Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

SOSYAL MEDYANIN YENİ NESİL SANATÇILARA ETKİSİ

Murat FIRAT
İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü

Fırat, Murat. "Sosyal Medyanın Yeni Nesil Sanatçılara Etkisi". ulakbilge, 37 (2019 Haziran): s. 460–483. doi: 10.7816/ulakbilge-07-37-06

ÖZ

İlk bilgisayarın üretilmesi ile başlayan dijital teknolojinin tarihsel gelişim sürecine bakıldığında, bilgisayarların hayatın her alanına yayılması ivme kazanmıştır. Bir çok alanda olduğu gibi sanatı da etkisi altına almıştır. Bilgisayar teknolojileri ile harmanlanarak ortaya çıkan dijital sanatlar, yazılım teknolojilerinin gelişmesi ile üretim, internet ve sosyal medyanın ortaya çıkması ile de sanatseverlere sunulma açısından değişim geçirmiştir. Günümüzde geleneksel yöntemlerle eser üreten sanatçılar da artık üretim aşamasındayken ya da eseri sanatseverlere sunarken teknolojiyi kullanmaya ihtiyaç duymaktadır. Bu noktadan hareketle bu araştırmada, sosyal medyanın yeni nesil sanatçılara etkisi kapsamında, dijital sanatçıların sosyal medya kullanımları ile sosyal medya platformlarından ne şekilde verim alabileceğinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada veriler sosyal medya platformlarından kullanıcı datalarını alabilen ve analiz edebilen Ritetag yazılımı ile toplanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulardan bazıları şu şekildedir: (a) Sanatçı, sosyal medya platformlarının yoğun kullanıldığı zaman dilimlerinde paylaşım yaparsa yüksek etkileşim almaktadır, (b) Sanatçı, popüler olan paylaşım etiketlerini kullanırsa yüksek etkileşim almaktadır, (c) Sanatçı, sanat galerilerinin sosyal medya platformlarını yoğun kullandığı zaman dilimlerinde paylaşım yaparsa, sanat galerileri ile daha fazla etkileşime girmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sanatçı, Sosyal Medya, Yeni Nesil, Dijital Sanat

Makale Bilgisi
Geliş: 7 Nisan 2019 *Düzeltme: 28 Mayıs 2019* *Kabul: 30 Mayıs 2019*

Giriş

Hızla gelişen teknoloji ile beraber, bilgisayar ve internet kullanımı hayatın her alanında olduğu gibi sanatı ve sanatçıyı da etkisi altına almıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte internet kullanımı yaygınlaşmış, buna paralel olarak internet üzerinden sağlanan iletişim yoğunluğu sosyal medya platformlarını ortaya çıkarmıştır. İnternet, hem dijital ortamda üretilen sanat ürünlerinin sunulması hem de sanatçılar için sağladığı çeşitli imkanlar açısından önemli bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. İletişim ihtiyaçlarının artması, yazılım ve internet teknolojilerinin daha da gelişmesi sosyal medya platformlarının hayatımızın her alanında yer edinmesini sağlamıştır. Gelişen sosyal medya teknolojileri, iletişimi ve bilgi paylaşımını kolaylaştırarak sanatçıların olanaklarını arttırmış, tahmin edildiğinden daha hızlı yaygınlaşması özellikle dijital sanatçıları geniş kitlelere ulaşma, diğer sanatçılarla daha kolay iletişim kurma, sanat galerileri ile hızlı etkileşim sağlama gibi birçok açıdan etkilemiştir. Böylece sosyal medya sanatçıların yanında sanat galerilerinin ve sanatseverlerin de sosyal medya davranışlarını etkilemiştir. Özellikle 1990 sonrasında sanatın teknoloji ile daha fazla harmanlaması dijital sanat kavramının belirginleşmesini sağlamıştır. Önceleri üretilen dijital sanat eserlerinin tamamen bilgisayar ürünü olması mümkün olamamıştır. Çünkü bu eserler o dönemde analog veya mekanik bileşenler içermekteydi. 1995'ten itibaren işletim sistemleri son kullanıcıya ulaşmada büyük bir ivme kazanmıştır. Apple ve Microsoft'un ürettiği işletim sistemlerinin belli bir yazılımsal altyapıya oturması, yazılım üreticilerinin yolunu açmış ve birçok alanda olduğu gibi grafik ve tasarım alanında yazılımlar üretilmesini ve sürekli geliştirilmesini sağlamıştır. Bu yazılımlar, dijital ortamda 2 boyutlu ve 3 boyutlu grafikler üretilmesini kolaylaştırmıştır. Günümüzde ise bilgisayar donanımlarının gelişmesi ve son kullanıcı için satın alınabirliğinin daha ekonomik olması, dijital tasarım sektörünü genişletmiş, sanat okullarında daha fazla yer almasını sağlamış ve sanat alanında ilerlemek isteyen yeni neslin odak noktası haline gelmiştir. Dijital sanatın yaygınlaşması ile birlikte kağıt, kalem, boya, tuval gibi somut materyallerin sanat dünyasındaki yerini yavaş yavaş azaltmaya başlamıştır. Artık datalardan oluşan çalışmalar ve bunların elde edilmesinde kullanılan çeşitli yazılımlar ve bilgisayar donanımları sanat dünyasını doldurmaya başlamıştır. Eserlerdeki bu dijitalleşme, eserlerin sunumu ile sanatseverlere ulaşma yollarını da değiştirmiştir. Sadece yazılımlarla ve bilgisayar teknolojileri ile üretilen çalışmalar artık galerilerde karşımıza çıkmaya başlamıştır. Sanatseverler dijital illustrasyonlara yeni alışırken, 3 boyutlu videolar, resimler sergilerde yer bulmaya başlamış, bu çalışmalar 2 boyutlu düzlemler dışında artık sanal gerçeklik (VR-Virtual Reality) ve artırılmış gerçeklik (AR- Augmented Reality) teknolojileri ile aynı anda birden fazla galeride sergilenmeye başlamıştır. Teknolojiyi her yönüyle kullananlar, özellikle dijital sanatçılar, iletişimi ve bilgi paylaşımını kolaylaştıran sosyal medya platformlarını da etkin bir şekilde kullanmaktadır. Sanatçıların çalışmalarının sanatseverlere ulaşması için galeri ya da dergilere başvurmasının yerini instagram gibi sosyal medya kanalları almıştır. Özellikle instagram, sanatçıların ve tasarımcıların portfolyolarını sergilediği bir mecra haline gelmiştir. Bu da sanal galerin doğmasına vesile olmuştur. Mekanik üretimin yerini dijital üretimin almasının doğal sonucu olarak galeriler de dijital sanat devrimine ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Varolan galerilerle beraber yeni instagram galerileri de sosyal medya odaklı çalışmaya başlamıştır. Milyonlarca takipçisi olan sanat galerisi sayfalarının, keşfedilmeyi bekleyen sanatçıların eserlerini, uygun ücretlerle paylaşma eğilimi giderek yayılmıştır. Yaşanılan bölgede ya da herhangi bir yerde yapılacak serginin küresel anlamda ulaşmasının zor olduğu kitlelere instagram sayfaları ile dakikalar hatta saniyeler içerisinde ulaşması mümkün olmaktadır. Bu sebeplerden dolayı sanatçının sosyal medyayı verimli kullanması, geniş kitlelere ulaşma amacını gerçekleştirmesi için önemli bir ihtiyaç haline gelmiştir. Bu ihtiyaçtan dolayı dijital sanatçılar sosyal medyada etkileşimlerini arttırmak için sosyal medya hizmeti veren firmalara sürekli para vererek, geçici ve verimsiz etkleşimler satın almak zorunda kalmaktadırlar. Sanatçılar sadece sosyal medya firmalarına değil, instagramda çok fazla sanatsever takipçisi olan ve para karşılığı eserleri yayınlayan sayfalara da maddi olarak bedel ödeyerek geçici çözüm aramaya yönelmektedir.

