



YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

YENİ MEDYA SANATINDA VIDEO PROJEKSİYON EŞLEME

EVİRİM ERGÜN

DOKTORA TEZİ

LEFKOŞA
2018

YENİ MEDYA SANATINDA VIDEO PROJEKSİYON EŞLEME

EVİRİM ERGÜN

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

DOKTORA TEZİ

TEZ DANIŞMANI
PROF.DR. ERDAL AYGENÇ

LEFKOŞA
2018

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin, tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim. Tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

- ☐ Tezimin tamamı heryerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Yakın Doğu Üniversitesinde erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin iki (2) yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde tezimin tamamı erişime açılabilir.

Tarih

İmza

Ad Soyad

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleriyle bana yol gösterip destek olan sevgili danışman hocam Prof. Dr. Erdal Aygenç'e, ilgileri ve önerileriyle bana yol gösteren değerli jüri üyesi hocalarıma sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Araştırma sürecim boyunca desteklerini esirgemeyen değerli çalışma arkadaşlarıma, uygulama çalışmalarımın oluşumundaki destekleri için Kıvanç Çubukçu'ya, değerli aileme, özellikle kardeşim Şölen Yüksel'e, varlığı için canım kızım Güneş'e ve her zaman tüm desteğiyle yanımda olan herşeyim, eşim Doç. Dr. Erdoğan Ergün'e sonsuz sevgi ve teşekkürlerimi borç bilirim.

ÖZ

YENİ MEDYA SANATINDA VIDEO PROJEKSİYON EŞLEME

Sayısal alanlarda üretilen her türlü sanat ürününün 'Yeni Medya Sanatı' tanımı içinde değerlendirildiği günümüzde kendini önemli bir şekilde gösteren teknoloji, sanat alanında da etkili bir araç olduğunu kanıtlamaktadır. 1970'lerde galeri ve müzelere karşı gelişen bir tavırla 'enstalasyon sanatı' ortaya çıkmış; ekran ve hareketli görüntünün kullanımı ile de 'video enstalasyon' kavramı gündeme gelmiştir. Enstalasyon sanatında kullanılan videolara zamanla video projeksiyon eşleme tekniğinin kullanımının da yerleştiği görülmektedir. Video projeksiyon eşleme, hareketli görüntülerin eş zamanlı olarak, gerçek nesnelerin üzerine hizalanması olarak tanımlanabilir. Video projeksiyon eşleme tekniği sanatsal bir yöntem olarak izleyicisine etkileşimli bir deneyim yaşatmaktadır. Bilgisayar yazılımı kullanan sanatçılar kadar, sanat izleyicisinin ve sanat ortamında bu yeni süreçte yerini aldığını görmekteyiz.

Araştırma kapsamında video projeksiyon eşleme'nin günümüz yeni medya sanatındaki yeri, üretim şekilleri ve bu teknikle üretilen sanat eserleri incelenmektedir. Yapılan incelemeye ek olarak, günümüz popüler kültürünün bir parçası olan mobil uygulamalar kullanılarak bir video projeksiyon eşleme uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya Sanatı, Video Enstalasyon, Video Projeksiyon Eşleme, Mobil Uygulamalar, Projeksiyon

ABSTRACT

VIDEO PROJECTION MAPPING IN NEW MEDIA ART

Nowadays in which all digital art works are evaluated as “New media art”, technology significantly proved itself as a sufficient tool in art. In 1970’s the concept of ‘installation art’ came to exist as a reaction against to the galleries and museums and with the use of screen and moving images, concept of ‘video installation’ became a current issue. In the videos which are being used for installation art, it can be seen that using the technique of projection mapping has taken its place. Video projection mapping can be defined as aligning the moving image simultaneously on the real objects. Video projection mapping technique is having an interactive experience with its audience. It can be seen that as well as the artists who use computer softwares, the art audience and art environment take part in this process.

In this work, the role of video projection mapping, the production techniques and the art works which produced with these techniques in modern day new media art are being investigated. Additionally to the investigation, an application of video projection mapping using modern day mobile applications which is a part of popular culture is performed.

Key words: New media art, video installation, video projection mapping, mobile applications, projection.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY

BİLDİRİM

TEŞEKKÜR	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	viii

GİRİŞ	1
-------------	---

1. BÖLÜM

YENİ MEDYA	3
1.1 Yeni Medya	3
1.2 Yeni Medya Sanatı	5
1.3 Günümüz Sanatına Teknolojinin Etkisi	10
1.3.1 Dijital Sanat	14
1.3.2 İntermedya Sanatı	16
1.3.3 İnternet Sanatı	18
1.3.4 Yazılım Sanatı	19
1.3.5 İnteraktif Sanat	20
1.3.6 Holografik Sanat	23
1.3.7 Vücut Sanatı (Body Art)	27
1.3.8 Işık ve Ses Sanatı	29

2. BÖLÜM

VIDEO ENSTALASYON	32
2.1 Video Enstalasyon	32
2.1.1 Video Sanatı	40
2.1.2. Video Heykel	45
2.1.3. Video Performans	50

3. BÖLÜM

VIDEO PROJEKSİYON EŞLEME54

3.1 Video Projeksiyon Eşleme’de Görüntü Üretimi.....54

3.2 Çağdaş Sanatta Video Projeksiyon Eşleme Örnekleri62

4. BÖLÜM

UYGULAMA VE ANALİZİ70

TARTIŞMA VE SONUÇ80

KAYNAKÇA84

İNTİHAL RAPORU

ETİK KURUL RAPORU

GÖRÜNTÜ DİZİNİ

Görüntü 1 Rachel Rossin, Sadece Bir Burun.....	8
Görüntü 2: Nam June Paik, Parnasse de Wuppertal	12
Görüntü 3: Karen Verschooren, Situating Internet Art in the Traditinal Institution for Contemporary Art	13
Görüntü 4: Pascal Dombis Irrationna lGeometrics, digitalsanat.....	15
Görüntü 5: Cage, Untitled Event	17
Görüntü 6: Rafael Lozano-Hemmer, Under Scan	18
Görüntü 7: Lux Logis, Handshake.....	19
Görüntü 8: John F.Simon, Her Bir Simge.....	20
Görüntü 9: Miguel Chevalier, Ultra Nature	21
Görüntü 10: Hito Steveri, Factory of the sun	22
Görüntü 11: Gregory Lassere ve Anais, Metamorphsy	23
Görüntü 12: Harriet Casdin, To be Continued.....	25
Görüntü 13: Illuminator Art Collective, Snowden.....	26
Görüntü 14: Stelarc, Suspensions	27
Görüntü 15: Ulrike Rosenbach, Reflections on the Birth of Venus.....	28
Görüntü 16: Makoto Tojiki, Otto	30
Görüntü 17: Jim Sanborn, A,A	31
Görüntü 18: Nam June Paik, TV Buda.....	33
Görüntü 19: Jaume Plensa, Crown Fountain	34
Görüntü 20: Tony Oursler, Kırılma/Refraction.....	35
Görüntü 21: Tony Oursler, Winston, Camel, Salem, Marlboro	36
Görüntü 22: Henrietta Lehtonen, Ele Geçirilmiş Gökler	37
Görüntü 23: Bruce Nauman, Anthro-Socio	38
Görüntü 24: Fransızka Megert, Arachne Vanitas	39
Görüntü 25: Amy Jenkins'in "Ebb 1996.....	40
Görüntü 26: Kutluğ Ataman, 99AD.....	42
Görüntü 27: Nam June Paik, Magnet TV	43
Görüntü 28: Richard Serra, Televizyon İnsanları Teslim Eder	44
Görüntü 29: Frederike Pezold, In the Empire of the Nose	46

Görüntü 30: Laura Buckley, Fata Morgana	47
Görüntü 31: Aristarkh Chernyshev, Userpic.....	48
Görüntü 32: : Aristarkh Chernyshev, Userpic.....	49
Görüntü 33: Chris Burden, Shoot.....	51
Görüntü 34: Nil Yalter, La Femme Sans Tete Ou La Du Ventre	52
Görüntü 35: Hsin-Chien Huang, The Inheritance	53
Görüntü 36: Haydarpaşa Gar Binası, Yekpare	56
Görüntü 37: JW Marriott Hotel, Solanum	57
Görüntü 38: NguyenTrinh Thi, Unsubtitled.....	58
Görüntü 39: Shin Chieh Huang, Synthetic seduction	59
Görüntü 40: AntiVJ, Onion Skin	61
Görüntü 41: Bill Shannon, Projection Mapping Mask V2	62
Görüntü 42: Bego M. Santiago, Little Boxes	63
Görüntü 43: Nobumichi Asai, Omote	64
Görüntü 44: Bot & Doll, Box.....	65
Görüntü 45: The Brisbane office of The Buchan Group, e-MERGEence	67
Görüntü 46: Jonathan Zawada, Sidney Opera.....	68
Görüntü 47: Kleurbleur, light art.....	68
Görüntü 48: Daniel Knipper	69
Görüntü 49: Uygulama çalışmaları.....	72
Görüntü 50: Uygulama çalışmaları.....	73
Görüntü 51: Uygulama çalışmaları.....	75
Görüntü 52: Uygulama çalışmaları.....	76
Görüntü 53: Uygulama çalışmaları.....	77

GİRİŞ

Problem

Araştırmanın problemi, yeni medya sanatı ekseninde video projeksiyon eşleme tekniğinin temel kullanım alanlarının yanısıra, estetik bir tavırla sanatsal çalışmalarda üretim tekniği olarak kullanımının incelenmesidir. Bu ana konu çerçevesinde incelenen alt başlıklar şu şekilde oluşturulmuştur:

1. Teknolojinin sanatçılara ve üretimlerine olan etkisi bağlamında yeni medya sanatının oluşum sürecinin incelenmesi,
2. Sanatsal çalışmalarda görüntünün 'video' formatında kullanımının tarihsel süreci içerisinde geçirdiği değişimin incelenmesi,
3. Video projeksiyon eşlemenin bir teknik olarak kullanımıyla oluşturulan 'video enstalasyon' çalışmalarının incelenmesi,
4. Gündelik hayatımızın her alanında yer alan mobil telefonlar ve tabletlerdeki mobil uygulamaların amaçları dışında, sanatsal üretim için kullanılarak örnek bir çalışma denenmesi.

Amaç

Günümüzde iletişim başta olmak üzere pek çok ortama şekil veren yeni medya, sanat alanında da kendini göstermekte, gerçek ve sanal dünya arasında bağlantı kurmaktadır. Güncel sanat formlarında sıklıkla rastladığımız yeni medya sanatı, doğası gereği geleneksel sanat ve sanat eseri anlayışından farklılıklar göstermektedir. Bu bağlamda, birçok dijital sanat ürünlerindeki karmaşık yapının tümüyle anlaşılmasının ve yorumlanmasının izleyici açısından zorlayıcı olduğu günümüzde, dijital sanat pratiklerinin çeşitli alt başlıklarla incelendiği görülmektedir.

Araştırmanın amacı; 'yeni medya sanatı' olarak tanımlanan kavramın sanat tarihi içerisindeki gelişim sürecini incelemektir. Bu kapsamda yapılan araştırmada, teknolojinin sanata olan etkileri ve farklı disiplinlerdeki üretim biçimlerini nasıl şekillendirdiği seçilen özgün örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır.

Önem

Bu çalışma, dijital teknolojilerin sanat alanında üretim formuna dönüşme sürecini araştırmaktadır; konu kapsamında uygulanmış güncel ve özgün sanatsal çalışmalar incelenmiş, tarihsel süreçteki gelişimi gözlemlenmiştir. Aynı zamanda video projeksiyon eşleme tekniği altyapısında, araştırma kapsamına uygun bir video enstalasyon çalışması yapılmıştır. Araştırmada, video enstalasyon çalışmalarının günümüz teknolojik gelişmeleri ile bağlantılı olarak incelenmesi ve örnek bir çalışmayla açıklanmaya çalışılması önem kazanmaktadır.

Sınırlılıklar

Araştırmanın konusu, yeni medya sanatının sanatsal form olarak video enstalasyon biçimiyle sınırlıdır. 'Video projeksiyon eşleme tekniği' çok farklı alanlarda kullanılmasına karşın, yürütülen çalışmada sadece sanatsal anlamda uygulanmış örnekler üzerinden araştırılmıştır.

Yöntem

Araştırmanın yöntemi, betimsel ve uygulamalı bir çalışma niteliğindedir.

Evren ve örneklem

Araştırmanın evreni, yeni medya sanatında video enstalasyon'dur. Örneklemi ise, video enstalasyon sanatında bir yöntem olarak video projeksiyon eşlemenin kullanımıdır.

1.BÖLÜM

YENİ MEDYA

1.1 Yeni Medya

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle internet, sosyal medya, sanal dünya gibi pek çok yeni kavram yaşamımıza girmiş, yeni ortamlar oluşmaya başlamış ve bu durum toplumlarda sosyal ve kültürel açıdan değişmelere yol açmıştır. Bilgisayarın icadı ve 20. Yüzyılın ortasında modern bilgisayarların gelişimi ile de 'Yeni Medya' kavramı ortaya çıkmıştır. Lev Manovich (Manovich,2001) yeni medya teriminin, "1990'ların başında gazete, dergi ve televizyon kanalları CD'lerde ve internet'te içerik dağıtımına başladığı zaman yaygınlık kazandığını" belirtmektedir. Medya teknolojilerine sesin, hareketli görüntünün girmesi ve tüm var olan medyanın sayısal dataya çevrilmesi sonucu oluşan Yeni Medya, bilgisayar aracılı her türlü üretim, dağıtım ve iletişim biçimini tanımlamak için kullanılmaktadır; geleneksel iletişim araçlarından ayrı duran sayısal televizyon, İnternet, GSM, WAP, GPRS, CD, VCD, DVD, akıllı telefonlar, tabletler ve benzeri sayısal teknolojilerin tümünü içermektedir. Bir başka deyişle, dijital kodlama sistemine dayanan yeni medya, kullanıcıları arasında eş zamanlı, yüksek kapasite ve hızda çok katmanlı etkileşim sağlayan, multimedia/çoklu ortam özelliğine sahip iletişim araçlarını kapsamaktadır.

Yeni Medya Sanatı, geniş bir yelpazeye yayılan ve doğal olarak adındaki gibi yeni medyayı kullanarak üretilen eserleri kapsayan bir terimdir. Alioğlu'nun (2013) konumlandırmasına göre Yeni Medya Sanatı, modernizm tarafından belirlenen ya da tanımlanan ve modern sanat olarak adlandırılan sanatsal etkinlik alanından daha geniş kapsamlı çağdaş sanatın bir parçasıdır.

Türk Dil Kurumu “medya”yı “büyük iletişim ve yayın organlarının bütünü” ve “İletişim ortamı, iletişim araçları, kitle iletişim araçlarının tümü” olarak tanımlanmaktadır. İngilizcedeki “media” sözcüğü araç, ortam aracına karşılık gelen medium sözcüğünün çoğuludur ve türkçede “kitle iletişim araçları” kavramının karşılığı olarak, iletişim ise “duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme, komünikasyon” anlamına gelmektedir. Genel özellikleri dikkate alındığında; “yeni medya”nın bilgisayar gücü olmadan oluşturulamayacak veya kullanılamayacak ortam anlamına geldiği, kullanıcısına veya hedef kitlesine etkileşim olanağı sağladığı söylenebilir (tr.wikipedia.org/wiki/Yeni_medya) .

Günümüz iletişim dünyasında, insan sadece medyanın tüketicisi değil aynı zamanda üreticisi hatta malzemesi konumundadır. Gündelik hayatımızda sürekli gelişim ve ilerleme halinde olan teknolojik ürünler, ihtiyaçlar listelerinde kendilerine önemli yerler bulmaktadır. İnternet istenilen her türlü bilgiye çok kısa sürede ulaşımı mümkün kılarak, dijital olarak kodlanan veriler kolaylıkla çoğaltılarak farklı medya türleri arasında yerini almakta, böylelikle mesafeler kısaltmakta, tüm farklılıklara rağmen insanlar bir araya gelip sosyal gruplar oluşturmaktadırlar. Bu durum insanı medyanın bir malzemesi olarak, piyasa ve tüketim bağlamında ayakta tutarak ve dönüşümle yeniden üretebilmektedir. Denilebilir ki; yeni medya, geleneksel medya iletişim alanında köklü değişimler yaratarak, analog bir yapı gösteren geleneksel medyayı dijital yapıya çevirmektedir.

Yeni medya kavramının en önemli özelliklerinden ve iletişim alanında önem kazanan konulardan biri etkileşimdir. Etkileşim, iletişim sürecinde kullanıcının hem kaynak hem de alıcı konumunda olabilmesidir. Dijk yeni medyayı tanımlarken iki temel özellikten söz eder, bunlardan ilkinin iletişime yeni bir boyut getiren, aynı anda iki veya daha fazla kişi veya system arasında gerçekleşen faaliyet olan “etkileşim” kavramı olduğunu vurgular. Diğer kavram ise, verilerin iletimini ve iletişimi birleştiren özelliği ifade eden “bütünleşme” (entegrasyon) dir. (Dijk, 2006:7-8)

Binark'a (Binark, 2007) göre internete erişmek, e-posta yoluyla iletişim kurmak, sohbet etmek, web sitelerinde bilgi aramak, e-alışveriş yapmak, çevrimiçi veya çevrimdışı dijital oyun oynamak, mobil gereçler ve ipod kullanmak gibi edimlerin tümü sanal uzamda gerçekleşmektedir. Yani, yeni medyagündelik yaşamımızın her alanında kullanılmaktadır; bu nedenle de geleneksel medyanın yerinin almıştır.

Teknolojinin toplumsal ve kültürel değişimleri tetikleyen bir güç olarak varoluşu, beraberinde insanlığa kendini ifade etmede yeni olanaklar sağlamıştır. Yazının bulunmasından sonra, fotoğrafın icadı ile yazı ve görüntünün biraraya gelerek düşünce ve ifade biçimlerini değiştirdiği sürülebilir. Devam etmekte olan süreçte, yazı ve görüntü birlikteliğine ses de eklenmiş ve bilgisayarın devreye girmesiyle de her şey sayısal verilere dönüşmüştür. Bu dönüşümle birlikte, sanal gerçeklik, siber uzay gibi tanımlamalarda insanlığın yaşam biçimlerine değin birçok şeyi değişim sürecine sokmuştur; internet, GSM, WAP, GPRS, etkileşimli CD ve benzeri kitle iletişim araçları toplum ya da insan ile teknoloji arasındaki ilişkinin en önemli araçları haline gelmiştir. Sayısal temelli, aynı zamanda sayısal etkileşimli bu ağların ve çoklu ortam özelliklerini barındıran araçların etkinliği günümüzde giderek artmakta, yenilenmekte, değişmekte ve dönüşmektedir.

Yeni medya ile gerçekleşen iletişimde, verici ile alıcı arasındaki sınırlar ortadan kalkmaktadır ve bu kavram her iki tarafın da aktif olduğu bir süreci tanımlamaktadır. Medyada mesajı ileten ile onu alan bellidir, aktif iletilici karşısındaki alıcı pasif olarak konumlanmaktadır. Oysa yeni medyada iletişim sürecine katılan herkes etken durumdadır.

1.2 Yeni Medya Sanatı

Yeni medya sanatı tanımı sanat, teknoloji, medya alanlarının birleşmesinden doğmaktadır. Bu yeni tanımlama yeni bir sanat türünden değil, yeni bir ortamdan, farklı uygulama ve üretim yöntemlerinden söz etmektedir. Günlük yaşamda teknoloji ile değişen birçok şey sanatı da aynı paralellikte etkilemiştir. Çağdaş teknolojiyi yalnızca bir araç değil, aynı zamanda

evremizi biimlendiren bir olgu olarak tanımlayan Lovejoy (Lovejoy, 2004: 13) "teknolojik geliřmeler, algımızda, dřüncelerimizde, grme biimlerimizde birok deėiřikliėe neden olmakta ve bu durumlar sanat alıřmalarının stiline, felsefesine ve ieriėine etki etmektedir" diyerek teknolojinin insan yařamı ile sanata yaptıėı etkiyi vurgulamaktadır.

1990'lardan bu yana "yeni medya sanatı" olarak tanımlanan alanın iine dijital sanat, internet sanatı, interaktif sanat, sanal sanat, bilgisayar grafikleri ve animasyonları, video sanatı, video enstalasyon, video heykel gibi dijital yntemlerle oluřturulmuř aėdař sanat disiplinini katılabilir. Tm bu uygulama alanları yeni nesil teknolojik geliřmeleri kullanarak retim biimi haline getiren bir yaklařıma sahiptirler. Dolayısı ile yeni medya alanı kullandėı ara gere, malzeme ve tařıdıėı zellikler sayesinde, bilgiye eriřim ve iletiřim konularında saėladıėı avantajlarla sanattaki geliřimi hızlandırmaktadır.

Gnmzde gncel sanat retimine bakıldıėında, yeni medya olarak tanımlanan gncel sanat formlarının n plana ıktėı grlmektedir. Ancak bu sanat formlarının yapısı geleneksel sanat retimlerinden olduka farklıdır. Yeni medya olanaklarıyla retilmiř alıřmaların katılımcı odaklı, izleyicisiyle etkileřimli, zaman temelli ve deėiřken olduėu gzlemlenmektedir. zellikle etkileřim olgusu, yeni medya sanatında ok nemli bir yere sahiptir. Aslında izleyici ile sanat yapıtı arasındaki mesafeyi yıkmak anlayıřı ve tavrı, Dada ve Ftrizm akımlarından bu yana avantgarde sanatın en nemli zelliklerinden biri olmuřtur.

Sanat yzyıllar boyunca klasik anlamda resim, heykel ve mimariden oluřmaktaydı. Bu durum fotoėraf ve sinemanın icadıyla birlikte deėiřmiřtir. Kameranın icadı birok sanatıyı etkilemiř, tuval ve boyanın yerine video ile elde edilen ya da oluřturulan grntler uzun bir dnem yeni bir sanat tr gibi algılanmıřtır. Ancak sonradan anlařılmıřtır ki, kamera aracılıėı ile grnt elde etmek bir sanat retim yntemidir. Yeni medya teknolojileri kullanarak retilen sanat da, aslında bu trden bir etkilenmedir denilebilir.

Her dönemin teknolojisi sanatçıları kuşkusuz etkilemiştir ve farklı bir şekilde sanat üretmeye itmiştir. 1960'lı yıllardan itibaren teknolojik imkânlarla deneysel çalışmalar yapmaya başlayan sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980'li yıllarda video kamera ve bilgisayar, 1990'lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır (Yücel, 2012: 30).

Fotoğrafla başlayan, sinema ve bilgisayarla devam eden teknolojik buluşların kamusal ya da özel alanlarda farklı iletişim biçimine ait faaliyetleri kapsamı, gerek amatör, gerekse de profesyonel tüm alanlarda yaygın olarak kullanılmasını beraberinde getirmiştir. Ancak sanatçılar bu teknolojilerden yararlanırken estetik kaygılarını ön planda tutmuşlar, sanatsal biçimlendirmelerini doğru ve farklı yöntemlerle gerçekleştirmişlerdir.

Fotoğrafın ya da kameraların kullanılması ile ortaya çıktığı söylenebilecek Yeni Medya Sanatı teriminden ilk kez 21. yüzyılın başlarında yaygınlaşan yeni teknolojik mecraların kullanımını anlatmak için yararlanılmıştır. Yeni Medya Sanatı, bilgisayarın işlem gücü olmadan oluşturulamayacak veya kullanılamayacak olan ve kullanıcısı ile değişime uğratılabilecek yeni ortamları, yeni araçları, yeni mecraları içermektedir. Sanatı ve sanat eserini var olan kavramların tamamen dışına çıkaran bu ortamlar dijital teknolojileri içeren sanat türlerinin, ürünlerinin ve formlarının ortaya konulmasını sağlamıştır. Aynı zamanda gelişen, küreselleşen kitle iletişim araçları günümüzde deneyimlenen sanatı herkesin kolayca ulaşabileceği bir hale getirmiştir.

Yaşamın ve sanatın her alanını etkileyen bilgisayar grafikleri, gerek iki boyutlu gerekse üç boyutlu yazılımlarıyla sanal gerçeklik kavramını ortaya çıkarmıştır. "Sanal gerçeklik, bilgisayar ortamında grafikler, renkler, canlandırmalar ve ses efektleri ile yaratılan bir ortamın (sanal) insan duyuları ile birleştirilmesi, bir kişinin kendisini o ortamın bir parçası gibi hissetmesi yaklaşımı üzerinde yapılandırılmıştır. Uçuş simülatörleri, sanal gerçeklik olayının ilk örnekleridir."(Türker, 2005:5). Sanal gerçeklik ortamları bilgisayarlar tarafından simüle edilen ortamlara denir. Çoğu sanalgerçeklik

ortamı bir bilgisayar ekranı yoluyla edinilen görsel deneyimlerden ibarettir. Bunun yanındabazı ortamlar duyma, hareket gibi başka duyulardan da yararlanır. Bu süreçte, sanatın sanal gerçeklik kavramını kullanarak izleyicisini sanatçının yarattığı siber dünyaya sokmasının kaçınılmaz olduğu ileri sürülebilir.

