

Yeni Medya Sanatının Kamusal Alanda Uygulanması

The Implementation of New Media Art in the Public Sphere

ÖZET

Yeni medya sanatının kamusal alanda kullanılmasının, kamusal alanla ilişki kurma biçimi üzerinde büyük etkileri vardır. İnsanlara farklı bir bakış açısı sunmasının yanısıra kentsel gelişime de katkı sağladığı bilinmektedir. Yeni medya sanatının sınırlarının bulanıklaşması, mimarinin ve kent algısının yeniden tanımlanarak yüzeylerin birer sanat deneyimine dönüşmesi, kamusal alanları insanlar için üretken ve dinamik bir yaşam alanı haline getirmektedir. Sanatın günlük yaşama ve yaşam alanlarına dahil olması kamusal alanlara yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Yeni medya sanatı enstalasyonlarının kamusal alanda uygulanması üzerine gerçekleştirilen bu makale, insan katılımını ve kamusal alanlardaki etkinliklerini bütünleştirme potansiyeline odaklanmaktadır. Makalede toplumun kendini ifade edebilmesi için kamusal alanların yeniden tasarlanması ya da daha aktif olması gerektiğinden bahsedilmiştir. Sanat, bilim ve teknoloji ekseninde yeni medya sanatının kamusal alanda uygulanması bu çalışmada seçilen örnekler üzerinden incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya Sanatı, Kamusal Alan, Medya Mimarisi, Sanat, Bilim, Teknoloji

ABSTRACT

The use of new media art in the public sphere has great effects on the way it relates to the public sphere. It is known that it contributes to urban development as well as offering a different perspective to people. The blurring of the boundaries of new media art, the transformation of the surfaces where architecture and the perception of the city are redefined into an art experience, makes public spaces a productive and dynamic living space for people. The inclusion of art in daily life and living spaces offers a new perspective to public spaces. This article on the implementation of new media art installations in the public sphere focuses on the potential for integrating human participation and activities in public spaces. In the article, it has been mentioned that public spaces should be more active or redesigned so that the society can express itself. The application of new media art in the public sphere on the axis of art, science and technology is examined through selected examples in this study.

Keywords: New Media Art, Public Sphere, Media Architecture, Art, Science, Technology

GİRİŞ

Teknolojinin gelişimi ve bilginin daha geniş kitlelere ulaşmasıyla yeni medya sanatı, insanların yaşamına ve çevreye katma değer yaratarak bir mimari unsur haline geldiği görülmektedir. Mimari gelişimin ‘geleceğin şehirleri’ olarak nitelendirilen kendi dokusunu olumlu yönden etkileyen yeni bir düzenin adımları olduğundan bahsetmek mümkündür. Sanatsal yerleştirme ve faaliyetlerin insanlara yaratıcı bir bakış açısı kazandırmakla birlikte toplumsal iletişim ve kültürel gelişimde etkili olması söz konusudur. Sanat, bilim ve teknoloji birlikteliğinin kamusal alanda buluşturulması, insan zihninin algısının ötesinde, farklı düşünmeye yöneltmektedir. Bununla birlikte mimariyi birleşik, uzamsal olmayan bir forma çevirerek ‘yaşayan mekanlar’ haline getirmektedir. Bu makalede yeni medya sanatının kamusal alanda uygulanması; sanat, bilim ve teknoloji ekseninde farklı sergileme yöntemleriyle günlük hayata nasıl entegre edildiği örnekler üzerinden araştırılmaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışmada, sanat, bilim ve teknoloji odaklı çeşitli yeni medya sanat eserlerinin kamusal alana ve günlük hayata nasıl uygulandığı örnekler üzerinden sınırlandırılmıştır.

SANAT ve KAMUSAL ALAN KAVRAMI

Şehirlerin kamusal alan ile kültürel, sosyal ve ekonomik değer yoluyla katma değer sağladıklarından bahsetmek mümkündür. Ayrıca gelişen kültürün ayırt edici bir parçası olduğu, toplumu yansıttığı ya da ortaya çıkardığından söz edebiliriz. Sanat eserleri şehirlere anlam katarak bulunduğu alanları canlandırır. Geçmiş ve şimdi arasında bir bağ kurar. Bu bağlamda; bazı şehirlerin ikonlaşmış kamusal sanat eserleriyle birlikte anıldığından bahsetmek mümkündür. Paskalya Adası’ndaki “Moai” devasa taş yapıtlar ya da Rio De Janeiro’daki ‘Jesus Christ’ gibi heykeller kültürel ortamların ruhunu ve atmosferini yakalayan şehirlerle bütünleşmiş ikonik eserler niteliğindedir.