Ayrıca, sosyal medya iletişim, bilişim, mühendislik, tasarım gibi pek çok disiplinin iç içe geçtiği bir alan olduğundan sanatçının sosyal medyayı verimli kullanması için bir yol haritasına ihtiyacı vardır. Ülkemizde dijital sanatçıların sosyal medya ile etkileşimlerine dair henüz bir çalışma bulunmamaktadır. Bu araştırmanın hem sanatçılar için pratik çözüm sağlayacağı hem de bu alanda çalışma yapacak akademisyenler için yol gösterici olacağı ve alandaki eksikliği gidereceği düşünülmektedir.

1.Dijital Teknolojilerin Gelişimi

Tarihten günümüze, varolduğumuz bu zaman akışında, insanlar düşünce olarak sürekli değişmiş, ürettilen teknolojiler de bu değişimlerin birer parçası olmuştur. Avrupa kültürünün temeli kabul edilen Antik Yunan'da sanat, teknolojik bir kurgulanma olarak kabul edilmiş ve bir "techne" eylem olarak tanımlanmıştır (Avcı Tuğal, 2018: 11).

İnsanların varolduklarından beri kazandıkları tüm davranışlar ve edinimler varolan teknolojik yapılanmadan etkilenmiştir. Günümüz toplumlarına biçim veren teknoloji, insanoğlu için önemli buluşların yapıldığı 18. ve 19. yüzyıllarda gerçekleşen Sanayi Devrimi ile birlikte yeniden şekillenmiştir.