"Sanal gerçeklikte en önemli hedeflerden biri kullanıcının ortama tam anlamıyla hakimiyet sağlaması ve her yönüyle ortamın bir parçası olmasıdır" (Eryalçın, 1994, syf.Z'I). Yani, sanal gerçeklikte izleyici bilgisayar ekranının sınırlı yüzeyinin penceresinden bakmak yerine, başka bir dünyanın parçası olmak için sanal bir ortama girmektedir. Sanal gerçeklikte izleyici başına taktığı bir ekran ile, çevresini üç boyutlu ve 360 derecelik geniş bir bakış açısıyla algılamaktadır.



Görüntü 1: Rachel Rossin'nin "Sadece bir burun" isimli sanal gerçeklik çalışmasından bir görüntü (<http://www.peertospace.eu/the-unframed-world/>)

Örneğin, Amerikalı sanatçı Rachel Rossin sanal gerçeklik çalışmasında (bkz. görüntü 1), izleyiciyi sanal sanat eserlerinin bir parçası haline getirmekte, aynı zamanda sanat eserini hayatın gerçeğine daha da yakınlaştırmaktadır.

Sanal ve sanal gerçeklik kavramlarına Kuruüzümcü'nün (Kuruüzümcü, 2007: 23) getirdiği açıklama şu şekildedir:

“Sanal (virtual), varolmayan ama algının yönlendirilmesiyle varolduğu yanılsaması yaratılması durumunu ifade eden ‘virtualis’ kökeninden gelen bir kavramdır. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) ise, izleyicinin ya da kullanıcının oluşturulmuş bir görüntü uzamı içine, düzenlenebilir bir zaman yapısı içinde dahil olması ve ileri aşamada da onunla etkileşmesi temel ilkesi üzerine kurulu; çeşitli veri girdi ve çıktı teknolojilerinden oluşan güç, hareket, dokunma gibi duysal etkileri benzeştirerek yeniden üreten aygıtlar, üç boyutlu görüntü ve ses aygıtları gibi teknolojik araçlardan oluşan bir ortamdır.”

Dijital teknolojilerin daha kolay erişilebilir hale gelmesi ve 1980’lerde ev bilgisayarlarının ortaya çıkması, grafik programlarının yaygınlaşması, tarayıcılar ve kolayca çıktı alabilme araçları, sayısal fotoğraflar ve video olanakları daha fazla sanatçının bu ortamlarda sanatsal üretim yöntemleri denemelerine yol açmıştır. Bir anlamda, fotoğraf yerini dijital imgeye bırakmıştır. Benzer şekilde, video gereçlerinin ve bilgisayarların da sanatçılar tarafından kullanılmaya başlaması “video sanat”ı kapsamında değerlendirilen çalışmaları gündeme getirmiştir. Video sanatının, o güne kadar görülen sanat disiplinlerinden farklı olarak etkileşimli (interaktif) özellikler içermesi ve izleyiciyi sergilemenin bir parçası haline getiren sunuş yöntemi, yapıyla izleyici arasındaki mesafeyi azaltan bir yaklaşımın oluşmasını desteklemiştir (Yücel, 2012).

20.yüzyıldaki sanatsal üretimler incelendiğinde, yöntem ve malzeme ile yaklaşımlar temelinde hızlı bir değişim sürecine girildiğini görülmektedir. Değişimin odak noktasını “hız” kavramı oluşturmaktadır. Hız, var olanı hızla tüketmeyi, yeni olana yer açmayı ifade etmektedir. Bu sanatın yeni duruşuna yanıt veren yaklaşımlar, sanat eserini daha çok içerik açısından ön plana çıkarmakta, biçimsel endişeler sanki geri plâna itilmektedir. O nedenledir ki; Yeni medya sanatı, çoğunlukla sağlam bir temele oturtulamamakla eleştirilmektedir. Bunun nedenlerden biri, sanatsal sınıflandırmaların geleneksel kodlarını kullanmayarak, disiplinlerarası bir üretim şeklinin tercih ediliyor olmasıdır.

Neyin sanat olup olmadığı konularında, çağdaş kültür kurumlarının ve düzenlenen etkinliklerin belirleyici bir konumu olduğu görülmektedir. Yeni medya sanatı tanımı altına giren çalışmaların, sergiler, bienaller, festivaller gibi etkinliklerle kendilerini göstermeye başlaması, onun yeni bir olgu olarak ele alınmasına yol açmıştır. Bu bağlamda; dijital sanat ya da yeni medya olanaklarının kullanımıyla üretilmiş bir sanat yapısı keskin sınırları olmayan, bu anlamda da kategorize edilemeyen bir sanat ürünü olarak gösterilebilir.

Ancak, daha önce de ifade edildiği gibi; bu sanatın temellerinin Dada ve Fütürizm'de atıldığı göz ardı edilmemelidir.

1.3 Günümüz Sanatına Teknolojinin Etkisi

Tarihsel süreç ele alındığında, teknik ve sanatın birbirlerinden beslendiği, hatta sanat alanında bazı akımların teknolojiyi yaratıcı gücü ile etkilediği izlenmektedir. Çünkü sanat, teknik söz konusu olduğunda bile özgün kuralların yaratıldığı bir alan olarak çok önemli bir güce sahiptir. O nedenle de, birçok sanat ürünü oluşum aşamasında bulunan teknik olanakların ilerlemesine ilham vermiş, etkileşimli bir ilerleme kaydedilmesine yol açmıştır.

19. yüzyılın ikinci yarısından bu yana gelişen süreçte sanat, disiplinleri birleştiren yeni açılımlarla yeni kavramlar ortaya çıkartmıştır. Yeni açılımların yanı sıra, yeni medya sanatının getirdiği teknolojik uygulamalarda tartışmalara neden olmuştur. Bu nedenle, nesneye bağımlı sanat anlayışı yerini nesnenin gerçek ile olan bağlantısını koparan ve onu reddeden bir eğilime bırakmaktadır; izleyiciye sanat ürünü görmenin 'ötekiyle' göz göze gelme hali olduğunu göstermektedir. Ayrıca, modern çağın son dönemlerinde önem kazanan 'kitle' kavramının sanat üzerine etkisi ile, sanat eserinin estetik değerlerinin yanına birde 'iletişim' işlevi eklenmiştir. Bu durum ilerleyen yıllarda sanatçının yaratım sürecini etkilemiş, neyi nasıl ürettiği sorularının yanında, ürettiğini hangi kanalla sunacağı ve izleyiciyle paylaşacağı sorusu da önem kazanmaya başlamıştır. Böylelikle, kitle iletişim araçları sanat ürünü olma özelliklerine de sahip olmuşlardır. Örneğin, insanoğlunun kendini görsel olarak ifade etmek ve görüntüyü bir yüzey üzerine kaydetmek isteği, fotoğraf makinasının icadını getirmiştir. Fotoğrafın

kullanımı ile insanoğlu gerçeğe ilk defa bu kadar çok yaklaşmış ve bu durum görüntü üretme sisteminde önemli bir çığır açmıştır. Ancak gelişen görüntü iletim sisteminin son halkası olan video yani akar görüntüler sanatta durağan imgesinirliğini ortadan kaldırmış, kendini sanat ürünü olarak ortaya koyarak yeni açılımları da beraberinde getirmiştir.

Geleneksel sanatın uygulama ve tekniklerini alt üst eden M. Duchamp, John Cage vb gibi sanatçıların açtıkları yolda gelişim gösteren video sanatı, 1960'lı yılların başında ABD ve Avrupa'da 'Fluxus' akımının gelişimiyle gelenekselleşmiş televizyon görüntüsünü eleştirme isteğinden ortaya çıkmıştır; televizyonun, ulaşılmazlığını, dokunulmazlığını, izlenen 'şey'in değiştirilemeyecek uzakta bir güç olmasını, dayatmacı yanını ve başkaları tarafından sıralanan programları izleme zorunluluğunu eleştiren bir tavır içerisinde olmuştur. Nam June Paik'in 'Parnasse de Wuppertal' galerisindeki çalışması konuya ilişkin bir örnek olarak verilebilir. 1963 yılında tasarımlarını video ile gerçekleştiren ve görüntüleri bozma denemeleri yapan Paik, mekâna on üç televizyon ekranı yerleştirmiş ve burada on üç elektro-akustik frekansla güçlendirilmiş soyut görüntüler sergilemiştir. Bu çalışmasında Paik, televizyonun ortaya çıkışıyla pek çok şeyin değiştiğini aynı aracı kullanarak vurgulamaktadır (Bkz: görüntü 2).



Görüntü 2: Nam June Paik'in Parnasse de Wuppertal galerisindeki çalışması(<https://texashistory.unt.edu/ark:/67531/metaph536209/>)

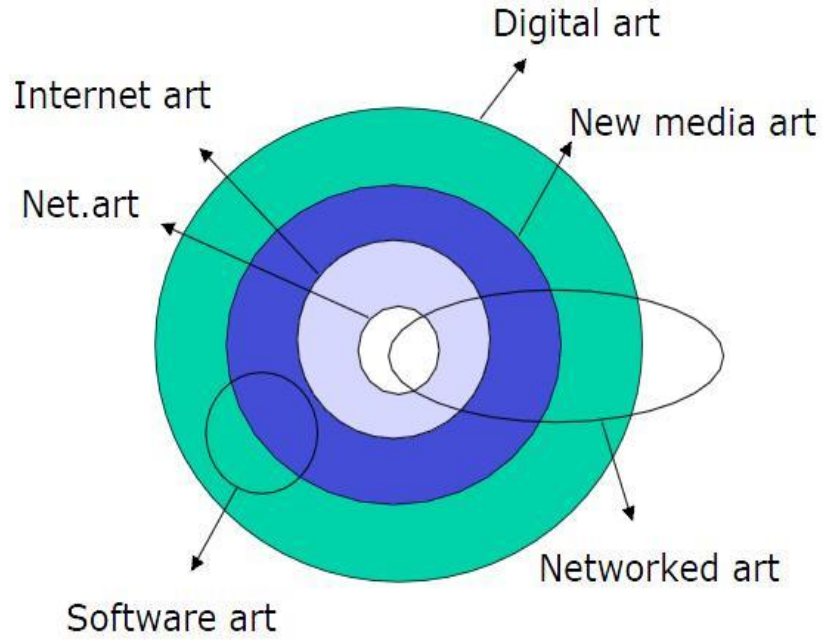
Video sanatı, özellikle bienaller, sanat festivalleri, galeriler, müzeler gibi sanatsal kuruluşlarda varlık göstermektedir. Yeni medyanın olanakları içinde evrim geçiren ekran yüzeyi, iletişim sürecinde sanat yapıtı ve izleyici arasındaki bağı çift yönlü olarak yaşamasını sağlamakta ve bir iletişim ortamı haline getirmektedir. Öyle ki bu ortama etkileşimli bir ekran olarak giren video sanatı, görme ve işitme duyularının yanı sıra dokunma duyularını da iletişim sürecine dâhil etmekte ve günümüzde video projeksiyon eşleme (video mapping) uygulamalarına kadar süregelmektedir.

Yeni medya sanatçıları bir dizi medya olanaklarını (hem geleneksel hem de yenimedya formlarını) kullanarak, bilgisayar teknolojileri ile çalışmalar üretmektedirler. Bu çalışmalar izleyicinin katılımıyla renklenerek ve çeşitlenerek her an birçok yerden izlenebilir bir forma dönüştürülebilmekte, interaktif olarak düzenlenebilmekte, değiştirilebilmekte ve sonsuza kadar saklanabilmektedirler.

Günümüzde tüm iletişim ile tasarım ve sanat formları dijital teknoloji sayesinde radikal değişimler geçirerek gelişmektedirler. Geleneksel medya

ve onun kurulmuş olan tüm yapıları da devamlılıklarını sağlamak için yeni teknolojilere uyum sağlamaya çalışmaktadırlar. Bu değişim, sadece yeni temsil biçimleri, yeni metinsel deneyimleri, yeni ilişkileri ortaya koymakla kalmamış, iletişime ait tüm konuları ve medya teknolojilerini, yayıncılık, dergi, gazete gibi tüm medya endüstrisini etkilemiştir.

Karen Verschooren, “Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art” başlıklı tezinin girişinde bir işin internet sanatı sayılabilmesi için mecranın (ortam) sahip olduğu bazı özellikleri ile oynaması gerektiğini ileri sürmektedir. Fotoğraf ve video gibi diğer eski yeni medya sanatlarında (Old New Media Arts) olduğu gibi, adını kullandığı mecradan alan internet sanatı, konusuna göre ağ sanatı (network art), yazılım sanatı (software art) vb. olarak da adlandırılabilir (Bkz: Görüntü 3).



Görüntü 3: Karen Verschooren, “Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art” şeması

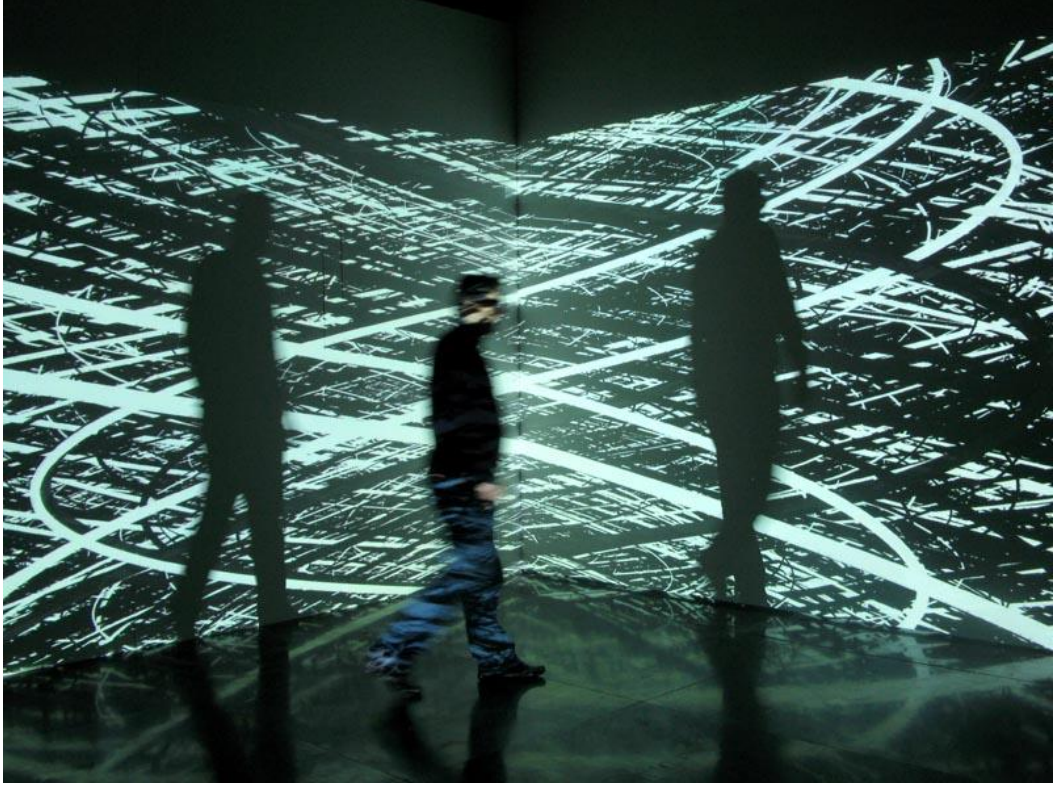
(<http://www.apelasyon.com/Yazi/146-internet-ve-sanat-yeni-medya-ve-netart?bul=felsefe>)

Verschooren, internet sanatının sayısal alt yapıya ait olan diğer sanat yaklaşımları içindeki yerini yukarıdaki şema ile anlatmakta; şemada görüldüğü gibi internet sanatının ve diğer tüm sayısal teknolojilere sahip sanat yaklaşımlarını “Ağ Sanatı (Networked art)” tanımında birleştirmektedir.

Şemadaki sınıflandırmaya göre, yazılım sanatı (software art), sanat eserinin bir yazılım koduna sahip olması yada yazılıma dair bir alt yapıya sahip olması olarak tanımlanabilir ve bu tür çalışmalar dijital teknolojilerle bağlantılı olarak varoldukları için ortak bir alan içerisinde değerlendirilebilirler. Aynı zamanda bu çalışmada Yeni Medya Sanatı (New Media Art) yeni gelişen teknolojileri alt yapısına alanve bunları kullanarak yeni sanat biçimleri oluşturan bir tanımlama içerisine yerleştirilmiştir.

1.3.1 Dijital Sanat

Teknolojiye ilişkin kavramlarla gelişmekte ve değişmekte olan dijital sanat, kısaca elektronik ortamlarda üretilen sanat olarak tanımlanabilir. Dijital sanat teknolojinin gelişmesiyle günümüzde sanatın her alanında yer almakta, fiziksel olmayan nesnelerin üretimi ile kendini göstermektedir. Klasik anlamda algılanan sanat objesi biçimi ile aynı olmayan dijital sanat ürünü, onu biçimleyen teknik donanımla bağlantılı olarak alıcısı tarafından görülür, duyulur ve hissedilir. Sanatçı dijital ortamda üretirken, fiziksel bir nesne üstünde eserini somutlaştırmak zorunda kalmamakta, izleyicinin teknolojik aletlerle temas ettiği her sanal mekânda çalışmalarını sergileyebilmektedir. Bu çalışmalar sayısal bir veri olarak karşımıza çıktığı için, malzeme sınırlamalarından ve mekân kısıtlamalarından bağımsız olarak kendilerini var edebilmektedirler (Bkz: görüntü 4).



Görüntü 4: Pascal Dombis 'Irrational Geometrics' digital sanat enstalasyonu (https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art)

Teknoloji ve sanat tarih boyunca birbiri ile orantılı bir şekilde ilerlemiş, teknolojiye her yeni gelişme, sanatta yeni anlatım biçimleri yaratarak yeni çağdaş söylemler ortaya çıkartmışlardır. Günümüz yaklaşımlarında sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır (Akçadoğan, 2006). Yani, internet sanatçıya kendi varlığını dolayısıyla sanatını ortaya koyabileceği yeni bir alan oluşturmakta, bu yeni ortamı araç ve konu olarak kullanabilme seçimi yaratmaktadır. Bu özelliği ile internet ortamı sanat üretimi sorunlarına alternatif içerikler sunmakta ve önemli olanaklar sağlamaktadır.

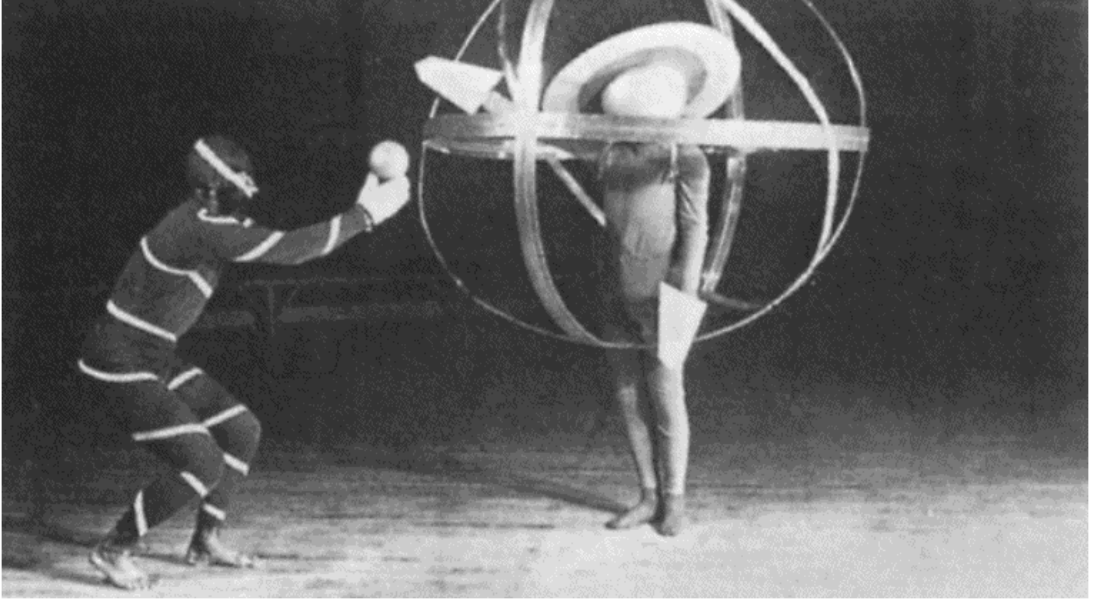
Günümüzün teknoloji odaklı yaşam biçimi içinde, sanat ve bilim ifade şekillerini üretirlerken birbirlerini hayalgücü ve yaratıcılık alanlarında etkilerler ve ortak bir çözüm dilleri oluştururlar. Sanatçılar ve bilim adamları tarihin her döneminde eş zamanlı olarak ilerlemişlerdir. En iyi sanat ve en iyi bilim birbirinden ayrılamaz. Sanatların gayesi belirli bir şeyin içindeki kişisel

gerçeklik içindir, bilimlerin gayesi ise mutlak gerçeklik içindir. Yaratı yöntemi her Homo Sapiens için aynıdır (Kranz, 1974). Sanatın yaratım sürecinde, hem sosyal hem de matematik, fizik v.b gibi bilimlerden yararlanılarak kavramlara yeni anlamlar yüklenmekte ve bu süreçte birçok teknik anlatım bir arada kullanılabilir. Bu bağlamda dijital sanat, çağdaş sanatın kavramsal altyapısını oluşturmakla beraber sosyal ve bilimsel verileri de sanatsal sürece katmaktadır. Bir diğer yandan mekân ve zaman sanatsal eyleme ortak edilmiş, izleyicinin yapıt içerisinde olabilmesine olanak sağlanmıştır.

1.3.2 İntermedya Sanatı

İntermedia sanatı, sanatta farklı yaklaşımları kavramsal ve fiziksel olarak birleştiren bir yapıya sahiptir. Kavramın ilk olarak ortaya atıldığı 1960'lı yıllarda performans sanatı, gösteriler, fluxus gibi yeni oluşumların sanatsal ifadede farklı düşünceleri ve teknikleri bir arada kullandıkları görülmektedir. İntermedya sanatı işte bu sentez çalışmaları tanımlamak için kullanılmıştır.

Amerikalı kompozitör sanatçı John Cage'in "Untitled Event" isimli çalışmasında, şiir, resim, ses kayıtları, dans, müzik gibi eylemler eş zamanlı olarak gerçekleşirken, Cage'de Zen Budizm hakkında bir konuşma yapmaktadır. Bu etkinlik teknik yapısı bakımından, intermedia sanatına iyi bir örnek oluşturmaktadır.



Görüntü 5: Cage'in "Untitled Event" isimli çalışmasından bir görüntü.
(<http://www.ralphmag.org/ED/danse-macabre769x430.gif>)

İntermedya sanatına bir diğer örnek, Rafael Lozano-Hemmer'in "Under Scan" isimli çalışmasıdır (bkz. görüntü 6). 2008 yılında Londra'da TateModern etkinlikleri kapsamında sergilenen ve Trafalgar meydanında yere yansıtılan yüzlerce insan portresinden oluşan çalışma için halk, belirlenen tarihler arasında Tate Modern'e davet edilmiştir. Büyük ölçekli halk sanat projesi olarak tasarlanan bu uygulama için yapılan çekimlerde her birey kendini ifade etmekte özgür olmuştur. Ziyaretçiler alanı dolaşırken portreleri görebilmek için kendi gölgelerini kullanmak zorunda kalmışlardır. Bunun nedeni, alanın beyaz ışıkla kaplı olmasıdır. İnsanların hareketleriyle görünen video portreler, izleyicisine doğru bakarak ilginç bir deneyimi gerçekleştirmiştir.



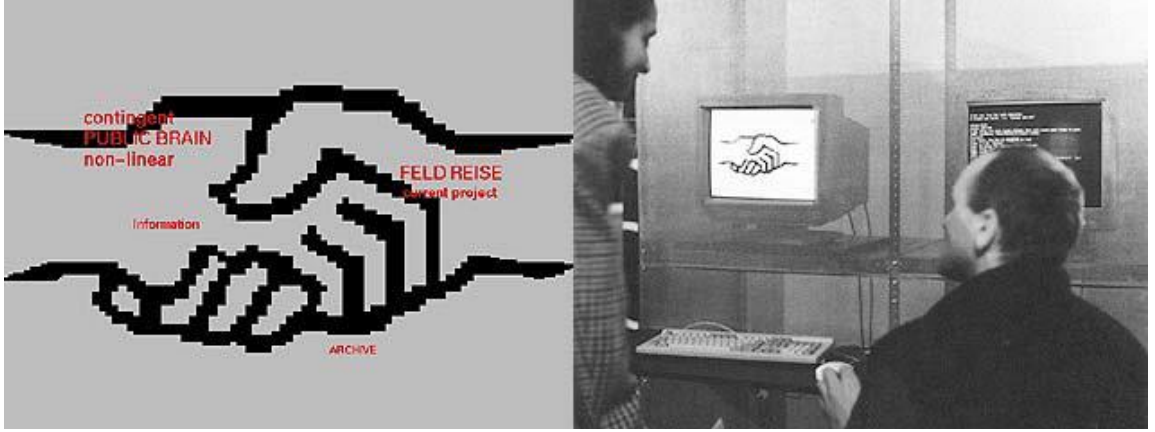
Görüntü 6: Rafael Lozano-Hemmer'in "Under Scan" isimli çalışmasından bir görüntü (http://ctheory.net/ctheory_wp/of-the-untouchability-of-embodiment-i-rafael-lozano-hemmers-relational-architectures/)

1.3.3 İnternet Sanatı (Net sanatı)

İnternet sanatı adını kullandığı ortamdan almakta, öncelikli malzeme olarak interneti kullanan, çoğunlukla interaktif olan kültür ve sanat formudur.

