir madde ile bir yapıya sahip olmayan bu sanat yönelimi, tanımlanan ismini üretim gerçekleştirmek adına yararlandığı dünyanın kendisinden almaktadır. “Ağ Sanatı”, “İnternet Sanatı”, “Net Sanatı”, “Web Sanatı” ifadeleriyle tanımlanmaktadır (Güney, 2014, s. 140). Bahsedilen sistem, internet ağ sistemlerini ilk ortam şeklinde tanımlar ve bunun yanında meydana getirilen yapı, sistem organizasyonu ya da durum biçiminde ifade edilmektedir (Kutup, 2010). Bazı süreçlerde sözü edilen sistemi oluşturmak adına yararlandığı ortamı, hedef konumuna yerleştiren bir yaklaşım olarak nitelendirilmektedir.

Karen Verschoren, “Situating Internet Art in the Tradition Institution for Contemporary Art” adını taşıyan yazısının ilk bölümünde meydana getirilen yapının bahsedilen sisteme dahil edilebilmesi adına internet ağ sisteminin kişiliğinde bulundurduğu kimi nitelikleri bünyesinden barındırması gerekliliğinden bahsetmektedir. Web Sanatı sistemi, içeriğine paralel olarak “network art”, “software art” gibi isimlerle de anılmaktadır (Kutup, 2010, s. 14). İnternet Sanatı sistemi, sanal üretim biçimlerine ait olan bir sistemdir. Kitlemel ve sosyal olarak tanımlanabilen bağlantıların kurulumunu gerçekleştirme niteliklerini kişisel karakteri içerisinde barındıran güncel bir sanatsal yaklaşım türüdür. Bahsedilen güncel sanat yaklaşımı içinde günümüze kadar yapılan madde ile yapı tanımlamalarına ait hiçbir veri bulunmamaktadır. İnsanlığın sahip olduğu kişisel geçmiş süreçleri sürecinde algı biçimini, anlamlandırma kriterleri ile zihin yapısını en yoğun ve etkili biçimde dönüşüme maruz bırakan yapı, internet ağ sistemleridir.

Web Sanatı yönelimi, elektrik temeline sahip olarak gelişim gösteren sanat alanının içinde yer alan bir bölümdür. “World Wide Web” yapısının meydana getirilişinin neticesinde bilgisayar sistemleri ile internet ağ sistemlerinin ulaşımında gerçekleşen kolaylıklarla yeni ve farklı olan teknoloji sistem yapılarının bütünü gezegen üzerinde herhangi bir noktada bulunan tüm kişilerin erişim sağlayabileceği duruma gelmiştir. Bu noktada sanat üretimi gerçekleştiren sanatçılar için güncel olanakların oluşumu gerçekleşmiştir.

Modern Dönem olarak adlandırılan sürecin beraberinde ortaya çıkardığı farklı ve güncel ilerleme eylemi ile birlikte insanlar, vücudunu yanlarında taşımadan yer değiştirme, vücudundan ayrı ve bağımsız başka bir ortamda bulunma olanağını ilk

defa tecrübe etmiştir. Yaşanan bu farklı ilerleme eylemi, hayatın devam etmekte olduğu ortamını başka bir şekilde anlama, güncel bir biçimde yorumlama ile sahip olunan bakış açısını dönüştürme olanağını meydana getirmiştir.

Dijital dünya içerisinde kendini var eden hakiki kişilik ile dijital kişilik kavramlarının ortaya çıkışı gerek sanatçılar gerekse sanat seyircisi konumundaki kişileri sarsıcı bir biçimde etki altında bırakıp dönüştürmektedir. Bahsedilen bu yeni, farklı ve esrarengiz dünya mevcut kitlelerdeki ilişkinlik yapısını meydana getirmektedir. Deneyimlenen bugünün içinde kitle katmanları ve katmanlara dahil olan bireyler, bu dünyaya bağlantılı bulunma duyguları ve eylemleri içinde yer almaktadır. İnternet ağ sistemleri içerisinde ortaya çıkan pozisyon, karşılıklı iletişim bağlantılarında hem basit hem de rahat olan karşılıklı bütünleşme durumlarını gerçekleştirmektedir.

İnternet ağ sistemlerinin bütün gezegeni içine alan haberleşme döneminin temelini atması, farklı yapıları sahip olan topluluk katmanları arasında karşılıklı gerçekleşen güncel ve farklı konuşma tekniklerinin meydana getirilip ilerlemesinde son derece etkili olmuştur. Sanatçı penceresinden incelendiğinde ortaya çıkan bu haberleşme sisteminin kurulması, çok büyük boyutlarda hassasiyet ile evrensel anlamda sanat seyircisi konumundaki toplulukların meydana getirilişiyle güncel olan üretim ve düşünce dünyası olarak kabul edilmiştir (Yücel, 2012). İnternet ağ sistemlerinin meydana getirdiği bağımsız, her çeşit engellemeden uzak olma, herhangi bir kurum ve kuruluşun yönetimine maruz kalmama gibi kişisel karakterine ait olan nitelikleri, sanatçılar açısından son derece ilgi çekici olmaktadır (Wands, 2006). Kendi aralarında kişisel bağlantı kurulumu oluşturabilen her çeşit sistemin çatısı altında bulunabilen bir yaklaşımdan söz edilmesi son derece ilgi çekicidir. Bahsedilen yaklaşıma ait yapılar, istenilen tüm zaman dilimleri içerisinde ve istenilen tüm konumlarda incelenebilmektedir. Bununla beraber var olan her süreç içerisinde müdahale edilebilmekte olan yapıları halinde bulunmaktadır ve bu yapılar dönüştürülebilir, arşivlenebilir niteliğe sahiptir.

Tecrübe edilen bugün içinde sanatçılar, internet ağ sistemleri aracılığıyla oluşturdukları yeni zeminlerde kişisel olarak üretimini sağladıkları sanat yapıtlarının herhangi bir ortam kriterine bağımlı olmadan ve eşzamanlı olarak gezegenin her yerine

erişimini sağlamaktadır. Bununla beraber erişim olanağı olan her konum ile veri alışverişini gerçekleştirmektedir.

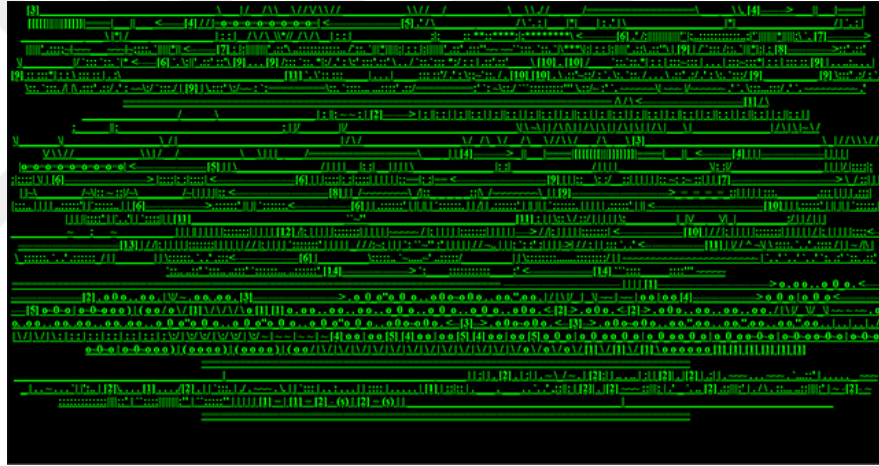
Sanatçılar, aralarında yakın ilişkiler bulunan sanal döneme ait olan unsurları bütün biçimde uygulayarak, daha fazla görünüm duyuları oluşturarak, yeni yöntemlerle yelpazesini genişleterek sanat seyircisi konumunda bulunan kişiler ile aktif olan bireylere yeni deneyim olanakları sağlamaktadır.

Herhangi bir internet ağ sistemini yapısını deneyimleyen birey, bu ağ sistemi içerisinde sanatçıya ait olan yetenek ile yaratıcı düşünce biçimini de deneyimlemektedir. İçinde bulunulan bugünde “Web Sanatı” sistemi adına oluşturulan ağ sistemlerinin sahip oldukları yeni dünya dışında farklı aygıtların aktif hale gelmesi ağ sistemleriyle sağlanmaktadır. Bahsedilen bütün aygıtların daha önceden sahip oldukları sınırları büyük bir gelişim göstermektedir.

İnternet Sanatının sahip olduğu yapısı içerisinde internet ağ sistemleri, yeni bir üretim dünyası pozisyonunda bulunmaktadır. Bu nedenle Web / İnternet Sanatı sistemi, Yazılım Sanatı sisteminin bir internet ağ sistemi ile ilişkileri bulunan farklı bir biçimi olarak tanımlanabilmektedir. Bahsedilen biçime ait olan yapıtlara birden fazla sanatçı katılım sağlayabildiği için kişisel olarak başka bir gruba dahil olmaktadır (Wands, 2006). Önceki dönemlerde kişisel alanları içerisinde üretim gerçekleştirmekte olan sanatçılar, yeni ortamların olanaklar dahilinde bulunduğunu fark etmişlerdir. İnternet ağ sistemlerinin sahip olduğu her çeşit baskıdan uzak biçimde ifade edilebilen dünyası içerisinde bahsedilen sanatçılar, mevcut değerleri derinden sarsarak sanat yapıtı oluşumları gerçekleştirme yolunu seçmişlerdir. Bu durum sonucunda sahibi olunan kişisel sistem içerisinde karşılaşılan bir virüs, yeni bir sanat yapıtı halini almıştır.

Web Sanatı sisteminin önde gelen isimlerinden “JODI”, kurulumunu gerçekleştirdikleri “www.jodi.org” adına sahip olan bireysel internet sayfaları ile aralıksız olarak yapıtlarını kitlelere sunmuşlardır. Bunun sonucunda güncel olan sanat yöneliminin gelişim göstermesine büyük katkılar sağlamışlardır. “JODI”, 1990’lı senelerin ortalarında internet ağ sistemini zemin olarak kabul eden sanat yöneliminin önde gelen sanatçılarından olan 1968 doğumlu Joen Heemskerk ile 1965 doğumlu

Dierk Paesmans tarafından meydana getirilen sanat yapısı topluluğudur. Öğrenim görmekte oldukları “Jan van Eyck Akademisi” nde tanışan ikili, daha sonra sanal medyaya ait sistemler hakkında veri toplamak ve bilgi aktarımı sağlamak adına Kaliforniya’ya taşınmışlardır. Kaliforniya’ya taşındıktan sonraki yaşanan süreçler içerisinde internet ağ sistemleri ile yakın temaslarda bulunmuşlardır. 1995 senesinden itibaren “JODI” adı altında beraber üretim gerçekleştirmektedirler ve internet ağ sistemleri üzerinden sanat yapıtlarının oluşumunu gerçekleştirmektedirler. Sahip oldukları şöhretlerini internet ağ sistemlerinde gerçekleştirdikleri yapıtlarından kazanmış olsalar da bunun yanında performans, yazılım, dijital / sanal yerleştirme sanatı gibi alanlarda da aktif şekillerde üretim meydana getirmektedirler (<https://www.digitalcanon.nl>).



Görsel 6: JODI, Net Art, 1995

İnternet sanatı sisteminin bu denli yoğun alaka görmesi ile çok kısa süreçler içerisinde büyük bir aktiflikle gelişim eylemi göstermesinin en büyük nedeni maddesel olmayan şekilde ifade edilebilecek ortamlara merak besleyen sanatçılardır.

Tarihsel süreçleri kısa dönemlerden oluşan internet ağ sistemleri gerek iletişim teknolojisi sistemleri gerekse üretilen sanat yapıtlarının sergilenebileceği bir dünya biçiminde aktif olarak kullanımı gerçekleştirildikten sonra kişisel oluşumların, kişisel projelerin meydana getirilmesi adına yoğun biçimde kullanılan yeni bir imkân konumunu gelmiştir.

Sanatçı Kennet Goldberg, 1961 senesinde Nijerya’da dünyaya gelmiştir. Sanatçının asıl odak noktası “Robotik Sanat” sistemidir. Sanatçı Kennet Goldberg,



1994 senesine gelindiğinde ilk robotunu internet ağ sistemlerinin ara yüzüne sahip olarak meydana getirmiştir. Sanatçının oluşturduğu “The Telegarden” yapıtı, internet ağ sistemlerini deneyimlemekte olan aktif kişilerin bitkilerle donatılmış, mesafeli noktada bulunan bir bahçe alanını gözlemleyebilmeleri ile karşılıklı bir biçimde iletişim kurabilme durumlarını ortaya çıkaran bir sanat yapıtıdır. Deneyim gerçekleştiren aktif kullanıcı konumundaki kişiler, mekanik bir sistem sayesinde mevcut bitkileri gözlemleyebilir ve bu bitkilerin gelişim eylemi göstermelerine istedikleri her dakikada müdahale edebilir pozisyonlarda bulunmaktadır. (<https://tr.wikipedia.org>).



**Görsel 7:** Kennet Goldberg, “The Telegarden”, Net Art, 1995

İnternet ağ sistemleri, güncel ve farklı konumda bulunan iletişim biçimidir. Bu güncel ve farklı olan iletişim biçimi düzenli olarak kişisel yapılarını yenileyen prosedürler nedeniyle her süreçte çağdaş durumda bulunmaktadır. Bahsedilenler neticesinde ortaya çıkan yenilenme durumu, sanatçılara üretim olanakları ve ifade biçimleri konusunda farklı esinlenme bağlantılarının kurulumlarını gerçekleştirmektedir.

Bağlantı kurulumları, deneyimlenen her dönemde sahip oldukları sayısal potansiyeli yükseltmektedir. Bahsedilen yükseltme durumu internet ağ sistemlerini aktif olarak kullanan kişilerin meydana gelen olgulara egemen durumda bulunmaları anlamına gelmektedir. Veriler, bunun yanında tecrübe ile ortadan kaldırılışı sağlanan

pürüzler nedeniyle sanat yapısı, birbirinden son derece farklı olan yaklaşımlara dönüşüm göstermiştir. Ortaya çıkan yeni sanat disiplinleri, internet ağ sistemlerinin gerçekleştirdiği kurulumlar nedeniyle bağlantılar gerçekleştirebilme durumuna gelmiştir.

Bahsedilen bütün bu gelişme eylemleri, deneyimlenen bugünün içerisinde sanatçılar ile sanat seyircisi konumunda bulunan kişilerin klasik olarak tanımlanan sunum ile sergileme platformlarından ayrılarak, güncel sanat yapısının büyük bir oranda dönüşüme uğramasına, bununla beraber yeni yaklaşım biçimleriyle ilerleme göstermesine etkide bulunmaktadır.

Sunum ve sergileme gerçekleştirilebilen ortamlar her geçen gün “Web / Net Sanat” sistemi bünyesinde oluşturulan eserlere destek olmak adına finansal bölümler meydana getirmektedir. Kişisel çatılarının altında bu sisteme ait sanat yapıtlarının alımını gerçekleştirip, sanat seyircisi konumundaki kişilere sergileme gerçekleştirmektedir (Ümit, 2019, s. 17). Bu durum güncel sanat yöneliminin bu alanlarda varlığının kabul edildiğini göstermektedir.

İnternet ağ sistemlerinin gezegen yüzeyinde istenilen noktadan, istenilen süreçler içerisinde kullanım olanağının olması hem tüketici konumundaki kişilerin hem de üretici konumundaki kişilerin ticaret hedefleri doğrultusunda bu sistemlere yönelimini meydana getirmektedir. Kısaca, çok yakın dönemlerde deneyimlenen internet ağ sistemlerine ait olan yüksek boyutlardaki değişim, ilerleme, dönüşümlerin sonucunda maddesel mekânlarda var olan mevcut her yapının internet ağ sistemlerinin sahip olduğu kişisel dünyasına aktarıldığı görülmektedir (Kutup, 2010). Bahsedilen bu durumun neticesi olarak güncel ve farklı sanat yaklaşımı “Web Art” sistemi meydana getirilmiştir.

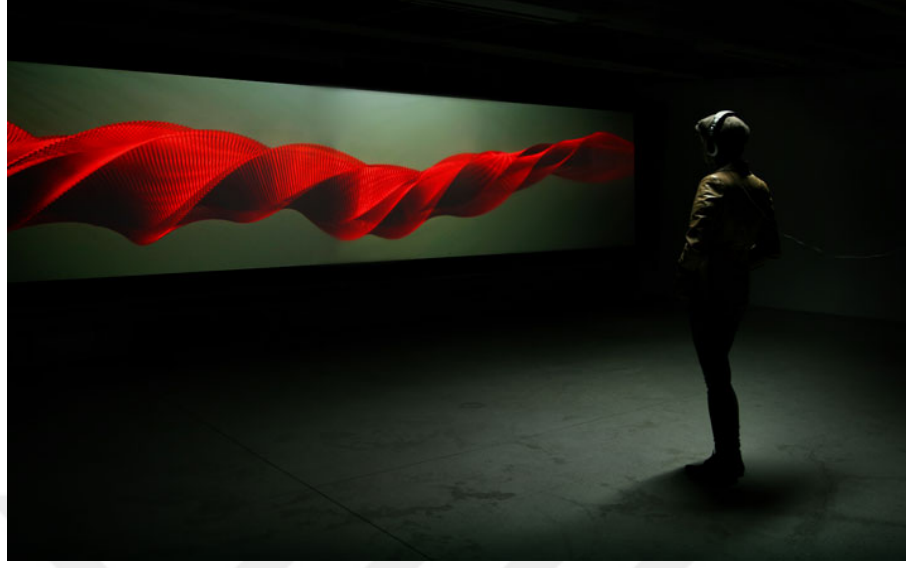
### **3.3. Yazılım Sanatı**

Yazılım yapıları, genel olarak mevcut bilgisayar sisteminin meydana getirmesine gerek duyulan işlemler adına destek alınan emirler olarak ifade edilmektedir. Sanal Sanat yapısı adı altında ifade edilen yapıtların oluşturulmasında çoğunlukla bilgisayar sistemlerinin çalışma mekanizmalarını gerçekleştiren yazılım yapılarından faydalanılmaktadır. Yazılım şeklinde ifade edilen yapılar, bilgisayar

sistemlerinin meydana getirilmesi tasarlanan bağlantılarını oluşturabilmesi adına ihtiyaç duyulan emirler bütünüdür. Bilgisayar teknolojisini meydana getiren donanım ünitelerinin idaresi ile deneyim gerçekleştiren kişilerin oluşturmak istedikleri prosedürleri ortaya çıkarabilmesi adına gereksinim duyular yapılarıdır. Bir yazılım yapısı oluşturabilmek yalnızca “kod sistemi” yaratmak olarak algılanmamalıdır. Bununla beraber tasarı verisi ile yeteneğin aktif biçimde kullanıldığı bir yapı şeklinde ifade edilmektedir (Wands, 2006, s. 19). Yazılım Sanatı sistemi, sanatçının kişisel olarak veya bilgisayar sistemlerinin sahip olduğu verilere hâkim kişiler ile birlikte üretimi gerçekleştirilen kod yapılarıyla oluşturulan yapılar biçiminde açıklanmaktadır.