> Pennsylvania Üniversitesi, bütün odayı kaplayan ENIAC (Elektroinic Numerical Integrator and Computer) olarak bilinen dünyanın ilk dijital bilgisayarını 1946'da üretmiştir. 1951'de sayısal ve metinsel verileri işleyebilen ilk ticari bilgisayar olan UNIVAC ortaya çıkmıştır. 1940'lar aynı zamanda 'sibernetik (cybernetics)' bilimin başlangıcı olarak kabul edilir (Christiane, 2015: 14).
>
> 1960'lar dijital teknolojilerin tarihi açısından önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bu yıllar bugünün teknolojisinin ve sanatsal keşiflerinin temelinin atıldığı bir zaman dilimidir. Vannevar Bush'un temel fikirleri, Amerikan Teodro Nelseon tarafından 1961 yılında, metinler, resimler ve seslerin elektronik olarak birbirne bağlanıp, bir okuma yazma alanı ile link (bağlantı) kurabilmeleri anlamında "hypertext" ve "hypermedia" kavramı ortaya çıkmasını sağlamıştır. Nelson'nın hyperlink ortamı, okurların/yazarların ulaşmak istedikleri bilgilere dallanmış ya da doğrusal yollardan değil kendi seçtikleri yoldan ulaşmalarını sağlamıştı. O'nun bu çağın ötesindeki fikri ancak 1990'larda geliştirilen global bir ağ olan World Wide Web yani internet üzerinden dosya ve iletilerin aktarılmasına kadar beklemek zorunda kalmıştır. Daha öncesinde 1957'de SSCB'nin soğuk Savaşın başlangıcında Sputnik'i başlatması, ABD'yi teknoloji alanında lider konumunu korumak için Savunma Bakanlığı Geliştirme Araştırma Projeleri Ajansı'nı (ARPA) kurmaya itmiştir (Christiane, 2015: 15). 1964'te,en önde gelen Soğuk Savaş düşünce kuruluşu olan RAND şirketi, internetin merkezi otorite olmaksızın herhangi bir nükleer saldırıya karşı korumalı bir güvenli iletişim ağı fikri geliştirmiştir. 1969 yılına gelindiğinde Pentagon desktekli ARPANET adlı mini ağ, Los Angeles'taki Kaliforniya Üniversitesi'nde, Santa Barbara'daki Kaliforniya Ünivesitesi'nde, Standford Araştırma Enstitüsün'de ve Utah Üniversitesi'nde bulunan o zamanın dört süper bilgisayarı arasında kurulmuştur (Christiane, 2015: 15).
>
> 1960'tan sonraki 10 yılın sonunda bilgisayar teknolojileri açısından önemli bir dönüm noktası olmasının bir diğer sebebi de bilgi işlem alanı ve arayüzü kavramlarının ortaya çıkmasıdır. Stanford Araştırma Enstitüsü'nden Douglas Engelbart, 1968 yılının sonlarında bitmapleme, pencereler fikirlerini fare ile tanıtmıştır. Masaüstü bilgisayar nihayet Apple'ın Macintosh'u olan "geri kalanımız için bilgisayar" sloganıyla yaygınlaştırılacaktı, çünkü 1983'te bilgisayar, yaratıcıları tarafından son kullanıcıya çoktan pazarlanmaya başlamıştır. (Christiane, 2015: 16).

1990'dan itibaren masaüstü ve dizüstü diye tanımladığımız son kullanıcıya yönelik bilgisayarlar tüm dünyada hızla yayılmaya başlamış, Microsoft ve Apple arasında rekabet arttıkça bilgisayar teknoloji daha da hızla gelişmeye devam etmiştir. 2000 sonrasında tablet pc ve akıllı telefonlar masaüstü bilgisayaların alternatifi olma yolunda hayatımıza girmeye başlamıştır.

2. Dijital Sanat ve Yeni Nesil Sanatçılar

> Dijital teknolojilerin sanatsal bir araç olarak kullanılması, çalışmanın dijital olarak üretiminden sunumuna geçen süreçte her türlü değişkenin ve olasılığın çalışmanın bir parçası haline gelmesidir. Dijital ortam: etkileşimli, katılımcı, dinamik ve özelleştirilebilir özelliktedir. Bununla birlikte, sanatın kendisi birden fazla tarza sahiptir ve son derece melezdir. Dijital sanatın izleyiciye sunumu, ağ bileşenleri olan veya olmayan etkileşimli bir kurulumdan, sanal gerçeklikten, sanatçı tarafından kullanılan yazılımdan, yalnızca internet tabanlı sanattan veya bunların herhangi bir kombinasyonu şeklinde olabilir (Christiane, 2015: 123).

Dijital sanat, her zaman orijinal ortamındaki gibi statik olmayabilir, izleyici etkiletişimi isteyen, katılımcı yapılarda karşımıza çıkabilir. Bazı sanat eserlerinde, izleyiciler sanatçı tarafından belirlenen parametreler içinde etkileşime girer; bazen de, parametreleri kendileri belirlerler veya zaman bazlı canlı performanslarda izleyici olabilirler. 1960'ların başında bilgisayar teknolojileri yeni yeni gelişmeye başladığı için insanların bilgisayarlara erişmesi sınırlıydı. Bunun en büyük sebebi maliyetinin yüksek olması ve dolayısıyla bu maliyeti karşılayabilecek az kurumun olmasıdır. Bu kurumlarda devletlerin araştırma kurumları ve büyük üniversitelerdi. Bu durum bilgisayarda yapılan ilk sanatsal işlerin sadece mühendis ve matematikçiler tarafından yapılabilmesine neden olmuştur. Bu dönemdeki sanatsal çalışmalar, grafiksel arayüzler henüz geliştirilmediği için sadece çeşitli algoritmalarla yazılan bilgisayar programları ile oluşturulmuştur. Zamanla arayüzler geliştikçe kullanıcının bilgisayara veri girme yöntemleri de değişmiştir. Bilgisayarla ile yapılan bu sanatsal çalışmalar dijital sanatların gelişmesinin yanısıra bilgisayar teknolojilerinin kapasitesinin sınırlarını her seferinde genişletiyor ve bir anlamda bilgisayar teknolojilerinin de gelişmesini sağlıyordu.

