

Medya sanatı bağlamında Türkiye’de büyük veri tabanlı ağ haritalama uygulamaları

Big data based network mapping in the context of media art in Turkey

Seyhan Boztepe



Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE, e-mail: seyhanboztepe@gmail.com

Öz

Sanat içinde üretildiği toplumu yansıtan bir ayna olmanın yanı sıra, çağının teknolojisini de yaratıcı şekilde kullanan bir pratiktir. Bir kimyager gibi karışımlar ve renkler üreten ressamdan, televizyon teknolojisini kullanan video sanatçısına kadar teknoloji ile sanatın yüzyıllara yayılan ilişkisinin izini sürmek mümkündür. Günümüzün iletişim ve veri teknolojilerini kullanan ve Medya Sanatı, Yeni Medya Sanatı, Dijital Sanat, Post-Medya ya da Post-Dijital sanat gibi üst başlıklar altında toplanan sanat üretimleri ise günümüzün ön plana çıkan sanat pratikleridir. Bu araştırma, iletişim toplumu bağlamında medya sanatının tarihsel sürecini ele alan bir arkaplan sunmayı, ardından da Büyük Veri (Big Data) tabanlı uygulamalarını merkezine alan bir sanat üretiminden türeyen ve gelinen noktada bir uygulamaya dönüşmüş olan Ağ Haritalama uygulamalarını analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Yaşadığımız teknoloji ve iletişim odaklı dünyayı şekillendiren karmaşık sistemlerin görselleştirilmesinde yaratıcı yaklaşımlara dair bir örnek olan ve herkesin kullanımına açılmış bir uygulama platformu olarak işleyen Graph Commons, tüm internet kullanıcılarından toplanan, derlenen ve işlenen verilerden oluşan Büyük Veri’yi sanatın yaratıcı bakış açısıyla ele alınarak toplumsal fayda yönünde kullanımına dair sanat, tasarım ve iletişim alanlarına ilham vermektedir.

Anahtar kelimeler: medya sanatı, büyük veri, ağ haritalama, graph commons

Abstract

In addition to being a mirror that reflects the society in which it is produced, art is a practice that uses the technology of its age creatively. It is possible to trace the centuries-old relationship between technology and art, from a painter who

Citation/Atıf: BOZTEPE, S., (2021). Medya sanatı bağlamında Türkiye’de büyük veri tabanlı ağ haritalama uygulamaları. *Journal of Arts*. 4(3): 131-1138, DOI: 10.31566/arts.4.3.01

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Seyhan Boztepe
E-mail: seyhanboztepe@gmail.com



Bu derginin içeriği Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır.

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

produces mixtures and colors like a chemist to a video artist using television technology. Art productions using today's communication and data technologies and gathered under the titles such as Media Art, New Media Art, Digital Art, Post-Media or Post-Digital art are today's prominent art practices. This research aims to present a background that deals with the historical process of media art in the context of communication society, and then to analyze Network Mapping applications, which are derived from an art production centered on Big Data-based applications and have turned into an open access application at this point.

Graph Commons, which is an example of creative approaches in the visualization of the complex systems that shape the technology and communication-oriented world we live in, and operates as an application platform made available to everyone, uses Big Data, which consists of data collected, compiled and processed from all internet users, with the creative perspective of art and social benefit. It inspires the fields of art, design and communication regarding its use.

Keywords: media art, big data, network mapping, graph commons

1. GİRİŞ

Görsel-işitsel teknolojiler ile sanat arasındaki ilişki 19. yüzyılın ilk yarısına, fotoğraf tekniğinin gelişimine kadar tarihlenir: Yirminci yüzyıl boyunca teknoloji alanında yaşanan gelişmeler doğrultusunda, fotoğraf, film, radyo, televizyon gibi modern iletişim araçları ile sanat pratikleri arasında yakın ilişkiler kurulur. İletişim ve teknoloji araçlarıyla kurulan bu ilişki, sanat nesnesinin hem üretim hem de algılanma süreçlerini dönüştürür. Özellikle 1950ler itibariyle Televizyon'un kitle kültürüne dahil olması, 1980'ler itibariyle kişisel bilgisayarın ve 1990'lardan başlayarak da internetin kitleselleşmesi, Medya Sanatını doğrudan etkiler.

Sadece maddi nesnelere üretmek değil, sosyal sonuçlar elde etmeyi hedefleyen eylemler gerçekleştirerek de sanatın tanımının içerisinde yer alır. Özellikle 1960'larda başlayan süreçte sanatçılar bu doğrultuda medyayı yoğun şekilde ele aldılar ve sadece bir yöntem olarak değil, sosyo-politik araçlar olarak da kullandılar. İletişim araçlarının ve medyanın toplumu şekillendirmedeki baskın gücünden hareketle, medyanın hem yapısına hem de içeriğine müdahale ederek sosyal etkiyi ve toplumu sorgulamayı hedeflediler. Medya yoluyla kamusal ve toplumsal ilişkilere dair yeni önermeler ve gerçeklikler hayal ederek, medyanın toplumu şartlandırma, sınırlama, gözetleme ve kontrol altında tutma etkilerini sistemin aleyhine çevirecek araçlar geliştirme yoluna gittiler.