Bahsedilen sanat yapısı kaynak olarak bilgisayar sistemlerinin meydana getirdiği komut indeksi ile yapıların oluşturduğu görünüm verileridir. Sahip olduğu kişisel, kendine has niteliklerini sanatçı veya sanat kolektifi aracılığıyla oluşturulan kod sistemlerinden sağlamaktadır. Bahsedilen nedenle gerek oluşumunda yararlanılan kod sisteminin üslubu, gerekse bahsedilen üslubun sanat seyircisi konumundaki kişilerin deneyiminde gösterime sunulan görünüm çıktıları yapıtların incelenmesinde, tanımlanmasında bir ölçüt olarak bulunmaktadır. Bahsedilenler ile beraber bu sanat yönelimi için “yaratıcı yazım” şeklinde açıklanan karakterine has yazılım yapılarını tanımlayan kelime öbekleri meydana getirilmektedir (Çuhacı, 2006, s. 58). Yazılım Sanatı sisteminin bünyesinde bulunan çok yönlülük ve yapılarının düzenli olarak güncellenmesi, sürekli olarak yeni ve eskisinden daha geniş bir alanı içine alan tanımlamaların meydana gelmesine neden olmaktadır.

Candaş Şişman’ın görünüm verileri ile işitsel sistemleri bir bütün olarak kullandığı “Flux” yapıtı, bilgisayar teknolojileri kullanılarak oluşturulan yazılım sistemleri yardımıyla meydana gelmektedir. Monitör yüzeyinde hazır halde bulunan sanal görünüm verileri, işitsel sistemler ile beraber meydana getirilen matematiksel veri yardımıyla sabit olmayan dönüşümlere maruz kalmaktadır (Güney, 2014, s. 143).



**Görsel 8:** Candaş Şişman, “Flux”, Dijital Animasyon, 2010

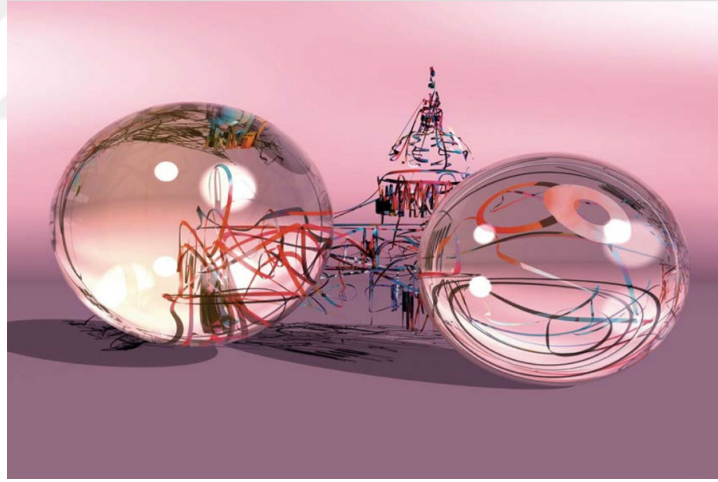
Candaş Şişman, 1985 yılında İzmir’de dünyaya gelmiştir. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü’nde lisans eğitimini tamamlamıştır. 2011 senesine gelindiğinde “Nohlab” adını taşıyan sanat, tasarım ve teknoloji sistemlerinin bir arada bulunduğu bir oluşumu hayata geçirmiştir. Sanatçı süreç, ortam ile devinim algılarını sanal / mekanik sistemlerden yararlanarak dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Bilimsel sistemler ile içinde bulunulan gezegeni esinlenme merkezi kabul eden sanatçı, maddi şekilleri sanal ifadelerle oluşturulan görünüm verileriyle bütün hale getirmektedir. Bu şekilde maddi ortam ve sanal ortamın ortasında bir yapı kurma konumuna ulaşmaktadır. Candaş Şişman’ın ürettiği yapıtları kompleks sistemler üzerinde şekillenmektedir. Sanatçı, kişisel üretimlerini İstanbul’da gerçekleştirmektedir (<https://csismn.com>).

Sanal Sanat yönelimine ait olan eserlerin büyük bir bölümü kişisel karakterine ait olan bir yazılım sistemi ile kod yapısından yararlanmaktadır. Nitekim “Yazılım Sanatı” sistemi denildiğinde bahsi geçen, bilgisayar sistemi yüzeyinde veya internet ağ sistemleri bağlantıları ile erişimi sağlanarak işleyişi gerçekleştirilen prosedürler ile meydana getirilen tasarımlardır.

Günümüzde sanatçı kendine ait yazılım sistemini oluşturabilmekte, geliştirebilmekte ve sonraki süreçlerde oluşumunu gerçekleştirdiği sanat yapıtını çıktı veya heykel biçiminde görünür kılabilmektedir. Bunun yanında bu sanat yapıtını

karşılıklı iletişime sahip şekilde yerleştirmesine ekleyebilmektedir. “Yazılım Sanatı” sistemleri, estetik açılarından incelendiği zaman içerik olarak bağlı bulunduğu merkezini sanatçının meydana getirdiği prosedürlerden alan bir yapıt biçiminde ifade edilmektedir (Özdemir, 2010, s. 71). Sanal Sanat yapısının var olan tüm çeşitleri, yazılım yapılarından destek alabilmektedir.

“Algoritma”, belirli amaçlara erişim sağlayabilmek adına gerçekleştirilen lojik bir dönem biçiminde ifade edilmektedir. Bu yapılar bilgisayar sistemlerinin sahip oldukları prosedürlerin başat öğeleridir. Algoritmalar, işlemcinin gerçekleştirecek olduğu sıralı biçimde bulunan lojik yönlendirmeleri ifade etmektedir. Herbert W. Franke, Charles Csuri ve benzeri bilgisayar ile üretim gerçekleştiren sistemin en önde gelen sanatçıları bahsedilen yapıların ortaya çıkarılışına dikkat eden sanat yapıtlarını oluşturmuşlardır. Bu sanatçılar “alorist” kelimesi ile tanımlanmaktadır (aktaran Güney, 2014, s. 144).

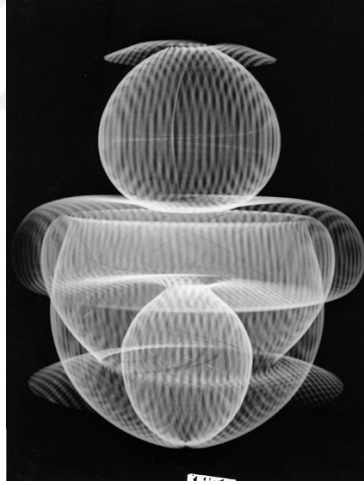


**Görsel 9:** Charles Csuri, “Political Agent”, Algoritmik Sanat, 1999

“Yazılım Sanatı” sistemleriyle çalışmalar gerçekleştiren sanatçılar yalnızca ham olarak yazılım sistemlerinden faydalanmakta olan sanal heykel ve baskı üreticilerinde olduğu benzeri değil, onlardan son derece başka olan pozisyonda yerini almaktadır. Bu çeşit sanatçıların yapıtlarını meydana getirirken göz önüne almak zorunda olduğu etkenlerden biri anlatımın son şeklidir. Örnek verilmesi gerekirse sunum, aktarım veya bilgi edinme işlemleri adına internet ağ sistemlerinin olanaklarında yararlanılmakta olunan yapıtlarda, meydana getirilen sisteme eşlik edecek yazılım yapısının bulunduğu alandan aktif olarak faydalanılmak gerekmektedir

(Özdemir, 2010, s. 73). Bu nedenle Yazılım Sanatı sistemi, birçok yapının uyumlu bir biçimde aktivasyon gösterme zorunluluğuna dayanan bir sanat yönelimidir.

Herbert W. Franke, hem sanatçı hem yazar hem de fizikçi olarak çok yönlülüğe sahip bir üreticidir. Sanal Sanat yapısına göstermiş olduğu katkılar son derece önemlidir. Yapıtlarının üretimine 1950’li senelerinde başlamıştır ve meydana getirdiği yapıtlarını 1956 senesinde sergilemiştir. Meydana getirilen ilk algoritma temeline sahip sistemlerin önde gelen galeri, kurum ve kuruluşlarda sunumlarının gerçekleştirilmesinden sonra sanatçı, sanal teknoloji sistemlerine ilgi göstermeye başlamıştır. Bilgisayar sistemleri kullanılarak oluşturulan sanat yapısının kişisel tarihini anlatan yapıtını 1971 senesinde yayınlamıştır. Sanatçı bilgisayar sanatı sistemleri ve benzeri başlıklarda azımsanmayacak sayılarda yazılar yayınlamıştır. Farklı büyüklüklerde etkinlikler organize etmiştir (<http://dada.compart-bremen.de>).



**Görsel 10:** Herbert W. Franke, “Raumstudie 1289”, 1955

Sanal teknolojik sistemler, oluşturulan kod yapılarından yararlanarak işlemler gerçekleştirmektedir. Kod yapılarının kendi aralarında bağlantılar kurarak bir bütün oluşturması neticesinde meydana getirilen ara yüz yapısı beraberinde görünüm verilerinin oluşumunu sağlamaktadır.

Yazılım Sanatı sistemi, mevcut sanal sistemlerin işlem gerçekleştirebilmesi adına gereksinim duyulan “algoritma” yapılarının paralelinde araştırmalar göstermektedir. Meydana getirilen kod yapılarının oluşturduğu bağlantılar

kullanılarak görünüm verileri elde edilmektedir. Yazılım Sanatı sisteminin oluşumunda bulunan merkez konum “algoritma” yapılarıdır. Sanatçılar, kod sistemleri ile bu yapıların hangi çeşide sahip görüntü verilerini meydana getirme mücadelesi verdiği deneyimlemektedir.

Yazılım Sanatı sisteminin başka sanal çeşitlerinden ayrı olduğu nokta, çeşit bünyesinde sanatçıların kişisel anlatımını gerçekleştirmek adına görünüm verilerini veya beğeni dönüşümlerini kullanmamasıdır. Sanatçı her yönüyle kod sistemlerinden destek alan “text” yapısına ait olan bir biçim gerçekleştirmektedir.

Sanal baskı yapıları, sanal yerleştirme ile benzeri sanat biçimleri klasik olarak tanımlanabilen teknikler bağlantılarıyla şekillerini kazanmaktadır. Bunun yanında Yazılım Sanatı sistemi ise sadece bilgisayar teknoloji sistemlerine ilişkin tecrübelerin neticesi olarak meydana gelmektedir (Erdoğan, 2017).

### **3.4. Glitch**

İnsanlar, fotoğraf teknolojisi sonrasında gerçekleşen yeni sistemler ile bu sisteme bağlantılı aygıtların meydana getirilmesi sonucunda görünüm ve duyumun var olduğu güncel ortamı deneyimlemektedir. Bu şekil bir dünya içerisinde bulunan sanatçılar bulunduğu sürecin yeni sistemlerine ait olan ilerlemeleri deneyim ile yaratıcılıklarıyla bütün hale getirerek, üretim gerçekleştirdiği yapılara kişisel açılarını ve ifade biçimlerini eklemektedirler.

Endüstri Devrimi ertesinde meydana getirilen sanal dönem içerisinde, internet ağ sistemleri ile sanal platformların ilerleme göstermesine paralel olarak mevcut gerçek olma algısı ortadan kaldırılmaktadır. Bu durum sonucunda var olan her sistem güncel sanal prosedürler nedeniyle sanal ortamda kişisel karakterlerini oluşturmaktadır. “Glitch” sistemi, insanın beğeni algılarını, güzellik yaklaşımlarını, tanımlanan kavramlarını düşünme, tartışma süreçlerini meydana getirmektedir. Ancak kendi karakterine ait olan kişisel sistemi içerisinde yok edici yaklaşımı, daha önceden var olanı deforme ederek bulunduğu anda güncel olan sistemin meydana gelmesine neden olmaktadır (Kanat, 2018, s. 31). Oluşumu gerçekleştirilen sistem, kendinden öncekinden her yönüyle bağlantısız bir nitelik kazanmaktadır.



**Görsel 11:** Rosa Menkman, “İsimsiz”, Glitch Art

Yeni Medya sistemleri bünyesinde yerini alan glitch yaklaşımının birbirinden farklı sanatsal yönelimlerle bağlantılı olduğu belirtilmektedir. Ortaya çıkan yeni medya sisteminde daha önceki süreçlerde olmayan, sadece kendi çatısı altında gerçekleşen bir güncel olma durumu bulunmaktadır. Bu dönüşüm sanat yöntemleri veya sanat yapısına ait olan simgeleme yapılarıyla ilgili bir sınıra bağlı bulunmamaktadır.

Güncel ve farklı teknolojik sistemlerin gelişim göstermeleriyle birlikte oluşumunu gerçekleştirdikleri herhangi bir kaza ölçütü, haberleşme ile oluşum evreni bünyesinde son derece ayrı görünüm prosedürleri biçimlerinin meydana gelmesine neden olmaktadır.

“Glitch” kelimesi kaza, kusur olarak tanımlanmaktadır. Yoğun olarak elektrik temeline sahip olan dünya içerisinde yazılım sistemlerinin üslubunda meydana gelen kusurlu yazımın ya da bir kazanın monitör üzerinde meydana getirdiği hatalı görünüm verisinin ifadesini tanımlamaktadır. Bahsedilen kaza durumu görünüm temelli veya işitsel temelli dünyada gerçekleşmektedir. Glitch yaklaşımı, bahsedilen kazaların işitsel sistemlerde, görünüm verilerinde veya video yapılarında oluşturduğu kazalı olma durumudur. Bahsedilen kazalı olma pozisyonu esasında düzenli olmama veya kurgu olmama ifadesi olarak tanımlanmamaktadır. Bu durum kazalı olan görünüm verisinin meydana getirdiği tesadüfen olan ile farklı ifadelerin tümlük kurabilen tasarılar sergileyebilmesidir (<https://www.sanatatak.com>). Glitch yaklaşımı son derece



dikkate değer bir sanat yönelimidir. Odaklanma ile görünüm verilerine olan anlamlandırmaları dönüştürmektedir.

Deneyimlenen gündelik yaşantının hemen hemen her durumunda meydana gelen glitch, insan için güncel bir nokta değildir. İletişim aygıtlarında oluşan sinyal kaynaklı problemler, mevcut görünümelerde oluşan hatalar, CD yapılarında gerçekleşen bozulmalar, işitsel sistemlerdeki kazalar, internet ağ sistemlerinden kaynaklı problemler bahsedilen “glitch” sistemine ait örnekler biçiminde gösterilebilmektedir (Kanat, 2018, s. 29). Ancak sanatçılar bu yaşanan bozulma durumlarını ayrı biçimde ele alarak üretim gerçekleştirdikleri sanat yapıtlarını oluşturabilmek adına faydalanabilecekleri yardımcı araç gereç konumuna yerleştirmektedir. Bu yerleştirme ise beğeni kavramını içinde barındıran bir yaklaşımın ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Meydana gelen bütün teknoloji sistemlerindeki ilerleme eylemiyle birlikte yaşantıya dahil olan güncel aygıtlar ile bahsedilen aygıtların sahip oldukları kamera yapıları etrafta bulunan elemanları nitelikli biçimlerde matematiksel ifadelere dönüştürmektedir. Gerçek olana son derece benzeyen biçimlerde görünümeler ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde kullanıcı konumundaki kişiler mevcut durumun aksine gerçekleşen çekim sonrasında yeni sistemlerin olanak sağladığı “filtre” yapılarından faydalanarak görünüm verisinin denge sağlayan unsurlarının kazaya uğramasını gerçekleştirmektedir. Kullanıcı konumundaki kişiler hata oranı yüksek, mevcut görünürlüğü manipüle edilmiş, bozulmuş halde bulunan yapıların görünüşlerini beğenilerine yakın bularak internet ağ sistemleri üzerinden paylaşmaktadır. Bu durumdan insanın sahip olduğu güzellik kavramının kusursuz bir yapıya sahip olmadığı anlaşılmaktadır. İnsana ait olan güzellik kavramının dönemler içerisinde dönüşümler gösterebileceği gözlemlenmektedir (Kanat, 2018, s. 30). Güzellik konusunda deneyimlenen bu dönüşüm, glitch yaklaşımına ait olan bir kazanım durumunu ortaya çıkarmaktadır.

Glitch sistemine ait bir yapıtın üretiminin gerçekleştirilmesinin birbirinden ayrı, çok sayıda prosedürü bulunmaktadır. Bilgisayar teknoloji sistemlerine ait olan

yazılım sistemlerinin ifadelerinden faydalanılarak bir “glitch” görünüm verisi meydana getirilebilmektedir. Bir başka taraftan ise yazılım sistemleri ile bağlantılar kurulabilecek durumlarda bulunulmuyorsa, güncel aygıtlara kurulumu yapılabilen, çok fonksiyona sahip olmayan prosedürler yardımı ile bu yaklaşıma ait olan sanat yapısı oluşturmak olanaklar dahilindedir.

Sanat yapısı, içinde bulunduğu çağın kitlesel sisteminin bir aynası konumunda yer almaktadır. Bahsedilen Glitch sistemi de teknolojik sistemlerde yaşanan gelişim, değişim ve dönüşümler sonucunda deneyimlenmekte olan süreçler içerisinde yaşamın merkezinden ifadeleri bünyesinde barındırmaktadır.

Glitch yaklaşımı, teknolojik sistem gelişmelerinin büyük bir hızla gerçekleşip, hayata adapte edildiği dönemi deneyimleyen kitlelerin sahip oldukları kimlikler hakkında açıklamalar yapan, görüşler bildiren ve güncel bir tanımlama yapılabilmesini sağlayan sistemdir (<https://www.sanatatak.com>).



**Görsel 12:** Rosa Menkman, “İsimsiz”, Glitch Art

Glitch yaklaşımı üreticisi ile akademisyen konumunda bulunan Rosa Menkman’ın 2010 senesi içerisinde sunmuş olduğu bu sisteme ait manifestoda glitch yapısının yöntem merkezini, bulunduğu pozisyonu ile felsefi tanımını ifade etmektedir. Teknolojik sistemlerin sahip olduğu kusursuzluk durumuna ait bahsedilenleri reddedip, insana ait olan üretimlerin ne derece önem arz ettiğine dikkatleri çekmektedir (Kanat, 2018). Bunun yanında kazaların meydana getirdiği sıradan olmayan beğeni algısından bahsetmektedir.

Sanal simgeleme, bilgisayar teknoloji sistemlerinin aktif hakimiyet gösterdiği dönem içerisinde bulunan bir ifadenin bulunduğu sınırsız olma durumudur. Bahsedilen durum, dönüşüm ve değişiklik gösteren simgelemelerin görünüm verileri ile görünüm biçimlerini dönüşüme maruz bırakması durumuyla son derece yakınlık göstermektedir. Teknolojik sistem verilerine sahip durumda bulunmayan seyirci konumundaki kişilerin gözlemlediği görünüm verilerinin dönemini, hedefini, verinin güncel olma biçimini anlamlandırma ihtimali bulunmamaktadır.

Tecrübe edilen bugün içerisinde çeşitli sanat kurum ve kuruluşlarında bulunan yeni medya sistemine ait sanat yapıtları ile glitch yaklaşımı sistemleri, seyirci konumunda bulunan kişilere herhangi bir anlam ifade etmeyen bunun yanında hataya uğramış bir görünüm gerçekleştirebilmektedir.