1960'lar bilgisaylarda üretilen tasarımların artmasıyla bilgisayarda üretilen sanatsal çalışmalar yayılmaya konuşulmaya başlanmıştır. Yeni bir estetik akım olarak görülen bu teknik teknolojinin gelişimini de etkilemiştir. Geleneksel sanatçılar bu akımı sanat olarak kabul etmemiş, bilgisayarla üretilen bir çalışmanın sanat eseri olamayacağını savunmuşlardır. Genç sanatçılar ve matematikçiler ise dijital çalışmaların da sanat eseri olabileceğini ve gelecekte bu durumun yaygınlaşacağını savunmuşlardır.

> 1949'da Max Bense'nin yayınladığı "Mathematics in Art" adlı kitabında sayısal algotimalardan oluşan sanat eserleri ve matematik bilimi arasındaki ilişkiyi incelemiştir. 1950'de bu konudaki çalışmalarına da devam etmiş ve 1954'den itibaren ULM Tasarım okulunda eğitim vermiştir (Avcı Tuğal, 2018: 124).
>
> Max Bense, daha sonraki yıllarda da bilgisayarla üretilen sanatla uğraşanları etkilemiştir. Doğru algoritmalarla istenilen estetiksel çıktının elde edilebileceği düşüncesi yayılmıştır.
>
> Max Bense'nin çalışmalarında etkilenerek üretilen ve Algoritmik Sanat olarak tanımlanan eserler için bir dizi sergi 1965 yılında Stuttgart'ta yapılmıştır. Bütün bu süreçlerin sonunda Dijital Sanat adı altında toplanan bu sanat alanı Avrupa'da büyük ilgi görmüş ve gittikçe yaygınlaşmaya başlanmıştır. Arts and Crafts akımından doğan Bauhaus Okulu'nun temel prensibi: Yaratılan formlar basit

ve sade olmalıdır, bir nesnenin seri üretilmesi sanat yapıtına dönüşmesine engel olmaz. Bundan dolayı Max Bense Bauhaus Okulu'nda yetişmiş birçok sanatçıdan etkilenmiştir (Avcı Tuğal, 2018: 128).

1965 yılı Dijital Sanat için önemli bir dönüm noktası olmuş, Georg Ness, Frieder Nake, A. Michael Noll'un öncü çalışmaları ile Bilgisayar Sanatı'nın sağlam temelleri atılmıştır. Georg Ness günümüzde Dijital Sanat olarak adlandırılan bilgisayarlar ile tasarım üretmeyi yapan ilk kişidir. 1965 yılında Stuttgart Üniversitesi'nde ilk kişisel sergisini açmıştır. 2005 ve 2006 yıllarında ZKM Media Museum'da hayatı boyunca ürettiği bütün çalışmalar sergilenmiştir. İlk çalışmalarında düzgün geometrik şekillere daha çok yer veren Georg Ness, zamanla eserlerinde karmaşık yapılara daha çok yer vermiştir. Aynı zamanda 1970 yılında İsimsiz adlı çalışması Art Ex Machina portfolyosunda yer almıştır (Avcı Tuğal, 2018: 131).

1970'lerde sanatçılar, video ve uydular gibi 'yeni teknolojiyi' kullanarak, 'canlı performanslar' deneyimlemişdir. Bu performansların odak noktası, coğrafi sınırların kalktığı küreselleşmiş bir sanat paylaşımına ulaşmak olmuştur. Günümüde internet ve sosyal medyanın bir araç olarak sanatçıya sağladığı işlevsellik o yıllarda TV'den yapılan uydu yayınları ile sağlanmıştır. *1977'de Almanya'nın Kassel kentinde düzenlenen Documenta VI sanat şovunda Douglas Davis, Davis'in kendisi, Nam June Paik, Fluxus sanatçı ve müzisyen Charlotte Moorman ve Alman sanatçı Joseph'in performanslarını içeren, yirmiden fazla ülkeye uydu yayınları düzenlemiştir. Ayrıca, 1977'de, Kitles Galloway ve Sherrie Rabinowitz tarafından Amerika Birleşik Devletleri Atlantik ve Pasifik kıyılarında sanatçılar içeren üç konumlu, canlı yayın kompozisyonu performansı olan 'dünyanın ilk interaktif uydu dans performansı' NASA ve Kaliforniya Menlo Park'daki Eğitim Televizyon Merkezi ile bağlantılı olarak gerçekleşmiş, projedeki sanatçılar mekanları kompozisyon olarak belirlemişlerdir. 1979'da iletişim teknolojisiyle çalışmaya başlayan ve faks, yavaş tarama TV ve radyo içeren projeler üreten Kanadalı sanatçı Robert Adrian, 1982'de 24 Saat Dünya Organizasyonu'nu yapmıştır. Üç dünya kıtasındaki, on altı şehirden sanatçılar katılmıştır. 24 saat boyunca faks, bilgisayar ve görüntülü telefon ile bağlantılar kurulmuş ve 'multimedya' sanat eserleri yaratılmış ve modifiye edilmiştir. Bu performanslar, internet ağına bağlı dijital sanatların ilk adımları olmuştur* (Christiane, 2015: 24-26).