1960'larda başlayan ve günümüze kadar devam eden, çağdaş sanatın en önemli mecralarından olan video sanatı, sanatçıların televizyona duydukları ilginin bir tezahürüdür. Video tekniğini kullanarak günümüze kadar sanatın dolayımına yöntemlerini kullanarak kitlesel bir iletişim aracı olan televizyonu yapı bozumuna uğrattılar, özgün üretim ve dağıtım kanallarını geliştirerek genişleyen bu medya düzleminde kendile-

rine alternatif bir alan açtılar ve toplumun dönüşümünü hedefleyen içerik ve estetik bir yaratıcılık bağlamı oluşturdular. (Frieling, Daniels,2021)

2. MEDYA SANATI - MEDIA ART

Teknolojik bir bileşene, özellikle de bilgi aktarımında kullanılan iletişim araçlarına bağımlı olarak işleyen sanat ürünleri Medya Sanatı başlığı altında ele alınmaktadır: Biyo-teknoloji Sanatı, Bilgisayar Sanatı, Dijital Sanat, Elektronik Sanat, İnteraktif Sanat, Kinetik Sanat, Mültimedya Sanatı, Network Sanatı, Robotik Sanat, Ses Sanatı, Mekan Sanatı, Teknolojik Sanat, Video Sanatı, Web Sanatı v.b.

Ünlü iletişim teorisyeni Lev Manovich; yeni medyayı cd'den, popüler yayınlar, internet web siteleri, cd rom, dvd, bilgisayar oyunları, sanal ortamların hepsinin bu alana sokulmasının doğruluğunu tartışır. Ona göre; yeni medya tanımlamasına ilişkin genel kanı üretiminde, gösterimine ve dağıtımına kadar her alanın dijital ortamdaki geçtiği her şey yeni medya kapsamına girer. Ama akabinde şu soruyu sorar; örneğin dijital olarak çekilmiş bir fotoğrafı kağıda basarsam ne olur? Kağıt eski bir sistemin ürünü olduğu için bunu nasıl bir tanımlamaya oturtmak gerekir? Ona göre şu an yeni medya çağının tam ortasındayız. Dolayısıyla da bilgisayarlı dünyanın tam anlamıyla kültürel bir devrime ulaşma sürecindeyiz. Her şey tam anlamıyla dijitalleştirilmiş değil. Ama yine de sayısal devrimle birlikte tüm algılama ve yaratım süreçleri ciddi bir farklılaşma içerisinde olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Manovich bu kabulle birlikte yeni medyayı eskiden ayıran beş temel prensipten bahseder: sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kültürel kodlama. (Manovich-Hassan, Robert Thomas,2006:7)

Sayısal temsil; Ortamın kodlardan yani matematiksel simge ve algoritmalarından oluşmasıdır. Modülerlik: Bir bütünün içinde diğer elemanlarının çalışmasını-

dan bağımsız çalışabilen parçalardan oluşmasıdır. Otomasyon: Yeni medyanın kullanıcıdan bağımsız üretebildikleridir. Değişkenlik her yeni ortamın yeni şekiller üretebilmesidir. Kültürel kodlama ise; Sosyal ve bilgisayar katmanından oluşur ve birbirleri içinde başka formatlara dönüşebilirler. Yeni Medya kavramı üzerindeki muğlaklığı kaldırdıktan sonra yeni medyanın sanat platformu olarak nasıl kullanıldığı noktasına değinmek gerekmektedir. (Elmacı,2015)

2.1.Yeni Medya Sanatı

Yeni medya sanatına giriş yaparken Marshall Mc Lukan'ın ünlü sözü "araç mesajdır" dan bahsetmeden geçilemez. Aracın yani medyanın bizzat kendisinin bir anlam üretim mekanizması olması nedeniyle her teknolojik araç kendi mesajını yaymaktadır. (McLukan,2001) Yeni medya kendi anlamını kendi ağı üzerinden yaratmaktadır. Yeni medyalar sanat yapıtlarının da dahil olduğu kültürel ürünlerin daha geniş bir dolaşıma girmesine sebep olmuştur. Yeni medyanın sanatla bağı da tarihsel bağlamında daha kışkırtıcı ve yaratıcı olma şansına sahiptir. Sanat iletişimi de tarihsel bağlamından koparak çift yönlü hale gelmiştir. Zamanında Brecht'in radyo için söylediği gibi çift yönlü olması gerekliliği günümüzde yeni medya aracılığıyla gerçekleşmiş görünmektedir. Artık kitleler izleyici olmaktan çıkmış bizzat kullanıcı olmaya başlamış, sanatın içine girmiştir. (Elmacı,2015)

Walter Benjamin "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilmediği Çağda Sanat Yapıtı" adlı ünlü makalesinde sanat yapıtının teknik yolla yeniden üretilmesinin eserin yapısında ve mülkiyet ilişkilerinde değişime neden olması noktasından yola çıkar ve sanat eserinin biricikliğinin ortadan kalkmasının kitlelere ulaşmasını ciddi bir devrim olarak görür. Ona göre; varlığı son bulan şey, eserin aurası yani özel atmosferidir. Yani Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden-üretilmediği çağda gücünü yitiren, yapıtın özel atmosferi olmaktadır (Benjamin,2011:86). Özel atmosferi ortadan kalkan sanat eserinin kopyası sergilenme olanağı açısından bağımsızlaşır. Tabi Walter Benjamin'e göre; bu durum diğer taraftan sanat eserinin sanatsal işlevin ikinci plana itilmesine sebep olabileceğini de söyler.