¹ Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İnteraktif Medya Tasarımı, Türkiye, ORCID: 0000-0002-3497-217X

² Dr. Öğretim Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat Tasarım Fakültesi, Türkiye, ORCID: 0000-0001-9011-7293

Eylül Alıcı ¹ 
Muammer F. Bozkurt ² 

How to Cite This Article

Alıcı, E. & Bozkurt, M.F. (2023).
“Yeni Medya Sanatının Kamusal
Alanda Uygulanması”
International Social Sciences
Studies Journal, (e-ISSN:2587-
1587) Vol:9, Issue:108; pp:5475-
5481. DOI:
<http://dx.doi.org/10.29228/sss.67858>

Arrival: 22 December 2022
Published: 28 February 2023

Social Sciences Studies Journal is
licensed under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License.

Kamusal alanlar, sosyal yaşam akışı içinde düşüncelerin, ifade biçimlerinin ve deneyimlerin oluştuğu, paylaşıldığı, tartışıldığı toplumsal alanları tanımlamaktadır. Bununla birlikte oluşan kültürel, sanatsal ve toplumsal deneyim sonucu, kamusal sanat kamusal kültürün yaratıcısıdır. Kamusal alan, demokratik edinimlerin gerçekleşebildiği bir kent mekânı olarak düşünülmektedir. Kültürü meta biçimine getiren ve onu tartışılmaya uygun bir yapıya dönüştüren kamusal topluluk, dışı kapalı olmayan bir nitelik kazanmaktadır (Habermas, 2003: 107).

Bu bağlamda, kamusal alanların toplumun kendini ifade edebilmesi için daha aktif olması ya da yeniden tasarlanması gerekmektedir. Sanatın, sanatsal üretimlerin günlük yaşama ve yaşam alanlarına girmesi, kamusal alanlara yeni bir bakış açısı ile deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Günümüzde teknolojinin gelişimiyle medya mimarisinin ve dijital sanatların kamusal alanlarda giderek daha fazla yer almaya başladığı gözlemlenmektedir. Sanat ve mimaride yeni teknolojilerin uygulanma sıklığı insanların algıları, duyguları ve davranışları üzerine olumlu etkiler bırakmaktadır. Sosyal ilişkileri azaltmak ve kamusal yaşamın kalitesini düşürmek gibi yeni teknolojilere atfedilen olumsuz düşüncelere rağmen, günümüzde yeni medya sanatı enstalasyonları gitgide şehirlerdeki değişimin bir parçası olarak algılanmaya başlamaktadır.

Çağdaş Kent Mekanlarında Kamusal Hayata İnsan Katılımı

Kentsel mekanın kalite ve fonksiyonelliğini değerlendirmede en önemli kriterlerden biri, mekanın insanlar tarafından pratik kullanımınıdır. Kamusal alanları canlandırmak için birçok program uygulanmış ve metotlar geliştirilmiştir. Bugün şehirlerde doğanın temel niteliklerinin etrafında insanların kullanımına sunulan çevresel deneyimlerden söz etmek mümkündür. Doğa unsuru ve teknoloji insanların hareketiyle etkinleştirilen duyarlı ortamları destekleyerek kentsel yaşam kalitesi yaratmada farklı sonuçlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Scott McQuire'a göre, çağdaş medya sanatının deneysel uygulamaları, ilişkisel alanın kritik potansiyelini keşfetmek için yararlı bir test ortamı sunmaktadır (2008: 132).

Yeni fikirler ve birçok deneysel uygulamalar, yeni medya sanatı ve etkileşimli teknolojilerin kamusal alana entegre edildiği gibi çoğu zaman kamusal yaşamın yeniden canlandırılması alanında başarılı sonuçlar elde etmiştir. Bu bağlamda, yeni medya sanatının kamusal alanda uygulanmasını incelemeye önce yeni medya sanatına değinmek gerekmektedir.