1970'li ve 80'li yıllar boyunca ressamlar, heykeltıraşlar, mimarlar, matbaacılar, fotoğrafçılar ve video ve performans sanatçıları giderek yeni bilgisayar görüntüleme tekniklerini denemeye başlamışlardır. Bu dönemde, dijital sanat, tek nesneye yönelik çalışma yaparak ilerleyen sanat sürecini, dinamik ve etkileşimli nesneler üzerinde ilerleyen bir sürece dönüştürmüştür. *Ressam olan David Em o zamana kadar ki en iyi teknolojik donanıma sahip sanatçıydı. Bunun sebebi ise NASA'nın verilerini görselleştirmek amacıyla Ohio Devlet Üniversitesi'nde kurduğu laboratuvarı O'na açmasıdır. NASA'da elde edilen bilimsel veriler ile görüntüler modellemiş ve animasyonlar oluşturmuştur. O yıla kadar hiçbir sanatçı bu kadar güçlü bir bilgisayar kullanarak çalışma üretememiştir. Kullandığı dijital veriler ile fitüristik uzay görüntüleri elde etmiştir. 1979 yılında NASA'nın verileri ile oluşturduğu simülasyonu kendi yaptığı animasyonlarla canlandırmış ve bu uygulama günümüzdeki gerçekçi simülasyonların temeli olmuştur* (Avcı Tuğal, 2018: 199).

Günümüzde Refik Anadol, David Em'in 1979'da yaptığı çalışmanın daha gelişmiş halini NASA'nın verdiği veriler ile yapmaktadır. İki sanatçı arasındaki 40 yıllık süreç, gelişen teknolojinin, dijital sanatın üretiminde nasıl bir değişim yaşandığını göstermek için uygun bir örnektir. David Em'in o günlerde kullandığı süper bilgisayarlar, bugün evlerde kullandığımız bilgisayarlardan bile düşük teknolojiye sahipti. Bugün Refik Anadol'un kullandığı süper bilgisayalar da bir süre sonra dijital sanat üretimi için yetersiz kalacaktır.

1990'dan itibaren Dijital Sanat tam anlamıyla disiplinlerarası bir yapıya dönüşmüştür. Dijital medya olanaklarının gelişmesi de sanatçı kimliğinde dönüşümler yaratmıştır. Word Wide Web ve Flash gibi uygulamaların yanısıra bilgisayar donanımlarının gelişmesi ve kolay ulaşılır hale gelmesi Dijital Sanat üretiminde teknik açıdan çeşitlilik ve kolaylıklar sağlamıştır. Araştırmanın kapsam sınırını belirlemek için 1990 sonrası dijital sanat eseri üreten sanatçıları yeni nesil sanatçılar olarak tanımlayabiliriz. Bundan dolayı dijital sanatın öncülerinden kısaca bahsedeceğiz. 1990 sonrası sanat eserleri çok disiplinli dijital yapılara dönüşmeye başlamıştır.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve postmodern kültür, sanatçıları üretim açısından etkiledi. Yeni teknolojilerin sunduğu geniş olanaklar, sanal dünyaların sanat ile iç içe geçmesini hızlandırmıştır (Avcı Tuğal, 2018: 202). Dijital sanat, 1990'ların sonlarında sanat dünyasına resmi bir giriş yaptı ve müzeler ve galeriler, bu sanat formunu şovlarına katmaya ve tüm sergilerin merkezine almaya başladılar. Her ne kadar onlarca yıl boyunca bir dizi dijital ve medya sanatı sergileri yapılmış olsa da, bazı sanat galerileri bu sanatı sürekli olarak sunmaya başlamışlardı. Dijital-sanat, kurumsal bir bağlamda çoğunlukla, Almanya'daki Karlsruhe'de bulunan NTT'nin Uluslararası İletişim Merkezi (ICC) veya Kültür ve Medya Merkezi (ZKM) gibi medya merkezlerinde ve müzelerinde sergilenmekteydi (Christiane, 2015: 30-32).

Klasik resim çalışmaları da yapan James Fraure Walker, bilgisayarda tasarladığı resimler ile klasik resim çalışmalarını, yazılımlar kullanarak kolajlar üretmektedir. Sanatçı, geleneksel yöntemler ile bilgisayar teknolojilerinin beraber kullanılarak kompozisyon üretilmesine en önemli örnekleri sunmaktadır. Dark Filament adlı çalışmasında dijital kağıt üzerine renkli olarak basılan bir baskıresimdir. Bu baskıresmin üzerine botanik yapıları gösteren illustrasyonlar yerleştirilmiştir (Avcı Tuğal, 2018: 209).

Teknolojinin gelişimi dijital ortam olanakları genişletmiştir. Bu gelişmeler video, video yerleştirme, internet, animasyon yapılarının bir araya gelmesini sağlamıştır. Post-dijital olarak adlandırılan 2000 yılı ve sonrası döneminin önemli sanatçılarından biri de Maurizio Bolognini'dir. Post-kavramsal medya sanatçısı olan Bolognini, çalışmalarında sanatçının kontrolü dışında gerçekleşen soyut süreçlere

yer verir (Avcı Tuğal, 2018: 211-214). Bolognini'nin Programlanmış ve Mühürlenmiş Makineler çalışmasında programlandıktan sonra bilgisayarlara resim üretmeleri için çeşitli yazılımlar yüklenmiştir. Makineler çalıştırıldıktan sonra programlandıkları şekilde resimler üretmişlerdir. Makinelerde herhangi bir çıkış birimi olmadığı için resimlerin görüntüsü kimse tarafından görülmemiştir. Bu çalışmada insan tarafından programlanan yapının görünmeyen bir evrende estetik yaratması söz konusudur. Makinelerin çalışabilmeleri için gerekli enerji sağlaması dışında, oluşan yaratma sürecinde insanın herhangi bir etkisi yoktur (Avcı Tuğal, 2018: 211-214).