1993'te Avrupalı sanatçılar Joan Hoemskerck ve Dirk Paesmans Amerika'da silikon vadisini gezerler ve döndüklerinden jodi.org'u kurarlar. Jodi.org sanatsal amaçlar için çok yeni bir fırsat alanı olarak yaratılır. Onlara göre internet üzerinden kurdukları bu site, yağlı boya, fotoğraf veya video gibi bir sanat aracı olabilecek güçteydi. Jodi.org'un bu girişimiyle bir-

likte görünür hale gelen yeni medya sanatı kavramı, New York Yeni Medya Birliği'nin kurulmasıyla aynı zamanda küratörler, sanatçılar ve eleştirmenlerce de kullanılmaya başlandı. Böylece kavram yaygın olarak kullanıma kazandırılmış oldu. (Tribe,Jana, 2009:6)

Bu dönemde ortaya çıkan bu sanatı anlamak adına ilk dönem işlerine genel bir bakış atmak yerinde olacaktır. Jodi.org'un kurulmasının ardından Olia Lialina, My boyfriend came back from the war (1996) adlı karşılıklı etkileşime dayanan çalışmasıyla film montajına göndermeler yapan çizgisel olmayan bir anlatı ortaya çıkarttı ve böylelikle izleyiciye/kullanıcıya, ekrandaki metne ve resimlere tıklayarak anlatının yapısını değiştirme şansı verdi. İzleyici, The Last Real Net Art Museum (2000) isimli işinde, tek ve aynı yapıtın değişik sanatçıların farklı medyalar kullanarak gerçekleştirdikleri çeşitli versiyonlarını görebilme ve denemeler yapma olanağı buldu. Vuk Cosic, Dokumenta X'in (1997) web sitesini kendine mal ederek onu yine ağ sanatını kapsayan ilk Dokumenta'ya kopyaladı. Kendi web sitesinin adı Dokumenta Done ve burada sanat yapanları ve sanatta yeniden üretimi sorguladı. İnternetin, "Alan Adı"nın (örneğin isim.com) yaygınlaşmasıyla pazarda yavaş yavaş ticarileştiği bir dönemde İngiliz Heath Bunting, 1998'de kendi hakkında bir makalenin yer aldığı readme.html (Own, be Owned or Remain Invisible) başlıklı web sitesini oluşturdu. Makalede her sözcük bir ".com"-web sitesine karşılık düşüyordu. Bunting, hiper metin yöntemiyle hiper linklerden bir çevre oluşturdu ve bu şekilde dilin ve web sitelerinin, işletme çıkarları adına kişiselleştirilmesine vurgu yaptı. Bundan hemen sonra Alexei Shulgin ve Natalie Bookchin de "Introduction to net.art" başlığıyla internet sanatının müzelerden ve sanat kurumlarından bağımsızlığını, yanı sıra internet sanatçılarının işlerini üretme, yayma, sunma ve izleyicileriyle bağımsız biçimde iletişim kurma olanağını ilan eden bir manifesto yayınladılar (1994-1999). (Esser, 2015)

Mark Tribe-Reena Jana Yeni Medya Sanatı adlı kitaplarında yeni medya sanatını iki ana kategoriye ayırmaktadırlar: ilki sanat ve teknoloji; ikincisi ise Medya Sanatı. Sanat ve teknoloji: Elektronik Sanat, Robotik Sanat, Genomik Sanat. Medya sanatı: Video sanatı, Transmission Sanat ve Deneysel film. Onalara göre yeni medya sanatlarını besleyen en etkili sanatlar dada ve pop arttır. Onlara göre yeni nesil dadacılar Yeni Medya Sanatı ile yeniden varoldular. Özellikle fotomontaj, kolaj, politik eylem ve performanslar, ironi ve performansın provakatif kullanımı gibi alanlarda bu izleri görmek mümkündür. Diğer yandan

pop artla kurdukları yapısal ilişki ise yeni medyanın reklam sektörü dolayısıyla da popüler kültür ile olan grift ilişkisidir. Yeni medya sanatçıları popüler kültürü dijital ortamlarda takip edip yine aynı ortamlarda dönüştürme yeniden üretme gücüne sahip olabiliyorlar. Yeni medya sanatının tüm bu özellikleri 1990'lı yılların ortalarından itibaren kendisine çağdaş sanat müzeleri ve bienallerde yer bulmasının önünü açmıştır. (ilk olarak Almanya Kassel'de Documenta X'te, daha sonra da Johannesburg ve Gwangju Bienalleri'nde yeni medya sanatları sergilenme imkanı buluyor.) Tribe ve Jana'ya göre yeni medya sanatının temaları ise yukarıdaki sanat akımlarının protest yapısıyla da örtüşen; işbirliği, kimlik, benimseme, açık kaynaklar, telebulunma, gözetim, kurum parodisi, müdahale ve internet korsanlığı gibi temalardan oluşmaktadır.