“Başlangıçtan beri izleyici ile dolaysız bir iletişim kurabilme, etkileşim yaratabilme ve üretimlerin kolaylıkla sergilenmesi ve tartışılabilmesi konularında sanatçılarınbağımsız oldukları bir sanat formu olan net sanatı, sahip olduğu küresel ölçekte ulaşılabilir izleyici kitlesinin varlığı, sürekli değişebilirliği, kopyalanıp çoğaltılabilirliği ve istenirse kolayca ortadan kaldırılabilirliği, ucuz üretim ve dağıtım koşulları, dolayısıyla son derece dinamik yapısıyla sanat alanında günümüze kadar neredeyse benzeri olmayan bir karaktere kavuşmuştur.(Yücel, 2012 S.36)”

İnternet sanatının sanatçının yaratıcı bir özgürlük ortamına sahip olarak, küresel bir izleyicikitlesine ulaşabilmesi, bu kitleyle fare, ekran ve klavye yardımıyla geliştirdiği etkileşim sayesinde doğrudan iletişim kurabilmesi, geleneksel müzeler ve galeriler dışında sanatçılara tanıdığı sergileme özgürlüğü ile çağdaş sanatın değişmesi ve gelişmesine katkıda bulunmuştur (Bkz: görüntü 7).



Görüntü7: Lux Logis sanat topluluğunun “Handshake” adlı projesi
(<http://www.medienkunstnetz.de/werke/handshake/bilder/1/>, 23.10.2010)

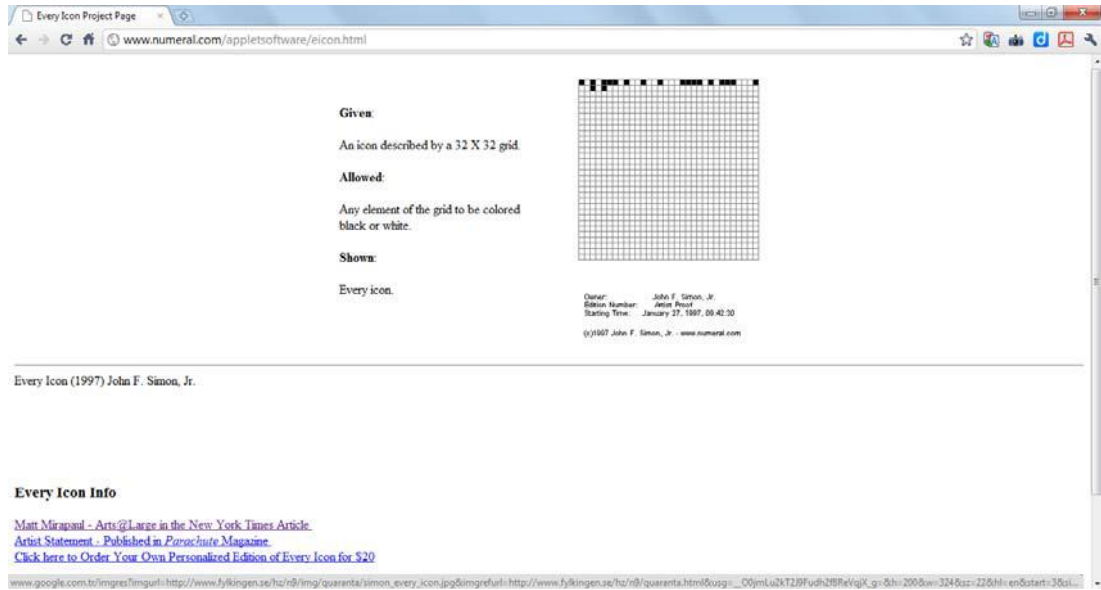
1994 yılında Almanya’nın Berlin kentinde izleyicisiyle buluşan, “Lux Logis” adlı sanat topluluğundan Alman sanatçılar Barbara Aselmeier, Joachim Blank, Armin Haase ve Karlheinz Jeron tarafından gerçekleştirilen “Hand shake” interneti ilk kez kullanan çalışmalardan biridir.

Yerleştirme olarak izleyicisiyle buluşan çalışmanın amacı, dış dünya ile elektronik ağ arasında bir bağlaç olma görevi üstlenerek küresel bir kitleye ulaşmak olmuş, elektronik ağ aracılığıyla insan ve makine arasındaki etkileşimin gözlemlenmesine dikkat çeken bir “süreç” yaratmaya çalışmışlardır.

1.3.4 Yazılım Sanatı

Yazılım sanatını genel olarak incelediğimizde genel sanat formları yerine yazılım temelli çalışmalara dayandığını görmekteyiz. Yazılım temelli bu sanat ürünlerinde izleyiciye ulaşım internet ortamında sağlanmaktadır. Doğası gereği geleneksel sanat eserlerinden oldukça farklı olan yazılım sanatına ABD’li sanatçı John F. Simon’nun 1997 yılında gerçekleştirdiği “Her Bir Simgе” isimli çalışmasını örnek olarak gösterebiliriz.

Çalışma 32x32cm ’lik bir kare ızgaradan oluşmaktadır. Her karenin beyaz olduğu bir görselle başlayıp, bilgisayarın hızıyla bağlantılı olarak tüm karelerin siyaha dönmesiyle gelişen, tüm kombinasyonlar meydana gelene kadar görseller tamamlanmaktadır.



Görüntü 8: John F. Simon 1997 yılında gerçekleştirdiği “Her Bir Simge” isimli çalışmasından bir görüntü (<http://numeral.com/>)

1.3.5 İnteraktif Sanat

İnteraktif sanatın yaratım aşamasında, gelişmiş teknolojileri sanat aracı veya sanat nesnesi olarak kullanarak şekillendiği görülmektedir. Bu süreçte video, performans, enstalasyon gibi klasik disiplinlerle dijital teknolojileri birlikte kullanarak, interaktif video, interaktif enstalasyon gibi yeni kavramların ortaya çıktığı görülmektedir.

İnteraktif sanat bilgisayarın kullanımıyla teknik ve estetik unsurlar arasındaki etkileşimle sadece bu aracın teknolojik özelliklerini kullanmayıp aynı zamanda sanatın gerçeklikle olan ilişkisini de yansıtmaya çalışarak sanat eseri ve izleyici arasındaki etkileşimi gözler önüne sermektedir. (Bkz: görüntü 9).



Görüntü 9: Miguel Chevalier'in "Ultra Nature" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.miguel-chevalier.com/en/ultra-nature-4>)

Chevalier'in izleyicilerin interaktif olarak katıldığı bu çalışmasında, bilgisayar programıyla izleyici görüntüleri değiştirip yönlendirebilmektedir. Sanatçı genellikle video sanatı ile bağıntılı ürünler ortaya koymaktadır.

İnteraktif sanat eserleri, sanat ürünü ve katılımcı arasındaki birdiyalog olmaktadır. Katılımcının sanat ürünü üzerinde hareket etme şansı vardır. Daha ileriye gitmek gerekirse eser içeriğiyle merak uyandırarak ziyaretçiye esere etkietmesi için teşvik edebilmektedir. Buna karşın bazı interaktif sanat eserleri monolog olmaktadır. Sanat eseri izleyicinin karşısında değişebilir gelişebilir ama izleyici bu gelişim ile etkileşmesi için teşvik edilmemektedir.

56. Venedik Bienali'nde Almanya pavyonunda yer alan çalışmalardan biri olan "Factory of the sun"ı örnek gösterebiliriz. Hito Steveri'nin çalışmasında sanatçı gerçek politik figürleri alıp sanal karakterlere çevirmiştir. Sanatçı mekanını bir bilgisayar oyununa çevirdiği çalışmasında, izleyiciyi fosforlu ızgara formundaki çizgilerle doldurduğu mekanda sadece izleyici pozisyonuna sokmaktadır.



Görüntü 10: Hito Steyerl'in "Factory of the sun" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://sfaq.us/2016/06/hito-steyerl-factory-of-the-sun>)

Çağdaş sanatçılar, interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanıyor ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsiyorlar. Bilgisayar sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iştürleri yaratma imkanı sunuyor. Bunlara örnek olarak elle yaratılamayan çok karmaşık görüntüleri, bir taşa ya da madene oymak yerine üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulan heykelleri, internet aracılığıyla yeryüzünün yapay hayat formlarının içersinde yaşayıp öldüğü sanal dünyaları gösterebilmektedirler (Wands 2006 s.8).

Wands'ında belirttiği gibi sanatçılar yeni medya sanatında yeni sanal dünyalar yaratabilme çabasına girmektedirler. Scenocosme isimli sanat topluluğu üyelerinden Gregory Lasserre ve Anais'in yarattıkları bir sanal dünya çalışması olan "Metamorphosis"de (Bkz: Görüntü11) ise tamamen izleyicinin katılımıyla gerçekleşebilen bir örnek olmaktadır ve metamorfoz kavramına atıfta bulunmaktadır. Çalışmada daire şeklinde zar gibi olan kumaş membran malzeme üzerine projeksiyonla yansıtılmış ve izleyicinin müdahalesiyle, vücudunun etkisiyle etkileşime girerek hareketlere göre değişen renk alanları üretmektedir. Çalışmada yarı saydam perdenin derinliğini keşfeden izleyici, eliyle her baskı anında farklı derinliklere

ulaşmaktadır. Metamorph, gerçek fiziksel alan ve sanal alan arasında izleyiciye projeksiyonla üretilen bir belirsizlik yaratmaktadır.



Görüntü11:Gregory Lassere ve Anais'in yarattıkları bir sanal dünya çalışması olan"Metamorph" den bir görüntü(<http://visualartbeat.com/metamorph-by-scenocosme/>)

1.3.6 Holografik Sanat

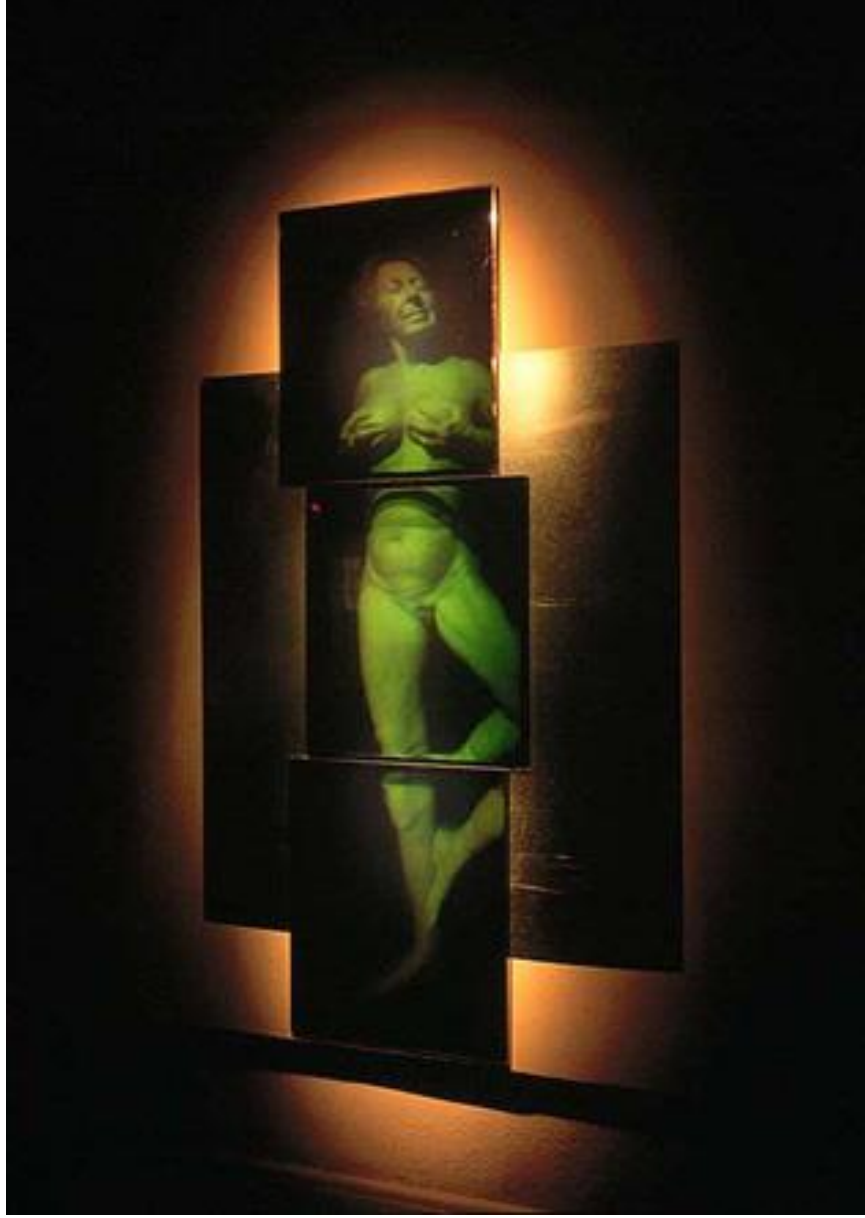
Bilimsel ve teknolojik alanlarda kullanılan hologram, çağdaş bir görüntüleme tekniğidir denilebilir. Bu teknik içinde temel olarak ışık ve ses dalgalarının girişim ve kırınım özellikleri kullanılmaktadır. Işık ve ses kaydedilip

depolanarak istenilen zaman ve mekanda yeniden oluşturulabilinen holgramın sanatsal potansiyelinin keşfedilmesi 1960'lı yıllara dayanmaktadır. 1980'lerden sonra ise kendine özgü bir dil oluşturulabilen holografik sanat, içe veya dışa dönük rölyef etkisi yaratmasından dolayı "holografik heykel, hologram heykel" gibi tanımlamalarla ifade edilmektedir.

Holografik sanat, bilimsel ve teknolojik olarak geliştirilmiş bir teknik olmasının yanında, iki boyutlu yüzeyde üç boyutlu bir etki yaratması açısından bilim insanları kadar sanatçıları da dikkatini çeken bir konu olmuştur. Sanatçılar, sanatınevrimi süresince çeşitli yöntemlerle elde etmeye çalıştıkları üç boyut etkisini, iki boyutlu bir yüzeyde çözümleme olanağı bulabilmektedirler.

Hologramın farklı tanımlarına rastlamak mümkündür. Bunlardan biri şöyledir: Hologram, bir film veya ince bir cam levha tabaka ile ışığa duyarlı bir emülsiyondan meydana gelen iki boyutlu (2D) bir depolama malzemesi'dir. Lazer yardımı ile alınan bu kayıta yer alan girişim desenleri, yeniden üç boyutlu (3D) olarak renkli ve saydam bir ışık görüntüsüne dönüştürülebilmektedir (Leonardo, 2001:370).

Üç boyutlu fotoğraf, ışıktan heykel gibi ifadelerle tanımlamalarda bulunan hologram sanatı, düzenleme ve sergileme açısından birden fazla sayıdaki hologramı biraraya getirdiği için "bileşik hologram" olarak bilinmektedir.



Görüntü 12: Harriet Casdin'nin "To be Continued" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.art-in-holography.org/>)

Harriet Casdin'in metal pano üzerine üç atımlı yansıma hologram çalışması, hologram sanatına verilebilecek örneklerdendir. Sanatçının figüratif, gerçek boyutlu görüntüleri ile ölüm, cinsellik, kimlik, feminizm, hümanizm gibi konuları vurgulamaya çalışmaktadır(Bkz: Görüntü:12).

Holografide daha önceleri sadece hareketsiz nesneler kaydedebiliyordu, atımlı lazerin kullanımıyla insan, hayvan ve onlar gibi hareket eden nesnelerinde kaydedilebilmesi mümkün olmaktadır.



Görüntü 13: Illuminator Art Collective isimli sanat topluluğunun "Snowden" isimli çalışmalarından bir görüntü (www.nytimes.com)

Brooklyn'deki Fort Greene Park'ta yer alan Edward Snowden'in büstünün keyfi bir nedenle kaldırılmasına tepkisel bir hareketle Illuminator Art Collective grubu "Snowden" isimli hologram heykel çalışmasını, alınan heykelin kaidesinde sergilemiştir. Bileşik hologram, sanatçılar tarafından genellikle düz bir yüzeyde ya da şeffaf yapısından kaynaklanarak her iki

yüzünde izleyicinin görebilmesine olanak sağlayacak şekilde sergilenmektedir(Bkz: Görüntü:13).

1.3.7 Vücut Sanatı (Body Art)

1970’lerde kimi sanatçıların kendi bedenlerini sanatsal bir ürün gibi kullanmaya başlamaları ile ve vücut sanatı kavramı sanat literatürüne girmiştir.

Vücut sanatı, seyirciyle buluşma anında iki farklı sunum altında incelenebilir. Sunum biçimlerinden birincisi izleyicinin karşısında gerçekleşerek performans sanatıyla paralelik sağlamaktadır. Diğerisi ise deneyimlenen performansın fotoğrafları veya videosu daha sonra izleyiciyle buluşturulmaktadır.



Görüntü 14: Stelarc’ın “Suspensions” isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://stelarc.org/>)

Vücut sanatının efsanevi sanatçılarından Avustralya’lı performans sanatçısı Stelarc, kendi vücuduyla oluşturduğu çalışmalarıyla tanınmaktadır. Bedenin atıl, boş, hatta yok olduğunu, aşılması, genişletilmesi, protezlerle uzatılması, iyileştirilmesi ve yeniden tasarlanması gerektiğini düşünen Stelarc işe bir şaman gibi bedenini çengellerle asıp insanların üzerinde sallandırarak, ipler ve raylar üzerinde dolaştırarak başlamaktadır. Sanatçı kendi vücuduna

takdığı protezler ve kancalarla, acıyı ve hazzı keşfetme yolculuğunda, kişinin fiziksel zorluklarla başa çıkma mücadelesini irdelemektedir. Gerilmiş cildiyle bir tür çekim manzarası oluşturan vücut heykeli diye tanımlayabileceğimiz” Suspensiyon” isimli çalışmasında, askıya almak eylemiyle duyuları çalışmayan ve düşünemeyen anestezi altında bir vücut temsil edilmektedir. Çalışmadaki beden figürü izleyiciyi uyarmakta, tedirgin etmekte ve harekete geçirip duygularını ortaya çıkarmaya zorlamaktadır(Bkz: Görüntü:14).

Vücut sanatında malzeme olarak bedenin kullanılması, onu disiplinlerarası bir anlayışa yönlendirmektedir. Performans sanatının içinde erimeye başlayan bu sanat akımı videoyuda içine alarak izleyicisiyle bu alanda bir araya gelmektedir.



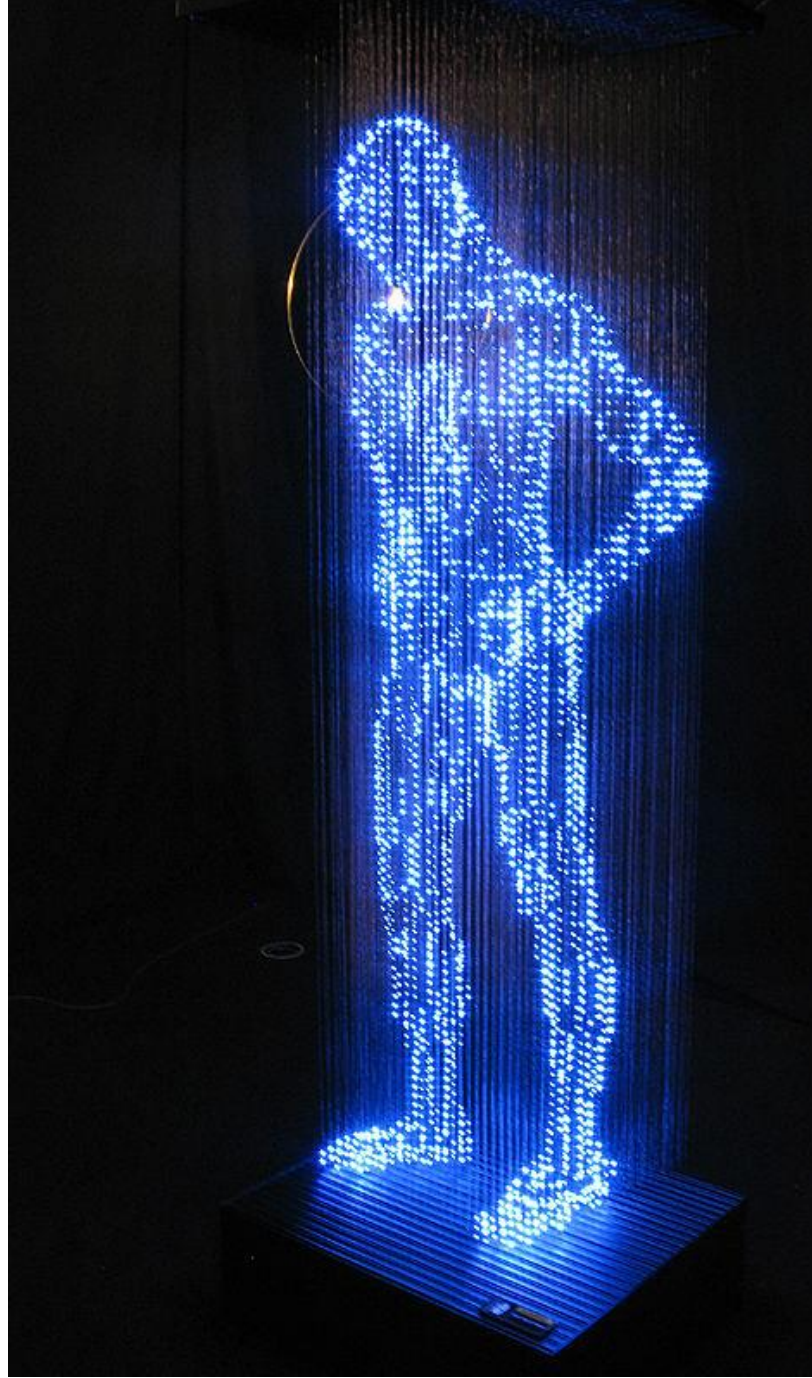
Görüntü 15: Ulrike Rosenbach'ın "Reflections on the Birth of Venus" isimli çalışmasından bir görüntü(<http://www.li-ma.nl/>)

“Reflections on the Birth of Venus” isimli çalışmasında sanatçıUlrike Rosenbach, kendi vücudunu kullanarak bir performans ve vücut sanatı sentezi yaratmaktadır. 15. yüzyıl sanat eserlerinden biri olan Botticelli’nin “Venüsün Doğuşu” eserini kendi vücuduna yansıtarak, kadının cinsel açıdan erişilebilirliğine eleştiri getirmektedir. Arka planda fonu siyah olarak alınmış büyük bir deniz kabuğunun önünde duran sanatçıya, tanrıça figürü yansıtılmakta ve Bob Dylan’nın “Sad Eyed Lady” isimli şarkısının ritmiyle yavaşça dönmektedir(Bkz: Görüntü:15).