Refik Anadol, Dijital medya sanatçısıdır. UCLA'nın Tasarım Medya Sanatları Bölümü'nde öğretim görevlisidir. Görsel ve işitsel olarak, mekâna özgü enstalasyon ve parametrik 3 boyutlu nesne üretimi yapmaktadır. Anadol çalışmalarında dijital ve fiziksel nesneler arasında melez bir ilişki kurmaktadır. Dijital ortamda parçacıklardan oluşan 3 boyutlu nesneleleri hareketli olarak Video Projeksiyon Haritalama (Video Projection Mapping) tekniği ile mekana giydirmektedir. Yapay zeka, mimari, kod ve jeneratif sistemler gibi farklı alanlarda uzman 12 kişilik bir ekiple çalışan Anadol, 2019 yılının başında NASA ile ortak projeye başlamıştır. NASA'nın Jet Propulsion Laboratory birimi ile birlikte çalışan Refik Anadol, Mars keşif programında çekilen yaklaşık 500 bin fotoğrafı veri seti olarak kullanmıştır. Çalışmalara devam eden Anadol, yapay zekaya sahip bilgisayarlarda, uzay veri seti serisine devam etmektedir.

3. Sosyal Medya ve Dijital Sanatlar

Genel olarak sosyal medya, sosyal bir ortamda kendilerini tanıtma, sosyal ağ ortamı kurma, diğer kullanıcılarla iletişim kurma ve devam ettirme (Ellison, Steinfield ve Lampe, 2007), oluşturdukları içeriği (fotoğraf, video, blog vb.) paylaşma (Kim, Jeong ve Lee, 2010), kişisel bilgilerini, fotoğraf ve videolarını içeren profil sayfası oluşturma ve tanımadığı insanlarla ilişkiler kurma, yeni arkadaşlıklar keşfetme (Wang, Moon ve diğ, 2010) gibi olanaklar sunan çevrimiçi platformlardır.
Akyazı ve Tutgun-Ünal'a (2013) göre, bilgi değişiminin bu kadar yaygın hale gelmesi her geçen gün yeni sosyal ağların doğmasına yol açmaktadır. Sosyal paylaşım ağı tanımına uygun tipteki ilk site örnekleri "Classmates.com" (1995) ve "SixDegrees.com" (1997) siteleridir. Classmates.com özellikle geçmişteki sınıf arkadaşlarının bulunmasına yönelik bir tema sunarken, SixDegrees.com kullanıcılarına profil yaratma ve arkadaşlarını listeleme olanağı sunmuştur. Six Degrees olarak adlandırılan sosyal medya uygulaması milyonlarca kullanıcıya ulaşmakta başarılı olsa da daha sonraları popülerliğini koruyamamıştır (Belin ve Yıldız, 2011) ve kendi gibi sitelerin artması üzerine rekabete girememiş, 2001 yılında kapanmıştır (Hazar, 2011). Sebepleri araştırıldığında, kullanıcıları arkadaş tekliflerini kabul ettikten sonra sitede yapacakları alternatif uygulamaların olmaması ve sitenin farklı etnik kimliklerle buluşma konusundaki yetersizleri belirtilmektedir (Toprak ve diğerleri, 2009; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2016).

2000 sonrası popüler olan ve artık hem kitle iletişim araçlarının hem de bireysel iletişimin vazgeçilmezi olan internet, ortaya çıkardığı sosyal medya kavramı ile eğitim, kültür ve sanatta büyük etkiler yarattı. İnternetin yaygınlaşmasıyla paralel gelişen bilgisayar teknolojileri, dijital ses ve görüntü yaratma, geliştirme gibi işlerde yenilikler getirdi.

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle tasarımda mekanik üretimin yerini dijital üretim almaya başladı ve bu da dijital tasarım kavramı ortaya çıkarttı. Standart bir bilgisayar ve uygun yazılımlar ile tasarım üretmek oldukça basitleşti. Kısa zamanda yaratıcı çalışmalar çıkarıbilmesine imkan sağlandı. Bu çalışmaların sanatseverlere ulaşması için galeri ya da dergilere başvurmanın yerini instagram gibi sosyal medya kanalları aldı.

Özellikle instagram, sanatçıların ve tasarımcıların portfolyolarını sergilediği bir mecra haline geldi. Bu da sanal galerin doğmasına vesile oldu. Mekanik üretimin yerini dijital üretimin almasının doğal sonucu olarak galeriler de dijital sanat dönüşümüne ayak uydurdular. Varolan galerilerle beraber yeni instagram galerileri de bu işe oldu. Milyonlarca takipçisi olan sanat galerisi sayfalarının, keşfedilmeyi bekleyen sanatçıların eserlerini, uygun ücretlerle paylaşma eğilimi giderek yayıldı. Yaşadığınız bölgede ya da herhangi bir yerde yapacağınız serginin global anlamda hiç bir zaman ulaşamayacağı kitleye instagramdaki bu sayfalar ile dakikalar içerisinde ulaşmak mümkün. Kitlelere ulaşmanın bu kadar kolaylaşması, sanatçıyı güdüleyen ve aynı zamanda diğer sanatçılarla açık rekabeti arttıran bir ortam oluşturdu.