Postdigitale kitabında Maurizio Bolognini , yeni medya sanatçıların biraraya getiren en önemli noktanın teknoloji ile aralarındaki özgönderimsel ilişkinin olduğundan bahseder.Yeni medyayı yaratan teknolojik süreç sanatçıları da fazlasıyla bu alan üzerine düşünmeye itmişti. Dolayısıyla da yaratım sürecinde sanatçılar kendilerini bu teknolojik gelişimden soyutlayamamışlardır.ona göre yeni medya sanatı üç ana öğeden oluşur: 1) sanat sistemi 2) bilimsel ve endüstriyel araştırmalar ve 3) politik ve kültürel medya aktivistliği. Ona göre; Bilimadamı-sanatçı, aktivist-sanatçı ve sanat sistemine yakın teknolojik sanatçılardan oluşan bir yaratıcı ekip bulunmaktadır. Tüm süreci bu üç ana grup yönetmektedir. (Bolognini,2008) Yeni medya sanatını uygulayan sanatçılar temel olarak; " HTML protokolleri, tarayıcılar, web siteleri, hiper metinler, e-mailler ve benzerleri gibi yeni internet dilleriyle deneysel çalışmalar yapmaya başladılar, bunun yanı sıra kendine mal etme, yapıçözüm, bilgisayar ağları, bilgilendirme ve performans gibi temalar ve uygulamalarla da ilgilendiler. Burada özellikle dadacılık, fluxus ve kavramsal sanat gibi akımlardan gelen sanatçılar başı çektiler. İnternetteki sanatsal eylemliliği belirleyen, çoğunlukla medyalar karşısında eleştirel ve müdahaleci bir yaklaşım olduğundan burada nesne olarak sanat yapıtından çok, çalışmanın yaratıcı sürecinin kendisi odak noktasıyla ilgilendiler. Onlara göre; izleyici çoğu zaman sadece bir gözlemci değildir, çoğu durumda ya yapıtla karşılıklı etkileşime girerek veya oluşumuna ve gelişimine katkıda bulunarak sürece katılmaya davet edilir. İnternetteki sanatsal uygulamalar genellikle sanatçıların kendi aralarındaki işbirliğiyle veya sanatçıyla izleyici arasında gelişir ve bu süreçte yaratıcılık miti geçersizleştirilir."(Esser, 2021)

Yukarıda da belirtildiği gibi çağdaş sanatlar için sosyal aktivizm, politik tavır gibi eylemlerin dönüştürülme sürecinde en etkili araç olarak internet ortamı, en etkili ve en hızlı etkinliğe ulaşan medyaları oluşturmaktadır.

3. POST-MEDYA VE POST-DİJİTAL SANAT

1990 sonrası süreçte, post-dijital ya da post-medya adı verilen bir döneme geçildiği fikri yaygınlaşır. Post-internet ya da post-dijital, sadece dijital sonrası değil, yeni internet ve iletişim teknolojilerinin sağladığı imkanlarla eski ile yeni, dijital ile analog arasındaki geçişliliğin oluşturduğu sonsuz olanaklar alanını tanımlarken, dünya ölçeğinde ağ şeklinde örgütlenen küresel kapitalizmi de bu yapının ayrılmaz bir parçası olarak konumlandırır. Bu alanda işler olan medya aktivizmi, eleştirel medya süreçleri, post-antroposantrik perspektifler, dijital alanı ekran, yazılım ya da donanım ile sınırlı tutmayı, algıladığımız gerçekliği koşullandıran ve küresel ölçekte kitlesel olarak dolaşıma sokulan yeni küresel dünya algısına vurgu yapar. Böylece post-dijital, günümüzün kurumsal, ekonomik, çevresel ve teknolojik kısıtlılıklar ve olasılıklarını düşünmek ve bu kapsamda üretmek için karmaşık bir mimari inşa eder. (Bishop, 2021)

Post-medya kavramı ise 1990'ların başından itibaren Felix Guattari tarafından kavramsallaştırılır. Bilgisayar ağları ile teknolojik aletlerin giderek daha küçülerek kişiselleşmesi olgusunun, azınlık grupları ve örgütlenmeler tarafından analiz edilerek kullanılması bizleri, kitlesel medyanın hegemonik gücünün elinden alınacağı bir post-medya çağına taşıyacaktır. Guattari, iletişim ve bilgi teknolojilerinin tekrar ele geçirilmesiyle (reappropriation) yeni diyalog ve kolektif etkileşim biçimlerinin ortaya çıkacağını, ağlar yoluyla veri öbeklerinin birbirine bağlanacağını, değişken yaratıcı evrenlere erişmeye sağlayan "varoluşsal araçların" sonsuz sayıda çoğalacağını öngörmüştür. (Monoskop,2021)

Medya ve dijitalin ileri bir evresini işaret eden 1990 sonrası (post-) Medya sanatının en belirgin özelliği internet iletişimi ve bilgi teknolojilerinin küresel bir ölçek kazanmasıdır. Yeni iletişim ve bilgi sistemleri bağlamında da sanat hem öncü hem de yönlendirici işlevini sürdürür. Feminist aktivizm ve siberfeminizm, korsan radyo ve televizyon yayınları, net aktivizmi, medya aktivizmi gibi birçok alanda sanat, bilgisayar teknolojileri, gözetim sistemleri, mega data-büyük veri, iletişim araçlarıyla sermaye ilişkisi üzerine yara-

tıcı açılımlar önerir.