Glitch yaklaşımı da dahil olmak üzere yeni medya sisteminin içerisinde yer alan sanat yapıtları adına anlamlandırmalarda bulunmak seyirci konumundaki kişinin pozisyonunu değiştirmiştir. Bu durum seyirci konumundaki kişiyle kalmayarak sanatçıların da sahip olduğu pozisyonları değiştirmiştir (Alioğlu, 2011). Bununla beraber kurulumu sağlanan bağlantılar sonucunda gerçekleşen güncel pozisyon ve yöntemlerin dahi güncel olma konumunda bulunmadığından bahsedilmektedir.

İçinde bulunulan sanal dönem bünyesinde teknolojik sistemlerde yaşanan ilerleme eylemi, sahip olunan bütün alanları son derece sıkı bir biçimde etkisi altına almaktadır. Bahsedilen süreç içerisinde meydana getirilişi sağlanan pek çok teknoloji sistemlerine ait olan araç gereç, aygıtlar kullanılarak yeni biçimde, yöntemde sanat yapıtlarının oluşumu gerçekleştirilmektedir. İnsanın hayal ve kas gücü ile meydana getirilen teknolojik sistemlerin yanında matematiksel verilere dönüştürme birlikteliği ile oluşumu gerçekleştirilen aygıtlar, deneyimlenen yazılım yapıtları hayatın sahip olduğu standartları yükseltmektedir. Bahsedilen yapıtlar bazı durumlarda ise yapının kendisinin neden olduğu kazaları meydana getirmektedir.

Glitch sistemi üreten sanatçıları her koşul ve düzeyde ortaya çıkan kazalardan faydalanmayı başarmışlardır. Bu durumun neticesi olarak da güncel, farklı, irdeleyebilen formlar ile yöntemlerde sanat yapıtlarının oluşturulmasına olanak

tanımışlardır (Kanat, 2018). Bahsedilen yapıtlar, insanlar tarafından uzun dönemler boyunca kabul görmüş birçok kavramın tartışılmasına sebebiyet vermektedir.

Sanat yapısı içinde gerçekleşen bu yaklaşımın hemen ardından sanatın ne olduğu ya da ne olmadığı biçiminde araştırmalar ortaya çıkmıştır. Sanatçılar var olduğu her süreçte deneyimlediği benzeri peşine düşerek, deneyler gerçekleştirerek, içinde bulunduğu çağın olanak tanıdığı bütün teknoloji sistemlerine ait gelişimleri sürecin içine dahil ederek fikirlerini, hissettikleri ile etrafını kendine özgü olan ifade biçimiyle oluşturmuştur (Kanat, 2018). Sanatçılar yeni bakış açıları meydana getirerek, sanat yapıtlarının sunumunu gerçekleştirerek düşünme biçimlerindeki kasıtlı eylemi oluşturmak için çaba göstermiştir.

### **3.5. Dijital Baskiresim**

Sanayi Devrimi sonrasında meydana gelen yeni sistemler ile bilim alanındaki ilerleme durumu insana ait olan yaşamın daha basit bir hale gelmesine neden olmuştur. Gelişim gösteren sistemler hayatın mevcut devinimi, etkileşimde bulunma durumu ile veriye ulaşabilme şekillerini dönüşüme uğratmıştır. Bahsedilen durumun paralelinde 1990 senelerinin ilk dönemlerinden başlayarak teknolojik sistemlerin mevcut hayat şekillerinin içinde var olma durumu, anlam aygıtları ile oluşturma yöntemlerinin dönüşüm gerçekleştirmesine sebep olmuştur. Gerçekleşen İkinci Dünya Savaşı'nın ardından bilgisayar sistemlerinin oluşturulması, mevcut dönüşümü geri alınması imkânsız olan bir basamağa yükseltmiştir (Beriş ve Kaplanoğlu, 2018). Oluşumu tamamlanan ilk sanal bilgisayar sistemi konumunda bulunan ENIAC beraberinde belirli işlemleri gerçekleştiren, belirli hedefler adına tanımlamalarda bulunan, tasarlanan araç gereçler yaşama dahil olmuştur. Bunun sonucunda bilgisayar sistemleri hakkında gerçekleştirilen incelemeler ön plana çıkmaya başlamıştır. Doğal fiyatı, kapladığı geniş alanı sebebi ile yalnızca belirli kurum ve kuruluşların çatısı altında bulunan bilgisayar sistemlerinin sanat yapısına ait üretim gerçekleştirmeleri, bahsedilen kurum ve kuruluşların içinde bulunan teknik elemanlar ile beraber eylem gösteren sanatçıların bağlantısıyla meydana getirilmiştir (Erdoğan, 2017).

İlk sanal basım işlemini gerçekleştiren üreticiler, monitör görünümü bulunmayan tasarısı gerçekleştirilmiş üretimleri sanal yapıların yönetiminde birbirinden

farklı araç gereç ile aygıtların bağlantılarını kullanarak, kullanılacak yüzeye aktarımını gerçekleştirmektedirler. Süreçler içerisinde çıktı işlemi yapılacak olan görünümü yönetme durumunun zorluğu yanında yapılacak işlemin koruma ile depolanması ortaya yeni problemler çıkarmaktaydı. “Dijital Baskı” sistemleri bünyesinde gerçekleşen ilerleme durumu, hatasız renklere olanak sağlanması, birbirinden farklı zeminler üzerinde tatmin edici üretimler gerçekleştirilmesi geçmiş süreçler içerisinde deneyimlenen problemleri ortadan kaldırmıştır (Wands, 2006, s. 33). Bu durum sonucunda tatmin ediciliği yüksek olan nitelikli dijital baskı çalışmaları elde edilmiştir.

Dijital Baskıresim, tanımsal açıdan sanal klasör yapıları veya sanal dünya içerisine taşınma işlemi gerçekleştirilen kaliteye sahip görünüm verilerinin, bir aracı olmadan yalnızca sanatçı aracılığıyla denetimi gerçekleştirilerek üst seviyelerde standartlara sahip yapılarla birbirinden farklı materyal yüzeyine gerçekleştirilen hususi çıktıyı ifade etmektedir (Beriş ve Kaplanoğlu, 2018).

Baskıresim bünyesinde, deneyimlenen bugünde sanat alanı içine dahil edilip edilemeyeceği tartışmaları devam eden “dijital baskı” sistemleri, mevcut fikir ayrılıklarından bir tanesi konumundadır. Birbirinden son derece farklı yaklaşımların bir arada bulunduğu bütüncül dünyanın meydana getirdikleri, çoğul olmayan sanat yaklaşımı hakimiyetini ortadan kaldırdığı gözlemlenmektedir. İçinde bulunulan dönemin farklı yaklaşımlarına sahip olan sanat yapısının oluşumu gerçekleştirilen yapıtlar içerisinde teknolojik sistemin getirdiği olanaklara doğru bir yönelim gösterdiği belirtilmektedir. Baskıresmin geleneksel olarak tanımlanan yöntemleriyle meydana getirilen sistemlerde beğeni olan fikirlerin sanatçının yönetimi altında bulunduğu görülmektedir. Bunun yanında sanal olarak tanımlanan yöntemlerde bilgisayar sistemlerinin sahip olduğu kişisel yeteneğine, becerisine bağlantılı biçimlerde oluşumlar gerçekleştirilmektedir. Bahsedilen bu iki yöntem içinde de sanatçı odak noktasında konumunu oluşturmaktadır. Fakat sanal yöntem içerisinde bilgisayar sisteminin yeteneği ve sanatçının sahip olduğu kişisel ifade gücü tümleşerek, bahsedilen yöntemi çok yeni ve ayrı noktalara götürmektedir. Güncel sanat yönelimlerinde mevcut ortamı hemen hemen her gün artan bir yapı tanımlamasıyla baskıresim yaklaşımı, bahsedilen yoğun dünya içerisinde sanal sistem

bağlantılarını kullanarak hibrit hale gelen, değişim gösteren bir devinim durumu sergilemektedir (Fırıncı, 2013, s. 129).



**Görsel 13:** Mark Graver, “Garden Yen Ben”, Dijital Baskı, 100x100 mm, 2015

Mark Graver, Yeni Zelanda kökenli bir sanatçıdır. Sanatçı olmasının yanında aynı zamanda eğitimci ve küratördür. Eğitimini İngiltere’de bulunan “Leeds Polytechnic”, “Camberwell Art College” okullarında tamamlamıştır. 2003 senesinde Yeni Zelanda’ya yerleşmiştir. Bu eylemin devamında 2005 senesinde “Wharepuke Baskı Atölyesi” oluşumunu hayata geçirmiştir. 2011 senesine gelindiğinde “Non-Toxic Printmaking” kitabını yayımlamıştır. Birleşik Krallık, Yeni Zelanda, Balkan ülkeleri ve Avustralya’da paneller düzenlemiştir. Bunun yanında dünyanın farklı noktalarında baskı organizasyonları, sunumlar ve etkinlikler gerçekleştirmiştir. 2019 senesinde Londra’da bulunan “Kraliyet Ressam – Baskı Sanatçıları Derneği” oluşumuna üye olarak katılmıştır. Sanatçının oluşumunu gerçekleştirdiği yapıtları “Victoria ve Albert Müzesi”, “Ballarat Sanat Galerisi”, “Tazmanya Müzesi ve Galerisi”, “Ashmoleon Müzesi” gibi sanat merkezlerinde sergilenmektedir (<http://www.markgraver.com>).

Oluşumu gerçekleştiği ilk süreçler içerisinde sayı olarak az durumda bulunan, bunun yanında oldukça dar alanlara sahip sistemlerin süratli bir biçimde üretilmesi adına kullanılan sanal baskı yapıları, ilerleyen süreç içerisinde klasik olarak tanımlanan baskı prosedürleri ile boy ölçüşecek konuma yerleşmişlerdir.

Meydana geldiği ilk dönemler içerisinde günümüze göre oldukça ağır, yüksek kalitelerden uzak çıktı alımı gerçekleştirebilen sanal baskı sistemleri, deneyimlenen bugün içerisinde çok büyük bir devinim ile ilerleme göstererek çıktısının sahip olduğu nitelik, sürat, güncel olma durumu ve özgün gücüyle dikkatleri üzerine çekmektedir.

Tecrübe edilmekte olan her an büyük sıçramalar ile ilerleme kaydeden sanal sistemler, baskıya dayalı sanayi bünyesinde son derece dikkate değer gelişim ile yeniliklere sebebiyet vermektedir. Sergilemiş olduğu güncel olma durumu ile beraberinde getirdiği kazanımlar nedeniyle baskı ortamında deneyimlenen her an sahip olduğu gücünü daha da arttıran sanal baskı teknolojileri, daha eski baskı yapılarının meydana getirdiği tüm formlardaki işlemleri gerçekleştirebilmektedir (Tunçel, 2019). Bu durum sanal baskı teknolojilerinin ilk sıralarda tercih edilmesine neden olmaktadır.

Bilgisayar sistemlerinde gözlenen gelişmelerden yardım alan baskı yürütümleri, işlemi gerçekleştiren araç gereçlerin ilerleme, değişim ve dönüşüm gerçekleştirdikleri dönem süresince sanatçılar aracılığıyla tecrübe edilmiştir.

Daha önceki dönemlerde tasarımı gerçekleştirme verisine gereksinim duyan sanal görünüm oluşturma basamağı, sahip olduğu pozisyonu hemen hemen her gün piyasaya sürülen yazılım sistemlerine devretmektedir. Bahsedilen sebep ile sanal görünüm verisi oluşturma durumunda meydana gelen olanaklar sanatçıları bu sistemin içine yönlendirmektedir.

Bilgisayar teknoloji sistemlerinin kişisel yapılarında yaşanan ilerleme durumunun kalitesi birbirinden farklı yönelimler, yaklaşımlar tarafından tasarım, üretim aşamasında yardımcı bir konuma sahip biçimde yararlanılma durumunu ortaya çıkarmıştır. Tüm bu tecrübe edilen süreçler sonrasında birbirinden farklı alanların ayrılıkları ortadan kaldırılmıştır. Birbirinden son derece farklı alanların bir arada üretim gerçekleştirmesine olanak sağlanmıştır.

Dijital Baskıresim en geniş tanımıyla, oluşumu gerçekleştirilen sistemin temelinde bilgisayar teknolojilerinin bulunduğu, maddi koşullarda bulunmayan objelerin kişisel deyişlerine doğru bir tavır ortaya koyan yaklaşımdır. Bu dönem içerisinde bilgisayar sistemleri, klasik olarak ifade edilen bağlantıda destekçi bir aygıt

konumunda yer almaktadır. Bunun yanında sanat yapısının gelişimine faydalı olarak düzenli biçimde güncellenen farklı ifade kapılarını aralamaktadır. 1990 ve sonraki senelerde gerçekleşen “Sanal Devrim” ardından yaşanan her gün mevcut potansiyellerinde büyük artış gözlemlenen sanal üretim gerçekleştiren sanatçılar ile baskı üreticileri, dönemin gerekliliğinden dolayı ellerinde bulunan materyallere hâkim yaklaşımlar içerisinde oluşum gerçekleştirmişlerdir (Fırıncı, 2013, s. 130). Sanal yöntemlerin beraberinde getirdiği olanakların çok türlü olması aygıt, tema ya da mekân biçiminde tercih yapabilmenin olanağını meydana getirmiştir.

Sanal teknolojilere ait sistemler, sanat eseri oluşum prosedürleri bünyesinde dönüşüme sebebiyet vermektedir. Bu dönüşüm klasik olarak tanımlanan yapı, sanatçı, sanatçının ortaya koyduğu eser ile seyirci konumunda bulunan kişiye ait yapılan tanımları dönüştürmektedir.

Sanal teknolojiler her yönüyle klasik olarak tanımlanan yapıların çeşit ile sistemlerinin konumunu net bir biçimde alamamış olsa dahi, aygıt veya mekân biçiminde “hibrit” sistemlerin ortaya çıkarılmasına, sayılarının arttırılmasına olanak tanıyan bir sistemdir. Bu sistemin mevcut ifadelerin sahip olduğu gücünü olumlu yönde etkilediği gözlemlenmektedir

Meydana gelen, ilerleme gösteren tüm teknoloji sistemleri içerisinde yaşanıldığı benzeri sanal sistemlere ait bağlantılar gerçekleştirilerek oluşturulan sanat eserleri, bahsedilen sistemin aygıt olarak üretimlere dahil edilmesi sanat yapısı oluşturma döneminde tümlük sağlayan bir etken olmaktadır.

Güncel sanat dönemi içerisinde baskiresmin konumu ile değer durumunun ilerleme gösteren sistemlere gönderilen yanıt ile değişim gösteren, benzeri olmayan bir devrim işlevi ile meydana getirileceğinden bahsedilmektedir. Bahsedilen durumun, mevcut yöntemler arasında aktarıma olanak tanıyan yeni ve farklı ortam sistem yapıları bağlantılarıyla gerçekleşecek olduğu ifade edilmektedir. Teknolojik sistemlere olan yönelimin yoğunlaşmasının baskiresim sisteminin ilerlemesi, dönüşmesi ile yenilenmesi durumunda çok önemli etkilere neden olacağı düşünülmektedir (Fırıncı, 2013). Rutinden farklı olarak güncel düşünce, güncel sistem ile görünümde ulaşılmak istenilen noktalar için bir yönüyle korumacı davranmaktan



vazgeçmek bu sistemin sahip olduğu nitelikleri geliştirecek bir tavır olarak görülmektedir.

### 3.6. Hacktivizm

Bir sanal eylemcilik biçimi olarak ifade edilen “Hacktivizm”, “hacklemek” ile “aktivizm” sözcüklerinin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkmıştır (Ümit, 2019, s. 56). “Hacktivizm” kavramının kurulumu gerçekleştirilen internet ağ sistemlerinin iktisadi ya da siyasal yaklaşımlar paralelinde belirli hedeflere ulaşma yolunda bilgisayar sistemlerine ait olan düzen muhalifi davranış şeklinden ayrı biçimlerde kayıplar meydana getirmeyerek gerçekleştirilmesi anlamında olan ifadesi tercih edilmektedir.

İnternet ağ sistemleri meydana getirilişinin ilk dönemlerinde kimi inceleme toplulukları ile kurum, kuruluşların çatısı altında bulunmaktaydı. Ortaya çıkan yeni medya sistemlerinin gezegendeki tüm noktalara erişebilen durumda bulunan itici kuvveti, bahsedilen platformu yönetim altında bulundurma ile belirli problemler açısından saydamlığı yok etme arzusunu oluşturmuştur. Bahsedilen arzunun oluşması, sanatçıların internet ağ sistemlerini üretim dünyası biçiminde değerlendirme durumunu belli pozisyonlar içerisinde engellemektedir. Eylemci sanatçıların büyük bölümü 1960 dönemleri ve sonrasında video araçlarını sanal sistemin sahip olduğu dünyanın içerisine dahil etmişlerdir (Akgülgil, 2018, s. 77). Aktüel olarak tanımlanan aygıtın internet ağ sistemlerine doğru evrilmesi ile sanal olma durumu, internet ağ sistemi eylemcileri adına yapıta yönlendirilmesi sağlanan bir platform şeklinde tanımlanmıştır.

İnternet ağ sistemleri içerisinde meydana gelen eylemcilik bünyesinde “hacktivizm” kavramı, siyasi ya da toplumsal dönüşümü kışkırtma, özendirme hedefleri adına teknolojik sistem yapılarından yararlanılma durumudur. “Hacker” medeniyetinin bağlı olduğu geçmişi ile “hacker ahlak” sisteminde bulunan unsurlar yoğun olarak ifade bağımsızlığı, toplumsal doğruluklar ya da veri eylemlerinin bağımsızlığı durumlarıyla paralellikler göstermektedir (aktaran Ümit, 2019, s. 56).

“Hacktivizm” yapısı, yoğun olarak siyasal veya toplumsal olan durumların, olayların ortaya çıkışını, gelişimini ve sonucunu merkez noktası olarak

kullanmaktadır. Yönetim kuvvetini bünyesine dahil edip egemenliğini kaybetmek istemeyen sistemlerin sahip oldukları data yapılarına hücum etmektedir. Bu hücum sonrasında hususi durumda bulunanı toplumsal durumda bulunana dönüştürmektedir. Bahsedilen biçimde internet ağ sistemlerinin saydamlığa sahip bir dünya konumunda bulunması gerektiğini ifade etmektedir. Bunun yanında veriye, dataya toplumdaki tüm bireylerin istediği süreçte erişiminin sağlanmasını vurgulamaktadır.



**Görsel 14:** Cory Arcangel, "I shot Andy Warhol", Hactivizm, 2002

Hactivizm yönelimi üreticisi Cory Arcangel, 1978 senesinde dünyaya gelmiştir. Sanatçı müzik, video, performans ve video oyunu modifikasyonu alanlarında kişisel üretimini gerçekleştirmektedir. Sanatçı oluşumunu gerçekleştirdiği güncel sanat yapıtlarında, gelişim gösteren güncel teknolojik sistemler ile popüler kültürün birbirleriyle kurulumunu gerçekleştirdikleri bağlantıları araştırıp incelemektedir. Sanatçının 2002 senesinde üretimini gerçekleştirdiği "I shot Andy Warhol" yapıtı esasen "Hogans Alley" adını taşıyan bir oyunun deforme edilmiş alternatifidir. Bahsedilen oyunun orijinalinde yer alan gangster karakterleri Andy Warhol, masum karakterleri ise Papa ile değiştirilmiştir. Meydana getirilen bu yapıt bünyesinde "ikili hack" durumunu açık bir şekilde göstermektedir (<http://www.coryarcangel.com>).