1.3.8 Işık ve Ses Sanatı

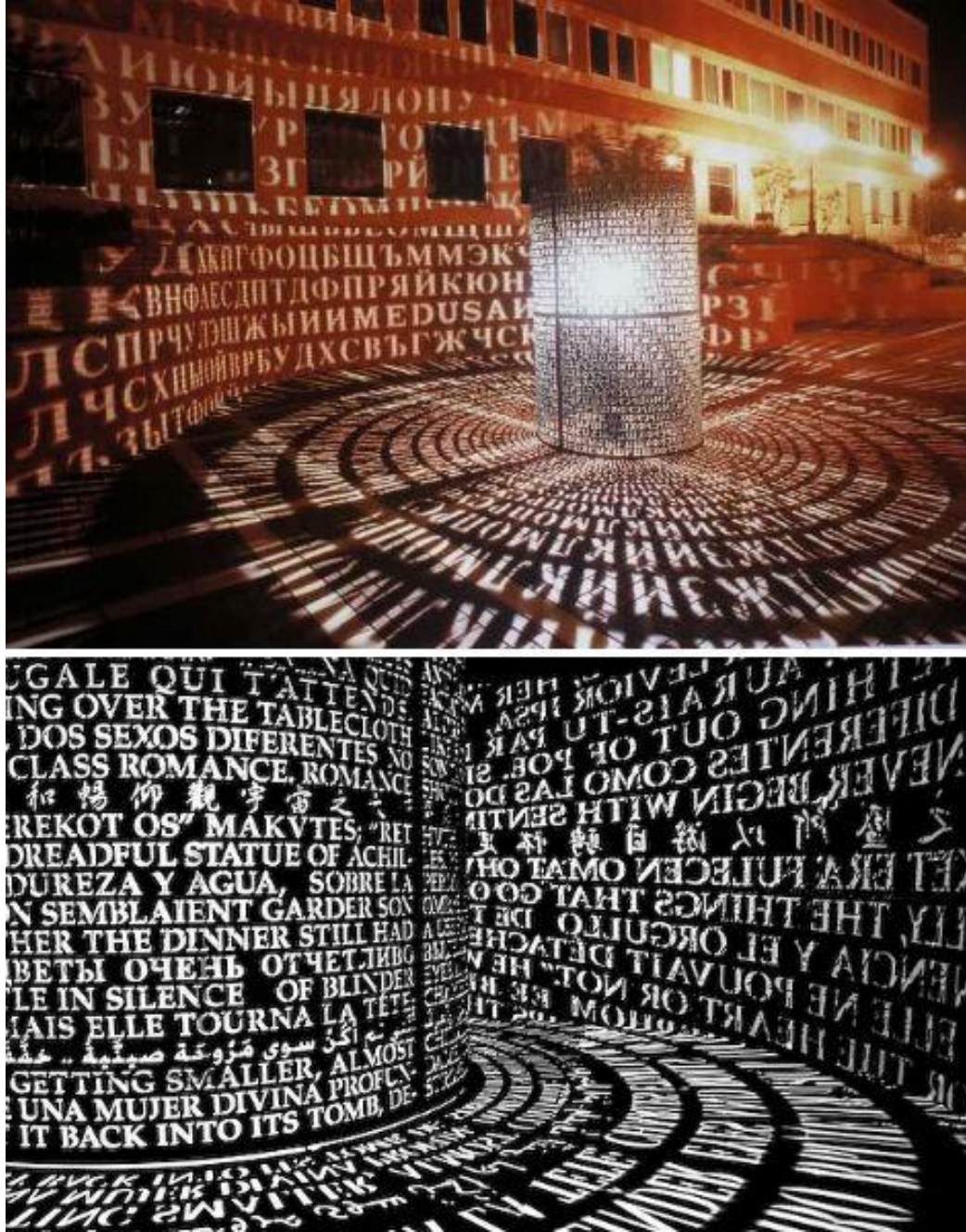
Sanat tarihsel süreçte ışığı sanatçıların ışığı tüm sanatsal eğilimleri içinde kullanmakta olduklarını görmekteyiz. Mimariden heykel sanatına, doğal ışığın estetik bir kaygıya dönüştüğü çalışmalar yerini, modern tarihimizde yapay ışığın keşfiyle gelişen sanat türlerine bırakmaktadır. Günümüzde ışık, işlevsel yardımcı eleman olmaktan çıkmış, ana ifade biçimi haline dönüşmektedir.

Fotoğraf ve sinema gibi dalların temelini oluşturan ışık sanatı, kendi içinde dallara ayrılmaktadır. Bazı sanatçıların ışığı, fotoğraf sanatında uzun pozlama tekniğiyle, heykeltraş ve enstalasyon sanatçıların ise çalışmalarının içinde led, lamba, lazer ve hatta parlayan gazlarla birlikte kullanarak, fiziksel formlara dönüştürmüşlerdir. Bu bağlamda, üç boyutlu formlarla birlikte düzenlenen ışık heykellerini, iç veya dış mekanlarda kullanılan lazer ışıklandırmayı, fotoğraf sanatında elde edilen ışık boyama sanatını, video projeksiyon eşleme uygulamalarında kullanılan ışık projeksiyon örneklerini ışık sanatının türleri içinde değerlendirebiliriz.



Görüntü 16: Makoto Tojiki “Otto” isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://weburbanist.com/>)

Makato Tojiki’nin 2009 yılında SaloneSatellite’de sergilediği çalışmasındaki üç boyutlu figür, düz yüzeyler arasında gerilen alanlara ışık ekleyerek yaratılmıştır (Bkz: Görüntü:16). Bir diğer örnek, heykeltıraş Jim Sanborn’un bir Virginia’daki Langley’deki CIA karargâhının önünde duran. “A,A” olarak adlandırılan metal heykeldir (bkz. Görüntü 17). Çalışma dünyadaki her dilden şiir ve roman parçaları ile oluşturulmuştur.



Görüntü 17: Jim Sanborn'nun "A,A" isimli çalışmasından bir görüntü (2017)
(<http://weburbanist.com/>)

2.BÖLÜM

VIDEO ENSTALASYON

2.1 Video Enstalasyon

Fransızca kökenli bir kelime olan “Enstalasyon” Türkçe’de “Yerleştirme” kelimesi ile karşılık bulmuştur. Günümüz sanatında oldukça önemli bir yere sahip olan enstalasyon sanatını, sanatçının seçtiği sıradan nesneleri mekanla birlikte düzenleyerek yeni bir sanatsal anlama dönüştürmesi olarak tanımlayabiliriz. Disiplinlerarası bir sanat olarak tanımlanan enstalasyonda izleyicinin varlığı ve içinde bulunduğu mekânda konumlanan nesnelerin, kavram ve algılama açısından mekanla bağlantısı önemlidir.

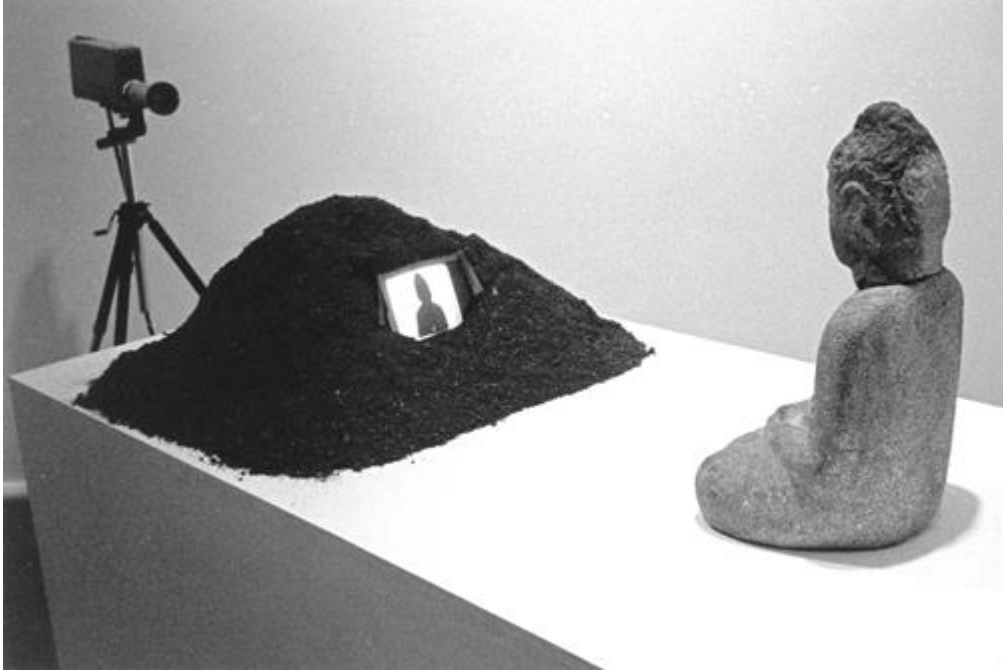
“Geleneksel sanat eserlerinin aksine çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip belirli bir mekân için yaratılan, mekânın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel bir gereklilik olduğu bir sanat türüdür”(Yerce, 2007:7).

Mekan ve sanat nesnesinin bu bir arada sergilenme sürecine ve enstalasyona video teknolojisinin eklenmesiyle “video enstalasyon” kavramı ortaya çıkmaktadır.

Video enstalasyonlardaki temeli oluşturan hazır nesneyi ‘görüntü’ oluşturmaktadır. Görüntü oluşturulurken video monitörler kullanılabildiği gibi, projeksiyon aletleriyle de görüntü mekanda yerini bulmaktadır. Bir video enstalasyonda işin plastik yapısı, mekânla birlikte düşünülmelidir. Buradaki plastik yapı, iki yönlü incelenebilir: biri kullanılan görüntünün içindeki, diğeri de mekan ile birlikte düzenlemedeki unsur olarak karşımıza çıkan değerdir.

Görüntü mekanda, hareketi aynı zamanda sesi de devreye sokarak, izleyiciye yeni bir mekan ve zaman deneyimlenmesi oluşturabilen bir teknoloji içermektedir.

Video enstalasyonda monitörün temel belirleyici rolünü gösteren ilk ve önemli örneklerden birini Nam June Paik'in "TV Buda" isimli enstalasyonudur(Bkz: Görüntü:18). Nam June Paik, 1960'ların başında TV'yi bir hazır-nesne olarak dönüştürerek kitle eğlence kültüründen türeyen birimge olarak sanata çağırılmasının başlangıç hareketini vermişti. Bu tür imgesel hazır nesneler sanatçının çalışmalarında işlev görmekteydiler. Sanatçının en önemli çalışmalarından biri olan TV Buda, televizyona karşı oluşan kültürel tepkinin dile getirdiği örneklerden biridir. Televizyona karşı gerçekleştirilen bu yeni bakış açısı, var olan düzenin değişebilmesi için, televizyonu kendi silahıyla vurmak gerektiğini savunur. Buda sanatçılar için videoyu kullanarak gerçekleştirebilecekleri bir durum olmuştur. Video bir sanat nesnesi olurken, hayatın içine doğrudan hitap ederek izleyiciye ulaşma biçimiyle, sunulduğu mekânla ve kullanıldığı farklı dil sayesinde geniş kapsamlı bir sanat ortamı oluşturmuştur.



Görüntü 18: Nam June Paik 'in "TV Buda" isimli çalışmasından bir görüntü(<http://weburbanist.com/>)

Sanatçı çalışmasında malzeme olarak video kamera, ekran, toprak ve Buda heykelini kullanmıştır. Çalışmada, ekran Budaya dönük, Budanın kendi görüntüsünü canlı olarak kameraya kaydedip kendisine göstermiştir. Yani ekran Buda karşısında ayna görevi görmektedir. Nesneyle eş zamanlı olarak kaydedilennesnenin görüntüsü, anımsalılık kavramı üzerine giden sanatçının bir anlamda televizyonu aracı olarak kullanan bir anlatımla canlı yayın yaptığını göstermektedir.

Mekân öncelikli video enstalasyonlarda çalışma, mekânın bir parçasını aynı zamanda mekânda çalışmanın bir parçasını oluşturmaktadır. Çünkü mekân, çalışmanın oluşumunda çoğu zaman en belirleyici unsur olmuştur. Seçilen mekânın özellikleri, çalışmanın fikrinin genel atmosferini oluşturur. Mekânın iç ya da dış özellikleri, plastik ve kültürel dokusu, özel ya da kamuya ait oluşu, tarihi, içinde var olan geçmiş gibi özellikleri ve de konumu, aldığı ışık, boyutu gibi faktörlerde belirleyici unsurlardır diyebiliriz.

Kamuya ait açık alanlardaki önemli video enstalasyonlarından biri; İspanyol sanatçı Jaume Plensa'nın Chicago'da bulunan 'Crown Fountain' isimli çalışmasıdır (Bkz: Görüntü 19).



Görüntü 19: Jaume Plensa'nın "Crown Fountain" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.everystockphoto.com/photo.php?imageId=852755>)

Sanatçı tarafından tasarlanan su havuzu, 15 metre boyunda 2 adet kuleden oluşmaktadır. Crown ailesi tarafından bağışlanan bütçe ile yapılan kuleler, cam tuğlalardan yapılmış ve kavramsal açıdan oluşturduğu içerikle oldukça önemli bir örnek oluşturmaktadır. Çalışmadaled destekli ekran yüzeyinde yayınlanmak üzere sanatçı, Chicago’lu 1000 kişinin yüzünün videosunu çekmiş veher 5 dakikada bir değişen ve rastgele seçilen videolardaki yüzlerin, mitolojik heykeller gibi ağız kısmından gelen fiskiye şeklindeki sularla parktaki yerini, 71 metre uzunluğunda sığ ama ışıltılı bir havuz olarak almıştır.

İntermedya sanat ortamında önemlibir konumu olanAmerikalı sanatçı Tony Oursler, çalışmalarında mekân ve insanı ilişkilendirerek yeniden yorumlamıştır.



Görüntü 20: Tony Oursler’in “Kırılma/Refraction” isimli çalışmasından bir görüntü
(<https://www.tonyoursler.space/>)

Sanatçının çalışması, (Bkz: Görüntü:20) tavandan sarkıtılmış fiberglas küreler üzerine projeksiyon aletiyle yansıtılmış video kamerayla çekilmiş yakın plan göz görüntülerinden oluşmaktadır. İzleyici çalışma karşısında

şaşkın ve gergin bir konum sergilerken aynı zamanda mekânla keskin bir ayrılık ve uyumu bir arada yaşatan bir yolculuğa çıkar. Sanatçı “Kırılma/Refraction” isimli bu çalışmasıyla 6.İstanbul Bienali’ne katılmış, çalışma Yerebatan Sarnıcı’da sergilenmiştir. Mekânın mistik atmosferinde Oursler’in dev gözleri suya yansımalarıyla birlikte gerçeküstü bir ortam yaratmıştır.

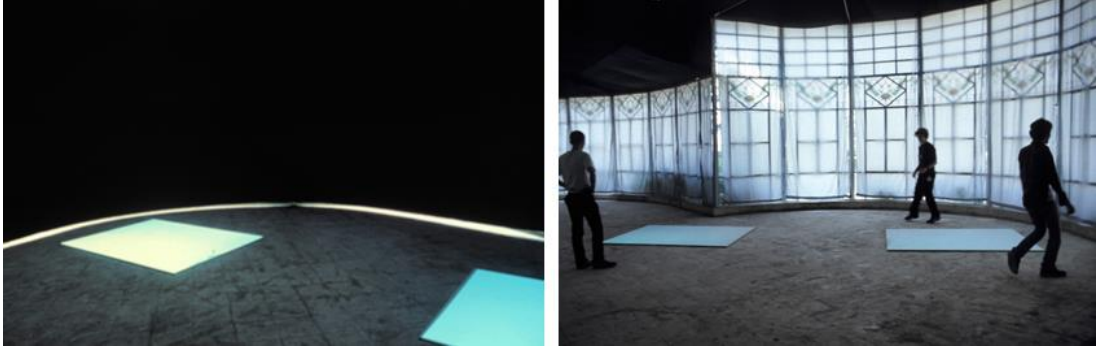
Bozkurt, video enstalasyonda mekândaki hareketi; “Mekâna kurulan video enstalasyonlarda hareket çoğunlukla görüntülerde çözümlenir. Onun dışında kalan nesneler ve yüzey sabittir. Bu video projeksiyonunun yapısından kaynaklanan bir durumdur”(Bozkurt, 2005:109) şeklinde tanımlamaktadır.



Görüntü 21: Tony Oursler’in “Winston, Camel, Salem, Marlboro” isimli çalışmasından bir görüntü(<https://www.tonyoursler.space/>)

Bu duruma örnek olarak Tony Oursler’in çalışmasını örnek gösterebiliriz. Sanatçı bu çalışmasında mekâna, izleyiciyi kendi varlığıyladahil etmiştir. Mekânda dolaşan izleyici, herbiri fiberglas olan beyaz tüpleri, yanıp tükenen çeşitli sigaralar olarak görmektedirve görüntü mekândaki beyaz tüpleri hareketlendirmektedir.

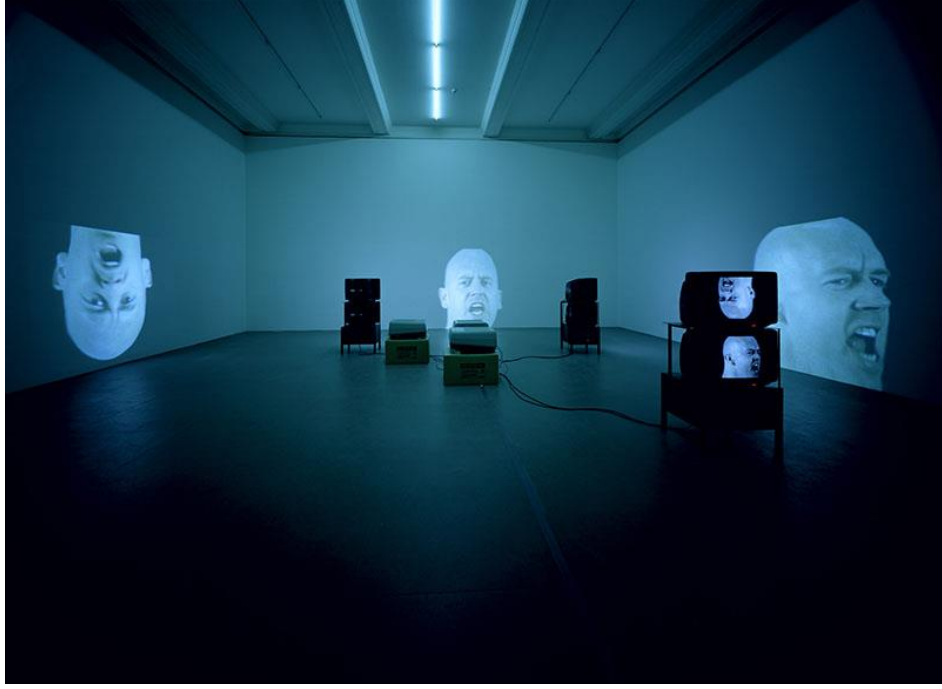
Mekânı farklı ele alan bir diğer sanatçı Henrietta Lehtonen, çalışmalarında mekânı kendisi oluşturmaktadır. Sanatçı 'Ele Geçirilmiş Gökler/Skies Captured' adlı çalışmasında, siyah kumaştan çadırlar kurmuş, çadırın üzerine gökyüzüne doğru yönelttiği kameraları bağlayıp projeksiyonlar yardımıyla mekânın zemininde belirlediği alanlara yansıtmıştır. Böylelikle gökyüzünde olan tüm gelişmeler çadırın zeminine yansımaktadır(Bkz: Görüntü:22).



Görüntü 22:Henrietta Lehtonen "Ele Geçirilmiş Gökler" isimli çalışmasından bir görüntü (<https://kuvataiteilijamatrikkeli.fi/teos/skies-captured-2001-istanbulin-biennale-2001>)

Bu bağlamda izleyici ve enstalasyon arasında oluşan bağ kuvvet kazanmaktadır. Enstalasyon mekânına belli bir süre yerleştirildiği ve sergileme zamanı kısıtlı oluşundan geçici bir sanat ürünü olma özelliği taşırken, zamanıda çok önemli bir kavram olarak ön plana çıkarmaktadır. Çünkü o an'a ve izleyiciye bağlı olarak farklı anlamlar taşıyabilmektedir.

Video estalasyonda görüntünün nesneye kattığı yorum, fiziki anlamda oluşturduğu süreçten daha önemlidir. Bu bağlamda süreçte sanatçının görüntüyle nesneye kattığı anlam çalışmanın genelini kapsar ve bütün olarak algılanmaktadır. Gerçek nesne (üç boyutlu çalışma) görüntüyle bütünleşerek yeni bir forma ulaşmaktadır. Görüntüye ses boyutuda eklenerek kamera ve sesinde yaratıcılığı kullanılmış olmaktadır. "Video, teknolojisi itibariyle görme ve işitmeye yönelik iki temel oryantasyon ögesinden oluşur "(Kılıç, 1995).



Görüntü 23: Bruce Nauman'ın "Anthro-Socio" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.dreamideamachine.com/>)

Bruce Nauman'ın üç projeksiyonun yüzeye yansıttığı ve altı farklı monitörde farklı çekimlerde gösterilen figürden oluşan çalışmasında, figür "Feed me, help me, hurt me anthropology, sociology" sözleriyle şarkı söylemektedir. Çalışmada her görüntüden aynı anda farklı yönlerden ses gelmesiyle izleyici için rahatsız edici bir ortam oluşmaktadır (Bkz: Görüntü:23).

Video enstalasyon örneklerini incelediğimizde, mekanın özellikle seçiminin öncelikli olmadığı yada özel olarak oluşturulmuş olarak olduğu çalışmalar görmekteyiz. Bu tarz çalışmalarda mekân ve çalışma birbirinden tamamıyla bağımsız tek başlarına var olabilmektedirler. Bu bağlamda mekâna bağlı, ona göre şekillenen video işleri olduğu gibi tamamıyla mekândan bağımsız işlerde olabilmektedir.



Görüntü 24: Fransızca Megert “Arachne Vanitas” isimli çalışmasından bir görüntü
(<https://zkm.de/en/artwork/arachne-vanitas>)

Fransızca Megert “Arachne Vanitas” isimli çalışmasında mekâna bağımlı olmayan altı monitör kullanılmaktadır. Sanatçı monitörleri dikey ve üçlü olarak üstüste yerleştirmektedir. Monitörler ortalama bir insan boyutuna ulaşmışlar ve ekranda iki insan figürü görülmektedir. Biri genç diğeri yaşlı iki insan figürü, üstüste gelen monitörler sayesinde bütün olarak görülmektedirler. Bu çalışmada enstalasyon içinde bulunduğu mekandan bağımsız kendi mekanını yaratmaktadır(Bkz: Görüntü:24).

Mekânın konumu, yeniden yorumlanması ve biçimlenmesi sanatçısına bağımlı gelişen bir durumdur. Mekânın yapısı, enstalasyonun genel çatısını belirlerken görüntü, ses ve nesnelerin üzerindede önemli bir rol oynar. J. Genet’ye göre “Her nesne kendi sonsuz mekânını yaratır.” Bu durumun resimden heykele tüm sanat ürünleri için geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Bu bağlamda video enstalasyonlarda, çalışmanın yarattığı kendi mekânı ve

içinde bulunduğu mekân olmak üzere iki türlü mekândan söz edebiliriz. Çalışmayı barındıran mekânın fiziki, tarihi, dönemi, teknik özellikleri, eski ya da yeni oluşu, konumu belirleyici unsurlar olarakönem kazanmaktadırlar.



Görüntü 25: Amy Jenkins'in "Ebb 1996" isimli çalışmasından bir görüntü
(<https://hyperheterotopia.com>)

ABD'Lİ sanatçı Amy Jenkins başlangıçta fotoğraf sanatıyla ilgilenirken son dönem çalışmalarında videoyu statik bir unsur olarak çalışmalarında kullanmaya başlamaktadır. Sanatçı Ebb 1996 isimli çalışmasında minyatür bir porselen küvet üzerine yansıttığı figür (sanatçının kendisi) ile izleyicide şaşırtıcı bir etki yaratmaktadır. Dört dakikalık bir döngüye sahip olan videonun sonunda sanatçı kendini batırıp banyodan kaybolmakta ve izleyiciyi geçici olarak galeri alanının karanlık boşluğunda bırakmaktadır (Bkz: Görüntü:25).

2.1.1 Video Sanatı

Video sanatı, videonun günlük hayatta kullanımıyla başlayan ve özel bir üretim tarzına sahip televizyon ve sinemanın aksine bir duruşu olan, hareketli

imgelere dayanan sanatsal bir türdür denilebilir. Video sanatçısı, temel malzeme olarak görüntü ve sesleri kaydetmeye yarayan manyetik bantlardan yararlanmakta ve analog ve ya dijital ortamlarda saklanabilen bir yapı oluşturmaktadır.

Manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi olarak tanımlanan ve görüntü kaydetmenin temel araçlarından biri olan video, kişisel amaçlar için basit ve çok amaçlı şekilde kullanılan görsel bir araçtır (www.tdk.gov.tr). Tarihsel açıdan teknolojik gelişmelere baktığımızda, fotoğraf, sinema, televizyon, internet, video gibi çözümler ilk olarak iletişimin etkinlik alanları içinde kendini göstermiş ancak kullanılmaya devam edildiği sürede de sanat ortamına dahil olmuşlardır. Bu dahil oluşta kavram olarak video sanatı, teknoloji ile beraber gelişen diğer sanat dallarında olduğu gibi varlığını sanatçının bu teknolojik dala ilgili kullanma yetisine ve iletişim temellerine dayandırır.

Video sanatı, film ile arasında birçok benzerlikler göstermesine rağmen film değildir. Video sanatı diyalog, oyuncu, konu, senaryo gibi programlanmış öğelere sahip olmamakta ve kendiliğinden spontane gelişen bir kurguya sahip olmaktadır. Sanatçı videosunu kurgularken bir akış planı oluştursada, çekim sırasında gelişen konuşmalar, konuya spontan dahil olan kişiler olağan bir şekilde çalışmanın içinde yer almaktadırlar. Bu bağlamda video sanatı, sinemanın amaçladığı seyirci memnuniyetinden koparak izleyicinin alışkanlığı haline gelen beklentilerini karşılamamaktadır.

Video sanatının önemli isimlerinden Kutluğ Ataman'ının çalışmalarında gerçeği olduğu gibi bize aktaran bir yapı söz konusudur. Bilgisayar ve videonun birleşmesiyle projeksiyonda yeni teknolojik gelişmeler ile birlikte video sanatında, monitör ekran ve televizyon gibi aletler gibi ön plana çıkmaktadır. Bu duruma örnek olarak sanatçının "99 Ad" isimli zikir yapan bir kişinin düşüncelerini aktardığı video çalışmasını gösterebiliriz. Çalışmada aynı kişi farklı hikâyeleri aynı anda farklı büyüklüklerdeki ekranlarda anlatmaktadır. Sanatçı izleyiciye konuyu daha etkili bir biçimde algılatmakta ve bütünüyle konuya dahil etmektedir (Bkz: Görüntü:26).