Örneğin 1988 yılında New York Tompkins Meydanı'nda polislin evsiz insanları şiddetli bir şekilde parktan dışarı atmaya çalıştığı sırada şans eseri orada bulunan sanatçı Paul Garrin bir arabanın üzerine çıkarak video kamerasıyla kayıt almaya başlar. Bu görüntüleri TV kanallarıyla paylaşır ve video sanatı ilk kez televizyonda gündeme gelir. Bu olay medya aktivizminin ilk örneklerindedir. (Mediafilter,2021)

1990'arın ortasında itibaren gelişmeye başlayan Net aktivizmi, alternatif iletişim ve bilgi kanalları üretmekten, elektronik sivil itaatsizlik eylemlerine uzanan değişik stratejilere sahiptir. Amerikalı sanatçı grubu Critical Art Ensemble (CAE) 1996 yılında sivil itaatsizliği elektronik veri bağlamına taşır. Fiziksel holding binaları ya da operasyon merkezleri dışında artık küresel ölçekte hareket eden, elektronik veri akışıyla işleyen transnasyonal şirketleri hedef alan sivil itaatsizliğin, fiziki mekanlar yerine siber alanda örgütlenmesi gerektiğine vurgu yapan grup, "eletronik sivil itaatsizlik" adını verdikleri sanal oturma eylemleri örgütler ve günümüzün hacker kültürünün önceli bir siber direniş modeli önerirler. (Critical-art,2021)

İletişim ve veri teknolojileriyle sanat alanındaki tezahürleri, sosyal bilimler alanında yürütülen çalışmalarla paralellik gösterdiği söylenebilir. Küresel medya, iletişim ve veri dolaşımı olgusu, sermaye ve neo-kapitalist düzenle olan ilişkisi, toplumu kontrol altında tutma, gözetleme, yönlendirme ve güdüleme bağlamında nasıl işlediği, siyasetin bir aracı olarak hangi işlevleri yerine getirdiği gibi hem yapısal olarak hem de ürettiği içerik ile sanatçılar tarafından oldukça geniş bir perspektifte ele alınır.

Alımlama, katılım ve etkileşim düzlemleri, iletişim platformları, sosyal ağlar, kolektif süreçler ve iş birlikleri, açık ve katılımcı kaynak ve yazılımlar, post-medya ya da post-dijital sanat bağlamında en çok karşımıza çıkan kavramlardandır. Burada ele alacağımız konu post-medya alanındaki yaratıcı ve eleştirel uygulamalardan biri olan Ağ Haritalarıdır. İletişim altyapıları, piyasa hareketleri, ticaret ve endüstri faaliyetleri, toplumsal oluşumlar ve hareketler, haber ve bilgi aktarımı gibi küresel ölçekte işleyen karmaşık sistemlerin analiz edilmesi, çözümlenmesi, görselleştirilmesi yoluyla tartışmaya açılmasını amaçlayan Ağ Haritalama uygulamaları, iletişim toplumu, bilgi toplumu ve yeni medya bağlamında önemli bir izlek oluşturur.

4. AĞ HARİTALARI VE KARMAŞIK SİSTEMLERİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİNDE YARATICI YAKLAŞIMLAR

4.1. Big Data - Büyük Veri

Wikipedia Büyük Veri kavramını şöyle tanımlıyor: "Büyük veri; toplumsal medya paylaşımları, ağ günlükleri, bloglar, fotoğraf, video, log dosyaları vb. gibi değişik kaynaklardan toparlanan tüm verinin, anlamlı ve işlenebilir biçime dönüştürülmüş biçimine denir. Büyük veri; web sunucularının logları, internet istatistikleri, sosyal medya yayınları, bloglar, mikrobloglar, iklim algılayıcıları ve benzer sensörlerden gelen bilgiler, GSM operatörlerinden elde edilen arama kayıtları gibi büyük sayıda bilgiden oluşuyor." (wikipedia,2021)

Burada Daniel Bell'in Bilgi Toplumu bağlamında, bilginin niceliği ve niteliğindeki artışla ilgili önermesini hatırlamakta fayda var. Daniel Bell'e göre bilginin hem niceliksel (dolaşımda olan bilginin hızla artması) hem de niteliksel (teorik bilginin, uzmanlığın çoğalması) olarak büyüdüğü ve önem kazandığı Endüstri Sonrası Toplumda, sosyal, ekonomik ve siyasi alanlar da kaçınılmaz olarak bilginin iktidarı altına girecektir. (Webster,2014:41) Gerçekten de özellikle son on yılda işler hale gelen Büyük Veri olgusuna baktığımızda, toplanan ve işlenen bu büyük verinin eğitim, güvenlik ve sosyal hizmetler, sağlık ve ilaç sektörü, bankacılık ve finans, enerji, çevre ve endüstri faaliyetleri gibi alanlarda ulusal ve uluslararası ölçeklerde hakim olan politikaların ve küresel stratejilerin belirlenmesinde büyük rol oynadığı, bir yandan da bu veriye hakim olma yönünde ülkeler ve şirketler düzeyinde iktidar çatışmalarının yaşandığı görülmektedir.

Ağ Haritaları, işte bu Büyük Veri içerisinde, farklı iletişim araçlarında erişilebilir olan bilgi yığınlarının derlenmesi, analizi, çözümlenmesi ve ilişkiselliklerin görselleştirilmesi yoluyla oluşturulan, çoğu zaman kolektif üretim süreçlerinin eşlik ettiği ve açık yazılım-açık kaynak gibi internet ve iletişim teknolojileri alanındaki alternatif yaklaşımları temel alan bir olgudur. Büyük veriyi infografik bir dille anlamlı, anlaşılabilir ve yorumlanabilir bir içerik olarak daha geniş kitlelerin erişimine açmayı hedefler.