Kamusal Alanda Sanat

Kamusal alanda sanat, halkın kolayca erişebileceği daha fazla izleyicinin deneyimleyebildiği alanlar olarak bilinmektedir. Bu bağlamda, galeri ve müzelerin dışında kamusal alanda varlığını sürdüren kamusal sanat eserlerin tanınırlığının artması ve sembolleşme potansiyeli söz konusu olmuştur. Özel alan ile kamusal alan ayırımı ilk olarak antik Yunan şehir devleti olan polislerde görülmüştür. Polis Meydanı vatandaşların ortak kullanım alanıyken, insanların her türlü yaşamsal faaliyetlerinin vuku bulduğu oikos ise özel yaşam alanlarını ifade eden haneler olarak bilinmektedir.

Habermas'a göre, ailenin dışında kalan ekonomik, siyasi, sosyolojik ve eğitim süreçlerinin gerçekleştiği yaşam alanları kamusal alanı oluşturur. Habermas tarafından açıklanan görüşte kamusal alan her türlü çıkardan arınmış, demokratik ve toplumun yararına gelişen diyalogların gelişeceği bir alandır (Selvi, 2017, 2212).

Habermas'ın kamusal alan hakkındaki kavramsallaştırmaları kamusal alanın biçimlendirilmesine yönelik tartışmalara neden olduğu bilinmektedir. Sanatçılar devlet tarafından yapılan kamusal alan projelerini eleştirerek, kamusal alana yönelik kendi projelerini geliştirdiklerinden bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda, sanatçılar kendilerine ait projeler ile kamusal alanı biçimlendirilmesinde büyük rol oynadıkları bilinmektedir. 1970 sonrası sanatçılar etkileşimli sanat projeleriyle izleyiciyi sanat eserine dahil ettikleri bilinmektedir. Sanat pratiklerine toplumun perspektifinden yaşadığı çevreye farkındalık yaratabilecekleri bir misyon edinmeleri söz konusu olmuştur. Bu doğrultuda, insanların mekanla iletişim kurması, kültürel bir deneyim yaşaması ve izleyicinin uzun süre katılımının sağlanmasına neden olduğu söylenebilir.

YENİ MEDYA SANATI (New Media Art)

Yeni Medya Sanatı, dijital teknolojiyi veya yeni geliştirilmiş medya teknolojilerini kullanan, gelişmekte olan bir disiplini ifade eder. Dijital sanat, bilgisayar animasyonları, etkileşimli sanat, internet sanatı, video oyunları, robot bilimi ve bio teknolojik sanat gibi çeşitli sanat formlarını içerir. En önemli özelliklerinin teknoloji ve etkileşim ekseninde kendini gösteren sanatsal biçimleri ve performans özelliklerini barındırdığından bahsetmek mümkündür. 20. yüzyılda bilgisayar ve yazılımların gelişimiyle birlikte yeni medya sanatının doğduğundan bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda, yeni medya sanatının gelişiminin yeni medya teknolojisinin gelişimine dayandığı bir gerçektir. Diğer sanat türlerinden farkı ise teknoloji ile paralel olarak gelişip var olmasıdır.

Manovich'e göre; yeni medya terimi, 1990'ların başında gazete, dergi ve televizyon kanalları CD'lerde ve internetin gelişimiyle içerik dağılımının başladığı zamanlar yaygınlık kazanmıştır (2001: 43).

Yeni medya sanatının kökenleri, phenakistiscope (1833), praxinoscope (1877) ve Eadweard Muybridge'in zoopraxiscope (1879) gibi 19. yüzyılın hareketli görüntü icatlarına kadar götürmektedir. Fotoğraf, film ve radyonun hayata entegre olmaya başladığı dönemlerde sanatta yeni denemeler ve çoklu medya kullanımlarıyla farklı sanat yaklaşımlarıyla bilinen Dada ve sürrealist sanatçıların yeni medya sanatının öncüleri olduğundan söz etmek mümkündür. 1950'lerden itibaren avangart sanatçıların etkisiyle ve 1960 yıllarından itibaren Wolf Vostell, Nam June Paik gibi sanatçıların 'multi media' kullanarak oluşturdukları video enstalasyon çalışmaları, yeni medya sanatının sınırlarını belirginleştirmiştir. Yeni medya sanatının teknoloji ve bilimden beslenmesi dışında Vannevar Bush ve Theodor Nelson gibi düşünürlerin hypertext, veritabanı ve ağ (Network) gibi kavramları ele alması ve Jorge Luis Borges, Italo Calvino, and Julio Cortázar gibi isimlerin edebi eserleri, yeni medya sanatının gelişimine etkisi olduğundan bahsetmek mümkündür.