Son kullanıcıya ilk kez sunulduğunda, sadece fotoğraf paylaşım desteği sunan instagram, gelişen teknoloji ve kullanıcı talepleriyle beraber önce 15 saniyelik kısa video daha sonra 1 dakika ve üzeri video paylaşabilmeyi kulanıcılarına sundu. Bu özellik video art ve visual efektlerle ile ilgili çalışmalar yapan dijital sanatçılar için önemli bir dönüm noktası oldu. Dijital sanatçılar, yaptıkları hareketli grafik ve videografi çalışmalarını vimeo, youtube gibi platformlardan, anında etkileşim sağlayan instagrama kaydırdılar. Bu da kolaj, foto-maniplasyon, illisturasyon gibi alanlardaki dijital sanatçıların hakim olduğu instagramın, motion grafik ve videografi sanatçılarının da katılımıyla dijital sanat platformu haline gelmesini sağladı.

Yıllardır birçok önemli esere ev sahipiliği yapan müzeler ve sanat galari de sosyal medyaya daha fazla ağırlık vermeye başladı. Bu da özellikle instagramda daki sanat otoritesi boşluğunu doldurmaya başladı. Emektar sanatçılar ve galeriler instagrama girmeden önce genç sanatçıları sosyal medyadaki takipçi sayılarına göre değerlendiriliyordu. Sanat algısı gelişmemiş kitleler için hala bu geçerli diyebiliriz. Sosyal medyada dijital sanatçı

olarak geniş bir kitleye ulaşmak için iyi eserler vermek yada bir sürü sergi açmış olmaktan ziyade sosyal medyayı verimli kullanmak gerekiyor.

Sosyal medyada "fenomen" diye tabir edilen kişilerle etkileşim kurmak, para karşılığı çalışmalarınızın reklamını yaptırmak ya da sadece sanatsal çalışmalar paylaşan çok takipçili hesaplarda para karşılığı çalışmalarınızı paylaştırmak, kısa vadede dijital sanatçıya fayda sağlasa da sürekli maddi yaıtırım gerektirecektir. Bunların dışında sosyal medyayı verimli kullanmak ve fazla etkileşim almak için bu araştırmada ortaya çıkardığımız paylaşım rutinlerini uygulamak da dijital sanatçılar için büyük fayda sağlayacaktır.

Sanat galerinin sosyal medyaya taşınmasının en büyük artılarından biri de güzel sanatlar eğitimi almakta olan öğrencileri üretkenliğe teşvik etmesidir. Genç sanatçılar ürettikleri eserlerin kitlelere ulaştığını gördükçe daha yüksek motivasyon daha kalite ve orijnal işler üretmeye başladılar. Bu aynı zamanda sosyal medyada gençler arasında iyi bir rekabet yaratmaktadır. Bu da gençleri yeni nesil tasarım programlarını daha iyi öğrenmeye ve kendine has eser üretmek için yeni tasarım şablonları yaratmaya itmektedir.

Sosyal medyanın getirdiği en büyük değişikliklerden biri de sanatçı ve sanatsever arasındaki iletişimi kolaylaştırmış olmasıdır. Sosyal medya hesabı olan her galeri veya sanatçı ile direk iletişim kurmak mümkün hale gelmiştir.

4. Sosyal Medyanın Yeni Nesil Sanatçılara Etkileri

4.1. Araştırmanın Amacı

Bu noktadan hareketle bu araştırmada, sosyal medyanın yeni nesil sanatçılara etkisi kapsamında, dijital sanatçıların sosyal medya kullanımları ile sosyal medya platformlarından ne şekilde verim alabileceğinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının çeşitli değişkenlere göre farklılaşma durumları aşağıdaki araştırma soruları doğrultusunda tespit edilmeye çalışılmıştır:

1. Dijital sanatçıların aylık, haftalık, günlük sosyal medya kullanımları ne seviyededir?
2. Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımları ne seviyededir?
3. Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının ülkelere göre dağılımları nedir?
4 Dijital sanatçıların sosyal medyada kullandıkları resmi dil tercihleri nelerdir?
5. Dijital sanatçıların en çok kullandığı tag (etiket) tercihleri nelerdir?
6. Dijital sanatçıların kullandığı taglerin (etiketlerin) birbiri ile bağlantısı var mıdır?

4.2. Araştırma Modeli

"Sosyal Medyanın Yeni Nesil Sanatçılara Etkisi" isimli bu araştırmada, dijital sanatçıların sosyal medya kullanımının çeşitli demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığı belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda, araştırmada varolan durumu ortaya koymak amaçlandığından genel tarama modeline göre yürütülmüştür.

4.3 Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini "Sosyal Medyanın Yeni Nesil Sanatçılara Etkisi" tez çalışması kapsamında, 1 Ocak 2018 ile 1 Haziran 2018 tarihleri arasında instagram ve twitter sosyal medya platformlarını kullanan dijital sanatçılar oluşturmaktadır. Örneklem ise, 27 Ocak 2018 itibariyle resmi rakamlarla 800 milyon instagram kullanıcısı ile 330 milyon twitter kullanıcısından oluşmaktadır.

4.4 Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak; Ritetag yazılımı kullanılarak veriler toplanmıştır.