4.2. Ağ Haritaları

Bilim, estetik ve tekniği birleştiren harita, eski çağlardan bu yana coğrafya bilgisi ile koşut bir tarihselliği

sahiptir: Fakat 19. yüzyılla birlikte, özellikle ulus inşa etme ve dünya ölçeğinde paylaşım ve egemenlik kurma politikalarında Benedict Anderson'un tanımıyla bir "iktidar kurumu" olarak ayrı bir işlev kazanmıştır. Gezegenin geometrik bir ızgaranın boyunduruğu altına alınmasıyla harita, iktidarın bir aracı ve göstergesi olarak işlemeye başlar. Anderson'a göre: "... sonsuz bir yeniden üretilebilirlikle,...her yerde görülebilen ve anında tanınabilen logo-harita popüler hayal gücüne derinlemesine nüfuz etti."(Anderson,1995:195) Salt bir bilgi aracı olmaktan çıkıp, iktidar, egemenlik, paylaşım, yönetim ve gözetleme sistemleriyle iç içe geçen harita, bir yandan teknolojik gelişmeler doğrultusunda çeşitlenir ve sofistike hale gelirken, bir yandan da yeni iletişim teknolojileri bağlamında oldukça erişilebilir olur ve dolayısıyla farklı işlevlere ve hayal gücünün kullanımına açık bir araç olarak çoklu özellikler kazanır. 1990'dan itibaren, internetin hızla gelişmesi ve bir ağ toplumunda yaşadığımız bilinci, medya sanatçıları kadar bilim insanlarını ve teknik uzmanları da bu yeni bilgi toplumunu temsil edecek harita ve topografler üretmeye yöneltti. Gerçekten de artık fiziki ve beşeri haritalar, içerisinde yaşadığımız ağ toplumunun ve bu toplumda üretilen, dolaşımda olan bilginin temsilinde yetersiz kalıyor. Bu yapının temsili için başvuru ve bilgiyi görselleştiren haritalar ise sanattan teknolojiye, şirket stratejilerinden sosyal bilimlere birçok alanda karşımıza çıkan son on yılın en yaygın pratiklerinden.

Ağ Haritaları, en basit elemanları olan noktalar ve çizgiler yoluyla, karmaşık sistemlerin yapısını, aktörler ve aralarındaki bağlantılar üzerinden görselleştiren bir haritalama yöntemidir. Karmaşık sistemler tıpkı bedenimizdeki nöronlar gibi küçük ilişki, bağlantı ya da etkileşimlerin oluşturduğu büyük yapılarıdır. Hem görsel, hem de matematiksel bir dil kullanan, bu amaçla üretilmiş yazılımlara yüklenen veriler yoluyla inşa edilen ağ haritaları, gündelik hayatımıza etkisi olan, belli oranlarda sezdiğimiz ya da hissettiğimiz fakat hacmi ve karmaşıklığı nedeniyle bütünlüğünü kavrayamadığımız yapıları görünür, okunur ve incelenir hale getiriyor. Böylece görünür hale getirilen bilgi, yaşadığımız toplumu şekillendiren fakat kavranamaz hacimde olan sistematiği görselleştirmiş oluyor.

Ağ Haritalarının en önemli özelliklerinden biri de etkileşimli olmaları. Sabit, donmuş bir gösterge olmanın ötesinde, izleyenin ilgi alanına göre haritanın istediği bölümünü büyütmesini, kişisel bir yolculuk yapabilmesini, böylece haritayla etkin bir ilişki kurabilmesini sağlıyor. Burak Arıkan'ın tarifıyla "Ağ haritası bir

hikaye anlatmaktan çok bir dünya koyar ortaya, dolayısıyla çizgisel olmayan bir medyumdur... Yapıları transparan hale getiren güçlü bir araçtır... Size ait veriler, bilgiyi kontrol eden oligarklar tarafından toplanıyor ve haritalanıyor. Bilgi toplamak mülkiyet ve denetlemeyle ilgilidir, dolayısıyla doğrudan sermaye ve iktidar ile ilişkilidir."(Furtherfield,2021)

4.3. Türkiye'de Büyük Veri Tabanlı Ağ Haritaları: Graph Commons

Medya sanatçısı, yazılımcı ve sosyal aktivist Burak Arıkan, karmaşık ağı sistemlerle çalışır. Ekonomik, politik, sosyal konuları soyut mekanizmalarla harmanlayarak ağ haritaları ve tahmin sistemleri yaratır, performanslar yapar ve bu sayede görünmez güç ilişkilerini görünür kılarak tartışmaya açar. Arıkan, Graph Commons kolektif ağ haritalama, analizi ve yayınlama platformunun kurucu üyesidir. Burak Arıkan'ın, Ağ Haritalama alanındaki çalışmalarına geçmeden önce, bireylerin elektronik ve dijital ortamdaki verilerini gözlemleyen, bunları analiz ederek davranış ve tüketim özelliklerini gözetleyerek yönlendiren kontrol toplumunu konu edindiği 2008 tarihli MY-POCKET (2008) adlı işini ele alalım. Sanatçının ürettiği bir canlı yazılım, günlük banka hareketlerindeki örüntüleri analiz ederek her gün bir sonraki gün ne alacağını tahmin eder. Arıkan, bu tüketim tahminlerini ve gerçekleşen harcamaları İnternet'te yayınlarak kişisel finans kayıtlarını herkese açar. "Normalde mahrem olan kişisel finans kayıtlarımız, mahremiyet hakkımız ihlal edilerek şirketler tarafından tüketici davranışlarını ölçmek ve pazarlama amacıyla analiz edilmektedir. Bu durumun üzerine giden MyPocket sisteminde sanatçının üç yıllık harcama geçmişi, gelecekteki harcamalarını öngörmek üzere özel bir yazılım ile analiz edilir."(Arıkan,2021)