Günümüzde yeni yeni medya sanatının hızlı gelişimine paralel bilimsel ve teknolojik ilerlemeye yönelik talebin artışı söz konusudur 'Internet of things', 'Grand Data', 'blockchain' gibi bilgi teknolojilerinin gelişip yaygınlaşması ve kullanımı, yeni medya sanatı ve diğer sanat formları için referans sağlamaktadır. Yeni medya sanatı eserleri üretilirken esere teknolojinin entegre edilmesiyle sanatçıların bilim insanları, yazılımcılar, mühendisler gibi başka alanında uzman kişilerle işbirliği yaklaşımında olduğu görülmektedir.

Geleneksel sanat eserlerinin üretim sürecinden farklı olarak yeni medya sanat eserleri, katılımı çalışmaktadır. İzleyici çerçevenin dışına çıkarak deneyimin bir parçası haline getirilir. Genellikle bu deneyim, görsel-işitsel bazen ise koku ve tensel olarak farklı anlatım ve kompozisyon ile karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, yeni medya sanatı eserlerinde boyutlar, gerçeklik duygusu ve izleyiciyi dahil etmek için farklı tekniklere ve teknolojilere yönelme görülmektedir. Bu bağlamda Kanvas'ın dışına çıkan eserlerin farklı sergileme biçimleri deneyim odaklıdır.

Yeni Medya Sanatının Üretimi

Yeni medya sanatının üretim aşamaları 'geleneksel yöntem', 'mekanik yeniden üretim' ve 'dijital yöntem' olarak değerlendirilmektedir. Dijital teknolojinin sanata entegre edilmesiyle deneyimleyen kişi, eser ve sanatçı ilişkisi değişerek eserin etkileşim, süreç odaklı, sarmalayan ve katılımcı eser olarak ayrılmasına neden olmuştur.

Yeni medya sanatının üretilmesi sanatçı, insan ve eser etkileşimi bağlamında sınıflandırıldığından bahsetmek mümkündür. 'Interactive' olan eserlerde izleyiciyi eserin bir parçası haline getirilerek eseri değiştirme ve etkileşime girmesiyle müdehale söz konusudur. Optik sanat ve kinetik sanatta olduğu gibi manuel ve mekanik yada yeni medya sanatında olduğu gibi dijital ve elektronik olabilmektedir. 'Process-based' olan eserlerde ilk hali zamanla değişime uğrayarak yapım ve oluşum sürecinin eserin bir parçası haline getirilmesidir. 'Immersive' eserlerde ise izleyicinin sanal ortamlar ya da mekansal enstalasyonlar aracılığı ile yaratılan mekanın içine girerek eseri 59 deneyimlemesiyle oluşturulduğundan bahsetmek mümkündür. 'Participatory' de ise izleyicinin esere katılımcı olarak dahil olması söz konusudur. Bu bağlamda, yeni medya sanat eserlerinde birden fazla biçim kullanılabilir. Genellikle bu deneyim, görsel-işitsel bazen ise koku ve tensel olarak farklı anlatım ve kompozisyon ile karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, yeni medya sanatı eserlerinde boyutlar, gerçeklik duygusu ve izleyiciyi dahil etmek için farklı tekniklere ve teknolojilere yönelinmiştir. Kanvasın dışına çıkan eserlerin farklı sergileme biçimlerinin deneyim odaklı olduğu söylenebilir.

Yeni Medya Sanatı'nın Sergilenmesi

Yeni medya sanatının sergilenmesinde en gelişmiş sergi platformlarında deneyim sunmak hedeflenmektedir. 'Immersive Exhibition Space' olarak anılan bu alanlar sergi mekanından farklı olarak izleyici arasındaki temel etkileşimi kuvvetlendirmeyi hedeflemektedir (Fig. 1).