"Hactivizm", sanat yapısı içerisine dahil biçimde ilk defa sanatçı Shu Lea Cheang'e ait olan, 1995 senesinde yayımlanmış yazı çalışmasında karşılığı

bulmaktadır. “Hacktivizm”, bütünleşen kelimelerin sahip oldukları ifadelerin çok sayılarda olması yüzünden kimi zaman belli olmayandır. Bunun yanında kendi kişisel karakterinde bulundurduğu etkinlik biçimleri ile hedefleri hususunda son derece mühim bir uyuşmama durumu oluşturmaktadır. Kimi ifadeleri içerisinde sanal yıkımcılık davranışı yer almaktadır. Bununla beraber kimi ifadeleri sıradan biçimde toplumsal dönüşüme katkı sağlayabilmek adına mevcut yeni sistem yapılarından destek alınması biçiminde ifade edilmektedir (aktaran Ümit, 2019, s. 56). Bu durum Hacktivizm sanat yöneliminin ve sahip olduğu eylemlerinin adına net bir tanım yapılabilmesini zorlaştırmaktadır.

Hacktivizm yönelimi adına birbirinden farklı noktalarda, çok sayıda etkinlik gerçekleştirilmektedir. Sanat kuruluşlarının bu sanat yaklaşımı hakkında organizasyonlar meydana getirme durumu, bahsedilen yaklaşımın sahip olduğu anlayışının tam aksini ifade etmektedir. “New York Çağdaş Sanat Müzesi”, “Art Electronica”, “Frankfurt Uygulamalı Sanatlar Müzesi” ve benzeri dikkate değer kuruluşlar, datanın bedeli olmadan toplum içinde bulunan her bireyin erişimine olanak tanınması adına sunular, faaliyetler ve etkinlikler organize etmektedir (Akgül, 2018, s. 77). Sözü edildiği gibi belirli sanat kurum ve kuruluşların düzenlediği bu etkinlikler Hacktivizm yöneliminin genel tavrıyla uyuşmazlık gösterse dahi, bahsedilen yönelimin toplumsal katmanlara tanıtılması ve tanımlanmasında önemli bir rol oynamaktadır.

İnternet ağ sistemleri, sanatçılar ile yanında kitlesel alan içinde bulunan bireylerin devinimler oluşturmalarını, düzenlemelerini sağlamaktadır. Bununla birlikte elektrik temeline sahip olan mülki muhalefet davranışlarını gösterebilmelerine de olanak tanımaktadır.

### **3.7. Biyo / Bio Sanat**

Bio Sanat yönelimini sanat yapısının ve hayata dair olan bilim alanlarının ortasında belirli olmayan konumlarda bulunan güncel bir sanat yapısı olarak tanımlamak mümkündür. Bunun yanında bu güncel sanat yapısı, insanın sahip olduğu biyoloji materyallerini en başından tekrar oluşturmaya doğru düzenli ilerlemeler gerçekleştiren hibrit, karışık, birbirinden farklı yaklaşımları bir arada bulunduran bir

yönelim olarak ifade etmek olasıdır. 20.yüzyılın son dönemleri ile sonraki yüzyılın ilk dönemlerinde meydana gelen bilim temelli gelişmeler ile ortaya çıkan farklı sistem yapıları, birbirinden son derece farklı biçimlerdeki yaklaşımlar arasında bulunan teknikler ile üretim gerçekleştiren sanatçıları farklı türlerde bulunan platformlardan yararlanan yönelimlere doğru yaklaştırmaktadır. Bunun sonucunda 1980 seneleri tecrübe edilmekteyken ilk “Biyo / Bio Sanat” sistemi oluşumları gözlemlenmektedir (Ümit, 2019, s. 36). Biyo Sanat yönelimi, malzemeleri son derece taşkın olarak tanımlanabilecek noktalarda dönüşüme maruz bırakan, seyirci konumunda bulunan kişilerin hissiyat ile algılama biçimleriyle beraber sisteme dahil olmasına olanak tanıyan sunumlar gerçekleştiren bir değişim sistemidir. Çok uzun olarak ifade edilebilecek dönemler süresince “biyo sanat” sisteminin hâkim elemanı “Genetik Sanat” sistemidir (Çuhacı, 2007, s. 70). Çözümleme üzerine çalışmalar gerçekleştiren kimi bilirkişilerce deneyimlenen dönem “Biyoloji Dönemi” olarak ifade edilmektedir. Doğal, tabii olarak bulunun tüm yapıların irdelenme işlevi gerçekleştirilmektedir.

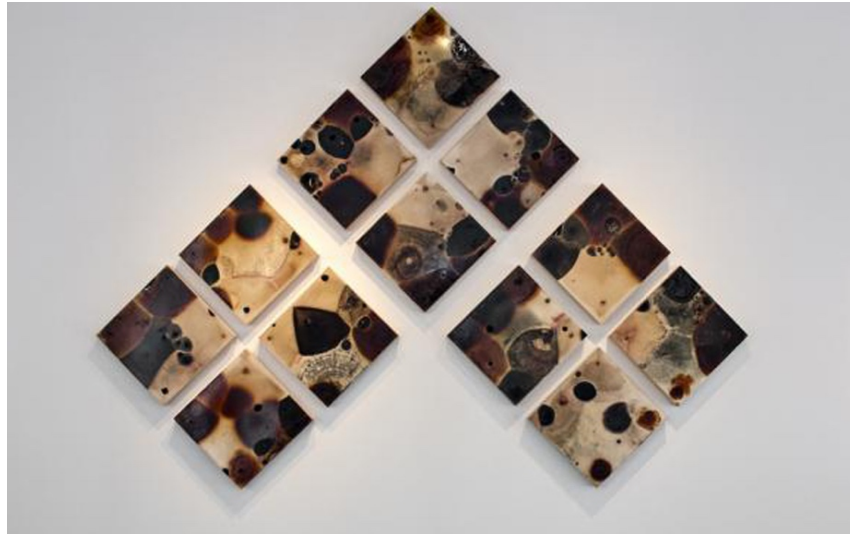
Biyo Sanat yönelimi; aktif olan mekanizmalar, mikroskobik canlı formları ile hayatın içinde bulunan yapılardan yararlanılarak sanat yapıtı oluşumunu meydana getirmektedir. Bahsedilen bu güncel sanat yönelimi, sanat yapıtı oluşumunun günümüzde atölyelerin veya kullanılan alanların üzerine çıktığını gözler önüne sermektedir. Bilimsel yapının dünyasında yer edinerek, bahsedilen dünyaya ait olan yeni ve farklı teknolojik sistemlerden yararlandığı ifade edilen bir sanat biçimidir.

Biyo sanat yönelimi, yeni medya sistemlerinin sanal veya elektrik temeline dayalı olan yeni ve farklı sistemlere gereksinim duymadığını bir yönüyle ortaya koymaktadır. Bu güncel sanat yönelimi, tüm bahsedilenlerin yanında sanat yapısı bağlantılarını kullanarak biyoloji yapısı ile bilimsel alanın mevcut topluluklara çok rahat, zor olamayan biçimlerde ifade edilmesi şeklinde tanımlanmaktadır.



**Görsel 15:** Selin Balcı, “Contamination I”, Biyo Sanat, 70x220 cm, 2014

Selin Balcı, üretimini gerçekleştirdiği yapıtlarında kullandığı materyalle direkt olarak bağlantılar gerçekleştirerek işaretler meydana getiren küf mantarlarından yararlanmaktadır. Deneysel mekânda oluşturduğu mevcut alan, küf mantarları adına bir hayat ortamı konumunda bulunmaktadır. Bununla beraber gözle görülemeyen hayat biçimlerinin oluşumunun gerçekleştirildiği bir üretim olanağı meydana getirmektedir. Saf, suni olarak tanımlanabilen unsurlardan meydana gelen alan, sanatçıya kreatif bir küratör pozisyonunda işlev gösterebileceği bir görüntü oluşturmaktadır. Sanatçının oluşumunu gerçekleştirdiği yapıtlar, Biyo Sanat yönelimi içerisine dahi olmaktadır. Sanatçı, günümüzde üretimlerini Amerika Birleşik Devletleri’nde meydana getirmektedir (<https://www.artnivo.com>).



**Görsel 16:** Selin Balcı, “Contamination 28”, Biyo Sanat, 60x60 cm, 2014

Sanal teknolojik sistemlerin ilerleme eylemi göstermesi ile sanatçılar farklı ortamlar içerisinde prosedür, teknik yönünde konum kazanmak adına bakış açılarında dönüşümler meydana getirmektedir.

Tüm bahsedilenler ile beraber “chimera heykelleri”, “nükleik asit görünümleri”, “kurgulanan sunumlar” ya da “görünüm verisi üzerinde uygulanan deforme çalışmaları” günümüzde “biyo sanat” sistemi içinde yer almamaktadır. Yalnızca mecaz ile resmetmeye dayalı yapıların işlem gerçekleştirdiği, klasik olarak tanımlanabilen bu biçimler; klasik sanat merkezlerinin, kurum ve kuruluşlarının taleplerine cevap vermek adına üretim gerçekleştirmektedir. Bununla beraber biyoloji sisteminin çatısı altında bulunmamaktadır (Çuhacı, 2007, s. 71). Biyo Sanat yönelimi, doğa yapısının başlı başına kişisel olarak bir sanat yapısı yapıtı konumunda bulunduğunu gözler önüne sermektedir. Bu sanat yönelimi adına düzenlenen tasarılar, hayatın iktisadi ile iktisadi olamayan yönlerinin uzağında bağımsız bir şekilde irdeleme işlemini gerçekleştirmektedir.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4. SANAL SANAT SİSTEMİ SANATÇILARINDAN SEÇKİ

Elektronik sistemi şeklinde ifade edilen yapılar, II. Dünya Savaşı ardından deneyimlenen dönemlerin içerisinde üretimi gerçekleştirilen bilgisayar teknoloji yapılarının kaynağı durumunda bulunmaktadır.

Sanatsal evren bünyesinde güncel teknolojik sistemlere kurulu bağlantılar içerisinde meydana getirilen sistem eserlerinin oluşturulması ilk dönemlerinde kabul görmemiştir. Bunun yanında bu sistem eserleri geleneksel anlayıştan ayrılmak isteyen, sonucu tahmin edilemeyen üretimler gerçekleştirmek isteyen sanatçılar adına hiç umulmadık güncel açılar oluşturmuştur.

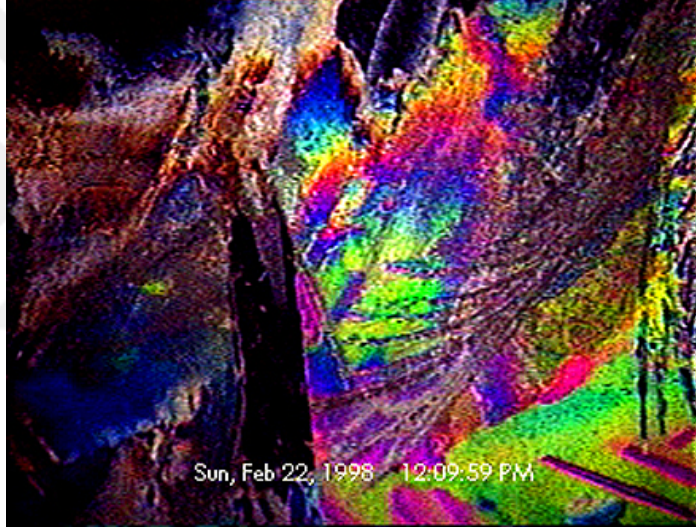
Sanal Sanat yapısının sahip olduğu kaynağı sayısal veriler, elektrik yapıları ve bilgisayar teknoloji sistemleridir. Bu tanımlamanın yanında meydana getirilen kurgulama şekilleri ile kurgulamaların anlamlandırılması tüm yönleriyle sanatçının kişisel algısı paralelinde özel nitelik kazanmaktadır.

Bilgisayar teknoloji sistemlerinin her geçen gün olduklarından daha değerli konumlara yükselmesi ile büyük devinimler meydana getirerek gelişim eylemi göstermeleri, sanatçıların üretim pratiklerine kazanımlarını beraberinde getirmiştir. Bilgisayar teknoloji sistemlerinin göstermiş olduğu gelişim eylemlerini takip eden ve bu gelişim eylemleri sonucunda meydana getirilen sanal sistemleri inceleyen sanatçılar kişisel üretimlerini, düşüncelerini ve ifade sel açılarını bahsi geçen güncel teknolojik yapıların yüzeyinde meydana getirmişlerdir. Bahsedilen bu meydana getirme durumu “Sanal Sanat” sistemini oluşturmuştur.

1990’lı senelerde deneyimlenen, “Sanal Devrim” adıyla nitelendirilen durum neticesinde yükselişi gözlemlenebilen güncel sanat yapısı, süreçlerin devamında sanat dünyası ile sanat kurumları bünyesinde konumunu sağlamlaştıran pozisyona sahip olmuştur. Birbirinden farklı isimler, tekniklerle sanat kurumlarında sunumları gerçekleştirilmiştir.

#### 4.1. Shawn Brixey (1961)

Amerikalı sanatçı Shawn Brixey, teknoloji sistemleri kullanılarak oluşumu sağlanan Sanal Sanat alanı içerisinde en önde gelen sanatçılardandır. Shawn Brixey, sanat yapısı, teknolojik yapılar ile bilimsel alan ortaklığında üretimler gerçekleştiren bir sanatçıdır. Bunun yanında aynı zamanda araştırmacı, yazar ve eğitimidir. Sanatçı eğitimini Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde Medya Laboratuvarı ve İleri Görsel Araştırma Merkezi'nde tamamlamıştır. 1997 senesinde “San Francisco Eyalet Üniversitesi Cumhurbaşkanlığı Seçkin Akademik Ödülü” nü kazanmıştır (<http://shawnx.com>).



Görsel 17: Shawn Brixey, “Alchymeia”, Video Enstalasyon, 1998

Sanatçının en önemli yapıtları arasında 1998 senesinde Japonya'nın Nagano kentinden düzenlenen kış olimpiyatları için meydana getirdiği “Alchymeia” eseri yer almaktadır. Bu eser video sistemleri ve biyo sanat yönelimlerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Eserde kan hücreleri içerisinde oluşumu gerçekleşen “steroidler” ile sporcuların idrarlarına müdahalelerde bulunan “dopinglerden” faydalanılmıştır. Bu faydalanılma durumunun sonucunda doğal koşullarla meydana gelmesi mümkün olmayan kar taneciklerinin oluşumu sağlanmıştır. Oluşumu sağlanan kar tanecikleri astronomik sayılarda, birbirinden ayrı büyüklüklerde çoğaltılmıştır. Bu çoğaltma işlemi sonrasında boyutları farklı buz kristalleri ortaya çıkarılmıştır. Biyoloji sistemine ait olan malzemeler desteğiyle sanatçı, kristallerin moleküler dünya



içerisinde hangi biçimlerde bulunduğu ile sahip oldukları devinimlerini yapıtında ortaya koymuştur.

Sanatçının önemli yapıtları içinde değerlendirilen ve dikkatli üzerine çeken diğer yapıtı “Chimera Obscura”dır.



**Görsel 18:** Shawn Brixey, “Chimera Obscura”, 2002

Bu yapıt sanatçı Shawn Brixey ve Richard Rinehart’ın ortak üretimleriyle meydana getirilmiştir. “Chimera Obscura”, 2002 senesinde düzenlenen “Genesis – Contemporary Art Explore Human Genomics” adlı etkinlikte ilk defa sanat izleyicilerinin deneyime sunulmuştur. Bu yapıt, canlılık özelliğine sahip olan yapıların çok kullanıcılı veri sürücüsü bağlantısıyla genetik sistem sorgulamalarının meydana getirilişini sorgulayan bir yapıttır. Ortak bir üretime sahip olan “Chimera Obscura”, meydana getirilen bir “tele – robot” bağlantısıyla sanat seyircisi konumundaki kişinin parmak izini kopyalamaktadır. Sanatçı, oluşumu sağladığı yapıtlarının büyük bölümüne güncel sistemlere ait olan araştırmaları ve tanımlamaları dahil ederek çok renkli, devinime sahip ve deneyime açık malzeme oluşturma mücadelesi vermektedir.



Görsel 19: Shawn Brixey, “Chimera Obscura”, 2002

#### 4.2. Miha Strukelj (1973)

Sanatçı Miha Strukelj, Slovenya'nın Ljubljana şehrinde 1973 senesinde dünyaya gelmiştir. İlk üretimlerini bu şehirde meydana getirmiştir. Strukelj, kişisel düşüncelerini kurgulanması muhtemel gerçekler üzerinden kompozisyonlara aktaran bir sanatçıdır. Miha Strukelj, meydana getirme dilimleri ile bu dilimlere ait olan alanları sorgulamaktadır. Bu sorgulamalar sebebiyle şehir sistemlerine ait olan ortamları, görünümleri ve anlamlandırmaları ortaya çıkarmaktadır. Sanatçı, 2008 senesinde “Pollock – Kranser Grantz”, “Henkel Resim” ödülleri ile “Sloven Kültür Bakanlığı Çalışma Bursu” nu kazanmıştır. Miha Strukelj'in yapıtları, 2009 senesine gelindiğinde Ljubljana şehrinde bulunan “Modern Sanatlar Müzesi Ulusal Koleksiyonu” içerisine dahil edilmiştir. Sanatçı günümüzde üretimlerine Amerika Birleşik Devletleri, New York şehrinde devam etmektedir (<http://collectionsocietegenerale.com>).



**Görsel 20:** Miha Strukelj, “Virtual Cockpit”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 100x120 cm, 1999

Sanatçının meydana getirdiği kompozisyon kurgulamalarında bulunan temel kaynak, sanal sistemler nedeniyle biçimlerinde dönüşüm eylemi gösteren yeni bir evrendir. Bahsedilen bu evren imaj ile gerçeğe benzetilenler bağlantılarında her yönüyle bütünlük oluşturmuş olan gerçek olma durumuna dikkat çeken görünüm verileridir.

Sanatçı meydana getirdiği yapıtlarda mevcut olan imajı deforme etmeden kişisel sistemi içerisine dahil etmektedir. Strukelj, doğrudan teknoloji sistemleri içerisinde var edilen, maddi evren bünyesinde ortaya çıkarılmayan yapıları özgün bir bakış açısıyla yansıtmaktadır.