Görüntü 26: Kutluğ Ataman'ın "99AD" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.martidergisi.com/>)

Videonun sanat ortamına girmesi ve sanatçıların bu sanatsal aracı keşfetmesiyle, estetik kaygıların çözümlenme problemlerine yeni çözüm olanakları bulunmuş, buda bilinen plastik öğeler dışında kalan ses ve görüntünün kullanılmasıyla biçimlenmiştir. Bu araçla sanatçı, amaçlarına göre görüntüleri ve sesleri şekillendirebilmekte, onlara yeni anlamlar ekleyebilmektedir. 1960' lardan itibaren ortaya çıkan bu süreçte ilk olarak sanatçılar, aracın medyalaştırma işlevini deneysel eylemlerle farklı sanatsal ortamlara dahil etmişlerdir. Bu çerçevede tarihsel açıdan bakıldığında, video sanatı, daha çok televizyona yönelik bir tepki olarak ortaya çıkmıştır ve toplumu eleştirel bir yapıda kendini göstermiştir. Bir yandan modernist hareketler ile bağlantılı diğer yandan ise kitle kültürü, tüketim toplumu ve postmodernizm gibi kavramlarla ilintili olarak gelişmiştir. 1960'larda özellikle Amerika'da topluma yönelik eleştiriler daha çok televizyonun insan hayatında çok büyük bir zaman kapsamıyla ilgili olmuştur.

Birçok yerde toplumsal ayaklanmalar, tüm Dünyada yayılan öğrenci ve işçi protestolarının temelinde yatan 2. Dünya savaşı sonrasında Avrupa'da da trajik bir şekilde değişen bir yapı vardı. Bu değişim sürecinde 68 kuşağı

olarak tanımlanan kitle televizyonla büyüyen ilk kuşaktı. Medya ile ilişkileri bir önceki kuşağa göre değişmişti. Bu nedenle dünyaya daha eleştirel bakabilmekteydiler. Dünyayı daha küresel açıdan düşünebilme ve algılayabilme yeteneğine sahip olabilmekteydiler. Bu dönemle birlikte gelişen kitle iletişim araçlarının devreye girmesi, fotoğraftan bilgisayara kadar gelen sanatsal imgenin radikal bir değişim yaşayarak Avrupa ve Amerika da video sanatının ortaya çıkışındaki temelleri oluşturmuştur.

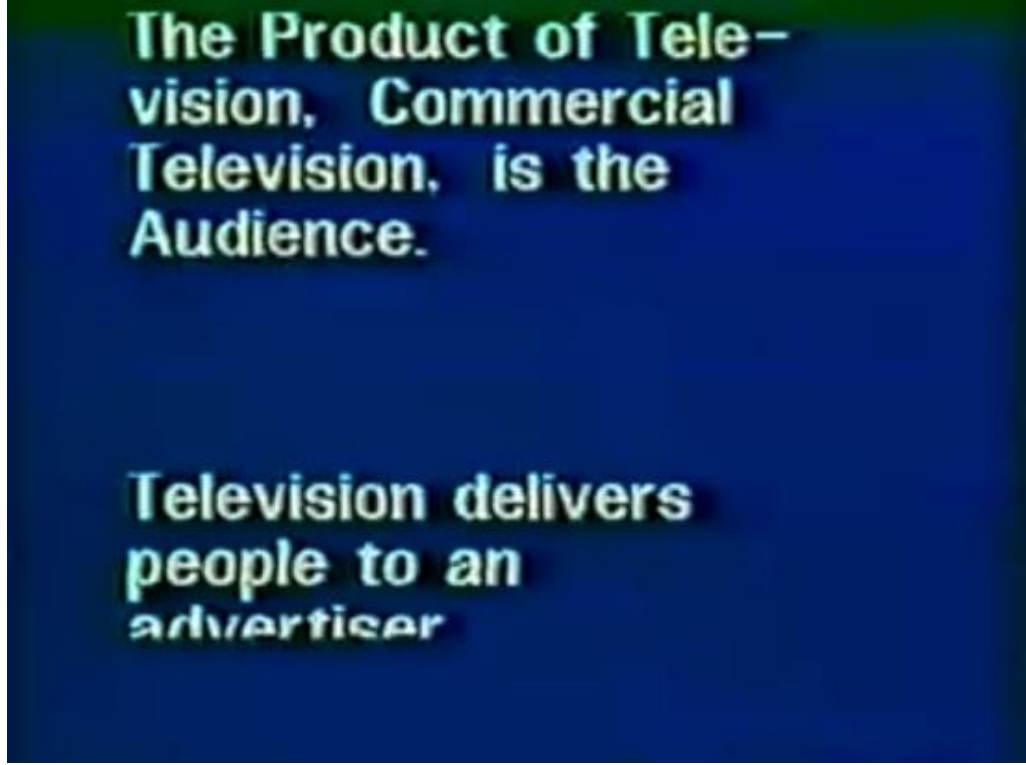
1960'larda sanat ortamının yeni deneysel olanakları kullanarak yeniden şekillenmesiyle, televizyonun tüm toplumu saran hakimiyeti, reklam ve haberlerin şekillendirdiği bir ortamda sanatçıların sanat piyasasındaki üretim ve hızlı tüketim durumuna bir eleştiri getirmek adına ürettikleri çalışmalar, video sanatının karakterini oluşturmaktadır. İlk dönem video çalışmaları tamamen bu durum üzerine karşıt bir söylem geliştirmeyi hedeflemiştir.

Bu alanda ilk olarak çalışan sanatçılardan Nam June Paik, televizyon görüntülerini deneysel olarak manüpile etmiş, mıknatısın manyetik gücünü kullanarak televizyon ekranındaki görüntüyü deforme etmiştir(Bkz: Görüntü:27).



Görüntü 27: Nam June Paik'in "Magnet TV" isimli çalışmasından bir görüntü(<http://collection.whitney.org/artist/986/NamJunePaik>)

Richard Serra, “Televizyon İnsanları Teslim Eder” isimdeki altı dakikalık, televizyonda yayımlanmamasına rağmen televizyon estetiğini kullanan işinde, mavi ekran üzerinde kayan metin ve asansör müziği eşliğinde medyanın kendini eğlence olarak göstererek uyguladığı sosyal kontrolü yine medyanın dili ile eleştiriyordu(Bkz: Görüntü:28).



Görüntü 28:Richard Serra'nın“Televizyon İnsanları Teslim Eder”
İsimli çalışmasından bir görüntü
(<http://dugumkume.org/tvye-karsi-video-sanati-internete-karsi-agli-sanat-i/>)

Video sanatını harekete geçiren, ilk dönem video sanatçılarını birleştiren ortak nokta, televizyon eleştirisiydi.1967’de Sony Portapak’ın piyasaya çıkması ile artık herkesin TV setlerinde kendi kaydettikleri görüntüleri izleyip gösterebiliyor olması, TV’nin demokratikleşmesi ve kurumsal otoritesinin zayıflatılması yönünde bir umut yaratmıştı. Zamanla bu eleştirinin televizyonun kendisi tarafından benimsenmesi, televizyona referans veren televizyon programlarının yaygınlaşmasının da etkisiyle video sanatçılarının kullandığı yöntemler ve kendi kendine atıf stratejisi etkisini yitirmiş, medya

sanatı doğrudan TV eleştirisinden çok TV kültürü ile bağlantılı konulara yönelmişti.

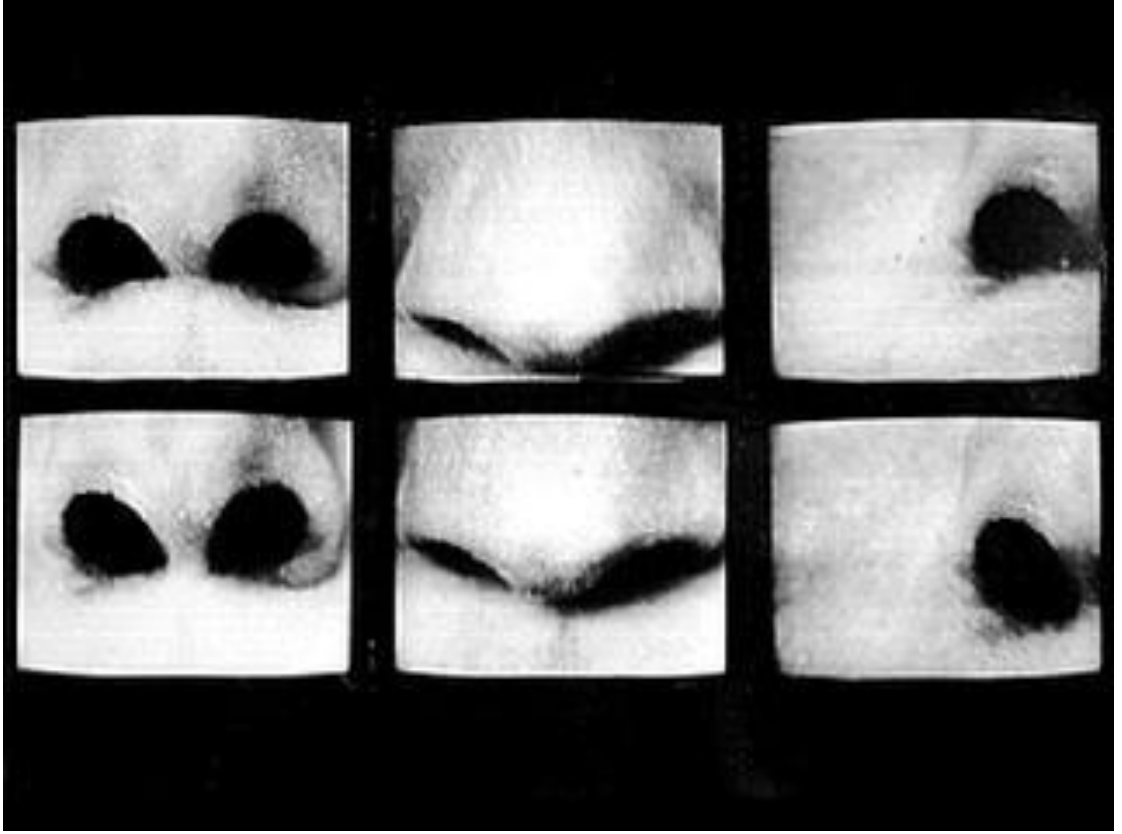
2.1.2. Video Heykel

1960'ların ortasında videonun yaygınlaşmasıyla aynı döneme denk gelen, resim heykel ticaretleşmesine ve tüketim nesnesi haline gelmesine itiraz eden sanatçılar yeni bir tutum geliştirme çabasına girerek videoyu sanatsal formlara sokmaya yönelmişlerdir.

Video heykel, bir ya da birden fazla monitörün sanatsal bir anlatımla düzenlenip şekillendirilmesiyle oluşturulan enstalasyonlar olarak tanımlanabilir. Bir video çalışması farklı türlerle birlikte kullanıldığı zamanlarda, çeşitli melez terimler ortaya çıkmaktadır. Video heykelde bu tanımlamalar arasında yerini almaktadır.

Video heykelde; hissedilen yan görülen ve dokunulan boyuta, monitör sayesinde, görülen ama dokunulamayan bir başka boyut daha katılmaktadır. İzleyici, monitör karşısında, yapısını göz ardı edemeden bir başka etkinin daha altında kalmak durumundadır. Bu durum, monitörün sağladığı görülüp de dokunulamayan ama yine de içinde olunan bir etkileşimdir denilebilir.

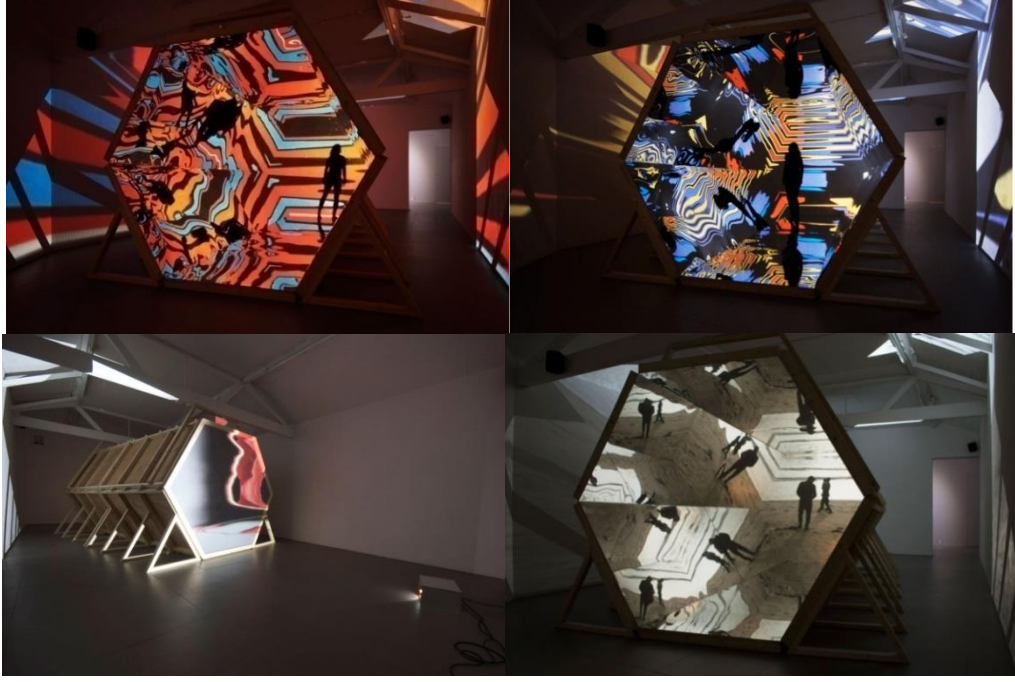
Video enstalasyonu video-heykelden ayırtıran çizgi, mekânla girdiği ilişkisi olarak ön plana çıkmaktadır. Video-heykel çalışmaları sergilendiği mekândan alınıp başka bir mekânda sergilendiğinde kavramsal açıdan hiçbir anlam eksikliği yaşanmazken, video enstalasyonda yapılandırıldıkları mekândan ayrı olarak sergilendiklerinde sanatsal anlamda çok şey kaybetmiş oldukları görülmektedir.



Görüntü 29: Frederike Pezold'un "In the Empire of the Nose" isimli çalışmasından bir görüntü (<http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/130/bild.jpg>)

Frederike Pezold'un video çalışmalarına heykel denmesinin nedeni monitörlerin form olarak ön plana çıkmasından kaynaklanmaktadır. Sanatçı vücudun belli bölümlerini büyütmesi ile insan vücuduna farklı bir bakış açısı getirdiği "Empire of the nose" isimli çalışmasında kendi burnunun görüntülerini kullanarak monitör formunu ön plana çıkarmaktadır. Sanatçı genellikle çalışmalarında kendi vücudunun belli bölümlerini kullanarak, onu yeniden biçimleyip üretiyor denilebilir. Sanatçının çalışmalarında genellikle monitörler yanyana ya da üstüste getirilerek bir insan veya nesne formu oluşturacak şekilde düzenlenmektedirler(Bkz: Görüntü:29).

Video ve heykelin bir araya gelmesi, sanat nesnesi olarak monitörün ve bir sanat disiplini olarak heykelin bir araya gelmesiyle oluşmakta böylece her türlü performansı, eylemi kaydedebilen "video" tekrarlanabilen bir aygıt olarak bu sanatın içinde yerini almaktadır.



Görüntü 30: Laura Buckley'in "Fata Morgana" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://mousse magazine.it/laura-buckley/>)

İrlanda asıllı sanatçı Laura Buckley'in Fata Montana isimli çalışması 2012 yılında Londra The Cell Project Space'de sergilenmiş ve çalışmada ahşap çerçeveli içinde ayna olan altıgen bir yapı üzerine sekiz dakikalık çok şiddetli bir ses kolajına sahip olan bir video yansıtılmaktadır.

Ahşap tünel üzerine yansıtılan videoda, kaleydoskopik titreşen geometrik formlar yerini yansımali yüzeylere dönerek girdap formuna ulaşan şekillere bırakmaktadır. Renk ve şekillerinden ötürü adeta bir ateş dansına dönüşen bu renkli girdap, son olarak deniz kıyısında simetrik figürlere ulaşmaktadır.

Video heykel video sanatı ve heykel sanatı arasındaki benzerlikleri ve ayrışmaları ele alarak monitörü heykelleştirerek ona farklı işlevler yüklemektedir.

Mekana monitör yada projeksiyon aracılığıyla yerleştirildiğinde, bu durum, heykelin üç boyutlu gerçekliğine tam olarak karşılık gelmese de heykelin dokunulabilen alçaklık-yükseklik-genişlik boyutlarına 'görülen' ama 'dokunulamayan' yeni bir boyut ekler. Burada sözü edilen, sadece yüzeyde uygulanan bir geometrik çözümlemeye karşılık olmayıp; yeni bir karşılaşmayı örnekleyen bir sunum biçimidir. Bu tür enstalasyonların özelliği, anlamı

güçlendirici farklı nesnelere gereksinim duymamasıdır. Sadece monitörün biçimi ve görüntü ilişkisiyle elde edilen yalın sonuç, yerleştirmeyi heykele yaklaştırmaktadır (Bozkurt M, 2005).

Bu bağlamda video heykel monitörün ‘nesne’ olma özelliğine müdahale ederken, onu taşınabilir bir biçimde sergiler ve malzemeyi yani monitörü işlevsiz olarak kullanılabılır ya da bir görüntü yansıtabilir. Video heykel, bulunduğu mekândan bağımsızdır, farklı mekânlara taşınabilir ve sergilenebilir. Bu durum kavram açısından bir farklılık yaratmaz. Bu bağlamda heykele yakınlaşmaktadır diyebiliriz. Video heykel, içinde barındırdığı monitörler sayesinde izleyiciye farklı deneyimler yaşatır. Monitörü ‘televizyon’ olarak tanımlayan izleyici, heykelin içindeki bu yeni malzemeyle farklı bir zaman-mekân yolculuğuna çıkar diyebiliriz (Bkz: Görüntü:31).



Görüntü 31: Aristarkh Chernyshev'in "Userpic" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://assets2.thecreatorsproject.com/>)



Görüntü 32: Aristarkh Chernyshev'in "Userpic" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://thecreatorsproject.vice.com/>)

Moskova asıllı sanatçı Aristarkh Chernyshev günümüz teknolojisini kullanarak heykeller oluşturmaktadır. "Userpic" isimli çalışmasında tüm dünyadaki tarihi sanat şaheserlerinin bir anıtını oluşturmaktadır. Minimalist bir form kullandığı düşük çözünürlüklü animasyona sahip olan led heykel olarak tanımlayabileceğimiz çalışmasında Mona Lisa, İnci Küpeli Kız gibi yapıtlar, ekranda sürekli dalgalanma ve değişkenlik halinde görüntülenmektedir (Bkz: Görüntü:32).

Çağımızda plastik sanatların her alanını disiplinlerarası olarak yeni medyayla ilişkilendirdiğimizde, heykelin video sanatı, enstalasyon gibi alanlarda birlikte eserler üretmeye yöneldiğini görmekteyiz. Bu disiplinlerarası yapının

sunduğu geniş yenilikçi üretim alanları, düşünsel ve biçimsel olarak yeni sanat biçimlerinin gelişmesine yol açmıştır. Bu yeni sanat biçimlerinde heykel sanatı üretim aşamasında dijital teknolojiyi bir araç olarak kullanmaktadır. Bu durum çoğu zaman üretilen çalışmanın özelliklerini ve estetiğini dijital ortamın etkisini üzerinde taşıırken, bazı durumlarda ise üretim aşamasının dijital bir süreçten geçtiğini belli etmemektedir. Heykel sanatında bu dijital gelişim süreci, bilgisayar ortamında çizim, animasyon, üç boyutlu modelleme, üç boyutlu lazer kesim çıktı teknikleri ile kendini göstermektedir. Üç boyutlu heykel üretimi için kullanılan programlarda(CAD, 3D, Max, Maya gibi) çizim ve modelleme yoluyla üretilen tasarımlar, üç boyutlu çıktı alabilen teknolojilerle forma dönüşmektedirler. Böylece heykel sanatçıları üç boyutlu yazılımları çalışmalarında kullanarak, her açıdan sonlandırmadan önce gerekli düzenlemeleri bilgisayar ortamında yapabilmektedirler.

2.1.3. Video Performans

19. yüzyıl itibariyle güzel sanatlar disiplinleri arasında kaynaşmayı ve bütünlüğü hedefleyen bütüncül sanat kavramıyla video, farklı alanların örneğin: Oluşumlar, Performans Sanatı gibi akımların içinde her türlü eylemi, performansı kaydedebilen ve saklayıp defalarca tekrarlayabilen bir araç olarak yerin almıştır. Bu dönemde farklı alanlar, kavram ve biçimsel olarak bir araya gelmiştir ve bu durum Fluxus sanatçısı Dick Higgins'in 1964'te ortaya attığı "InterMedia" (Ortamlar Arasılık) kavramı ile öne sürülerek adlandırılmıştır (<http://en.wikipedia.org/wiki/Intermedia>).

Performans sanatının malzemesi, öncelikle (hatta çoğu durumda yalnızca) insandır. Bu kapsama giren işler, sahne ve görsel sanatlar alanında bedenle yeni ifade biçimleri yaratmayı amaçlayan eylemlerdir. Performans (Gösteri), Happening (Oluşum) ve beden gibi sıfatlarla tanımlanan sanat biçimleri, iç içe geçmiş durumda olup, hatta bazı durumlarda birbirinden ayırmak olanaksızdır (Yılmaz, 2012).

Video performans, bir sanat yaklaşımı olan Performans'ın daha sonra 'video' ile bir araya gelmesiyle oluşan bir sanat ortamıdır denilebilir. Performans sanatının özünü, rastlantısal bir şekilde o ana ait olan kavramlar oluşturmakta

ve çoğu zaman izleyicisinde katılımıyla şekillenen biçimler oluşturmaktadır. Sanat dünyası ve gündelik yaşam arasındaki sınırları kaldırmayı amaç edinen performans sanatçıları, bu durumu gerçekleştirmek uğruna kendi bedenleri üzerinde fiziksel yıpranmanın ve tehlikelerin sınırlarını zorlamaktaydılar. Sanatçıların amaçları içinde izleyicileri eğlendirmek değildi, tam tersine izleyiciyi şok eden, kışkırtan ve de tepkilerini çeken bir tavır sergilemekteydiler.

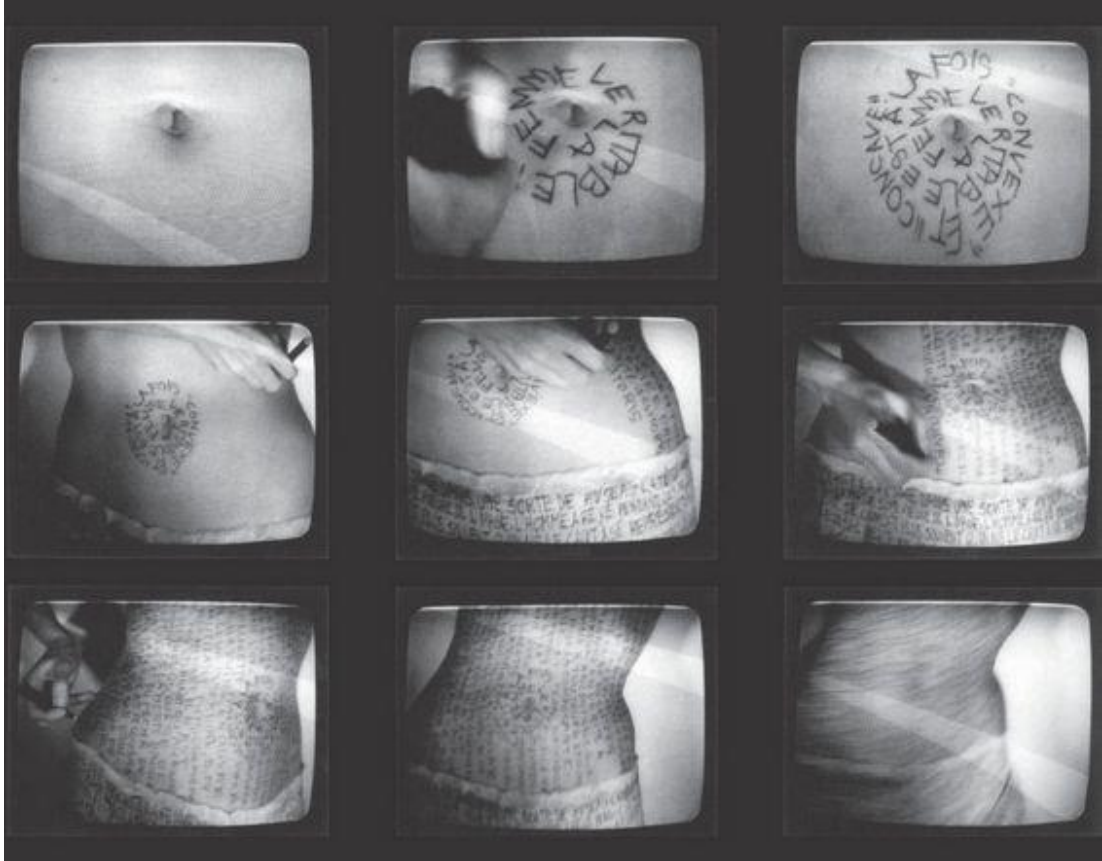
Dönemin Performans sanatçılarından Chris Burden 1971 yılında bir sanat galerisinde kendisini arkadaşına kolundan vurdurmuş ve mermi kolunu delip geçmiştir. Sanatçı bu durumu şöyle özetlemekteydi: “Vurulmak ya da insanlara ateş açmak, Amerika’da elma turtası gibi sıradan bir şey” (Bkz: Görüntü:33).