Bu bağlamda, yeni bir deneyim biçiminin kurulmasında sanat galerilerinin sabit mekan temelindeki statik estetik anlayışından çıkıp izleyicinin sergi çalışmalarına entegre olması için bir yol sağlamak üzerine çalışmalıdır. Şehir yaşamının bir parçası haline gelen yeni medya sanatı deneyim alanları, sanat galerileri ve müzeler gibi sergi mekanlarının da görüş alanına girmiştir. Şehirde yaşayan bireylerin iletişim kurduğu, çeşitli etkinlik, eğitim ve aktivitelerin gerçekleştiği bu mekanlarla kentin ve toplumun şekillendiği alanlara dönüştürülmesi amaçlanmıştır. Yeni medya sanatının sanat galerilerinden çıkıp daha özgürce geniş izleyici kitlesi tarafından deneyimleniyor olması, kamusal alanlarda varlık göstermesine neden olmaktadır. Çevresel bütünleşmeyi sağlamak için kamusal alan ve yeni medya sanatı birlikteliği sanat ve halk arasındaki ilişkiyi destekleyen özel mekanlar haline dönüşmüştür. Bu dönüşüm ise yeni medya sanatının üretimini günlük yaşama ve yaşam alanlarına girmesiyle duvarlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır.

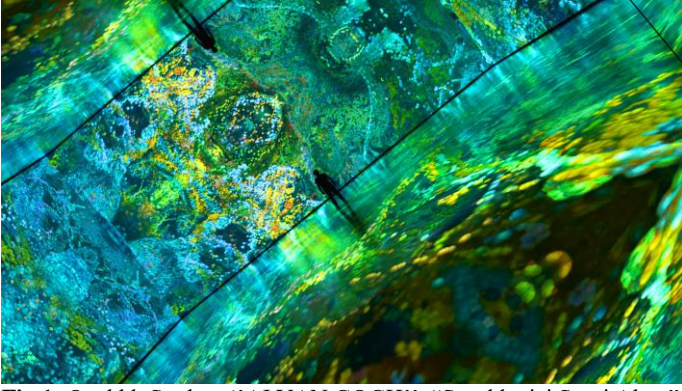


Fig.1: Ouchhh Stüdyo, "AI VAN GOGH", "Sürükleyici Sergi Alanı" (Immersive Exhibition Space), X Media Art Museum, İstanbul
Kaynak: https://ouchhh.tv/AI-VAN-GOGH_IMMERSIVE-DATA-PAINTING (Erişim Tarihi:18.12.2022)

YENİ MEDYA SANATI'NIN KAMUSAL ALANDA UYGULANMASI VE İNCELENMESİ

Kamusal alanda yeni medya sanatının, izleyici ve bulunduğu çevre arasında bir iletişim sağladığı bilinmektedir. Eserlerin sergilendiği alanlar, mimari açıdan kamusal alanların değişmesinde de büyük rol oynamaktadır. Güçlü kamusal sanat ifadelerine sahip yerler, kendini tekrar etme eğiliminden çıkarak yer ve kimlik duygusu kazanmaktadır.

Şehirler, kamusal sanat - kültürel, sosyal ve ekonomik değer yoluyla değer kazanır. Kamusal sanat, kamusal tarihimizin ve gelişen kültürümüzün ayırt edici bir parçasıdır. Toplumumuzu yansıtır ve ortaya çıkarır, şehirlerimize anlam katar ve topluluklarımıza benzersizlik katar. Kamusal sanat, yapılı çevreyi insanlaştırır ve kamusal alanları canlandırır. Geçmiş, şimdi ve gelecek, disiplinler ve fikirler arasında bir kesişim sağlar. Kamusal sanata serbestçe erişmek mümkündür (Americans for the Arts, 2014: 1)

Genellikle şehir mekanlarının insan karşılaşmaları için ilgi çekici veya ilham verici olduğu söylenemez. Bu bağlamda yeni medya sanatı ve etkileşimli enstalasyonların kamusal alandaki varlığı insanların mevcudiyeti ve sanat eserine aktif olarak katılmayı sağlamaktadır. Mekanı sosyal karşılaştırmalar için ilham verici bir platforma dönüştürerek alanı canlandırmaya yetkilendirdiğinden söz etmek mümkündür.