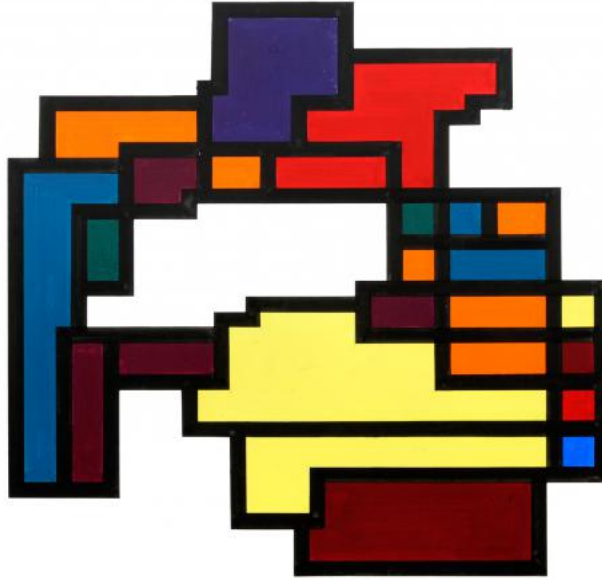
Sanatçı medyanın içerisinde yer alan görünümlerden ve bunun yanında oyunlardan elde ettiği dijital savaş sahnelerinden yararlanmaktadır. Bahsedilen bütün görünüm verileri birbirleriyle benzer pozisyonlarda yer almaktadır. Günümüzde herhangi bir kişi bir oyundan elde edilen savaş sahnesine ait görünüm verisi ile fiziki dünyada deneyimlenen bir savaşa ait görünüm verisinin farkını anlayamamaktadır.

Miha Strukelj'e ait olan yapıtlar içerisinde dikkatleri çeken nokta, gerçek olma konumuna sahip olan durumların aslında gerçekliliğinin bulunmamasıdır. Bunun yanında var olan bütün durumların gerçekliğinin taklit edilebildiği bir evrenin dışında, gerçek olan ile taklit edilip yeniden oluşturulabilen arasında meydana gelene karşılıklı dönüşüm durumu da sanatçının yapıtlarında gözlemlenebilmektedir.

### 4.3. Hiroshi Kawano (1925-2012)

Japon sanatçı Kawano, öncü Sanal Sanat yapısı sanatçılarından. Bunun yanında Kawano, bir Sanal Sanat yapısı teorisyeni olarak görülmektedir. Sanatçıya göre Sanal Sanat yapısı temel olarak “yapay zeka” biçiminde tanımlanabilecek konumda bulunan bilgisayar sistemlerinin meydana getirdiği sanat yönelimi biçimidir. Bilgisayar sistemleri, sanal işleme prensipleriyle matematiksel sorunları ortadan kaldıran aygıtlardır.

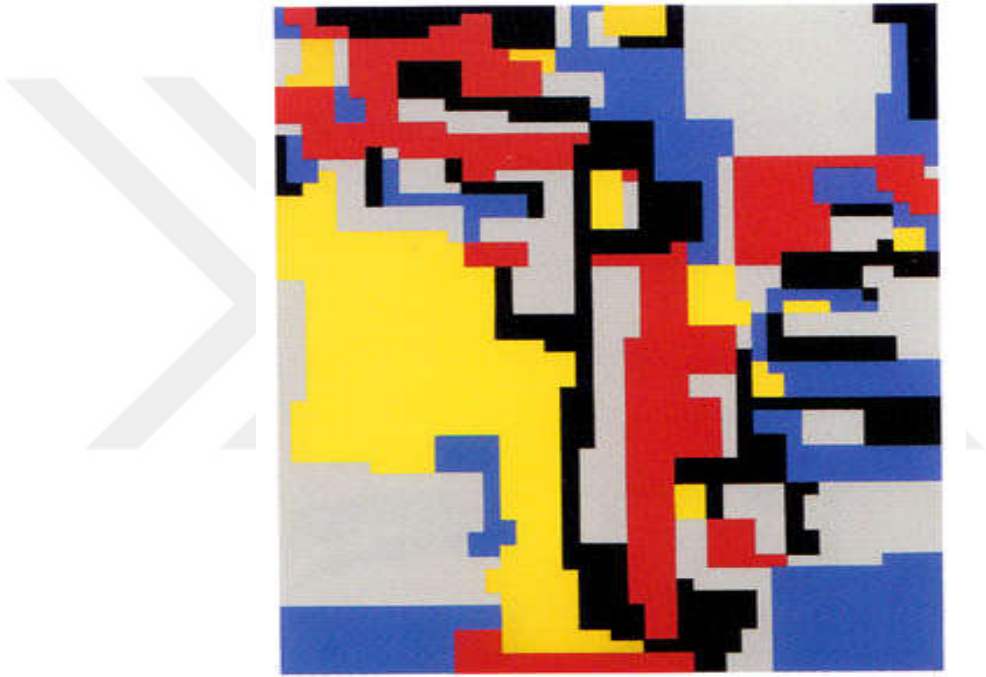
Sanat yapısının sahip olduğu kaynağında insana ait olan fikirler bulunmaktadır ve bahsedilen bulunma durumu sanat yapısının lojik niteliğe sahip bir etkinlik konumunda bulunduğunun göstergesidir. Sanatçıya göre, güncel sistemler kişisel oluşumlarını meydana getirirken insanın ortaya koyduğu pratiklere ait olan düzenleri lojik yapıya sahip bir biçimde ifade etmektedir. Bununla beraber sergileme dilimleri içerisinde meydana getirilen, insanın oluşturduğu sanat yapısının taklit edilebilen gerçeğidir.



**Görsel 21:** Hiroshi Kawano, “Yapay Mondrian”, Kağıt Üzerine Guvaş, 1996

Sanatçı, bilgisayar sistemleri yardımıyla meydana getirdiği görünüm verilerini kurgularken gerçekliğe sahip olan eserleri kişisel pratikleri içerisine dahil ederek deneysel olarak tanımlanabilecek girişimleri gerçekleştiren ilk üretici konumundadır.

1964 senesinde sanatçı Hiroshi Kawano, “Tokyo Üniversitesi” bünyesinde bulunan bilgisayar sistemlerinden yararlanarak Sanal Sanat yapısına ait olan ilk yapıtlarını meydana getirmiştir. Üniversite bünyesinde yararlandığı bilgisayar sistemi “OKITAC 5090A” dır. Oluşumunu sağladığı yapıtlar Zagreb şehrinde, 1968 senesinde “Eğilimler 4” adı altında sanat izleyicisi konumundaki kişilere sunulmuştur. Gerçekleşen bu etkinlik sanatçının katıldığı ilk sunum konumundadır (<http://dada.compart-bremen.de>).



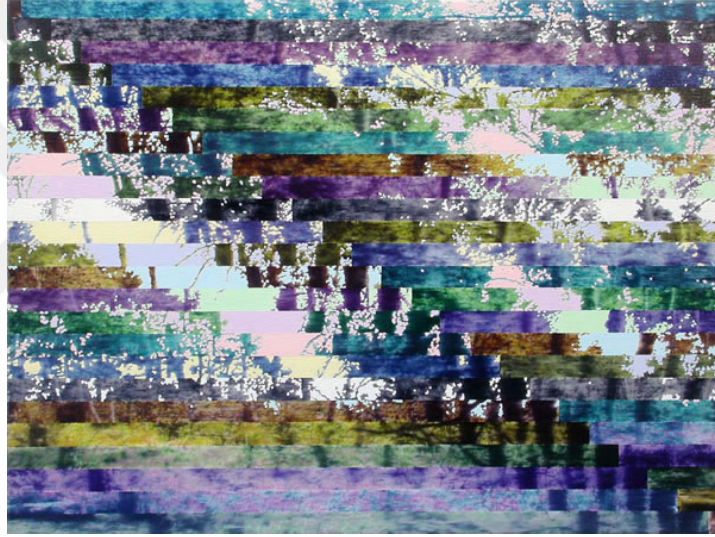
**Görsel 22:** Hiroshi Kawano, “Kırmızı Ağaç”, Serigrafı, 1972

Sanatçı, sanat yapısının matematiksel ifadesini meydana getirmek adına girişimlerde bulunmuştur. Sanal Sanat yapısı oluşumu gerçekleştiren üreticileri, mevcut sistem bünyesinde bilinmekten uzak konumda bulunanları bulmayı hedefleyen bilim insanları biçiminde tanımlamaktadır.

#### **4.4. Dan Hays (1966)**

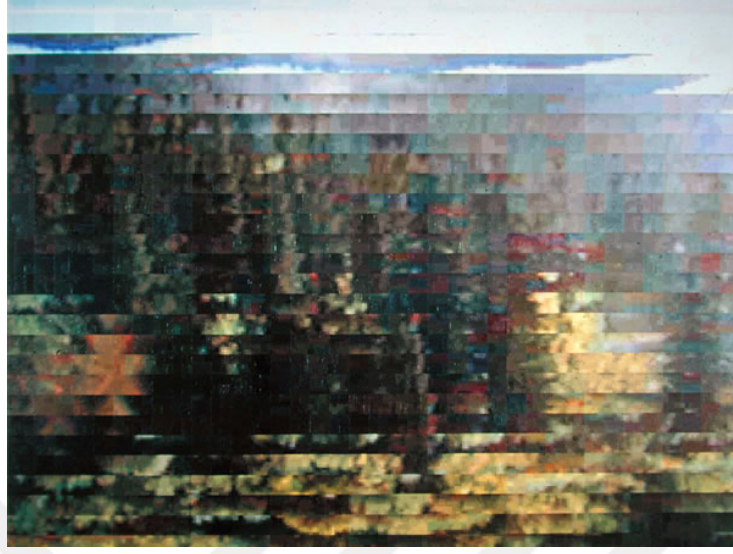
Sanatçı, 1996 senesinde dünyaya gelmiştir. Sanatçı üretimlerini Londra’da gerçekleştirmektedir. Dan Hays, dünyanın farklı ülkelerinde kişisel sergiler gerçekleştirmiştir ve kolektif sergilere katılım göstermiştir.

Sanatçı Dan Hays'ın kurguladığı kompozisyonlarında doğal görünüme sahip olan gezegen denetim altından tutularak farklı biçimlerde dikkatleri üzerini çeken görünüm verilerine dönüşmektedir. Yoğun renkler kullanılarak oluşturulan denek ortamları ya da “psychedelic” şekilde tanımlanabilen dokulara sahip kırsal ortamların bilgisayar sistemlerine ait yapılara uyarlanan görünüm verileri sanatçının kullandığı üretim prosedürlerinin başında gelmektedir. Dan Hays'ın yapıtlarını meydana getirmek adına kullanım gerçekleştirdiği bu prosedürler güncel ifadelerin oluşmasına ve ifade biçimlerinin çeşitlenmesine kaynaklık etmektedir (<https://www.eyestorm.com>).



**Görsel 23:** Dan Hays, “Colorado Impression 9d”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 45x60 cm, 2002

Sanatçının belirli adette meydana getirdiği “Colorado İzlenimi”, Amerika Birleşik Devletleri'nin Colorado bölgesinde bulunan tepelerin alt seviyelerde çözünürlüğe sahip olan görünülerinden referans alarak oluşturduğu yapıtlarıdır. Günümüzde bu yapıtların orijinal haller “Tate” in arşivinde bulunmaktadır (<https://www.eyestorm.com>). Sanatçı, sanal şekillerde yönlendirmeleri gerçekleştirilen imaj yapılarını kişisel üretiminin içinde kaynak biçiminde bulundurmaktadır. “Colorado İzlenimi” serisinin oluşum evreleri, teknolojik sistemlerin gösterdiği gelişim ve ilerlemelerin sonucuyla bağlantılar gerçekleştirmektedir. Sanatçı meydana getirdiği bu seride güncel teknolojik sistemlerin çatısı altında bulunan aygıtların görünümleri anlamlandırma biçimlerinde ortaya çıkardığı dönüşümleri incelemektedir.



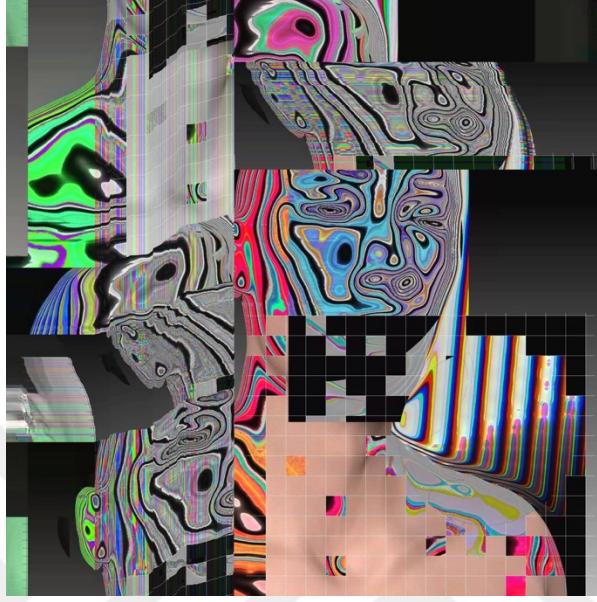
**Görsel 24:** Dan Hays, “Colorado Impression 10b”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 152x203 cm

Sanatçı, görünüm verilerinde meydana gelen kazaya uğrama durumunu kişisel yapıt ifadesi içerisinde son derece etkili kullanmaktadır. Dan Hays, üretimini gerçekleştirdiği yapıtlarında deformasyon işlemine uğramış görünüm verilerinden faydalanmaktadır. Bu görünüm verilerine birbirinden farklı internet ağ sistemleri sayfalarından ulaşmaktadır. Sanatçı bu çalışmalarında bir yandan somut olmayan ifadeler ulaşırken, başka bir yandan realist görünümler elde etmektedir.

#### **4.5. Adrian Cain**

Rus kökenli sanatçı Adrian Cain, Tulsa şehrinde dünyaya gelmiştir. Sanatçı 2014 senesinde ilk glitch sistemi üretimlerini meydana getirmeye başlamıştır. Sanatçının oluşumunu sağladığı sistem yapıları, bozulmuş halde bulunan olan klasör biçimlerini bünyelerinde barındırmaktadır. Sanatçıya göre bu bozulmuş biçimler bir yıkımı ifade etmektedir. Sanatçının oluşturduğu yapıtlar tam anlamıyla sanal evrende kimlik kazanan yeni medya sistemine ait bir eylemdir. Adrian Cain'ın meydana getirdiği bütün yapıtlar sanal bozulma durumlarında yararlanılarak ortaya çıkarılan prosedürlerdir. Bahsedilen prosedürler görünüm verilerinin denetimlerini gerçekleştirmek adına işitsel yazılım yapılarının, geometrik formların ve kod parçacıklarının desteğiyle meydana getirilen bozulma durumunu kapsamaktadır. Açıklanan prosedürlerin uygulanması sonucunda biçimin kişisel özellikleri nedeniyle farklı bir gerçekliğe ve estetiğe sahip olan çıktılar görünür hale gelmektedir.

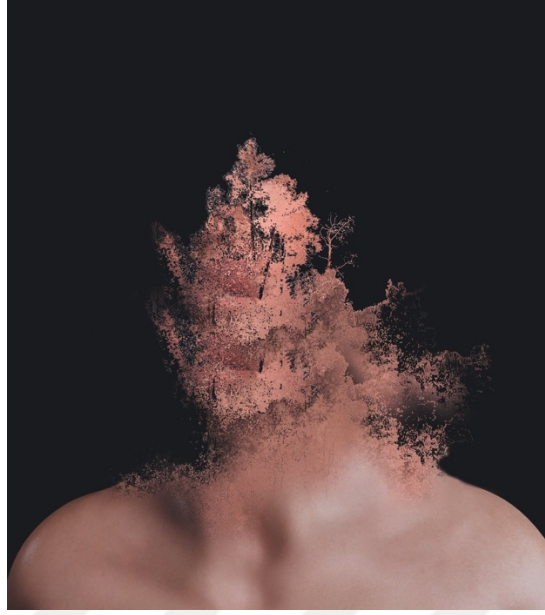
Sanatçının sahip olduğu hedefi, insanı sanal dünyanın kendi kişiliğine ait olan beğeni kavramı ile tanıştırmak ve yakın temaslarda bulundurmak (https://draincain.com).



**Görsel 25:** Adrian Cain, “İsimsiz”, Dijital Teknik, 2017

Adrian Cain, meydana getirdiği yapıtlarında yoğun olarak insana ait görünümleri, doğa sistemine ait olan yapıları ve bahsedilen bu iki yapının birleşiminden elde ettiği verileri aktif olarak kullanmaktadır. Sanatçının oluşturma sürecinde yararlandığı prosedüre “databending” adı verilmektedir. Bu prosedür var olan görünüme verisine kendi yapısı dışında bir ses verisiymiş gibi davranmakta elde edilmektedir. Bir başka söylemle mevcut olan görünüme verisine sanki bir ses verisiymiş gibi davranmak ve bu davranış neticesinde ortaya bir bozukluk durumu çıkarmaktır. Nihai amaç, bilgisayar sistemlerinin desteğiyle bilinçli bir biçimde meydana getirilen bu bozulma durumunda yola çıkarak estetik bir anlayış oluşturmaktır.



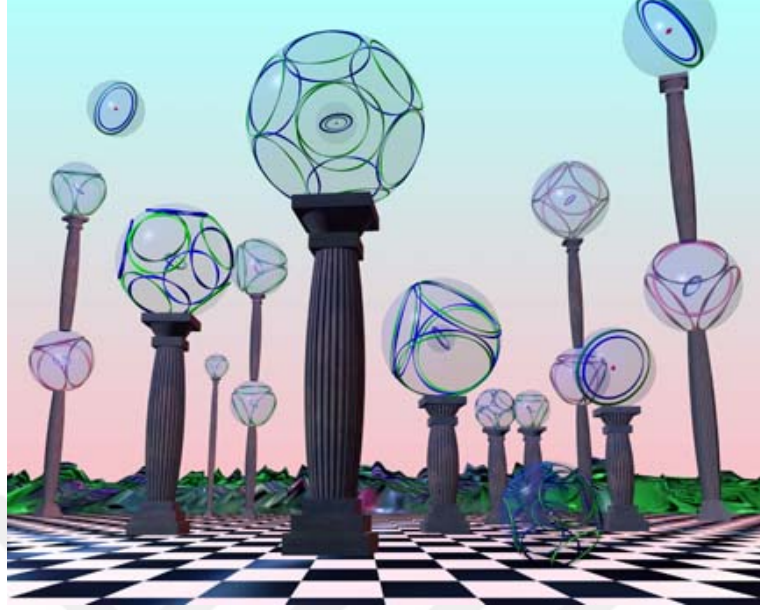


**Görsel 26:** Adrian Cain, “İsimsiz”, Dijital Teknik, 2018

#### **4.6. Kenneth Snelson (1927-2016)**

1990 senesinden daha önceki süreçlerde yalnızca belirli kurum ve kuruluşların bünyesi altında yer alan bilgisayar teknoloji sistemleri, sonraki dönemlerde boyutlarının küçülmesiyle taşınabilir duruma gelmiştir. Bunun yanında kişisel bilgisayarlar sistemlerinin yayılım göstermesi ve sahip olduğu yapılarının her geçen gün güncellenmesi bu yapının tüm kişiler tarafından kullanılmasına olanak sağlamıştır. Bahsedilen güncellemeler yalnızca bilgisayar sistemleriyle sınırlı kalmamıştır. Yazıcı ve tarayıcıların da gösterdiği ilerleme eylemi daha kısa sürelerde çok daha fazla çıktıların meydana getirilmesini mümkün hale getirmiştir.