Görüntü 33: Chris Burden'nın "Shoot" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.openculture.com/>)

Video performans sanatçılarından biri olan sanatçı Nil Yalterde bedenini video karşısında kullanarak performans üretmiştir. 1974 yılında gerçekleştirdiği "La Femme Sans Tete Ou La Du Ventre" isimli çalışmasında sanatçı sabit bir

kamerayla kendi göbeğini yakın çekim çekerken, göbeğinin etrafına yazı yazmaya başlamaktadır. Yazma eylemi süresince sanatçı Türk motifleri içeren göbek dansı yapmaya devam etmektedir. Sanatçı kendi bedenini kullanarak dönemin feminist çalışmalarında sıkça kullanılan bir anlatım biçimi sergilemektedir.



Görüntü 34: Nil Yalter'in "La Femme Sans Tete Ou La Du Ventre" isimli çalışmasından bir görüntü (<http://www.hartpon.info/>)

Günümüz teknolojisini kullanan sanatçı Hsin-Chien Huang'ın 2014 yılına ait "The Inheritance" isimli çalışması içeriğinde; öykü, dans, 3D baskı, gerçek zamanlı hareket yakalama, 3D etkileşimli görüntü gibi öğeleri yoğun bir şekilde barındırmaktadır (Bkz: Görüntü 34).



Görüntü 35:Hsin-Chien Huang'ın“The Inheritance” isimli çalışmasından bir görüntü(http://www.storynest.com/pix/_4proj/per_interitance/p0.php?lang=en)

3. BÖLÜM

VIDEO PROJEKSİYON EŞLEME

3.1. Video Projeksiyon Eşleme’de Görüntü Üretimi

Video projeksiyon eşleme, herhangi bir yüzeyi dinamik bir video ekranına dönüştürmek için kullanılan, en yeni video projeksiyon tekniğidir. Atiker (2011, s.2), video projeksiyon eşlemeyi hareketli görüntülerin bir yada birkaç projektör aracılığı ile yansıtılmasından oluşan bir teknik olarak tanımlamaktadır. Yansıtım eşleme yöntemi temelde sinema ile aynı özellikler taşısa da, aradaki fark yansıtma eylemi sinema perdesi yerine üç boyutlu yüzeyler üzerine hizalanarak yapılmasıdır.

Video projeksiyon eşleme tekniği, 21. yüzyılın başında John Underkoffler, Oliver Bimber ve Micheal Naimarki gibi araştırmacı akademisyenler tarafından geliştirilip, birçok farklı araştırma alanında kendine yer bulmaya başlamıştır. Öncelikle ar-ge projelerinde, askeri eğitim programlarında, interaktif eğitim v.b. alanlarda, daha sonraları eğlence ve tanıtım etkinlikleri, reklam kampanyalarında, konserlerin sahne tasarımlarında yaygın olarak kullanılmıştır. Bu geniş kullanım alanlarına, sanat, tasarım ve enstalasyon alanlar yenilikçi fikirler ile eklenmiştir.

Video mapping’in amacı, görsel ve işitsel öğeleri birleştirerek fiziksel bir yanılsama yaratmaktır. Kısaca ‘Vpe’ olarak ifade edilen video projeksiyon eşleşmesini Kılıç şu şekilde açıklamaktadır: “3 boyutlu hareketli grafiklerin ve/veya videogörüntülerinin, görsel bir yanılsama sayesinde ve şekil algısını değiştirerek biranlam oluşturmak ve/veya bir mesaj iletmek için, şehir manzarası (mimari alanlar, binalar, cepheler, vb.) ya da herhangi bir 3

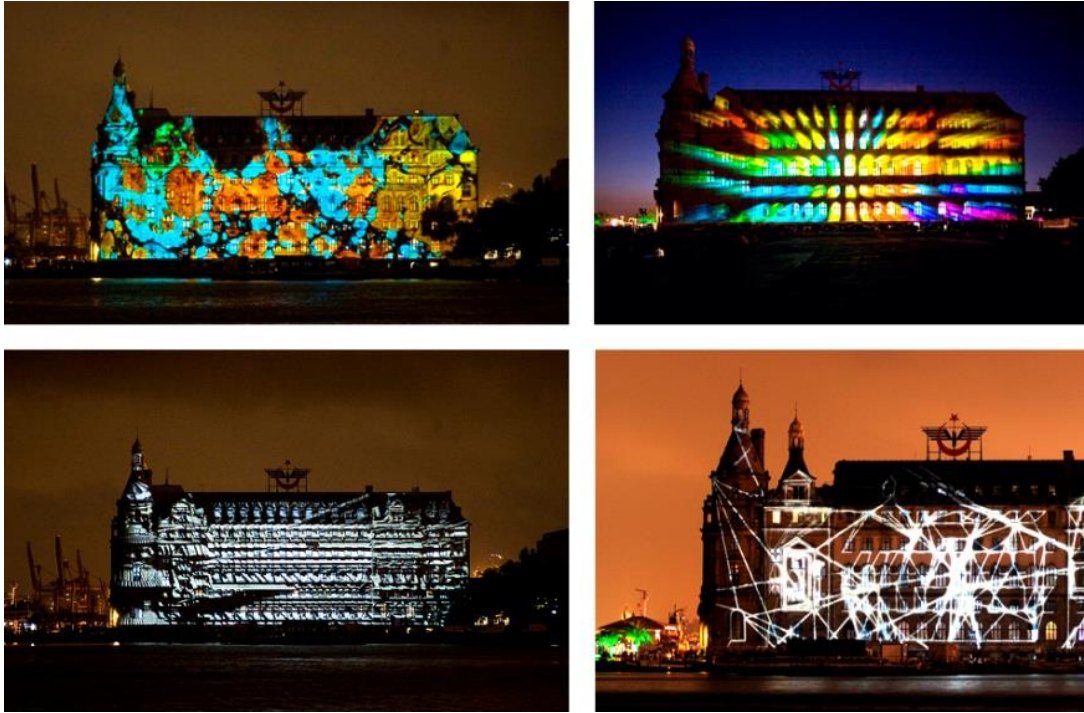
boyutlu nesne (inşa edilmiş yapılar, arabalar, ağaçlar, vb.) üzerine yansıtılmasından oluşan bir projeksiyon tekniğidir” (Kılıç 2013, s.5).

Kılıç’ında bahsettiği gibi, görüntülerin yansıtılacağı yüzeyler konusunda bir sınır bulunmamaktadır. Sanatçı amacına uygun düşen her türlü üç boyutlu yüzeyi ‘ekran’ ya da ‘perde’ olarak kullanabilmektedir. Bu da, sanatsal yaratım açısından zengin olanaklar sağlamaktadır.

Video projeksiyon eşleme, birkaç aşamada gerçekleştirilen ve bir prodüksiyona gereksinim duyan uygulamalardır. İlk aşama tasarım ve üretim kısmını oluşturmaktadır. Bu aşamada, 3D modelleme, video editing, hareketli grafik vb. çalışmalar bilgisayar ortamında yazılımlar sayesinde gerçekleştirilmektedir. Sonraki aşama ise, görüntünün yansıtılacağı nesnelerin seçimidir. Eğer nesnelerin mesafeleri uzaksa, yüksek lümene sahip projeksiyonlar tercih edilmelidir. Projenin konusuna ve özelliklerine göre ses sistemlerinin yazılım ve kurulumlarının oluşturulması ve yerleştirilmesi diğer aşamalarıdır.

Bu bağlamda, video projeksiyon eşlemede, alan yüzeyiyle, yani hareketli görüntünün yansıtıldığıbina yüzeyindeki pencere, kabartma veya kolon gibi öğeler ile tam bir eşleşme içinde olması ve bütünlük sağlaması gerekliliği önem taşımaktadır. Bu tekniğin en popüler uygulama alanlarından olan mimari formlar üzerine hazırlanan yerleştirme çalışmaları, en çok ilgi çeken örnekleri oluşturmaktadır.

Örneğin; Nerdworking ekibinin Haydarpaşa Garı’nda yaptıkları, ‘Yekpare’ isimli çalışmalarında (Urban Screening), video projeksiyon eşlemeye iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Çalışma, bilgisayar ortamında çeşitli 3 boyutlu yazılımlar sayesindebirebir modellenerek hareketlendirilen Haydarpaşa Garbinasının görüntüsünün, aynı binanın dış cephesine yüksek lümene sahip projeksiyonlarlayansıtılmasıyla oluşturulmaktadır. Görüntüyü destekleyen ses efektlerinin de yer alması, görselliği ayrıca güçlü kılmaktadır.



Görüntü 36: Haydarpaşa Gar Binası yüzeyine yansıtılan “Yekpare” isimli çalışmadan bir görüntü (<http://nerdworking.org/works-yekpare.html>)

Yekpare isimli çalışmada (Bkz: Görüntü:36) geleneksel unsurların yenilikçi bir şekilde sahiplenilmesine tanıklık etmek de birçok izleyici için ilginçti. Sanatçı hat, ebru ve sufi dönüşleri gibi geleneksel sanatlarla bağlantılı hareket unsurlarını kendine mal ederek, bu kültürel uygulamaların düzenli mekanik üretimini dönüştürmek ve bozmak üzere müdahalelerde bulunuyor ve çağdaş bir yaklaşımla diğer olasılıkları yaratıyordu (Yetişkin, 2013).

Dolayısıyla, sözü geçen bu tarz uygulamalarla, kenti görüntü ekranı olarak kullanarak, hızla ilerleyen teknolojiyle birlikte gerçek görüntü ve temsil arasında algı oynamaları yapılmaktadır. Yaratılan bu görsel yanılgı, sonsuz anlam üretme potansiyeline sahip bir alanı da beraberinde oluşturabilmektedir.

Video projeksiyon eşleme uygulamaları sadece dış mekânlarla sınırlı kalmayıp, iç mekanlarda da görsel bir gösteri niteliğinde sergilenabilmektedir. Örneğin; tiyatrolar, sinemalar, müzeler, eğlence merkezleri, alışveriş merkezleri gibi ticari ve kültürel kamusal mekânlarda da karşımıza çıkabilmektedir.



Görüntü 37: JW Marriott Hotel için tasarlanmış olan 'Solanum' isimli çalışmadan bir görüntü (<http://www.urbanscreen.com/solanum/>)

Houston'daki JW Marriott Hotel için tasarlanmış olan 'Solanum' isimli bu çalışma, birbirilerine hizalanmış alttaki kiremit dokusundan filizlenen bir organik desen oluşturan katmanlı öğelerden oluşmaktadır. Nazik hareketler taşıyan canlı ve ritmik animasyonuyla, konukları bu büyüleyici oyunu izlemeye çağırmaktadır. Çalışmada doğal ve yapay malzemeler dijital görüntü katmanları ile birleştirilerek, sanal ile gerçek arasındaki bir noktada kesişen bir rölyef olarak karşımıza çıkmaktadır (Bkz: Görüntü:37).

Video projeksiyon eşlemede, geleneksel sanat disiplinlerinden farklı bir mekan kavramından söz edilmektedir. Zaman ve mekân sınırlaması

neredeyse ortadan kalkmakta, izleyici edilgenlikten kurtularak, “kullanıcı, yorumcu” kimliklerine bürünmektedir.

Bu bağlamda video projeksiyon eşleme de en önemli unsurlardan olan mekan ve içinde kullanılan her türlü eleman ışık ve ses de dahil) izleyicisiyle buluştuğunda içeriğine anlam katabilmektedir.



Görüntü 38: NguyenTrinh Thi 'nin “Unsubtitled” isimli çalışmasından bir görüntü (<https://nguyentrinthi.wordpress.com>)

Nguyen Trinh Thi'nin "Unsubtitled" isimli çalışmasında, sanatçının Kuzey Vietnam'ın Hanoi kentindeki kendisine ait fotoğraf stüdyosunda, ahşaptan kesilmiş figür biçimindeki formlara yansıtılan aydınlık figürler karanlıkta yaşam bulmaktadırlar. Figürler arasında dolaşan izleyici, topluluk arasında dolaşmadenedeyimi yaşarken aynı zamanda bireysel farklılıklarıda koruma durumunu keşfetme deneyimi yaşamaktadır (Bkz: Görüntü:38).



Görüntü 39: Shin Chieh Huang 'ın"Synthetic seduction" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://artasiapacific.com/>)

Bilgisayarın işlem gücü olmadan oluşturulamayacak genellikle dijital ortamlarla bir etkileşim halinde olan ve izleyiciyle de etkileşim olanağı sağlayan video projeksiyon eşleme; ses, video, interaktif platformlar,

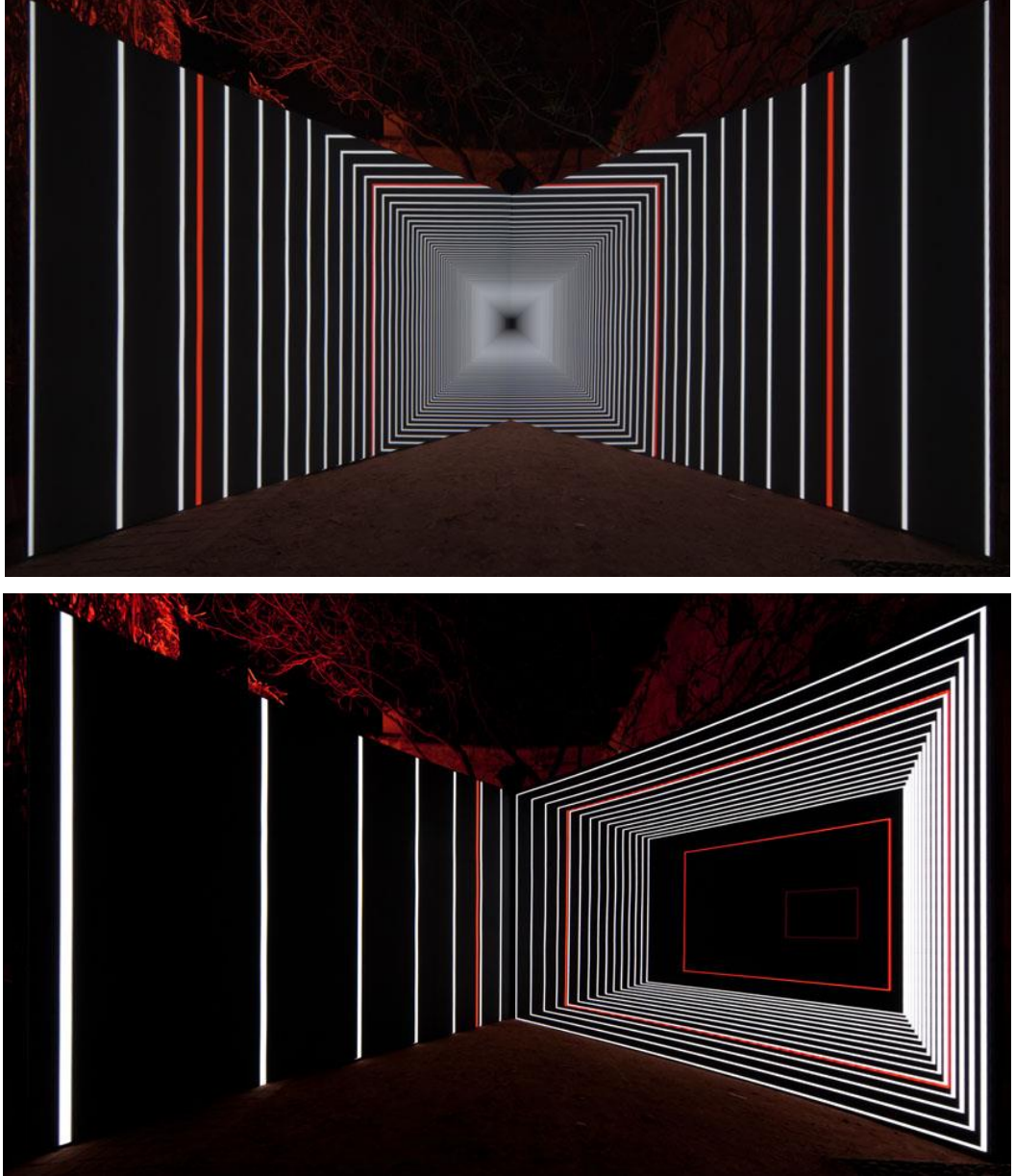
animasyon, sanal gerçeklik ortamları gibi alanlarla şekillenen sanatsal çalışmalarla iç içe olmaktadır.

Bir diğer video projeksiyon eşleme sanatçısı Shin Chieh Huang'ınher türlü dijital ortamı kullandığı, deniz anası, kalamar gibi deniz canlılarını andıran formlardaki parlak, saydam ve neon ışıklırenklere sahip çalışmalarla görmekteyiz (Bkz: Görüntü 39). Bu canlı organizmalar adeta mekanda yayılan seslerle, izleyicinin görsel ve işitsel alanlarını büyölüyerek, tuhaf görünürlere sahip bu formlarla rastgele yerleştirilmiş bir enstalasyon deneyimi sunmaktadır.

Video projeksiyon eşleme, dijital ortama dayalı tüm alanlarla ortak bir paydada buluşmaktadır. Bu dijital alanların resim heykelden mimariye sanatsal formlarla buluşmasında enstalasyonun temelunsurlarından olan mekân, video görüntüsü ile forma ulaşmaktadır. Çalışmaları oluşturan nesneler bir biçim oluşturmaktan çok içerik ile ön plana çıkmaktadırlar. Bu noktada çalışma aslında sadece bir nesne düzenlemesi olmayıp, izlenme sürecini oluşturan bir ortam yaratmaktadır.

Yeni medya sanatı zaman dayanıklı bir sanat formu olarak dinamik, interaktif, işbirlikçi ve değişken yapısını korumaktadır. Sürekli değişen yapısıyla dijital teknolojileri kullanan sanat çeşitli şekillerle kendini gösterebilir. Günümüzde özellikle eğlence sektöründe kendini gösteren VJ (Video Jokey) sanatı, müzik ve görüntünün bir performans halinde izleyiciyle buluşarak görsel anlamda farklılıklar yaratmaktadır.

Gösteri sanatıyla ilişkilendirilebilen VJ'lik esas olarak müziği görselleştirmeye çalışırken, videoları ardı ardına getirerek ve karıştırarak, görsel bir şölene ulaştırmaktadır. Bu görüntülerle ışık gösterisine dönüşen bu performanslar müziğin etkisini arttıran onun vurgularıyla şekillenen görüntülerden oluşmaktadır.



Görüntü 40: AntiVJ isimli sanat grubunun “Onion Skin” isimli çalışmasından bir görüntü (<http://antivj.com/>)

AntiVJ bir grup Avrupalı sanatçı tarafından kurulan canlı performanslar ve enstalasyonlar düzenleyen bir sanat grubudur. Grup üyelerinden Oliver Ratsi'nin çalışması olan “Onion Skin” bir projeksiyon ve 5.1 ses yayınıyla zenginleşen iki duvar modüllü bir fiziksel boyuttan oluşmaktadır. Çalışmada zaman ve mekân kavramları perspektif oyunları ile yeniden kompozite edilen grafiksel alt yapı görmektedir. Toplam on dört dakikalık dört parçadan oluşan video, izleyiciye fiziksel ve hipnotik bir deneyim yaşatmaktadır (Bkz: Görüntü 40).

3.2 Çağdaş Sanatta Video Projeksiyon Eşleme Örnekleri

Günümüz teknolojisi, çağdaş sanatın yalnızca aracı değil aynı zamanda ortamı haline gelmektedir. Bilgisayar sanat ürünü ortaya çıkarken yaratım sürecinde değişikliklere neden olmakta, yeni anlatım biçimleri yaratmaktadır. Gelişen teknolojiyle yeni araç gereçlerin toplumyaşamına girmesi, sanat dallarında değişikliklere yol açmakta farklı malzemelerle birleşen gelenekselanlamdakisanatsal üretimler yeni sanat dallarını meydana getirmektedir.



Görüntü 41: Bill Shannon'nun "Projection Mapping Mask V2" isimli çalışmasından bir görüntü(<http://projection-mapping.org/>)

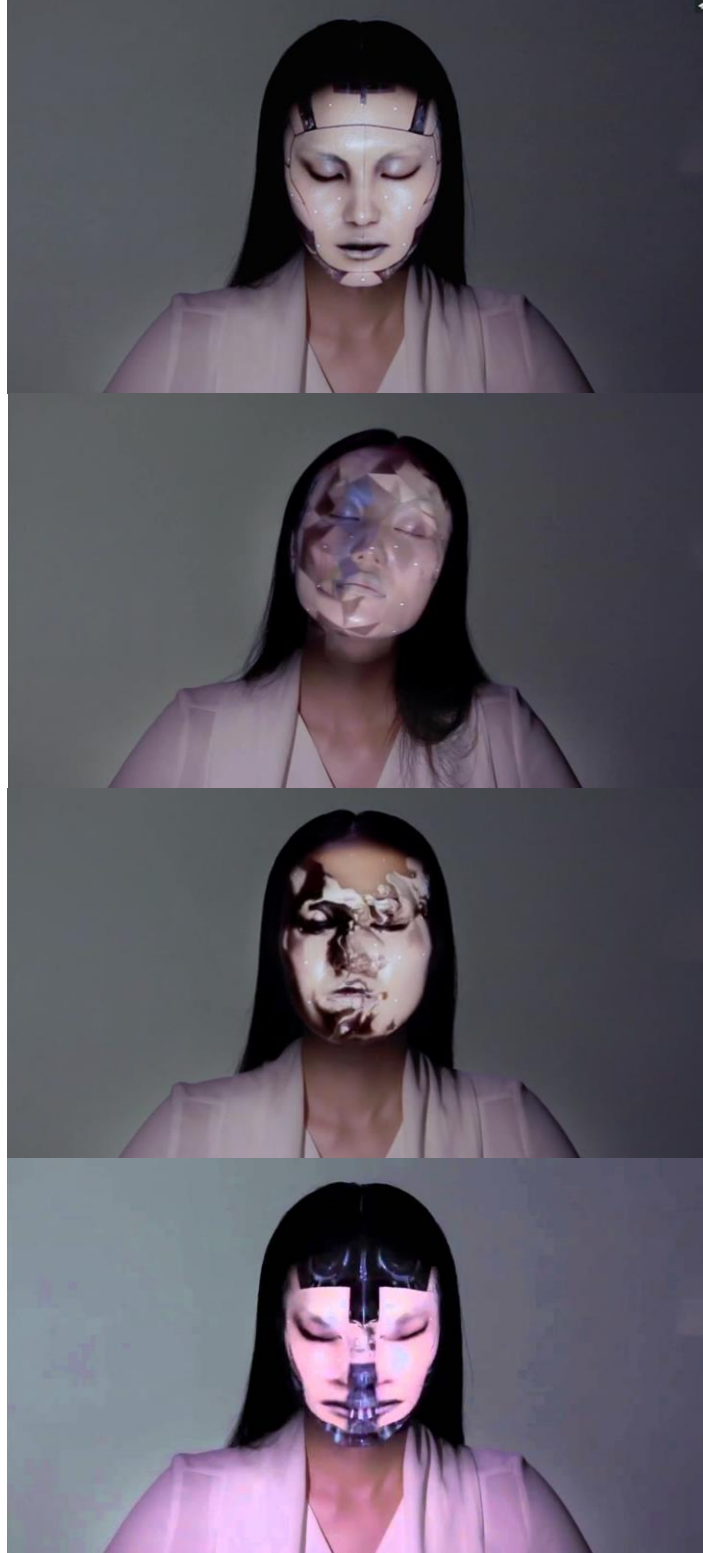
Bill Shannon'nun video heykel olarak tanımlanabilinecek çalışması, çelikten yapılmış giyilebilir bir maske üzerine yerleştirilen ekranlarla düzenlenmiştir. Çalışmada sanatçı, yüzünün birçok açıdan gerçek zamanlı veya daha önceden kaydedilmiş görüntülerini, kübist figüratif bir ressam yaklaşımıyla üçüncü boyutta yeniden şekillendirmiştir. Sanatçı yarattığı bu ikinci dijital yüzle, farklı evrelerden geçirdiği yüzü metaforik bir yapıya sokarak değiştirmektedir(Bkz: Görüntü 41).