Artec Studio 'BruumRuum! İnteraktif Ses- Işık Enstalasyonu, Barselona (2014)

Artecstudio'nun Barselona, 'Plaça de les Glories' meydanının içerisinde yer alan kalıcı interaktif yerleşmesi sosyal etkileşim ve bulunduğu lokasyon ile bağ kurma anlamında iyi bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Kurulum, 3.300 m²'lik bir alana gömülü 522 dahili lineer armatür aracılığıyla renk ve sesi birleştirir. LED'ler, plaza etrafına yerleştirilmiş sensörleri kullanarak şehrin ürettiği seslerin yoğunluğuna ve ortam sesine tepki vermektedir. Barselona'da genç ve yaşlı ziyaretçiler tüm plazayı şehir hayatının seslerinin ışık dolu görsel bir caz haline geldiği, muhteşem bir oyuna dönüştürmeye katılmaya davet eden kalıcı bir interaktif ışık sanatı enstalasyonudur.

Mimari açıdan ise 'geleceğin şehirleri' olarak nitelendirilen ve şehrin dokusunu olumlu yönden etkileyen yeni bir düzen izlenimi yaratmaktadır. Lokasyon olarak Barselona Tasarım Müzesi'nin yakınında olan enstalasyon, ölçek bakımından tüm meydanı kaplayarak alana renk katmaktadır. Kenti günlük akışından koparıp, mediatif bir alana dönüştürmesiyle merak uyandıran imkanlar sunmaktadır (Fig. 2).

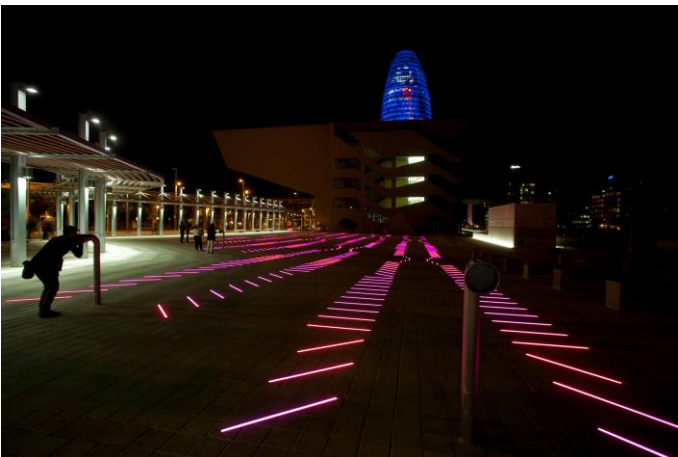


Fig.2: Artec Studio "BruumRuum!" İnteraktif Ses- Işık Enstalasyonu, Barselona (2014)
Kaynak: <https://artecstudio.net/BruumRuum> (Erişim Tarihi:18.12.2022)

Ouchhhh Stüdyo ‘Wanjing’in Veri Gözü’, (Data Eye Of Wanjing), Kalıcı Kamusal Veri Heykeli, Pekin, Çin (2020)

Sanat ve teknoloji inovasyonu arasında 1960'lara kadar uzanan olgun bir çalışma geleneği vardır. Bugün, AI'nın bir araç veya konu olduğu yeni sanatsal formların ortaya çıktığını ve artan sayıda sanatçının yaratıcılığı desteklemek, geliştirmek, simüle etmek veya çoğaltmak için AI ile deneyler yaptığını görüyoruz. Bazı sanatçılar, bir eğitim veri kümesini veya bir makine öğrenimi modelinin parametrelerini değiştirerek ya da insanların ve algoritmaların yeni konfigürasyonlarını keşfederek biçimsel ve estetik sonuçlar üretmek malzeme olarak veri ve teknolojiyle çalıştığından bahsedebiliriz (The Alan Turing Institute, Web: <https://www.turing.ac.uk/research/interest-groups/ai-arts>).

Yeni medya sanat eserlerinin kamusal alanda uygulamalarının estetik açıdan şehirlere verdiği katma değer dışında farkındalık yaratma gibi bir misyon da üstlenmektedir. Günümüzde verinin değerinin konuşulduğu, ‘grand data’ çağında bilginin sunumu oldukça önemli bir hale gelmiştir. Bu bağlamda, içeriği veri ve algoritmalarından oluşan yeni medya sanatı enstalasyonlarının şehir meydanlarında karşımıza çıkmaktadır.