Bilgisayar sistemlerinde gerçekleşen güncellemeler etkilerini yazılım yapılarında da göstermiştir. Güncellemeler sonucunda artık bilgisayar sistemleri ve yazılım yapılarının ortaklığında görünüm verileri meydana getirilmiştir. Medeniyetin bu sistem ve güncellemelerle yakın bağlantıları oluşturması neticesinde sanat yapısına ait pratik ve prosedürlerde dönüşümler gözlemlenmiştir.



**Görsel 27:** Kenneth Snelson, “Atom in Exhibition”, 3D Modelleme, 1988

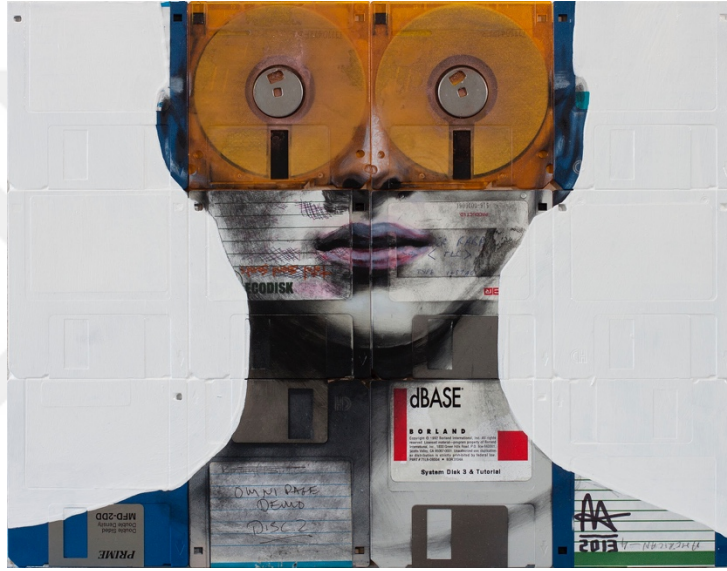
Kenneth Snelson, Amerika Birleşik Devletleri’nde 1927 senesinde dünyaya gelmiştir. Sanatçı eğitimini “Oregon Üniversitesi” bünyesinde tamamlamıştır. Sanatçı New York şehrinden başlayarak neredeyse her kıtada farklı kurum ve kuruluşların bünyesi altında kişisel sergiler düzenlemiştir. Sanatçı, moleküler dünya ve atomik sistemler üzerine araştırma ve incelemeler gerçekleştirmiştir. Animasyon sanatçısı Jonathan Monaghan ile beraber “SoHo” atölyesini hayata geçirmiş ve bu atölyede üretimlerini meydana getirmiştir. Sanatçı, Amerika Birleşik Devletleri’nde bulunan “ConStruct” adındaki galerinin kurucu üyelerinden birisidir (<https://en.wikipedia.org>).

Sanatçı yapıtlarında, doğa üzerine gerçekleştirdiği incelemelerden yola çıkarak sayısal veriler, farklı boyutlar, bilimsel sistemler ile sanat yapısı arasında bulunan yakın ilişkileri gözler önüne sermektedir. Bahsedilen incelemeler sanatçının meydana getirdiği eserlerini farklı şekillerde yorumlamalara açık hale getirmektedir.

Kenneth Snelson’un meydana getirdiği sanal üretimlerde ağırlıklı olarak madeni parçalar ve elastik yapılar bulunmaktadır. Sanatçı, 1980 senesinin ardındaki dönemlerde teknolojik sistemlerde gerçekleşen güncellemeler nedeniyle üretimlerini bilgisayar sistemlerinden faydalanarak gerçekleştirmiştir. Kenneth Snelson’un üretimini sağladığı sistemler, baskı ve sansürden uzak izlenim oluşturan sanal görünüm verileridir.

#### 4.7. Nick Gentry (1980)

Sanatçı, 1980 senesinden İngiltere'nin Londra kentinde dünyaya gelmiştir. Eğitimini "Londra Central St. Martins" bünyesinde tamamlamıştır. Sanatçı meydana getirdiği üretimlerinde yoğun olarak portrelerden yararlanmaktadır. Nick Gentry'nin meydana getirdiği yapıtları kaynağını teknoloji sistemlerinin sıçramalarından etkilenen kitlelerin kişisel sistemlerinde mevcut olan tüketim, kişilik, sanal medeniyet ve güncellenen sistemlerden almaktadır (<https://nickgentry.com>).



**Görsel 28:** Nick Gentry, "DBase", Yağlı Boya ve Bilgisayar Diskleri, 28x36 cm, 2013

Nick Gentry, meydana getirdiği yapıtlarında daha önceki dönemlerde var olan sistemlerin içerisinde aktif olarak kullanılan parçalardan faydalanmaktadır. Faydalandığı bu parçaları geri dönüşüm neticesinde elde etmektedir. Sanatçı yapıtlarında sanal zaman dilimleri ve sanal olmayan zaman dilimleri arasında gerçekleşen yeni bir diyalogu ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Sanatçının yararlandığı elemanlar arasında disketler, cdler ve kasetler bulunmaktadır. Bahsedilen elemanlar günümüzde güncel olma niteliklerini kaybetmişlerdir. Sanatçı yapıtlarında bu elemanları kullanarak günümüzdeki güncellemelerin alanını ve devinimini ortaya koymaktadır.



**Görsel 29:** Nick Gentry, “ID Merge”, Yağlı Boya ve Bilgisayar Diskleri, 2019, 160x135 cm

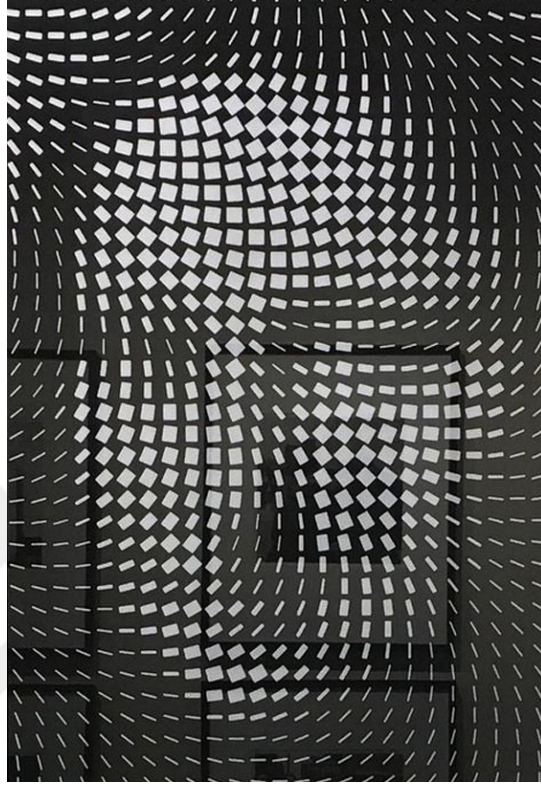
Sanatçı, üretimini gerçekleştirdiği yapıtlarında insanların yaşamakta olduğu gezegen üzerinde gerçek olduğunu düşündüğü yapılarla kendisi arasında var olan temasları incelemektedir. Nick Gentry birbirinden farklı kurum ve kuruluşlarda çok sayıda sergiye katılmıştır.

#### **4.8. Jean Pierre Yvaral (1934-2002)**

Sanatçı, 1934 senesinde Fransa'nın Paris şehrinde dünyaya gelmiştir. İlk olarak Paris şehrinde bulunan “Ecole des Art” atölyesinde Grafik Sanatlar üzerine üretimler gerçekleştirmiştir. Jean Pierre Yvaral, farklı ve güncel anlatım biçimleri oluşturma amacıyla farklı sanatçıların birlikteliğiyle 1960 senesinde “Le Group de Recherche d'Art Visuel” projesini hayata geçirmiştir. Sanatçı, “Kinetik Sanat” ve “Op Sanat” alanlarında ekol olarak gösterilmektedir. Kendi üretimlerini daha nitelikli ifade etmek amacıyla “Sayısal Sanat” tanımlamasını ortaya çıkarmıştır. Oluşumunu sağladığı yapıtlarında, görünümleri sanal olarak yönlendirmelere maruz bırakmıştır (<http://www.artnet.com>).

Sanatçı, önceki dönemlerde meydana getirdiği yapıtlarını devam eden süreçler içerisinde bilgisayar sistemlerine ait olan sayısal yapılardan yararlanarak yeni

ifade biçimlerine yönlendirmiştir. Bu ifade biçimleri, sanat yapısı ile bilimsel alan arasında var olan mevcut ortaklığın ortaya çıkarılması biçiminde ifade edilmektedir.



**Görsel 30:** Jean Pierre Yvaral, “Sentezlenmiş Mona Lisa”, Serigrafi, 1989

Sanatçının üretimini gerçekleştirdiği en önemli yapıtlarının başında “Sentezlenmiş Mona Lisa” eseri gelmektedir. Bu yapıtında sanatçı, ünlü Mona Lisa tablosunu esinlenme kaynağı olarak kullanmıştır. Eserini hesaplanabilen unsurlara bölmüştür. Bu işlem sonrasında ortaya çıkan sistemi sayısal şekilde biçimlendirerek bölümler meydana getirmiştir. Bahsedilen biçimlendirme işlemini gerçekleştirirken geometrik şekillerden yararlanmıştır. Ortaya çıkan yapıt hem daha önce var olan bir sistemin tekrar olarak inşa edilmesi hem de daha önceki sistemden çok daha ayrı bir kurgulamanın meydana gelmesi biçiminde tanımlanabilmektedir.

#### **4.9. Maurizio Bolognini (1952)**

Sanatçı, sanat yapısı ve teknolojik sistemler arasında bulunan ortak paydaya dikkat çekmek adına üretimler gerçekleştiren bir araştırmacıdır. Maurizio Bolognini, farklı büyüklüklerdeki sistemlerden yararlanarak yeni medya sistemine ait olan beğeni ile toplumsal etkileri araştırmaktadır. Sanatçı eğitimini “Birmingham Üniversitesi” ve

“Venedik Üniversitesi” bünyelerinde tamamlamıştır. Eğitimi sonrasında “Elektronik Demokrasi ve Haberleşme Prosedürleri” alanında aktif olarak çalışmıştır. Sanatçının oluşumunu gerçekleştirdiği ilk yapıtlarını teknoloji sistemlerine ait olan zaman dilimleri, elektronik demokrasi, kavramsal sanat, uzay ve kamusal sanat oluşturmaktadır. Sanatçı 1988 senesinde astronomik sayıda rastlantısal görünüm verisi meydana getirmek adına bireysel bilgisayar sistemlerinden destek almıştır. Bu destek sonucunda “Programlı Makineler” sistemi ortaya çıkmıştır. 1990 senesi ve sonraki süreçte sahip olduğu bilgisayar sistemini düzenli olarak alanı değişen görünüm verileri oluşturmaya uygun biçimde güncellemiştir ve “IM ve Atlas 2” üretimlerini meydana getirmiştir. 1992 senesine gelindiğinde sahip olduğu sistemleri herhangi bir kişinin görüşünden uzak tutacak şekilde biçimlendirmiştir. Bu biçimlendirme sonucunda “Mühürlü Makineler” meydana gelmiştir (<https://www.bolognini.org>).



**Görsel 31:** Maurizio Bolognini, “Mühürlenmiş Makineler”, 1997

Sanatçı, bir “medya üreticisi” olarak tanımlanmaktadır. Meydana getirdiği sistemlerin ve yapıların kaynağı güncel teknoloji sistemine ait olan yetenekler, farklılıklar ile güncellemeler hakkındaki incelemelere dayanmaktadır. Sanatçının meydana getirdiği yapıtlarında kişisel müdahalesi olmadan ortaya çıkan zaman dilimleri bulunmaktadır.

Sanatçı, “Mühürlenmiş Makineler” sistemini 1992 ile 2004 seneleri arasında meydana getirmiştir. Biçimlerinin son hallerine kavuşan sistemler, sonrasında mühürlenmiştir. Mühürlenmiş bu sistemlere gerekli yapılar dahil ederek görünüm verileri meydana getirmeleri sağlanmıştır. Harekete geçen sistemler sahip oldukları yapılar sebebiyle görünüm verileri meydana getirmiştir. Fakat bu görünüm verileri görüntülenememiştir. Çünkü mevcut sistem bir çıktı alma niteliğine sahip değildir.

Meydana getirilen bu sistem ile ifade edilmek istenen, insanın desteğiyle oluşan sistemlerin fiziki dünya dışında, kendisine ait olan bir dünya içinde oluşturulmasıdır. Bunun yanında bahsedilen bu kişisel dünya içerisinde gerçekliğini sürdürmesi, gözle görülmesi mümkün olmayan bir beğeni biçiminin ortaya çıkmasıdır. Bu sistemde insan, enerji adına duyulan gereksinimi karşılamak haricinde bir görevi bulunmamaktadır.



Görsel 32: Maurizio Bolognini, “Mühürlenmiş Makineler”, 1998

#### 4.10. Konstantin Khudyakov (1945)

Sanatçı, 1945 senesinde Rusya Federasyonu’na bağlı Saratov’da dünyaya gelmiştir. 1971 senesinde “Moskova Mimarlık Enstitüsü Mimari Endüstriyel Tasarımı Bölümü” bünyesinde eğitimi tamamlamıştır. Sanatçı uzun süreçler boyunca “Lenin Merkez Müzesi” çatısı altında farklı pozisyonlara sahip görevlerde bulunmuştur ve bu müzenin tekrar yapılandırılmasına mimar olarak dahil olmuştur. Sanatçı, Sanal Sanat yönelimi üretimleriyle dikkatleri üzerine çekmiştir. Meydana getirdiği oluşum

yapıları, üretim ile sergileme dönemlerinin etkili bir bölümü olan teknolojik sistemlere bağlantılı haldedir (<https://www.widewalls.ch>).

Sanat alanı içerisinde güncel sistemlerden yararlanılması ve prosedür olarak üretimlere dahil edilmesi, sanatçıyı aykırı bir sanat etkinliği üzerine araştırmaya yönlendirmiştir. Konstantin Khudyakov, kendisini “fütürist” olarak tanımlamaktadır. Sanatçı, sanal teknolojik sistemlerin en önde gelen unsuru olan bilgisayar sistemleri adına kişisel yazılımlar meydana getirmiştir. Sanatçı meydana getirdiği yapıtlarında dijital olan ile gerçek olanın karşılıklı etkileri üzerine araştırmalar gerçekleştirmektedir. Sanatçı 2010 senesinden itibaren her yönüyle “yaratıcı holografi” alanında üretimler gerçekleştirmektedir.



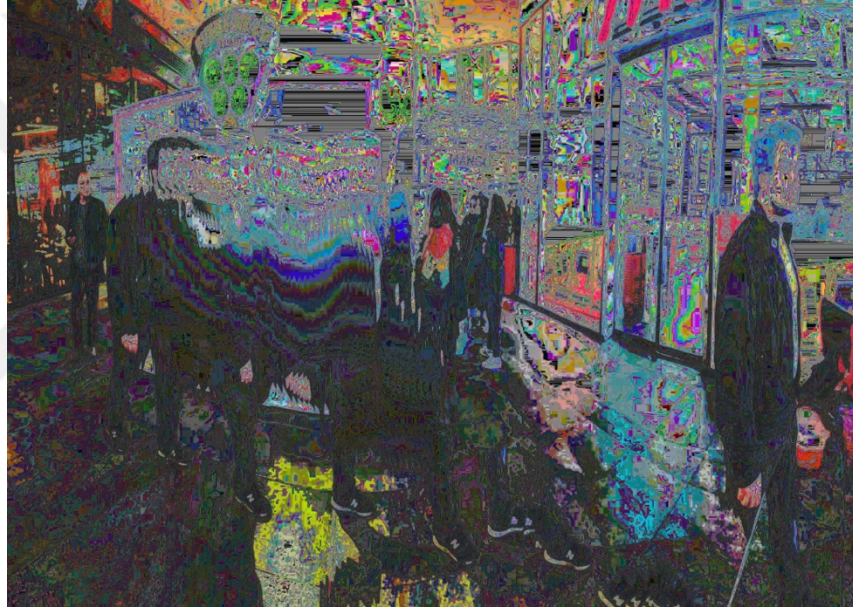
**Görsel 33:** Konstantin Khudyakov, “Philodendron I”, Dijital Baskı, 80x60 cm

Sanatçı, “Rusya Yaratıcı Sanatlar Birliği” bünyesinde başkanlık görevini yürütmektedir. Bunun yanında “Rusya Federasyonu Onur Sanatçısı” konumuna sahiptir. Sanatçının yapıtları “Devlet Tretyakov Galerisi”, “M’ARS Müzesi”, “Yaroslavl Sanat Müzesi” gibi sanat merkezlerinin çatısı altında yer almaktadır (<https://www.widewalls.ch>).



## AHMET EMRE SÖZEN ve SANAL SANAT ÜRETİMLERİ

Ahmet Emre Sözen, 1993 senesinde Balıkesir’de dünyaya gelmiştir. Lisans eğitimini Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Baskı Sanatları Bölümü’nde tamamlamıştır. Sözen, geleneksel olarak tanımlanan üretimlerinin yanında ağırlıklı olarak güncel teknolojik sistemlerden yararlanılarak meydana getirilen görünüm verileri üzerinde çalışmalar gerçekleştirmektedir. Sözen’in çalışmalarının kaynağında kendisinin güncel teknolojik sistemlere ve deneysel yapıt üretimine olan ilgisi yer almaktadır.



**Görsel 34:** Ahmet Emre Sözen, “Sosyal Devinim”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2019

Ahmet Emre Sözen’in oluşumunu gerçekleştirdiği görünüm verilerinin başat öğeleri arasında devinim bulunmaktadır. Meydana getirdiği kompozisyonları birbiri ardına devinimler gerçekleştiren figürlerin oluşturduğu kompleks katmanlardan oluşmaktadır. Bu katmanlar kurgu içerisinde var olan ortam ile bütünleşerek algı karmaşasının ortaya çıktığı sanal görünüm verilerini meydana getirmektedir.

“Sosyal Devinim” adlı görünüm verisinin temelinde alışveriş merkezleri ve bu merkezlerde bulunan bireylerin davranışları bulunmaktadır. Alışveriş merkezleri belirli ihtiyaçların giderilmesi ve bireylerin sosyalleşmesi adına faaliyet gösterebilecekleri yerler olarak tanımlanmaktadır ve bu tanıma uygun olarak dizayn edilmektedir. Nitekim günümüzde bu merkezler bireyler tarafından temel işlevlerinin

dışında da kullanılmaktadır. Artık bu merkezler sosyal statü ölçütü olarak değerlendirilmektedir. Merkezin içinde yer alan kimi bireyler, toplum içerisinde sahip olmak istedikleri statüye gerçeklikten uzak, geçici olsa dahi sahip olmak adına orada bulunmaktadır. Kimi bireyler ise sahip oldukları sosyal statüyü ön plana çıkarmak adına bu merkezlerde bulunmaktadır. Bunun sonucunda alışveriş merkezlerinde sosyal statüye ait olan ve ait olma arzusunu ortaya çıkaran sosyal bir devinim gözlemlenmektedir.