Görüntü 42: Bego M. Santiago'nun 'Little Boxes' isimli çalışmasından bir görüntü (<http://www.begomsantiago.com/LITTLE-BOXES>)

Sanat izleyicisinin katılımıyla gerçekleşen, Bego M. Santiago'nun 'Little Boxes' isimli çalışması video projeksiyon eşleme tekniği kullanılarak yapılmış, interaktif video enstalasyona örnek olarak gösterilebilir. Çalışmada birbirinden bağımsız pozisyonda yerleştirilmiş ahşap kutular kullanılmış; önceden çekilen görüntüler ahşap kutuların üzerlerine yansıtılmıştır. Görüntülerde yer alan aktörler, izleyicinin hareketlerine göre duruş pozisyonlarını değiştirmektedirler. Bu çalışmada yine izleyicinin hareketlerine göre değişen seslerle, öyküsel bir anlatım yaratılmıştır (Bkz: Görüntü:42).

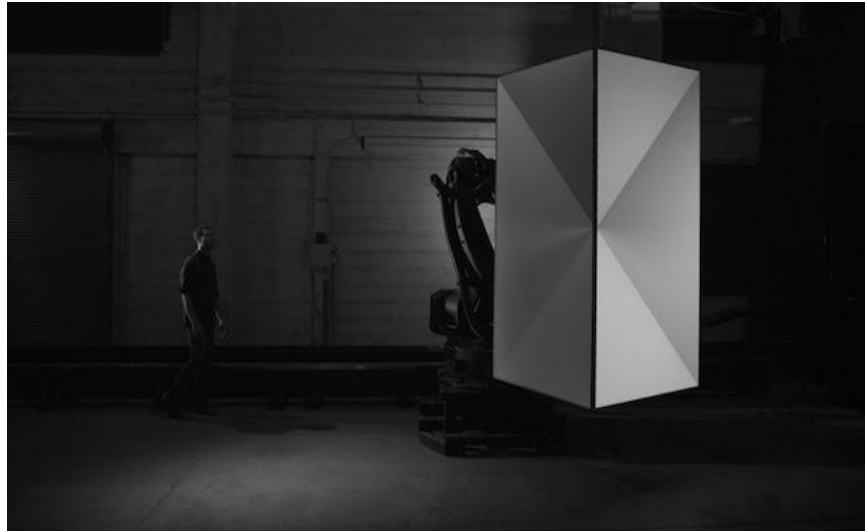
Mekân veya nesne yüzeyini sadece gösterim ekranı olarak kullanan video projeksiyon eşleme tekniği, heykeller, arabalar, insanlar ve akla gelebilen her türlü 3 boyutlu nesneler üzerinde de uygulanabilir olması açısından, günümüzün sanat anlayışı çerçevesinde disiplinler arası bir yapıya dönüştüğü söylenebilir. Farklı disiplinlerden insanları biraraya getiren bu sanatsal eser üretme süreci, sanatın ve yaratımın bir ekip işine bağlandığının da somut bir örneği olarak gösterilebilir.



Görüntü 43:Nobumichi Asai'nin "Omote" isimli çalışmasından bir görüntü
(<http://www.nobumichiasai.com/post/138919147877/omote-real-time-face-tracking-projection>)

'Omote' projesi, Japon yeni medya sanatçılarından olan Nobumichi Asai, makyaj sanatçısı Hiroto Kwahara ve Fransız dijital görüntü mühendisi Paul

Lacroix'in ortak çalışması olarak meydana gelmiştir. Çalışmada modelin yüzü gerçek zamanlı 3D tarayıcıyla taranarak, aynı anda yüz üzerine daha önceden hazırlanmış animasyonlar yansıtılmaktadır. Asai'nin bu çalışması, teknolojinin hızlı ve etkileyici gelişimini göstermektedir. Sanatçı, hızlı hareket eden yüzleri gerçek zamanlı olarak eşleyecek bir sistem oluşturmak için Tokyo Üniversitesindeki araştırmacılar ile ortak çalışmaktadır. Üniversite ekibi, saniyede 1000 kare görüntü aktarımı yapabilen bir projektör tasarlayarak, görüntüyü modelin yüzüne inanılmaz bir hızla yansıtmaktadır. Daha önceleri hareketsiz nesneler üzerinde uygulanan bu teknik, harekete duyarlı bir şekilde yansıtılan görüntüler ile, video projeksiyon eşlemede gelinen son noktayı izleyiciye göstermektedir (Bkz: Görüntü 43).



Görüntü 44: 'Box' isimli çalışmasından bir görüntü
(https://creators.vice.com/en_us/article/53wzz3/video-exclusive-bot--dollys-the-box-unpacks-a-radically-new-design-concept)

Bot & Dolly ekibine ait olan 'Box', düz panel biçiminde bir formun robot mekanizması tarafından hareklendirilmesiyle üretilmiş büyük ölçekli bir video projeksiyon eşleme ve yazılım mühendisliği de dahil olmak üzere birden fazla teknolojinin doruk noktasıdır. Bu teknik, robot kollarının milimetrelik hassasiyetini sağlayan en son teknoloji "Iris" ve "Scout" robotik kamera sistemlerini kullanmaktadır. Çalışmada, sanal ve fiziksel dünyaların birleşmesini ve tüm görsel elemanların gerçek zamanlı olarak eşleşmesini görmekteyiz. Endüstriyel robot kollar üzerine yerleştirilen beyaz tuvaler, projeksiyon cihazı ile yin robot kollar aracılığıyla eşleştirilmiştir. İzleyicinin katılımıyla hareketlenen tuvaler sürükleyici bir seyir yaratmaktadır (Bkz: Görüntü:44).

'The Brisbane office of The Buchan Group' tarafından Avustralya'nın en büyük ışık festivali olan Vivid Sydney Festivali için tasarlanan, e-MERGEence isimli bu çalışma, gerçek zamanlı olarak hayata geçirilen üç boyutlu hafif bir heykeldir. En son teknolojik dijital tasarım ve üretim tekniklerini kullanan bu çalışmanın amacı, festival ziyaretçilerinin yüzlerini canlı bir şekilde dev bir üç boyutlu insan başı üzerine yansıtarak sanat eserinin bir parçası haline gelmesini sağlamaktadır (Bkz: Görüntü 45).



Görüntü45: The Brisbane office of The Buchan Group tarafından tasarlanmış “e-MERGEence” isimli çalışmadan bir görüntü
(www.smithsonianmag.com/travel/vivid-sydney-art-festival-180951572/)

“Vivid Sydney” ışık festivali, Avustralya’dan ve dünyanın farklı ülkelerinden gelen sanatçıları, tasarımcıları Sidney’in kentsel alanlarını yaratıcılıkları ile aydınlatmaları ve dönüştürmeleri için davet ettikleri bir sanat festivalidir. Büyük ölçekli projeksiyonlarla şehrin açık alanlarını birer sanat galerisine dönüştüren bu tarz festivaller, izleyicilerine ışık enstalasyonları ile benzersiz bir görsel deneyim yaşatmaktadırlar.



Görüntü 46: Jonathan Zawada'nın Sidney Opera binasındaki çalışmasından bir görüntü(<https://www.vividsydney.com/about-vivid-sydney>)

Avustralya'lı sanatçı Jonathan Zawada'nın Vivid Sydney'in 10.yıldönümünde sergilenen bu çalışması, Sidney Opera binasının yelken formundaki uzantılarını adeta kinetik heykellere dönmüştür (Bkz: Görüntü:46).



Görüntü 47: Kleurbleur sanat topluluğunun çalışmasından bir görüntü (<https://www.lightart-collection.com/light-collection/light-piano-kleurbleur-interactive-artwork>)

Son on yılın içinde birçok ülkede sayıları gittikçe artan ışık festivalleri düzenlenmektedir. Bunların en önemlilerinden bir diğeri olan Amsterdam

Light Festival’de sergilenmiş olan bu çalışmada, müzik ve ışığın senkronize uyumunu görmekteyiz (Bkz: Görüntü 47). Bu çalışmalarını hem sanat eseri hem de enstrüman olarak tanımlayan sanat topluluğu Kleurbleur, her bir küpü bir piyano tuşuna bağlamakta ve mekânsal bir kompozisyonla yerleştirilmektedir. Çalışmada piyano çaldığında küplerin ışığı yanmakta, piyanonun sesi görselleşmektedir.

Fransa’da düzenlenen diğer önemli festivallerden biri olan Lyon city of lights’a birkaç kez katılmış olan ve özellikle tarihi mimari yapılar üzerine çalışan, sahne tasarımcısı ve aydınlatma direktörü olan Daniel Knipper’in bu çalışmasında, sanat tarihinde yeri olan ressamların eserlerinden parçalar görmekteyiz. Fransa’nın mimari mirasları üzerine Botticelli, Matisse, Warhol vb. sanatçıların çalışmalarındaki tanıdık gözleri binalara yaymıştır (Bkz: Görüntü 48).



Görüntü 48: Daniel Knipper'in çalışmasından bir görüntü
(<http://www.fetedeslumieres.lyon.fr/en/installation/regards>)

4. BÖLÜM

UYGULAMA VE ANALİZİ

Araştırmanın bu bölümünde, konu kapsamında çalışılan uygulama çalışmasının oluşum aşamaları anlatılmaktadır. Uygulama çalışmasında, araştırmanın ana konusu olan yeni medya sanatı başlığı altında video projeksiyon eşleme tekniği kullanılarak, seçilen kavramlarla video enstalasyon uygulanmıştır. İlk uygulama çalışmalarında, teknik olarak farklı çözümler denenmiştir. En son çalışmada ise, video projeksiyon eşleme uygulaması kullanılarak bir düzenleme yapılmıştır. Teknik açıdan ele alınan konular, kullanılan uygulamalar, çalışmanın yapılandırma süreci gibi konular açıklanmıştır.

Yeni medya sanatını tam olarak tanımlamak ve sınırlarını belirlemek, teknolojinin ve cihazların sürekli ilerleyen gelişimi yüzünden zor olmaktadır. Yeni medya kavramının temelini bilgisayar teknolojilerinin çağdaş sanat uygulamalarına girmesinden itibaren sürmekte olan bir süreç olduğunu söyleyebiliriz. Bu süreç içinde video projeksiyon eşleme; metni, görüntüyü, nesneyi ve sesi bir araya getiren sanat olarak yerini almaktadır.

İnsanda el-göz ve psiko-motor sistem arasında oluşan ve kullanım becerilerine dayanan bu süreçlerin belirli bir olgunluğa ulaşabilmesi için, kişilerin ekran teknolojisi ile belirli bir süre deneyim yaşamalarını gerekli kılmaktadır. Tıpkı McLuhan'ın (McLuhan,1994) kuramında olduğu gibi, el teknoloji ile bütünleşir, teknoloji bir duyunun uzantısı haline gelir. İşte ekran kuşağı olarak tanımlayabileceğimiz bu yeni kuşak, ekranı kendi duyularının bir uzantısı olarak kullanmayı becerebilen, gündelik yaşamının tüm süreçlerinde ekranı algısal etkinliklerin içine taşıyabilen, kendi fiziksel

sınırlarının ötesine geçebilmek için ekran temelli yeni medyaları yaşamının içinde bütünleştirebilen yeni bir nesli tanımlamaktadır (Altunay, 2012, s. 29).

Altunay'ın tanımlamasına dayanarak, teknoloji hayatlarının en önemli parçası haline gelmiş olan yeni nesil sanatçıların, sanatlarında ekranları ve hareketli görüntüleri giderek daha fazla kullanmalar kaçınılmaz olduğu görülmektedir.

Bu kavram bağlamında araştırma için üretilen uygulama çalışmalarında, farklı tekniklerle video kullanılmış, mekân ve izleyicinin konumu yenilikçi bir bakış açısıyla vurgulanmaya çalışılmıştır.

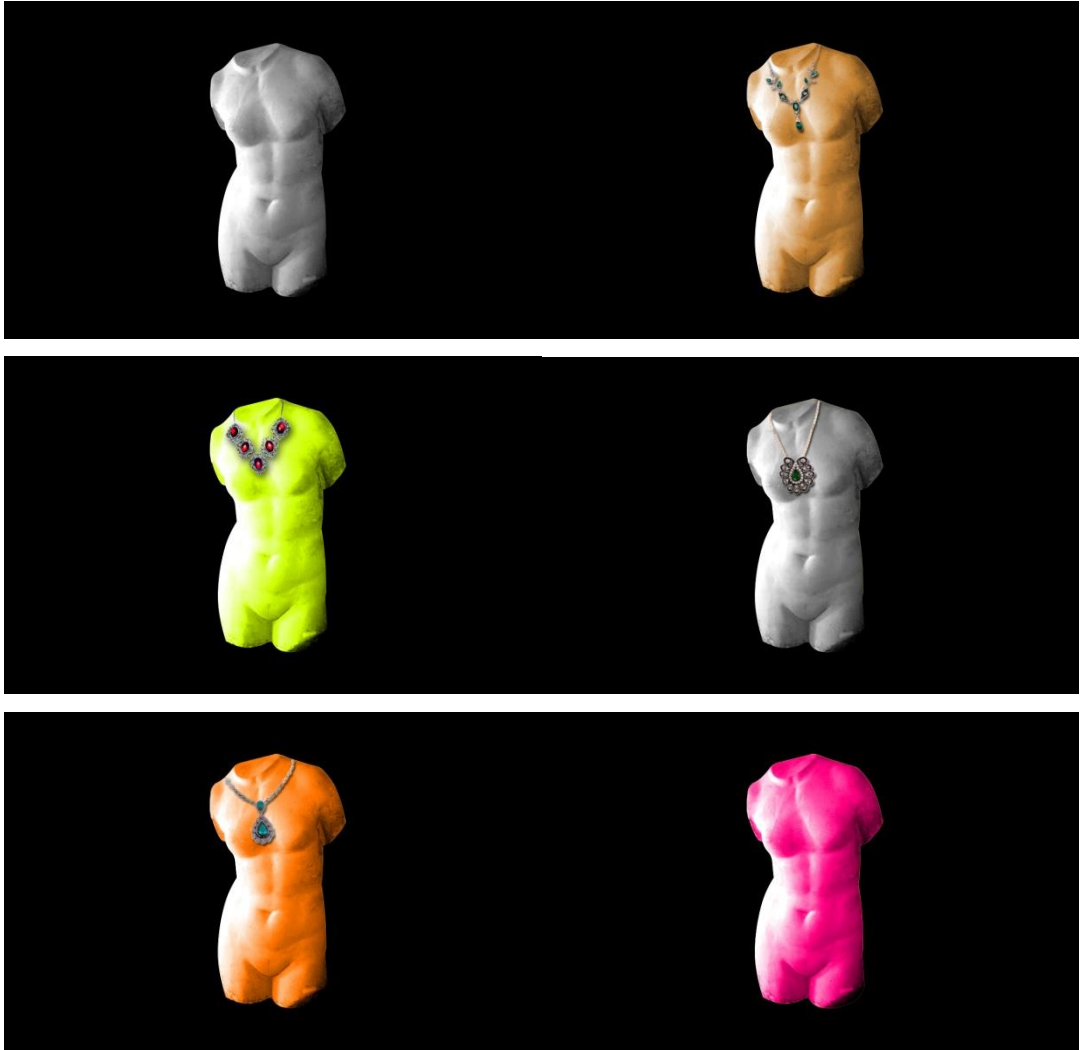
Araştırma kapsamında üçayrı uygulama yapılmıştır. İlk aşamada çalışmanın sergileneceği mekân düzenlenmiştir. Bu tarz video enstalasyon çalışmalarında ana etkenlerden biri, izleyiciye çalışmanın sunulacağı mekanın, projeksiyon cihazının kullanımından dolayı karanlık bir ortam olması gerekliliğidir. Görünürlüğü arttırmak için seçilen iç mekânlar öncelikli olarak uygun ışık şiddetinin bulunduğu mekânlar konumuna getirilmiştir.

Uygulanan çalışmanın birincisinde, basit çözümlemeler kullanılmak istenmiş ve fotoğraf kareleri kullanılarak akar görüntü elde edilmeye çalışılmıştır. Çalışmada Tors heykeli kullanılmış, yüzey olarak seçilen heykelin ön yüzüne osmanlı takı motiflerinden oluşan bir takım görüntüler yansıtılmıştır. Bu görüntülerin her biri tek tek görüntü işleme programlarıyla torsun yüzeyine işlenmiştir. Daha sonra görüntülerdeki açıyla, tors yüzeyinin açısı eşleştirilmiştir. Projeksiyon cihazıyla bu görüntüler ardı ardına tors'un yüzeyine yansıtılmıştır. Çalışmaya izleyici belirlenen açıdan baktığında yüzeyle birebir örtüşen görüntüleri akıcı bir video şeklinde izlemektedir (Bkz: Görüntü 49).

Tez kapsamında uygulanan ikinci çalışmada ise, alçıdan yapılmış iki büst heykel kullanılmıştır. İlk uygulamadan farklı olarak çalışmada video yansıtma denenmiştir. Uygulama sürecinde, büstleri yapılan kişilerin, yan yana videoları kaydedilmiştir. Bu video, konumu ve projeksiyon aletine uzaklıkları göz önüne alınarak konumlandırılan büstlere yansıtılmıştır. Çalışmaya uygun

seilen bir mzik de, izleme srecinde videoya eřlik etmektedir (Bkz.Grnt 50).

“Yerleřtirme sanatında yansıtım hizalama teknięini incelerken ncelikle yansıtılan grnt ve yansıtma zemini arasındaki iliřkiyi deęerlendirmek gerekir. Artırılmıř gereklięin en nemli iki sorunu, nesne tanımlama ve yansıtılan grntnn fiziksel nesneye gre duruřunun (pozisyon, aı ve oran) belirlenmesidir” (Bimber ve Raskar, 2005: 278).



Grnt 49: Arařtırma kapsamında yapılan ilk uygulama alıřmasından grntler



Görüntü 50: Araştırma kapsamında yapılan ikinci çalışmadan görüntüler

Yeni medya gündelik hayatın alışkanlıklarını değiştirirken sanat alanında yeni açılımlar getirmektedir. Son dönemlerde çok popüler olan gündelik hayatın birçok alanında kullanıma yönelik mobil uygulamalar, insan hayatını büyük ölçüde kolaylaştırmaktadır. Günümüzde çok çeşitli alanlara yönelik uygulamalar; görüntü ve video işleme programlarından, sosyal medya iletişim

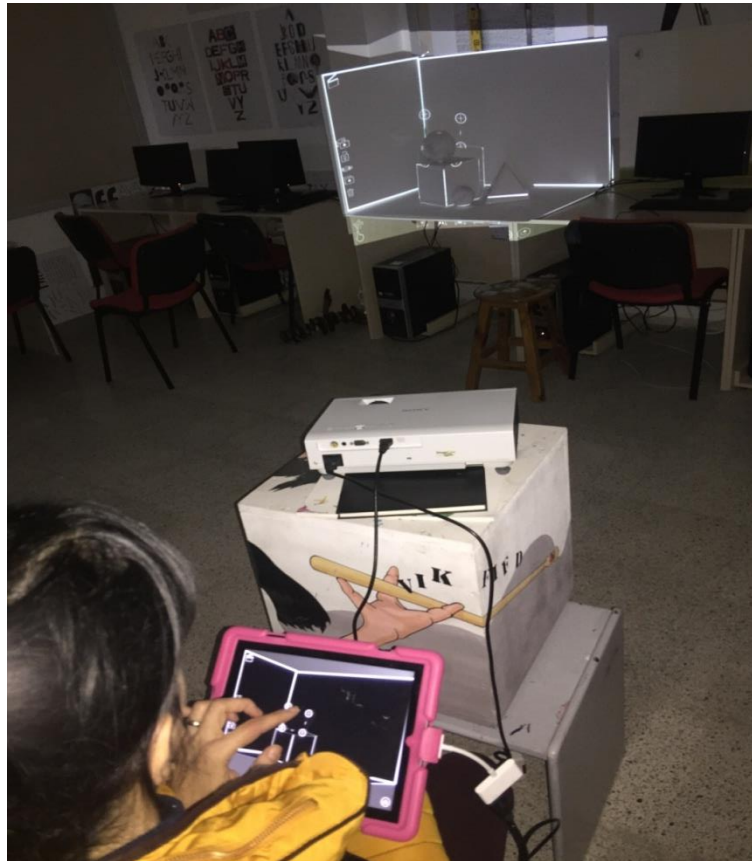
araçlarına, eğlence sektöründe kullanılabilen uygulamalardan, çalışma hayatında kullanılabilecek uygulamalara kadar geniş bir yelpazede pek çoğumuzun hayatında yer almaktadırlar.

Sosyal yaşantının bir parçası haline gelen mobil uygulamalar, kullanıcıların kolaylıkla algılayıp uygulayabilecekleri şekilde tasarlanmaktadır. Günlük yaşamda akıllı telefon ve tablet gibi araçlarla hizmet vermektedirler. Her geçen gün yenilenen söz konusu araçlar, ergonomik faktörler açısından (kolay taşınabilir olması, sabit pozisyona bağlı olmayı gerektirmemesi v.b.) kullanım kolaylığı sağlamaktadırlar. Bu nedenle çalışmanın sonunda varılan nokta, bir sanat üretiminin tüm insanların kolaylıkla ulaşabilip kullanabileceği mobil uygulamaları kullanarak nasıl olabileceği sorusu temelinde oluşturulmuştur. Gerçekleştirilen çalışmada, basit olmasına karşın etkili plastik çözümler sunan mobil uygulamalar kullanılmıştır.

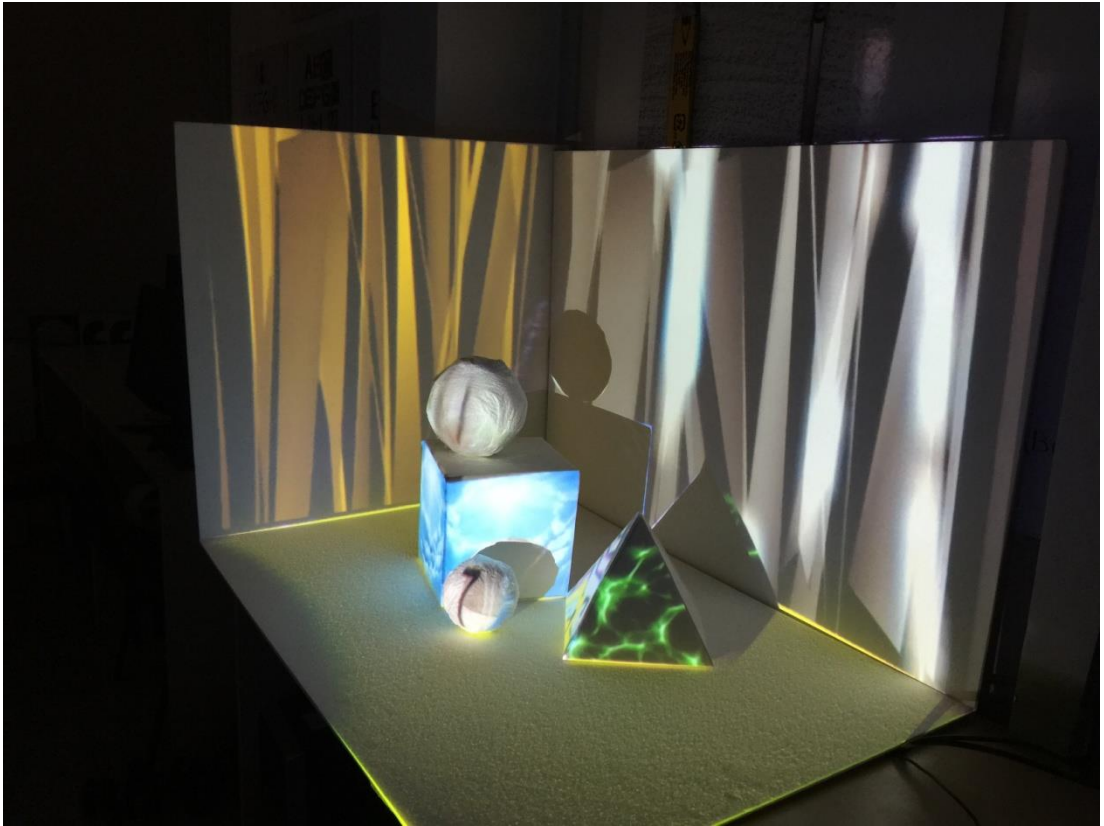
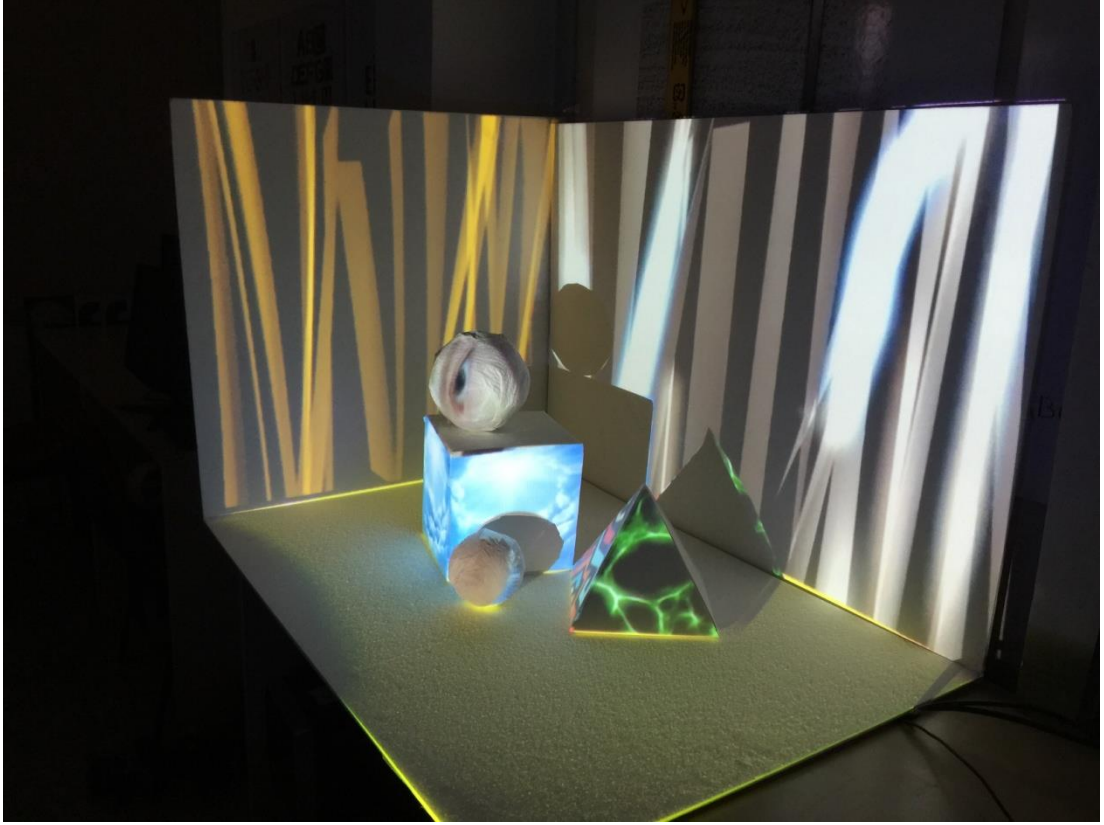
Bu tarz uygulamardan biri olan ve Türkiye’de benzeşim, etkileşimli sunum, sergi düzenlemeleri üzerine çalışan Reo-Tek isimli şirket tarafından geliştirilen ‘DynaMapper’ isimli video projeksiyon eşleme yazılımı araştırma kapsamında uygulanan son çalışmada kullanılmıştır.