Böylece yazılım, sanatçının ne zaman ve nereden kahve alacağını, günün hangi saati ne yapacağını yüzdelik tahminlerle öngörmektedir. Sıradan insanların sıradan alışkanlıklarını, tüketim tercihlerinin ve günümüz toplumunda günleri yaşamın tekrarlayan, basmakalıp akışını görünür kılan bu projede sanatçı "insanların gündelik davranışlarını değiştirmelerinin tepkisel bir direniş yöntemi olabileceğini" göstermek ister.

Bir Ağ Haritası, bu anlamda belli bir alanla ilgili tüm verileri kapsayamasa da, erişilebilir olan veriden yola çıkarak temsil ettiği örneklemin, ağın geneline ve kapsamına dair bir fikir verdiği ve mevcut koşullarda dolaşımda olan bilgi yığınlarını erişilebilir, algılanabilir

hale getirdiği yadsınamaz. Ayrıca Ağ Haritaları, neden ve sonuç ilişkisine dair yaptığı seçimlerle kurduğu bağlantılar ve ilişkisellik mantığında, görünen gerçekliğe dair yeni ve özgün bir bilgi de inşa etmektedir.

Burak Arıkan, ağ haritalama yöntemini ilk kez 2005 yılında MIT (Massachusetts Institute of Technology) Media Lab'de eğitim gördüğü sırada, belirli bir noktadan geçen insanların kıyafetlerindeki renk ve desenleri algılayıp bunların renklerini birbirine bağlayan bir çalışmada kullanır. Ardından gelen yıllarda sanat pratiğini mimarlık, sosyal bilimler, medya gibi farklı alanlardan insanlarla paylaştığı "Ağların Yaratıcı Kullanımı" başlıklı atölyelerle üretimlerini devam eden Burak Arıkan, sanat pratiğinde büyük veri tabanlı ağ haritalama yöntemini Ceza Sistemleri Ağı, Yüksek Öğrenim Endüstriyel Kompleksi, Mülksüzleştirme Ağları, Ortak Yönetim Kurulu Üyelerine Göre Vakıflar ve Şirketler Ağı: Türkiye Edisyonu gibi toplumsal, siyasal ve ekonomik yapılar kadar, sanatın kendi sistemi üzerinden de uygulayan birçok çalışmayı hayata geçirir. Sanatçıların Politik Eğilimleri Ağı, Sanatçı Koleksiyoncu Ağı, Antakya Bienali Sanatçı Ağı, Beraber Sergi Yapmış Sanatçılar Ağı: ARTER "İkinci Sergi" Edisyonu gibi ağ haritalarıyla Türkiye'de görsel sanatlar alanının yapısını görselleştiren üretilere imza atar.

Bu atölyelere ve sanat üretimlerine devam ederken 2010 yılında bir sivil ağ haritalama aracı olan Graph Common'ı geliştirme amaçlarını ise şöyle tanımlıyor: "Birincisi, sadece mühendislerin ve uzmanların kullanabileceği şekilde tasarlanmış olan ağ haritalama ve analiz araçlarını herkesin kullanımına açmak istedim. Bunun için derlenen ağ verilerini başkalarıyla paylaşabilmek, internet üzerinden birlikte çalışmayı kolaylaştırmak ve isteyen herkesin beraber girdi yapabileceği bir referans veritabanı oluşturdum; diyagramlı bir wiki gibi. İkinci motivasyon, kişisel verilerin eleştirel ve yaratıcı kullanımını sağlamak. Bireylerin kendi verisi olamazmış ya da veriyle işi olmazmış gibi bir mit var. Hâlbuki biz verinin ta kendisiyiz."(Sanaç, 2021)

Ağ Haritalama çalışmalarının ürettikleri içerik ve infografik görsellik kadar önemli bir boyutu da hiç kuşkusuz üretim yöntemleridir. Ağ haritalamanın alanın incelenmesi ve aktörlerin belirlenmesi, bu aktörlerin ilişkilerinin tanımlanması, veri toplama ve harita üretimi gibi farklı aşamalarında çoğu zaman katılıma açık ve kolektif süreçler işletilir.

"Ağları Birlikte Haritalandıralım" başlığıyla faaliyet geçiren Graph Commons, bir yeni medya sanat proje-

sinden çıkıp herkesin kullanımına açılan ve profesyonel hizmet alımını da mümkün kılan bir online uygulamaya dönüşmüştür. Web sitesi üzerinden erişime açılan bu ağ haritalama sistemi, sağladığı hizmet ve altyapıları şöyle tanımlamaktadır:

- Verilerinizi etkileşimli haritalara dönüştürün, sizi ve topluluklarınızı etkileyen karmaşık ilişkileri çözün.
- Verilerinizin gerçek potansiyelini keşfedin: Noktaları ekibinizle birleştirin, verilerinizdeki ilişkilerin gizli değerini ortaya çıkarın.
- Ağları eşleyin ve özelleştirin: Veri noktaları arasındaki ilişkiler, tek tek noktaların kendisinden daha önemlidir.
- Ağ zekâsı kazanın: Organik kümeleri, merkezi aktörleri, benzerlikleri ve normalde görünmez olan dolaylı ilişkileri analiz ederek içgörüler oluşturun.
- Grafiklerinizi paylaşın ve yayınlayın: Karmaşık konular hakkında herkesi aynı sayfada toplayın. Ağlarınızdaki gizli fırsatları keşfedin. (Commons,2015)

Etkileşimli ağ haritalarını herkese açık olarak yapmak ve yayınlamak için ilk ortak çevrimiçi platform olan Graph Commons, farklı konularda toplu olarak veri derlemesi, ilişkileri tanımlama ve kategorilere ayırma, verileri etkileşimli ağ haritalarına dönüşme, yeni modeller keşfetme ve basit bir arayüz kullanarak karmaşık sorunlar hakkında infografik içerikleri paylaşma açma gibi farklı özelliklere sahiptir.

Verileri birbirine bağlayarak ve böylece parçaların toplamından daha büyük bir bütün yaratarak hem grafik üreticilerine hem de tüketicilerinin kullanımına açılan Graph Commons, büyük veri tabanlı ağ haritalama çalışmaları için uluslararası ölçekte özgün bir model sunmaktadır.

5.SONUÇ

Ağ haritalama gibi mühendislik alanına ait gibi görünen algoritmik bir medyanın kitleleri dönüştüren bir kod açma alanı olarak sanatçılar tarafından uygulamalarının incelendiği bu çalışma göstermektedir ki toplumlar için politikadan, tüketime kültürden sanata kendi ilişkiselliklerini deşifre edebilecekleri yeni bir medyanın etkin kullanımı günümüz çağdaş sanatçılarının da ilgi merkezindedir.

Özellikle ağ haritalama metodunun bu sanatçılar tarafından halka açılarak interaktif bir eylemi de mümkün kılması çağdaş sanatın özünü de uyuşturmaktadır. Ağ haritalamayı profesyonellerle birlikte halkın da ortak üretim alanının içine dahil edilmesi de katılıma açık kolektif süreçleri pekiştirmektedir.

Bu bağlamda; Guattari'nin post-medya tanımına geri dönecek olursak, kitlesel medyanın ve kitle kültürünün egemen söylemi, bilgi paylaşımı, tüketim ve etkileşim düzlemleriyle oluşturduğu hegemonik ortamda, bu güç ilişkilerini haritalayan, mevcut asimetrileri, çelişkileri ve ilişkisellikleri görünür kılan yöntem ve örgütlenmelerin, yeni medya bağlamında alternatif bir kanal açtığı görülmektedir.

KAYNAKÇA

ANDERSON, B (1995). *Hayali Cemaatler-Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması*, İstanbul: Metis Yayınları.

BENJAMIN, W. (2011). *Pasajlar*, (Çev. Ahmet Cemal) 8. Basım, İstanbul: YKY.

BISHOP, R. (2021). *Across and Beyond: Post-digital Practices* <https://transmediale.de/content/across-and-beyond-post-digital-practices-concepts-and-institutions> [Erişim Tarihi: 12/5/2021].

BOLOGNINI, M. (2008) Posdigitale, http://www.bolognini.org/bolognini_PDIG.htm#ch1, [Erişim Tarihi: 5/6/2021].

BOZKURT, M. (2005). *Video Sanatı*, İstanbul: Bileşim Yayınları.

ELMACI, T. (2015). Yeni Medya Sanatı, *Yeni Medya Yeni Yaklaşımlar Konferansı 2*, Çanakkale 10-12 Ekim 2015

ESSER, A. (2021). *İnternet Ortamında Medya Sanatı*.

FRIELING, D. (2021) http://medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/ [Erişim Tarihi: 5/6/2021].

<http://burak-arikan.com/tr/mypocket/> [Erişim Tarihi: 30/5/2021].

<http://critical-art.net/> [Erişim Tarihi: 5/6/2021].

<http://furtherfield.org/features/interviews/data-asymmetries-interview-burak-arikan> [Erişim Tarihi: 12/5/2021].

<http://pg.mediafilter.org/> [Erişim Tarihi: 12/5/2021].

<https://graphcommons.com> [Erişim Tarihi: 5/6/2021].

<https://monoskop.org/Postmedia> [Erişim Tarihi: 12/5/2021].

https://tr.wikipedia.org/wiki/B%C3%BCy%C3%BCk_veri [Erişim Tarihi: 12/6/2021].

<https://www.goethe.de/ins/tr/tr/kul/mag/20799837.html> [Erişim Tarihi: 21/5/2021].

MANOVICH-HASSAN, L. & THOMAS, R. (2006). *New Media Theory Reader. "What Is The New Media"* Julian, Open University Press Buckingham, GBR

MCLUHAN, M. (2001). *Gutenberg Galaksisi*, (Çev. Gül Çağalı, Güven), İstanbul: YKY

SANAÇ, E. (2021). *Sivil Haritalama, Ağlar Müsterektir (Röportaj)* <https://bantmag.com/dergi/no-24/sivil-ag-haritalama-aglar-musterektir/> [Erişim Tarihi: 22/5/2021].

TRIBE M. & REENA J. (2009). *New Media Art*, Taschen, Köln.

WEBSTER, F. (2014). *Theories of the Information Society*, Routledge.