Ahmet Emre Sözen, çalışmalarında ağırlıklı olarak görünüm programlarını, ses programlarını ve yazılım yapılarını kullanmaktadır. Meydana getirdiği görünüm verilerinin oluşması adına kullandığı prosedür “sonification” adıyla ifade edilmektedir. Bu kelime “sonik ses patlaması” durumunu ifade etmek adına kullanılmaktadır. Bahsedilen “sonification” kelimesi sanal dünya içerisinde gerçekleşen yüksek ve kontrolsüz ses yapısının mevcut sistemde kazalar meydana getirme durumunu tanımlamak adına da kullanılmaktadır.



**Görsel 35:** Ahmet Emre Sözen, “Putnik II” Dijital Baskı, 70x100 cm, 2020

Sözen’in kullanmakta olduğu üretim prosedürü, bir görünüm verisini ses verisi olarak kabul edip, müdahalelerde bulunmak olarak açıklanabilmektedir. Bu prosedür her yönüyle deneysel bir yaklaşımdır. Hazırlanan görünüm verisinin üzerine ses verileri ile müdahale edilmesi sonucu belirsiz olan görünüm verilerini ortaya

çıkarmaktadır. Ortaya çıkan görünüm verilerinin alternatifleri çok kısa zaman dilimleri içerisinde ve astronomik sayılarda elde edilmektedir.

Sözen'in çalışmalarında görünüm sistemleri ile işitsel sistemler bir arada bulunmaktadır. Bu nedenle meydana gelen görünüm verileri disiplinler arası bir nitelik kazanmaktadır. Bahsedilen bir arada oluşun ortaya çıkardığı devinim ile renk armonisi seyirci konumundaki kişilere sunulmaktadır. Sözen'in kurguladığı görünüm verilerinde algı karmaşası dikkat çekmektedir. Dikkat çeken bu durum görünüm verilerini inceleyen izleyici konumundaki kişiyi kişisel birikimi ve algılama durumu neticesinde farklı ve öznel bir sonuca ulaşmaktadır. Bu sebeple bahsedilen görünüm verilerinin sahip oldukları hedefleri izleyici konumundaki kişinin kişisel nitelikleri paralelinde değişimler göstermektedir.



**Görsel 36:** Ahmet Emre Sözen, “Putnik III”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2020

Ahmet Emre Sözen'in çalışmaları lojik süreçlerin sonucudur. Burada bahsi geçen lojik süreçlerin içerisinde bilimsel veriler kişisel konumlarını kazanmaktadır. Meydana getirdiği görünüm verileri hareketsiz olarak ifade edilen her objenin esasen atomik seviyede hareketinin bulunduğunu ifade etmektedir. Gündelik hayat içerisinde insan gözü tarafından görülemeyen bu hareket Sözen'in çalışmalarında ön plana çıkmaktadır.

“Putnik II” ve “Putnik III” adlı çalışmaların hedefi, sabit olarak ifade edilen ama bundan çok uzakta olan kavramlara odaklanmaktadır. Yapılan bilimsel

arařtırmalar sonucunda sabit olarak tanımladığımız her nesnenin atomik seviyede sürekli bir hareket halinde olduğunu bilmekteyiz. Bunun sonucunda var olan her birey ve ortam durmaksızın bir devinime sahiptir. Bu çalışmalarda devinim, figürün peşi sıra gerçekleřtirdiđi hareket eylemi ve ortama ses verileri yardımıyla eklenen renk armonisiyle ortaya konulmuřtur. ıplak gözle algılanamayacak bu sürekli devinim durumu sanal sistemler yardımıyla elde edilmiřtir.



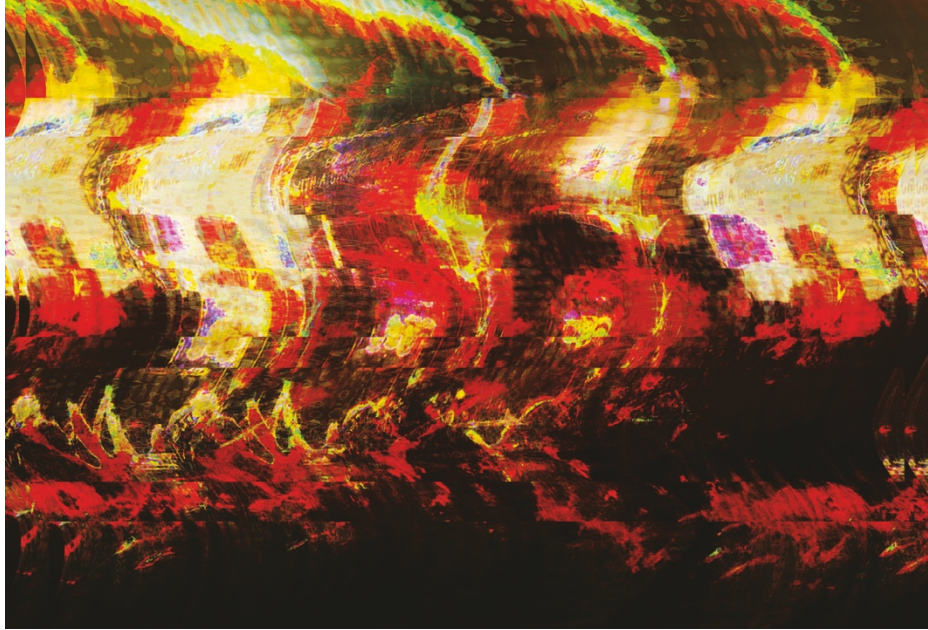
**Görsel 37:** Ahmet Emre Sözen, “Virüs”, Dijital Baskı, 60x100 cm, 2020

Sözen’in meydana getirdiđi “Virüs” adlı görünüm verisi, insanlığın faaliyetlerine bir eleřtiri niteliđi taşımaktadır. İnsan, tarihsel süreçler içerisinde çeřitli evrimler geçirmiřtir ve bu evrimler günümüzde de devam etmektedir. Gerçekleřen evrimler insanın algılayıřı deđiřtirmiř, refah seviyesini yükseltmiř ve kendi yařamının büyük bir bölümünü elinde tutmasını sađlamıřtır. Nitekim gerçekleřen evrim beraberinde getirdiđi olumlu yönlerin yanında olumsuz yönleri de barındırmaktadır. Bilinçsiz ve umursamazca yapılan dođa tahribatı günümüzde insanlığın en büyük sorunu haline gelmiřtir. Bu tahribat insanın geleceđini tehlikeye atmaktadır. Bahsedilen tehlike insanın var olan bütün sistemlere egemen olma arzusu sonucunda ortaya çıkmıřtır. Bu arzu yalnızca kendisinin deđil, çevresinde var olan tüm canlıların büyük zararlar görmesine neden olmaktadır. Bu nedenle bahsedilen çalışmada insan bir çeřit virüse benzetilmektedir.



**Görsel 38:** Ahmet Emre Sözen, “Enerji”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2019

“Enerji” adlı görünüm verisi, bütün cepheleriyle atomik dünyaya göndermeler barındırmaktadır. Görünüm verisinin sol kısmında yer alan figür durağan bir pozisyonda bulunsa da bu bir aldatmacadır. Figürün üzerinde ve çevresinde ses verilerinden yararlanarak meydana renk armonisi bağlantısıyla hareket elde edilmesi amaçlanmıştır. Atomik dünyada durağanlığın söz konusu olmadığı bir kez daha vurgulanmaktadır.



**Görsel 39:** Ahmet Emre Sözen, “Kıyamet”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2019

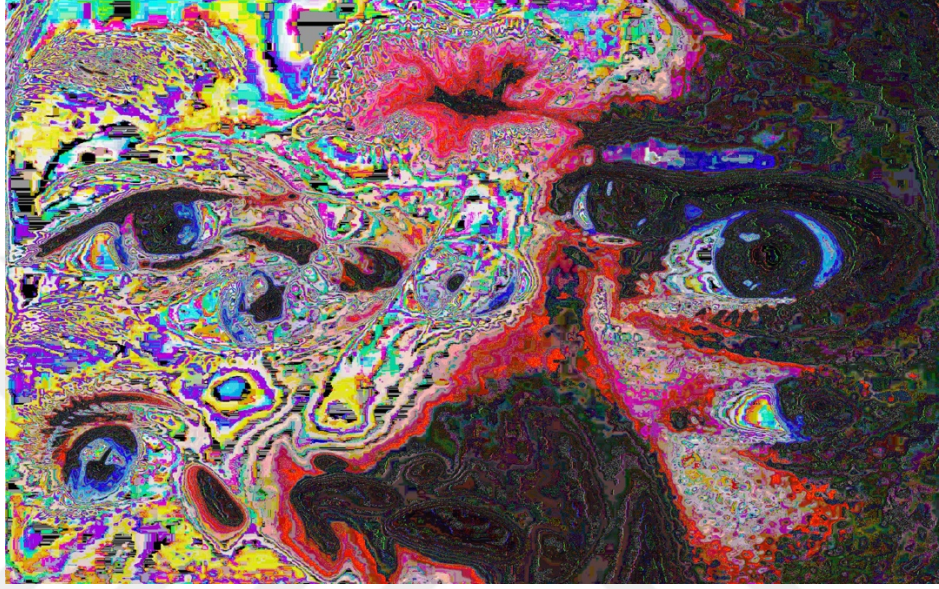
İnternet ağ sistemlerinin ortaya çıkışı ve hızlı yayılımı büyük dönüşümlere sebebiyet vermiştir. Bu sistemin toplumun her katmanına ulaşması gerçekleşen dönüşümlerin hızını arttırmıştır. Çünkü internet ağ sistemleriyle bağlantı kuran kişiler, bu sistemi veri saldırısına maruz bırakmıştır. Bu veri saldırısı var olan bilgilere her kişinin istediği zaman ve konumda ulaşması adına büyük bir avantaj sağlamıştır. Bu büyük avantaj yanında dezavantajları da getirmiştir. İnternet ağ sistemleri bir denetim mekanizmasına sahip değildir. Bu durum sistemin özgürlüğünü ifade etmektedir. Lâkin sistemin bilinçsiz deneyimciler tarafından kasıtlı ya da kasıtsız olarak hatalı verilerle doldurulmasının önüne geçilememektedir. Bu durum büyük bir veri kirliliği ortaya çıkarmaktadır. “Kıyamet” adlı çalışmada bu veri kirliliği görsel hale getirilmiştir.



**Görsel 40:** Ahmet Emre Sözen, “Havva”, Dijital Baskı, 100x70 cm, 2020

“Havva” serisinin kaynağında yapay zeka araştırmaları bulunmaktadır. İnsanlık süreçler içerisinde kendisi gibi eylemler ortaya koyabilen bir varlık üretimini hedeflemektedir. Bu varlık temelini güncel teknolojilerden almakla beraber önümüzdeki süreçlerde insandan bağımsız bir kimliğe sahip olacak bir yapı olarak ifade edilmektedir. İnsana ait olan ayırıcı niteliklerin yapay zekaya sahip olan

varlıklarda da var olabileceği düşüncesi yapılan arařtırmaların derinleřmesine neden olmaktadır. Günümdede gerçekteřen tüm verilerin sayısal ve somut ifadelere dönüřtürülmesinin bir sonucu olarak ifade edilebilen yapay zeka, önümüzdeki süreçler içerisinde geliştirilmesi hedeflenen konular arasında bulunmaktadır.



**Görsel 41:** Ahmet Emre Sözen, "Havva II", Dijital Baskı, 70x100 cm, 2020

Sözen, oluşturduđu görünüm verilerini her ne kadar sanal evren içerisinde meydana getiriyor olsa da bu görünüm verilerini geleneksel olarak tanımlanan prosedürler yardımıyla görünür kılmaktadır. Bunun sebebi ise sanal görünüm verilerinin fiziki dünya içerisinde yer almasını hedeflemesidir. Sanal dünya içerisinde meydana getirilen görünüm verileri geleneksel prosedürler ile baskı halini almaktadır. Bunun sonucunda Sözen'in kurguladığı görünüm verileri, geleneksel yöntemler ile güncel yöntemlerin ortak paydada buluştuđu üretimler olarak tanımlanabilmektedir.

## SONUÇ

Günümüzde mevcut ortam, süreç tanımlarında radikal dönüşümlere neden olan bilgisayar teknolojisi ve internet ağ sistemleri destekli sanal evren, toplumların sahip oldukları her katmana çok kısa süreler içerisinde adapte olmuş ve bu katmanların etrafını sarmıştır. Ortaya çıkan bu durum gündelik hayat içerisinde var olan tüm bireyleri sanal evren içerisinde eylemde bulunmaya yönlendirmektedir. Günümüzde var olan güncel teknolojik sistemler, toplum içerisinde bulunan bireylerin özel ortamlarından başlayarak eğlence, bilim, hizmet, ulaşım, sanat ve eğitime değin her ortamda etkisini hissettirmektedir. Bu etki nedeniyle toplumsal değerleri, ifadeleri, beğenileri, anlamlandırmaları dönüşüme maruz bırakmaktadır. Günümüzde bahsedilen güncel teknolojik sistemlerin ortaya çıkardığı düşün evrenindeki etkilerden uzak kalmanın olanağı bulunmamaktadır.

Elektrik Devrimi ya da Sanal Devrim olarak adlandırılan kırılma durumunun gerçekleşmesiyle beraber sanal kimliğe bürünen sanat yapısı, 21.yüzyılın tecrübe edilmesiyle beraber Siber Sanat yapısı sürecini deneyimlemektedir. Deneyimlediğimiz bu yüzyılın içerisinde sanat yapısının güncel mekânı sanal evrendir. Güncel teknolojik sistemler, sanatçıların kurdukları bağlantılar aracılığıyla sanat yapısının içine dahil edilmektedir. Bu dahil edilme işlemi sonrasında güncel teknolojik sistemler, sanat kavramının mevcut tanımında, ifadesinde, prosedürlerinde dönüşümleri meydana getirmektedir. Bahsedilen güncel teknolojik sistemler sahip oldukları ifade kurgusunu ve gücünü kod yapılarından sağlamaktadır. Günümüzde kod yapılarının sanat üretimi gerçekleştirmek adına kullanılan araçların konumunu aldıkları görülmektedir.

Güncel teknolojik sistemlerin meydana gelişi, yayılımı ve güncellenmeleri kitlesel sistemleri etkilediği gibi bu sistemler içinde var olan sanatçıları da etkilemiştir. Sanatçılar var oldukları her dönemde, dönemin getirdiği teknolojik yeniliklere ilgi duymuşlardır. Bunun sonucunda bu yenilikleri üretimlerine dahil etmişlerdir. Güncel teknolojik sistemler de önceki dönemlerde tecrübe edildiği gibi sanatçılar tarafından büyük bir ilgiyle takip edilmiştir. Bu takip edilme durumunun neticesinde de kişisel üretimlere dahil olmuşlardır. Bahsedilen dahil olma durumu ilk dönemlerde kabul görmemiş olsa da günümüzde üretimlerin büyük bir bölümü teknolojik prosedürlerle gerçekleştirilmektedir. Kimi üretimler tüm cephelerini teknolojik sistemlerden



sağlamaktadırlar. Bunun yanında bazı üretimler kurgulama aşamalarını bahsedilen sistemlerden karşılarken, bazı sistemler ise üretim aşamalarını bu sistemlerden sağlamaktadırlar. Güncel teknolojik sistemlerin sanat içerisine dahil edilmesi günümüzde yeni olarak ifade edilen, temelini bahsedilen sistemlerden alan ve güncel bir üslup oluşturan çağdaş sanat yönelimlerinin meydana gelmesine neden olmuştur. Bu yönelimlerin arasında Yeni Medya Sanatı, Net Art, Yazılım Sanatı, Glitch, Dijital Baskıresim, Hacktivizm ve Biyo Sanat yönelimleri bulunmaktadır. Bahsedilen yönelimler kendi içlerinde üretim prosedürleri, ifade biçimleri ve oluşum ortamları açısından farklılıklar gösterebilir de üretimlerinin temelinde bilgisayar teknolojisi önderliğindeki güncel sistemler bulunmaktadır. Güncel sistemler sayesinde ortaya çıkan yeni yönelimler, yine güncel sistemleri kullanarak birbirleri arasında yakın temaslar kurmaktadır. Ortaya çıkan yakın temaslar daha önceki dönemlerin çok ilerisindedir. Günümüzde bu temaslar sonucu meydana gelen sanat yapıtları tek bir sistemle ifade edilemez duruma gelmiştir. Teknolojik sistemler, sanat yönelimleri arasında var olan tanım duvarlarını ortadan kaldırmıştır. Artık hibrit üretimlerin çoğunlukta olduğu bir güncel sanat yapısından bahsedilmektedir.

Sanat yapısı içinde bulunduğu dönemin niteliklerini bünyesine katarak kendi yapısını geliştirme, dönüştürme, yenileme özelliğine sahiptir. Bu özelliğini sanatçıların kurduğu bağlantılarla aktif hale getirmektedir. Sanal sanat yapısı da bahsedildiği üzere bilgisayar teknoloji sistemlerine ilgi duyan, bu ilgi sonucunda deneysel çalışmalar gerçekleştiren ve güncel olanın peşine düşen sanatçıların kurdukları bağlantılarla meydana gelmiştir. Bu sanatçılar Sanal Sanat alanı içerisinde öncü sanatçılar olarak ifade edilmektedir. Shawn Brixey, Miha Strukelj, Hiroshi Kawano, Dan Hays, Adrian Cain, Kenneth Snelson, Nick Gentry, Jean Pierre Yvaral, Maurizio Bolognini ve Konstantin Khudyakov Sanal Sanat yapısının oluşumu açısından öncü kabul edilen sanatçılardandır. Bahsedilen sanatçıların üretim prosedürlerinde, ifadelerinde, üsluplarında ve oluşum ortamlarında farklılıklar bulunsa da her biri teknolojik sistemlerin temelinde yer aldığı sanat yapıtı üretimleri meydana getirmektedirler. Sanatçılardan bazıları üretimlerinde her yönüyle teknolojik sistemlerden yararlanırken, bazıları ise üretimlerinde hem geleneksel hem de teknolojik sistemleri bir arada kullanmaktadır. Bahsedilen sanatçılar güncel teknolojik

sistemlere ilgi duymaları ve bu sistemleri üretimlerinde kullanmalarının yanında kendilerinden sonra üretim gerçekleştiren sanatçılara birer yol gösterici olmuşlardır. Öncü sanatçıların teknolojik sistemlere olan ilgisi sanat alanı içerisinde çok türürlüğü, güncel prosedürleri, yeni düşünceleri, yeni beğeni kavramını ortaya çıkarmıştır. Öncü sanatçılar günümüzde teknolojik sistemlerin bu derece yakından tanınmasına büyük katkılar sağlamışlardır.