Ouchhhh Stüdyo'nun kalıcı olarak Pekin'de uyguladığı veri heykeli; ‘Data Eye Of Wanjing’ günümüzde en acil çevre problemlerinden biri olan hava kirliliğine ışık tutmaktadır. Hava kalitesi, CO2 iletimleri ve şehir trafiği gibi farklı çevresel veriler, heykeli bilgi iletmek için bir araç olarak kullanılmaktadır. Dönen LED panele sahip enstalasyon kalıcı olarak ‘Wanjing Laneway’ bölgesinde farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır (Fig. 3).



Fig.3: Ouchhhh Stüdyo ‘ ‘ Wanjing'in Veri Gözü’’, (Data Eye Of Wanjing), Kalıcı Kamusal Veri Heykeli, Pekin, Çin (2020)
Kaynak: http://www.urbansdgplatform.org/profile/profile_caseView_detail.msc?no_case=468 (Erişim Tarihi:18.12.2022)

Ryoji Ikeda ‘Test Pattern’ Veri Performansı New York, Times Square (2014)

Kamusal veriye dayalı sanat, son on yılda veri üretiminin artmasıyla birlikte artan yeni bir olgudur. Bununla birlikte, veri görselleştirmenin babası Edward Tufte'ye (1990) göre, filizlendiği veri görselleştirme uygulaması 6000 yıl öncesine kadar izlenebilir. Veri görselleştirmenin amacı için iki farklı yaklaşım ayırt edilebilir: işlevsel ve estetik (Georgescu, 2019: 36)

Medya mimarisi, kentsel peyzajlarda giderek estetik amaçlı daha fazla yer almaya başlarken, temel ve çoğunlukla ticarileştirilmiş kentsel ekranları birer sanat eserine dönüşmektedir. Japon sanatçı Ryoji Ikeda'nın ‘test pattern’ performansı 2014 yılında Times Meydanı reklam panolarını dijital bir esere dönüştürmüştür. ‘Midnight Moment’ kapsamında dijital ekranlar matematiksel verilere dönüşürken izleyiciye dağıtılan kulaklıklar aracılığıyla deneyim, görsel ve işitsel bir performans haline getirilmiştir. Bu bağlamda, performansın ticarileştirilmiş kentsel ekranlar için deneysel bir öneride bulunduğundan bahsetmek mümkündür (Fig.4).



Fig.4: Ryoji Ikeda ‘ ‘ Test Pattern’ ’ Veri Performansı New York, Times Square (2014)
Kaynak: <https://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/> (Erişim Tarihi: 18.12.2022)

Jaume Plensa, ‘Crown Çeşmesi’ (Crown Fountain), Interaktif Kamusal Alan Enstalasyonu, Chicago (2004)

Kamusal alanda insan katılımını ve faaliyetlerini teşvik eden yeni medya sanatı enstalasyon çalışmalarının insanları işin ortak yaratıcıları olmaya davet etmektedir. Jaume Plensa tarafından Chicago Millennium Park'ta tasarlanan ‘Crown Fountain’ gibi dünya çapında başarılı ve iyi bilinen interaktif sanat enstalasyonu, vatandaşların kimliği için yeni bir sembol yarattığı ve her gün binlerce insanı kendine çektiği bilinmektedir (Fig.5).

Simanowski'ye göre inreraktiflik dijital medyanın olmazsa olmazı ve dijital sanatın kaçınılmaz özelliğidir (2011: 23)

İzleyiciyi sanat eserinin bir parçası haline getirmek yeni bir kavram olmasa da kamusal alanda yeni medya sanatı eserleri kıyaslanamaz bir şekilde, sanat galerilerinde erişilemeyecek olan geniş bir ziyaretçi kitlesini cezbeder. Farklı sanatsal ifade biçimi sunan bu enstalasyonlar aracılığıyla yoldan geçenler, pasif gözlemcilerden aktif katılımcılara dönüşür. Bu bağlamda, çağdaş bir şehirde sanatın uygulanabilir, güçlü ve yeni bir işlevini ortaya çıkarmaktadır.