DynaMapper, tabletler ve akıllı telefonlar için dünyanın ilk interaktif projeksiyon haritalama yazılımıdır. DynaMapper, istenilen herhangi bir görüntü ve animasyonu, duvarlara veya tüm bir binaya bile yansıtabilme özelliğine sahiptir (<http://dynamapper.net/old-index.htm>).

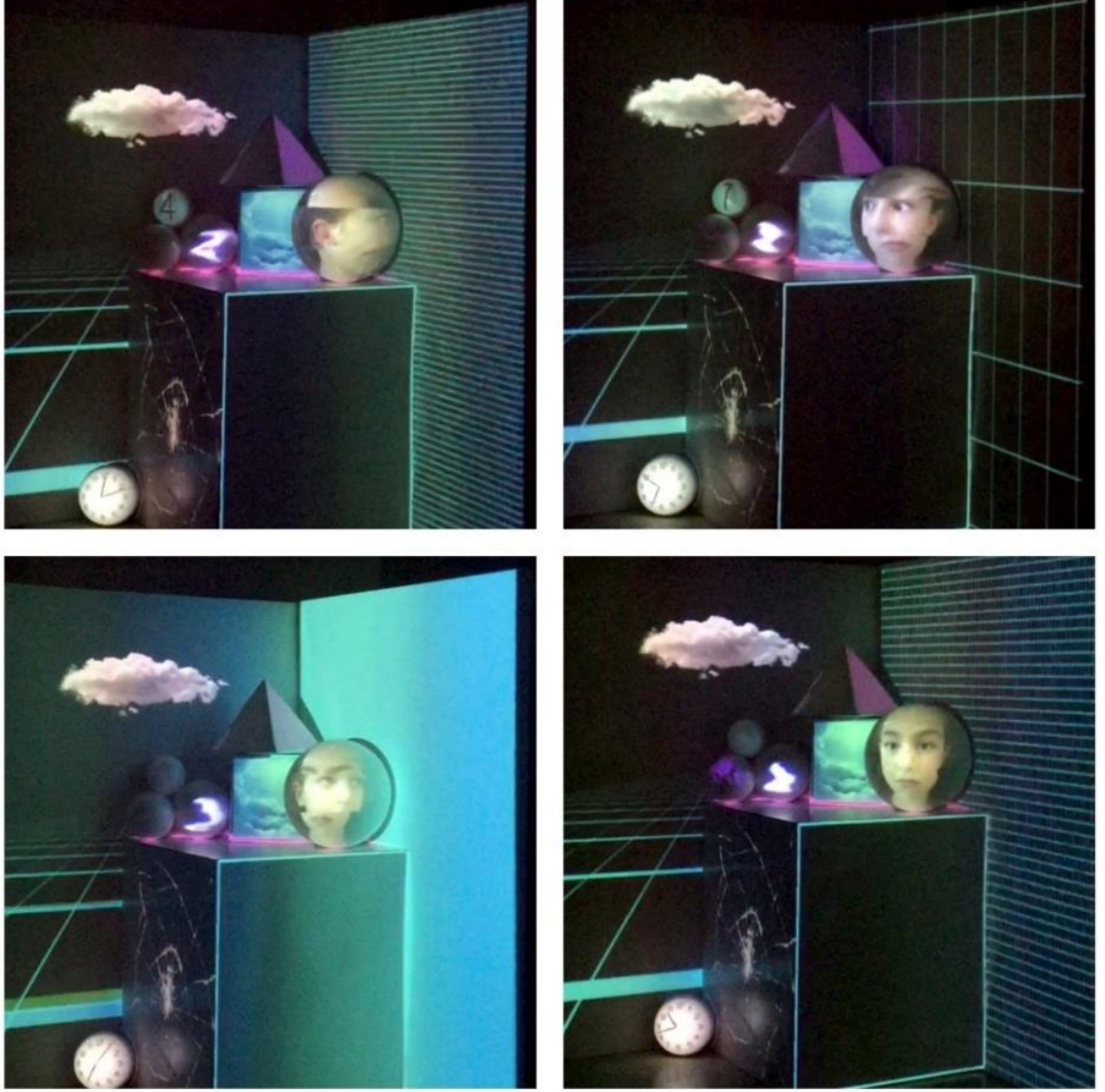
Dynamapper kolay kullanıma uygun ipuçları barındıran arayüzüyle, köşeli ve yuvarlak yüzeyleri eşlemek için gerekli araçlarıyla, temel renklendirme, kaplama görüntülerine ve videolarına ek olarak kullanıcının ekleyebileceği videoları da kullanabilme olanağı sunmaktadır (Bkz: Görüntü 51)



Görüntü 51:DynaMapper isimli video projeksiyon eşleme uygulamasının kullanım aşamalarından görüntüler



Görüntü 52: DynaMapper isimli video projeksiyon eşleme uygulamasıyla deneme çalışmalarından görüntüler



Görüntü 53: DynaMapper isimli video projeksiyon eşleme uygulaması kullanılarak oluşturulmuş çalışma

Araştırma kapsamında uygulanan video projeksiyon eşleme çalışmasında, sergileme alanında videoların yansıtılacağı geometrik formlarla seçilen videoları etkili bir biçimde yansıtabilecek bir kompozisyon denenmiştir. Kompozisyon için seçilen ve strafordan üretilen geometrik formlar kendilerine ait bir mekân duygusu verecek şekilde düzenlenmiştir. Bu formların seçilmesinin sebebi, görüntüyü ön plana çıkararak, çalışmadaki hareketi görüntü üzerinden sağlamanın tercih edilmesinden kaynaklanmaktadır. Ayrıca çok parçalı ve dokulu yüzeyler, görüntüde netliği kaybettirme özelliği olabileceği düşüncesinden hareketle tercih edilmemiştir. Daha sonra çalışmada kullanılacak olan bir adet projeksiyon cihazının yeri belirlenmiştir.

Cihaz, kompozisyon kurgusunun tamamı karşısına yerleştirilmiştir. Bu yerleştirme sürecindeki bir sonraki adım, önüç yüzeyden oluşan kompozisyon elemanlarının, dynamapper uygulamasının başlangıç aşaması olan ve bu tarz programların ortak özelliği olarak bilinen klavuz noktaları belirleme olarak gerçekleştirilmiştir. Video görüntülerinin yansıtılacağı yüzeylerin maskeleme işlemleri yapıldıktan sonra, kullanılacak olan daha önceden hazırlanmış videolar, programa yüklenerek gösterim sürecinin grafik alt yapısı tamamlanmıştır.

Günümüzde hareketli grafik ve animasyon gibi alanlarda görüntü ve video üretmek için Adobe After Effects, Autodesk Maya, 3dsMax, Maxon Cinema gibi profesyonel yazılımlar kullanılmaktadır. Gerçekleştirilen çalışmada ise yine mobil uygulama olan ve Kreatin Studios tarafından üretilen 'Vonzai' isimli yazılım kullanılmıştır.

Çalışmada yer alan videolar çekim aşaması bittikten sonra Vonzai'de üretilmiş ve daha sonra Dynamapper uygulamasına aktarılmıştır.

Daha öncede belirtildiği gibi video projeksiyon eşleme çok çeşitli mekanlarda ve yüzeylerde, farklı amaçlar için kullanılmaktadır. Bu tarz kullanımlara yönelik birçok profesyonel yazılımlar bulunmaktadır. Örneğin, "Video Projection Tool" bunlardan en çok kullanılanıdır ve eşleme çalışmalarında kullanıcısına birden fazla videoyu belirlenen yüzeyler ile eşleştirebilme imkânı sunmaktadır. Profesyonel yazılımlara başkaca örnekler vermek gerekirse; özellikle mimari yapıtlar üzerine yansıtılacak eşleme çalışmalarında kullanılan "The Mad Mapper", Virtual Jockey'lik (VJ) yazılımı olan, müzikle senkronize bir biçimde çalışabilen 'Resolume Arena' ve Adobe After Effects programı içinde çalışan eklenti (plug-in) yazılımları söylenebilir.

Yeni medya sanatı sanatçıya yöntem, alan ve paylaşım anlamında yeni olanaklar sunmaktadır. Sanatçı önündeki sınırlılıklarını bu yenilikler sayesinde aşmakta ve yine bu yenilikler arasındaki iletişim ile yeni sorgu alanları yaratmaktadır diyebiliriz. Bu tarz ortamlarda biçimlenen sanat, sanal mekânın çok boyutluluğu sayesinde sanatçıya alternatifli hareket imkânı sağlayan

özgür alanlar yaratmaktadır. Sanal mekânlar bu anlamda kullanıcısına ait olan ve gerçek olmayan “hayali” bir yer olma durumundadırlar. Timisi’ye göre; “Sanal mekân; bir coğrafya, bir fiziksel mekân, bir doğa ve yasaya sahiptir. Sanal mekânda, sıradan insan ve bilgi işçisi enformasyonu doğrudan arayabilir, yönlendirebilir, yaratabilir veya kontrol edebilir. Eğlenebilir ya da kendini eğitebilir, arkadaşlık ya da dayanışma arayabilir, egemenlik kazanıp-kaybedebilir. Gerçekte olacağı gibi yaşayıp ölebilir” (Timisi, “a.g.y.”, s.149).

Çalışmada yaratılmaya çalışılan sanal mekânla, izleyiciyi içine alıp, var olduğu mekânı unutturup başka bir mekâna taşımak amaçlanmıştır. Yeni medya sanatının dinamiğinin bu anlamda fiziksel gerçeğin kendisini, başka bir mekâna taşıdığını söyleyebiliriz. İzleyiciye yaşatılan bu tarz bir sanal ortam, o an’a ait olan ve o ortamda olup biten bir deneyim olmasından kaynaklanan geçicilik kavramını da barındırmaktadır. Aynı zamanda çalışmada günümüzde her alanda yaşanan “hız” kavramı irdelenmeye çalışılmaktadır. Bu bağlamda görüntülerin ritminde izleyicisine rahatsızlık vermeyi amaçlayan şekilde yansıtılmıştır. Seçilen müziklede işlenmek istenen konu desteklenmiş ve izleyiciyle çalışmanın mesajı güçlendirilmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Çağdaş sanatın anlatım dilleri, bilgisayarın, internetin, mobil teknolojilerin gelişmesi ile birlikte değişmekte ve yeni medya sanatı kavramını ortaya çıkarmaktadır. Yeni medya sanatı bu yeni teknolojileri farklı sanat dallarıyla birleştirerek disiplinlerarası bir tanım yaratmaktadır. Bu tanımın içinde, sanatve bilim dallarının birleştiğini, sanatçılarla birlikte tasarımcıların, mühendislerin, bilgisayar yazılımcılarının bir arada çalıştığı görülmektedir. Aynı zamanda yeni medya, sanatçı-izleyici ilişkisinide yeni bir boyuta taşımaktadır. İzleyicinin katılımıyla değişen ve biçimlenen bu boyut, sanat eseri izleme temellerine yeni bir yol açmaktadır. 60'lı yıllardan bu yana gelişen bu süreçte, sanat nesnesi tanımı değişime uğramışve bu değişimle enstalasyon ve video enstalasyon kavramı ortaya çıkmış, birçok sanat akımını etkilemiştir.

Video enstalasyonda video görüntüsü, sanat eserinin bir parçası olarak kullanılmaktadır. Görüntünün mekânda nesnelerle bir araya gelmesiyle, görünebilen ve dokunulabilinen boyuttaki formların hareketlenmesi sağlanmaktadır. Böylece video görüntüsüyle birlikte oluşturulan sanatsal çalışmalar, mekân ve izleyici ile birlikte tamamlanarak yeni anlamlar kazanmaktadırlar.

Muammer Bozkurt video enstalasyon sanatının belirleyici yönüyle ilgili; “Video enstalasyonların özelliği anlam güçlendirici farklı nesnelere gerek duymamasıdır. Sadece monitörün formu, görüntü ilişkisi ile elde edilen, minimize edilmiş sonuç, enstalasyonu heykele yaklaştırmaktadır. Ancak, izleyicinin ekranın karşısında tek yönlü bulunma zorunluluğu bir bakıma hane içi tv izleme ortamını, burada farklı bir biçimde oluşturmaktadır. Monitörle arasındaki ilişki, görüntünün dili yani tema ile amaçlanan sonuç; bir anlamda video enstalasyonunda tanımıdır”(Bozkurt, 2005: 99) demiştir.

Bozkurt'un da bahsettiği gibi video görüntüsünün video enstalasyondaki yeri çok önemlidir. Görüntü, mekân ve izleyici video enstalasyonun temel taşlarıdır denilebilir.

Gelişen süreçte, geleneksel medya araçlarının yanında, yeni medya ürünlerinin kullanıcılarının giderek artması nedeniyle, sosyal ağlar, mobil uygulamalar, bloglar v.b. alanlarında hızlı bir şekilde sayılarının arttığını sanat üretimine katkıda bulunduğunu görmekteyiz. Bu katkıyı sanatçıların paylaşım, iletişim ve üretim temellerinde kullandığını söyleyebiliriz. Bu tarz alanların aynı zamanda birer anlatım dili, yani sanatsal oluşumlarda yaygın bir biçimde kullanılan birer araç haline gelmeleri biraz zaman alsada kaçınılmaz bir son olmuştur.

Yeni medya sanatını ürünlerini kullanarak sanat üreten akımlar, sanat toplulukları ve sanatçılar, öncelikle sanat nesnesi kavramını değiştirmekte ve bilindik tanımların dışına çıkarmaktadır. Galerilerde satılamayacak, varolduğu mekâna özgü ve de izlenme sürecinde anlam kazanacak sanatsal çalışmalar, sanatı “o an” içerisinde yaşanan bir olgu haline getirmektedir. Bu bağlamda sanatın geleneksel yapısını bozan bu yaklaşım, içinde bulunulan an'ı ön plana çıkarmakta ve de sanatın izleyicisiyle birlikte bir eylem olarak var olmasını sağlamaktadır. Araştırmaların sonucunda varılan bu tespitler, bu tez çalışmasının temelini oluşturmaktadır.

Bu tez konusu kapsamında, yeni medya sanatının gelişim süreci, araştırmanın ana çatısını oluşturan video enstalasyon ve video projeksiyon eşleme teknikleriyle birlikte araştırılmıştır. Videonun sanat tarihindeki evrimi, ilk örneklerinden başlayarak günümüze kadar gelişimindeki disiplinler arası video yerleştirme örnek çalışmalarıyla incelenmiştir. Tezin, analizi yapılagüncel örneklerle, video projeksiyon eşleme tekniğinin önemini, etkisini ve tarihsel adımlarını ortaya koyan bir araştırma olmasına önem verilmiştir.

Tribe' ye göre; "Birçok sanatçı için internetin gelişi, bilgisayarların artık yalnız görüntüleri manipüle etmek, sergi davetiyelerinin tasarımını yapmak ve bağlı uygulamaları için bir araç olmadığı anlamına geldi. Bilgisayarlar bir anda sanatçı, eleştirmen, koleksiyoner ve diğer sanat severlerin yer aldığı uluslararası bir ortama dahil olmak için bir geçiş kapısı haline geldi. Bazı sanatçılar bu ortamı diğer araçlarla yaptıkları işlerin belgelerini yaymak için (örneğin, ürettikleri işlerin taranmış fotoğraflarını web'e koymak gibi) bir araç olarak kullanırken, diğerleri internete kendine özgü bir ortam ya da yeni bir tür sanatsal alan olarak yaklaştılar(Tribe, 2006: 11).

Tribe'ında vurguladığı gibi, internetin sanat ortamına girmesiyle sanatçılar bu yeni ortama ayak uydurmaya başlamaktadırlar.

Son yıllarda, yeni medya ürünleri ve kullanıcıları giderek çoğalmakta, böylece alana olan ilgi de giderek artmaktadır. Buna paralel olarak da sanat, yeni medya teknolojilerini kendi normları ile harmanlamakta ve yeni bir oluşum içinde kullanmaktadır. Sanatçılar bu yeni ortamda teknolojiden faydalanarak kalıpların dışına çıkmakta, problemlerine yeni çözüm olanakları bulmaktadırlar. İçinde yaşadığımız gündelik hayatın hızı içerisinde, hergün değişen sınırsız imgeler gözümüzün önünden akarken, sanatın bu hızla zamanını yakalaması oldukça zor bir hale gelmektedir. Yeni medya sanatı bu noktada sıradışı, şaşırtıcı ve etkileyici iz bırakma hedefine odaklanan ve teknolojiyi tahmin edilemeyecek boyutlarla sanat ortamına sokmaya çalışan bir tavırla kendini göstermektedir.

Teknolojik hayattaki her türlü gelişme, bir önceki durumu güncelleyip, ileriye atılan bir adım olarak daha 'yeni' olma durumu yaratmaktadır. Bu yenileşme, gelişme, değişim ve hız olgusunu içinde barındırmakta ve 'yeni olma' durumunu anında eskileştirmektedir. Hızla gelişen yeni medya sanatı da, gündemdeki her türlü yeni aracı kullanarak tüketmektedir. Oluşan tüketim ve hızlı yer değişim birbirinin içine geçmekte, birbirinin gücüyle beslenmekte, kazandığı güçlü ivme ile daha yeni olanlara yerini bırakmaktadır.

Yaşanan hızlı değişim sürecinde, video projeksiyon eşleme çalışmalarının "kavram" ya da "düşünce" temelli bir sanat hareketi olan kavramsal sanatla

bağlantılı olduğu görülmektedir. Dolayısı ile bir sanat eserinin teknolojiyi kullanarak, izleyicisinin ilgisini çekmesi için barındırması gereken en önemli unsurun “kavram” olduğu söyleyebilir. Sadece yeni teknolojileri kullanılarak üretilmiş bir çalışma, eğer bir “kavram” içermiyorsa, sanat eseri olma özelliklerini taşımaktan uzaktır denilebilir. Sonuç olarak günümüzde yeni iletişim teknolojileri bilgisayar ve internet, sanatsal üretim aracı olarak yer bulduğu yeni medya sanatı ile güncel sanata damgasını vurmakta ve her geçen gün yenilenen olanakları ile sanatçılar için bir cazibe odağı oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Akçadoğan, I. İ., & Ünver, N. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. Eplison.

Albayrak, A.(2017). Kamusal Alanlarda Veri Kültürü: Video Mapping.

Alioğlu, N. (2013). Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Yeni Medya Sanatı: Kuramsal Bir Deneme. Editör: Müge Demir. *Yeni Medya Üzerine...* (171-190), İstanbul: Literatürk Yayınları.

Altunay, A. (2012). Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran. D. Yengin (Ed.). *Yeni Medya ve...* (s. 13-41). İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

Atan, U. (2012). Medya Teknolojileri, Kültür ve Sanat Eğitimi İlişkisi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 1(4), 145-165.

Atiker, B. (2010). Yerleştirme Sanatında Yansıtım Hizalama İle Artırılmış Gerçeklik Tasarımları. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 99-121.

Belgesay, Ş. E. M. Ç. (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14).

Berkman, İ., Wong, D. Ç., & Bozkurt, M. Web'e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak Internet Art.

Binark, M(2007)Yeni Medya Çalışmaları Ankara :Dipnot Yayınları

Bimber O., Raskar R. (2005), *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds: A Modern Approach to Augmented Reality*, A K Peters/CRC Press, Massachusetts

Bozkurt, M. (2005). Video Sanatı. *İstanbul: Bilişim Yayınevi*.

Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE)*, 1(3), 51-66.

Dynamapper.net. (2018). *DynaMapper | Fastest Mapper in the West*. Available at: <http://dynamapper.net/> (18 Nov. 2018).

Eryalçın, B. (1994). Hayalle gerçeğin dansı sanal gerçeklik. *Bilim Teknik*, 27(323), 20-27.

Gökçen, T. Mimari Cephe Çok Boyutlu Tasarım Arayüzü Olarak Video Haritalama Ve Algısal Mekan Deneyimi.

Jonathan, H. (2001). Yeni Sanat Tarihi. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Karen Verschooren, "Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art" (<http://www.apelasyon.com/Yazi/146-internet-ve-sanat-yeni-medya-ve-netart?bul=felsefe>)

Kılıç, Levend. (2008) *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kılıç, L. (1994). Görüntü Estetiği. *İstanbul: Yapı Kredi Yayınları*.

Kranz, S. (1974). Science and Technology in the Arts. Litton Education Publishing.

Kuruözümçü, R. (2007). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. *Sanat Dergisi*, (12), 93-96.

Kutup, N. (2010). İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net. art. *Akademik Bilişim'10*, 9.

Lovejoy, M. (2004). *Digital currents: art in the electronic age*. Routledge.

Timisi, N. (2003). *Yeni iletişim teknolojileri ve demokrasi*. Dost Kitabevi.

Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. *International Multilingual Academic Journal*, 2(1).

Tr.wikipedia.org.(2018). *Yeni medya*. https://tr.wikipedia.org/wiki/Yeni_medya (28 Jan. 2018).

Tribe, M.(2006). New Media Art.Koln:Taschen, 8-11

Türker, İ. H. (2005). İmgeden sanal gerçekliğe.

Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji İle Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(4).

Manovich, L. Malina, R. F., & Cubitt, S. (2001). The language of new media. MIT press.

McLuhan, M. (2005). *Yaradanımız Medya. Ünsal Oskay (çev), Turkuvaz Kitap, İstanbul.*

Poissant, L., Dupont, C., Langlois, M., & Nelson, L. (2001). New media dictionary. *Leonardo*, 34(1), 41-44.

Stephens, Margaret, Treays, Rebecca (1999) "Bilgisayarlar" Bilim ve Teknik rev. Selma İkiz Tübitak yayımları Ankara.

Uzunoglu, M. (2013). Kutluğ Ataman'ın Yapıtlarında Kimliğin Temsili. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 2(7), 14-33.

Van Dijk J (2006) *The Network Society*, Van Dijk J (ed), Sage Publications, London.

Verschooren, K. A. (2007). . art: situating Internet art in the traditional institution for contemporary art (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

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

Yavuz, V. (2015). Yeni Medyada Sanat Yönetimi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 2(2), 52-66.

Yerce, N. E. (2007). *Enstalasyon Ve Mekanı* (Doctoral dissertation, Fen Bilimleri Enstitüsü).

Yetişkin, E. (2013, 09 17). *Candaş Şişman'ın Yeni Medya Eserlerinde "Hareket"*. Ebru Yetişkin. Erişim: 26.02.2017.

<http://www.ebruyetiskin.com/candas-sismanin-yeni-medya-sanati-eserlerinde-hareket/>

Yılmaz, M. (Ed.). (2012). *Sanatın günceli güncelin sanatı*. Ütopya Yayınevi.

Yücel, D. (2012). *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.*