Meydana gelen güncel teknolojik sistemler üretim prosedürlerini, mevcut düşünceleri, sanat yapısını, sanatçıları dönüştürdüğü gibi sergileme ve paylaşım durumlarını da dönüşüme zorlamıştır. Günümüzde internet ağ sistemleri sayesinde önceki dönemlerde var olan sunum ortamı problemleri ortadan kaldırılmıştır. Artık her ölçekte bulunan sanat kurumları, galeriler ve müzeler kişisel web portallarına sahiptirler. Web portallarında her kişinin erişim sağlayabileceği etkinlikler, sergiler, organizasyonlar meydana getirmektedirler. Bu portallarda gerek amatör gerek profesyonel sanatçılara yer vermektedirler. Günümüzde sanat seyircisi 3D teknolojisinin gelişimiyle birlikte yakınında bulunan veya bulunmayan her çeşit sanat kurumunun içerisinde gerçekleştirilen etkinliklere katılabilmektedir. Artık sanatçılar herhangi bir kuruluşa bağlı olmaksızın kişisel üretimlerini kendi web sitelerinde veya sosyal medya profillerinde ücretsiz biçimde sergileyebilmektedir. Bununla beraber sanat seyircisi internet ağ sistemleri bağlantılarını kullanarak sanatçı veya sanatçılarla eşzamanlı iletişim kurabilmektedir. Günümüzde sanatçı ile toplum arasında var olan kopukluk ortadan kaldırılmıştır. Teknolojik sistemlerin toplumun her kesimine ulaşım sağlaması sonucunda sanatçı – sanat seyircisi arasında bulunan iletişim daha samimi, eşzamanlı, hızlı ve erişilebilir hale gelmiştir.

Günümüzde teknolojik sistemler, sahip oldukları hızlı gelişim süreçlerine devam etmektedir. Meydana gelen her yeni güncelleme, bu alana ilgi duyan sanatçılar tarafından tecrübe edilmektedir. Artık bu dönem içerisinde güncel olanın güncel olma durumu sorgulanabilen bir hale gelmektedir. Güncel teknolojik sistemlerdeki gelişmeler sanatçıların bağlantılarıyla sanat yapısına dahil edildikçe, sanat yapısı içerisinde güncel yaklaşımlar, prosedürler, ifade biçimleri, anlamlandırmalar ve tanımlamalar meydana gelecek ve bu meydana gelenler güncellenecektir. Bunların sonucunda sanat yapısı da meydana gelen gelişimleri kendi potasında eriterek sahip

olduđu dinamizmini arttıracak, çeřitliliđi çođaltacak, kiřitsel yapısını geliřitirecek ve alanını geniřitletecektir.



## KAYNAKÇA

Akbulut, D. (2018). Dijital Çağda Sanatın ve Sanatçının Konumu. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8(17), 117-123.

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

Akdoğan, K. (2015). *Dijital Sanatta Nesne*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Akgülçil, N. G. (2018). *Yeni Medya Sanatı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Akyazı, A. (2017). *Bilgi Toplumunda Dijital Bölünme ve Yeni Medya Kavramının Dijital Bölünmeye Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Alioğlu, N. (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*. İstanbul: Papatya Yayıncılık.

Antmen, A. (2010). *20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Atan, A., Uçan, B. ve Bilsel, Ç. (2015). Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 7(26), 1-14.

Atmaca, A. E. (2011). Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 293-302.

Azamet, A. (2019). *Bilim ve Teknoloji Ekseninde Sanatın Paradigmatik Devinimi: Biyosanat*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

Azazi, Z. (2019). *Türkiye’de Yeni Medya Sanatı ve Kent İmgesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Başaran, F. (2005). *İnternet, Toplum, Kültür*. Ankara: Epos Yayınları.

Berger, J. (2009). *Görme Biçimleri*. (Çev. Yurdanur Salman). İstanbul: Metis Yayınevi.

Beriş, Y. ve Kaplanoğlu, L. (2018). Dijital Baskı Teknolojisi ve Günümüz Baskıresim Sanatına Etkileri. *Journal of Art and Design*, 5(1), 48-62.

Bernard, M. (2010). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. (Çev. Güliz Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınları.

Beyhan, H. C. (2018). Teknoloji ve Sanat. *Journal of Arts*, 1(1), 13-22.

Bodur, C. (2010). *Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri Raporu). Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Cançat, A. (2018). Yeni Medya Üzerine. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (40), 165-178.

Cauquelin, A. (2016). *Çağdaş Sanat*. (Çev. Özlem Avcı). Ankara: Dost Kitabevi.

Codur, M. B. (2005). *TV Kanallarının İnternet Sitelerinde Grafik Tasarım Sorunları ve "TV B" İçin Etkileşimli İnternet Sitesi Uygulaması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması). Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Coşkun, R. (2014). Teknolojinin Olanakları ile Değişen Sanat Alanı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 76-89.

Çalışkan, F. (2018). *Yeni Medya Sanatında "Yeni" Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Beykent Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çizgen, G. (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınevi.

Çuhacı, G. (2008). *Dijital Sanatlarda Beden Kullanımı*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Elitsoy, Z. A. (2008). *Toplumsal Dönüşümler Bağlamında Teknoloji-Sanat İlişkisi ve (Bilişim Teknolojilerinin Sanatta Estetik ve Yaratıcılığa Etkilerinin Üzerine Bir Araştırma)*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Erdoğan, M. (2017). *Dijital Teknoloji Çağında Baskiresim*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Eronat, S. (2019). *21.Yüzyılda Dijital Sanatta Resmin Yeri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ersoy, A. (2010). *Sanat Eleştirisi*. İstanbul: Artes Yayınları.

Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Örneği Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi*, 1(2), 724-746.

Fırıncı, M. (2013). Dijital Çağda Geleneksel Baskı Resim ve Teknikler Arası Geçiş (Melezleşme). *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 127-135.

Fidan, M. (2009). *Dijital Baskının Plastik Sanatlarda Kullanımı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Göç, S. (2017). *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansımaları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Grays, A. (2013). *Sanatın Gücü*. (Çev. Firdevs Candil Erdoğan). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Gümüş, A. (2015). *Üç Boyutlu Tasarımların Bilgisayar Teknolojisinde Uygulanması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

Gürler, Z., Doyran, Y. ve Yılmaz, B. (2019). Özgün Baskı Resim Sanatı Üzerine Bir Araştırma. *Tykhē Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(6), 408-429.

Harvey, D. (2006). *Postmodernliğin Durumu*. (Çev. Sungur Savran). İstanbul: Metis Yayınevi.

Kahraman, H. B. (2016). *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri*. İstanbul: Kapı Yayınları.

Kanat, S. (2018). Glitch Sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4(2), 28-35.

Kara, D. (2017). Elektronik Çağın Fütürizmi Sanal Gerçeklik ve Sanal Ortamın Değerleri. *Sanat-Tasarım Dergisi*, (8), 43-45.

Kara, E. (2013). *Toplumsal Hareketlerin Dönüşümü ve Modern Bir Toplumsal Hareket Olarak Hacktivizm: Anonymous ve RedHack Örnekleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

Karaçeper, S. (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 4(8), 73-83.

Keser, N. (2005). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Kılıç, L. (2018). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılâp Yayınları.

Kırmızıgül, F. Ç. (2019). İnternet ve Sosyal Medyanın Sanattaki Etkin Rolü ve Buna Bağlı Değişen Dinamikler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 205-221.

Koçak, M. (2015). *Sanayi Toplumundan Bilgi Toplumuna Geçiş Sürecinde İnsan Kaynakları Yönetimi'nde Ortaya Çıkan Değişimler ve Türk Kamu Yönetimi'nde İnsan Kaynakları Yönetimi Anlayışı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Kutup, N. (2010). *İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art*. XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 10-12 Şubat, Muğla.

Mutlu, M. (2019). *Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Özdemir, Ö. (2010). *Çağdaş Sanatta Dijital Teknolojilerden Yararlanan İnteraktif Sanat*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri.

Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.

Sağlamtimur, Z. (2017). Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 82-100.

Şahin, S. (2018). 21.Yüzyıl Teknolojileriyle Etkileşim: Sanat-Reklam-Birey. *Journal of Arts*, 1(1), 23-30.

Tanyıldızı, B. (2008). *Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Tuğal, S. A. (2017). 0 ve 1'le Şekillenen Dünya. *Art-Sanat Dergisi*, (8), 573-587.

Tuğal, S. A. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Tunçel, O. (2019). Dijital Çağda Baskı Teknolojileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 371-377.

Turani, A. (2017). *Çağdaş Sanat Felsefesi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram. *Ulakbilge*, 2(4), 87-100.

Uğurlu, H. (2008). Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların Amacı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1)2, 247-262.

Uluç, G. (2003). *Küreselleşen Medya: İktidar ve Mücadele Alanı*. İstanbul: Anahtar.



Ümit, D. (2019). *Yeni Medya Sanatı: Teknoloji-Sanat Birlikteliği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. (Çev. Osman Akınhay). İstanbul: Akbank Yayınevi.

Yıldırım, Ö. (2010). Yeni Medya ve Dijital Sanatlar. *Sanat Yazıları Dergisi*, (22), 57.

Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınları.

## ELEKTRONİK KAYNAKÇA

- <http://collectionsocietegenerale.com/en/artists/miha-strukelj-1933.html>  
(Eriřim Tarihi: 26.05.2020).
- <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/188> (Eriřim Tarihi: 19.04.2020).
- <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/234> (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).
- <http://inet-tr.org.tr/inetconf20/bildiri/38.pdf> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020)
- <http://shawnx.com/bio.pp> (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).
- <http://stelarc.org/?catID=20239> (Eriřim Tarihi: 23.04.2020).
- <http://www.artnet.com/artists/yvaral-jean-pierre-vasarely/> (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).
- <http://www.coryarcangel.com/> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).
- <http://www.ebruyetiskin.com/bulasan-bedenler-internet-sonrasi-donemde-guncel-toplumsal-eylemler/> (Eriřim Tarihi: 22.06.2020).
- <http://www.markgraver.com/c-v/biography/> (Eriřim Tarihi: 29.04.2020).
- [https://ab.org.tr/ab10/kitap/kutup\\_AB10.pdf](https://ab.org.tr/ab10/kitap/kutup_AB10.pdf) (Eriřim Tarihi: 20.06.2020)
- <https://csismn.com/ABOUT> (Eriřim Tarihi: 26.04.2020).
- <https://docplayer.biz.tr/165531964-Dijital-cagin-insani-nazife-gungor-prof-dr-uskudar-universitesi-iletisim-fakultesi-toprak-degerli-donem.html> (Eriřim Tarihi: 26.08.2020).
- <https://draincain.com/about> (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Kenneth\\_Snelson](https://en.wikipedia.org/wiki/Kenneth_Snelson) (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).
- <https://nickgentry.com/about> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).
- <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim Tarihi: 05.02.2020).
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Ken\\_Goldberg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ken_Goldberg) (Eriřim Tarihi: 24.04.2020).
- <https://www.artnivo.com/selin-balci> (Eriřim Tarihi: 14.04.2020).
- <https://www.bolognini.org/bio.htm#en> (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).

<https://www.britannica.com/technology/ENIAC> (Eriřim Tarihi: 01.10.2019).

<https://www.digitalcanon.nl/?artworks=jodi-joan-heemskerk-dirk-paesmans#list> (Eriřim Tarihi: 24.04.2020).

[https://www.eyestorm.com/Pages/Browse.aspx/Artist/Dan\\_Hays/75](https://www.eyestorm.com/Pages/Browse.aspx/Artist/Dan_Hays/75) (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).

<https://www.moma.org/artists/6371> (Eriřim Tarihi: 23.04.2020).

<https://www.sanatatak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati> (Eriřim Tarihi: 27.04.2020).

<https://www.widewalls.ch/artist/konstantin-khudyakov> (Eriřim Tarihi: 26.05.2020).

## GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Charles Babbage, “Analytical Engine”, 1834.

<https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co62245/babbages-analytical-engine-1834-1871-trial-model-analytical-engines> (Erişim Tarihi: 18.02.2020).

**Görsel 2:** “ENIAC”, 1946.

<https://www.computerhistory.org/revolution/birth-of-the-computer/4/78/317> (Erişim Tarihi: 18.02.2020).

**Görsel 3:** Leon Harmon, Ken Knowlton, “Study in Perception”, 1966.

<https://www.albrightknox.org/artworks/p20142-computer-nude-studies-perception-i> (Erişim Tarihi: 18.02.2020).

**Görsel 4:** Thomas Wilfred, “Lumia”, 1992. <https://alchetron.com/Thomas-Wilfred>

(Erişim Tarihi: 11.04.2020).

**Görsel 5:** Stelarc, “Stelarc’ın Üçüncü Kulağı”.

<https://hitechglitz.com/turkey/stelarc-vucudun-kulaga-olan-imkanlarini-arastiriyor/> (Erişim Tarihi: 11.04.2020).

**Görsel 6:** JODI, Net Art, 1995.

<https://www.digitalcanon.nl/?artworks=jodi-joan-heemskerk-dirk-paesmans#list> (Erişim Tarihi: 12.04.2020).

**Görsel 7:** Kenneth Goldberg, “The Telegarden”, Net Art, 1995.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/telegarden/> (Erişim Tarihi: 12.04.2020).

**Görsel 8:** Candaş Şişman, “Flux”, Dijital Animasyon, 2010.

<https://www.yatzer.com/Flux-by-Candas-Sisman> (Erişim Tarihi: 12.04.2020).

**Görsel 9:** Charles Csurik, “Political Agents”, Algoritmik Sanat, 2010.

<https://www.wannart.com/dijital-sanatin-babasi-charles-csurik/> (Erişim Tarihi: 12.04.2020).

**Görsel 10:** Herbert W. Franke, “Raumstudie 1289”, 1995.

[http://lastplace.com/EXHIBITS/Franke\\_Chang/artFranke2.htm](http://lastplace.com/EXHIBITS/Franke_Chang/artFranke2.htm) (Erişim Tarihi: 12.04.2020).

**Görsel 11:** Rosa Menkman, "İsimsiz", Glitch Art.

<http://chasseurmagazine.com/chasseur-interviews-artist-rosa-menkman/> (Erişim Tarihi: 24.08.2020).

**Görsel 12:** Rosa Menkman, "İsimsiz", Glitch Art.

<https://beyondresolution.info/ABOUT> (Erişim Tarihi: 24.08.2020).

**Görsel 13:** Mark Graver, "Garden Yen Ben", Dijital Baskı, 100x100 mm, 2015. <http://www.markgraver.com/digital-printmaking-gallery/> (Erişim Tarihi: 13.04.2020).

**Görsel 14:** Cory Arcangel, "I shot Andy Warhol", Hacktivizim, 2002.

<http://digicult.it/news/cory-arcangel-depreciated/> (Erişim Tarihi: 14.04.2020)

**Görsel 15:** Selin Balcı, "Contamination I", 70x220 cm, 2014.

<https://bakerartist.org/portfolios/selin-balci> (Erişim Tarihi: 14.04.2020)

**Görsel 16:** Selin Balcı, "Contamination 28", 60x60 cm, 2014.

<https://bakerartist.org/portfolios/selin-balci> (Erişim Tarihi: 14.04.2020)

**Görsel 17:** Shawn Brixey, "Alchymeia", Video Enstalasyon, 1998.

<http://online.sfsu.edu/infoarts/links/gen.art.res.present/other/physical.art.html> (Erişim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 18:** Shawn Brixey, "Chimera Obscura", 2002.

[http://www.coyoteyip.com/rinehart/chimera\\_obscura\\_files/Media/rinehart\\_chimera3/rinehart\\_chimera3.jpg?disposition=download](http://www.coyoteyip.com/rinehart/chimera_obscura_files/Media/rinehart_chimera3/rinehart_chimera3.jpg?disposition=download) (Erişim Tarihi: 15.04.2020).

**Görsel 19:** Shawn Brixey, "Chimera Obscura", 2020.

[http://www.coyoteyip.com/rinehart/chimera\\_obscura\\_files/Media/rinehart\\_chimera3/rinehart\\_chimera3.jpg?disposition=download](http://www.coyoteyip.com/rinehart/chimera_obscura_files/Media/rinehart_chimera3/rinehart_chimera3.jpg?disposition=download) (Erişim Tarihi: 15.04.2020).

**Görsel 20:** Miha Strukelj, "Virtual Cockpit", Tuval Üzerine Yağlı Boya,

100x120 cm, 1999. [http://andrewkaufman.org/wp\\_artjournal/2011/11/13/miha-strukelj/](http://andrewkaufman.org/wp_artjournal/2011/11/13/miha-strukelj/) (Erişim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 21:** Hiroshi Kawano, "Yapay Mondrian", Kağıt Üzerine Guvaş,

1996.

<http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/1081> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 22:** Hiroshi Kawano, “Kırmızı Ağaç”, Serigrafi, 1972.

<http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/1081> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 23:** Dan Hays, “Colorado Impression 9d”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 45x60 cm, 2002. <http://danhays.org/c9d.html> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 24:** Dan Hays, “Colorado Impression 10b”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 152x203 cm, 2002. <http://danhays.org/c10b.html> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 25:** Adrian Cain, “İsimsiz”, Dijital Teknik, 2017.

<https://draincain.com/2017-1/7efkc2ee7qp2jcgv14sbxqu1cxq7xv> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 26:** Adrian Cain, “İsimsiz”, Dijital Teknik, 2019.

<https://draincain.com/2019/qufpr42ailtv364w1odh6vi6hv8dhm> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 27:** Kenneth Snelson, “Atom in Exhibition”, 3D Modelleme, 1988.

<https://www.gazetebesiktas.com.tr/2017/10/18/kultur-dijital-sanatin-gelisimi/> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 28:** Nick Gentry, “Dbase”, Yağlı Boya ve Bilgisayar Diskleri, 28x36 cm, 2013.

<https://www.nickgentry.com/dbase-portrait> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 29:** Nick Gentry, “ID Merge”, Yağlı Boya ve Bilgisayar Diskleri,

160x135 cm, 2019.

<https://www.nickgentry.com/id-merge-portrait> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 30:** Jean Pierre Yvaral, “Sentezlenmiş Mona Lisa”, Serigrafi, 1989.

<https://tr.pinterest.com/pin/97108935702433745/> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 31:** Maurizio Bolognini, “Mühürlenmiş Makineler”, 1997.

<https://www.bolognini.org/foto/index.htm> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 32:** Maurizio Bolognini, “Mühürlenmiş Makineler”, 1998.

<https://www.bolognini.org/foto/nzx/CS03.JPG> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).

**Görsel 33:** Konstantin Khudyakov, “Philodendron I”, Dijital Baskı, 60x60 cm, 1999. <http://www.khudyakovarch.ru/en/archives/1.htm> (Erişim Tarihi: 18.04.2020).

**Görsel 34:** Ahmet Emre Sözen, “Sosyal Devinim, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2019.

**Görsel 35:** Ahmet Emre Sözen, “Putnik II”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2020.

**Görsel 36:** Ahmet Emre Sözen, “Putnik III”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2020.

**Görsel 37:** Ahmet Emre Sözen, “Virüs”, Dijital Baskı, 60x100 cm, 2020

**Görsel 38:** Ahmet Emre Sözen, “Enerji”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2019

**Görsel 39:** Ahmet Emre Sözen, “Kıyamet”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2019

**Görsel 40:** Ahmet Emre Sözen, “Havva”, Dijital Baskı, 100x70 cm, 2020

**Görsel 41:** Ahmet Emre Sözen, “Havva II”, Dijital Baskı, 70x100 cm, 2020