Fig.5: Jaume Plensa, ‘‘Crown Çeşmesi’’ (Crown Fountain), Interaktif Kamusal Alan Enstalasyonu, Chicago (2004)

Kaynak: <https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004> (Erişim Tarihi:18.12.2022)

Jaume Plensa, ‘Crown Çeşmesi’ (Crown Fountain), Interaktif Kamusal Alan Enstalasyonu, Chicago (2004)

Şehir, sanatın güçlü işlevlerinin yanı sıra kültürel etkileşime de olanak sağlamaktadır. İlişkisel bir alan olan kentsel medya cephelerinin potansiyelini araştırarak, kültürler arası diyalog yoluyla iki şehir arasında iletişimsel bir mimari oluşturmaktadır. Berlin'deki ‘Media Facades Festival Europe 2010’un açılışındaki Johanna Bruckner’in ‘Mobile Dinners’, bir yemek etkinliği ve akşam yemeği konuklarını yayın teknolojisi aracılığıyla gerçek zamanlı Helsinki'ye iletişimsel olarak bağlayan bir siber etkileşimli enstalasyondur.

Seyircinin elindeki ‘cyber-communicative cinema‘ ve ‘Kamudaki Medya Ajans’ anketi aracılığıyla, her iki şehrin konukları, eş zamanlı olarak ‘live stream’ bir şekilde etkileşim kurabilmektedir. Bu bağlamda enstalasyon (dijital) mekanın katılımcı dinamiklerin ürünü haline geldiği, kültürel sınırlar boyunca sanal olarak aracılık edilen iletişim formatına dönüştüğünden bahsetmek mümkündür (Fig.6).



Fig.6: Johanna Bruckner ‘‘Mobil Yemekler’’(Mobile Dinners) Kamusal Alanlarda Etkileşimli Ağa Bağlı Performans Kurulumu, Berlin (2004)

Kaynak: <http://taneljan.blogspot.com/2010/07/berlin-juba-kutub.html> (Erişim Tarihi:18.12.2022)

SONUÇ

Kamusal yaşamın yoğunluğunu sağlamak için yeni medya sanatı eserleri yaratıcı iş birliği adına koşullar yaratmak için desteklenmelidir. Medyanın mimari ve kamusal alana entegrasyonu ile insanları sanat eserine aktif olarak katılmaya, bulunduğu alanı canlandırmaya ve sosyal açıdan ilham verici alanlara dönüşme eğiliminde olduğu gözlemlenmektedir.

Teknolojinin ilerlemesine paralel kentsel peyzaj kalitesini arttırmaya yönelik çalışmalara halkın katılımı büyük bir ölçüde teşvik edilmektedir. Bu bağlamda, yeni medya sanatı yerleştirmeleri kamusal alanda farklı ölçeklerle karşımıza çıkmaktadır. Bu makalede bahsedilen 6 farklı enstalasyon örneğinin kamusal alandaki amacı şehirlere sağladığı kimlik üzerinden insan ve çevre ilişkisine değinilmiştir. Yeni medya sanatı yerleştirmelerinin kamusal kültür yaratmak ve sosyal etkileşimi desteklemek için kamusal mekanların geleceğin şehirleri olma potansiyellerini enstalasyonlar üzerinden anlatmaktadır.

Kamusal alanda sanatsal ifade biçimlerinin yeni medya eserlerinin galeri duvarlarının sınırlarını zorlayarak günlük hayatın pratiklerinin içine dahil etmektedir. Bu bağlamda, sokaklar, caddeler, kamu binaları ve meydanlar gibi kamusal alanlarda yeni medya sanatının uygulanmasıyla kamusal alanlar, sürekli değişen yeni bir deneyim mekanı haline dönüşmektedir.

KAYNAKÇA

- Habermas, J. (2003). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*, (Bora,T. Sancar, M. Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- McQuire, S. (2008). *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*. Los Angeles, London.
- Selvi, Yeliz. (2017). Sanatın 'Öteki'ne Açılması Ya da Kamusal Alanda Sanat, *İdil Dergisi*. Cilt 6, Sayı 36, s. 2212
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- American For The Arts, Public Art Network Council: Green Paper (2018),Why Public Art Matters, Public Art Network Advisory Council, Washington DC.
- The Alan Turing Institute, <https://www.turing.ac.uk/research/interest-groups/ai-arts> (Erişim Tarihi :12.01.2022)
- Georgescu Paquin, A., (2019), Public data art's potential for digital placemaking, Tourism Research Group,Culture and Territory, Barselona, İspanya
- Simanowski, R. (2011). *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis, London: University of Minnesota Pres (Kindle Edition)