4.5 Verilerin Toplanması

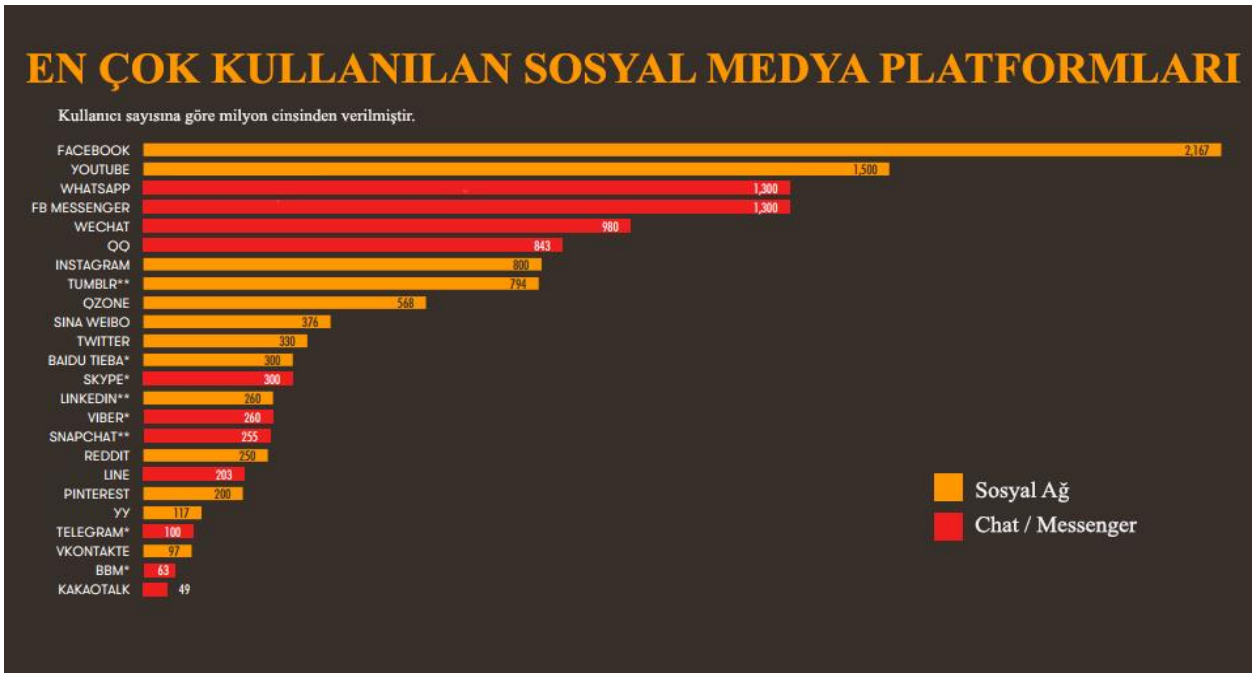
Araştırmada veriler, 1 Ocak 2018 ile 1 Haziran 2018 tarihleri arasında instagram ve twitter sosyal medya platformlarının kullanan dijital sanatçı sosyal medya hesaplarının Ritetag yazılımı ile ortak bir veri alanında bir araya getirilerek, kullandıkları popüler #hastagler üzerinden analiz yapılarak toplanmıştır.

4.6. Verilerin Çözümlenmesi

Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımı, demografik değişkenkenlere göre (dil, ülke, kullanım süresi) farklılaşıp farklılaşmadığının tespit edilmesinde Ritetag yazılımı ile elde edilen grafiksel sonuçların analizi yapılmıştır. Aynı zamanda sosyal medyayı aktif olarak kullanan bir dijital sanatçının sosyal medya hesabından günlük yapılan gözlemlerden de yararlanılmıştır.

4.7 Araştırma Bulguları

Bu kısımda, araştırmada yer alan araştırma sorularının ışığında sanatçıların ve sanatseverlerin sosyal medya platformlarında, sanat ile ilgili paylaşım ve etkileşimlerinin grafiksel analizlerine yer verilmiştir. We Are Social'ın Ocak 2018'de yayınladığı rapordan elde edilen verilerle aşağıdaki grafikler oluşturulmuştur. Bu veriler Ritetag ile elde edilen veriler ile karşılaştırılmıştır.



Şekil 4.1: En çok kullanılan sosyal medya platformları, We Are Social Ocak 2018

Kaynak: https://dijilopedi.com/2018-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-istatistikleri/ Erişim: 20.03.2019

Araştırma evreni olarak kullandığımız Twitter ve Instagram'ın toplamda 1 milyarın üstünden bir kullanıcı kitlesine sahip olması, toplam sosyal medya kullanıcı sayısı içerinsinde büyük bir kitleyi ifade etmektedir.

INSTAGRAMI EN ÇOK KULLANAN ÜLKELER

Kullanıcı Sayısına Göre

	ÜLKE	KULLANICI SAYISI	ORAN
01	UNITED STATES	110,000,000	34%
02	BRAZIL	57,000,000	27%
03	INDONESIA	53,000,000	20%
04	INDIA	52,000,000	4%
05	TURKEY	33,000,000	41%
06	RUSSIA	29,000,000	20%
07	IRAN	24,000,000	29%
08	JAPAN	22,000,000	17%
09	UNITED KINGDOM	21,000,000	32%
10	MEXICO	20,000,000	15%

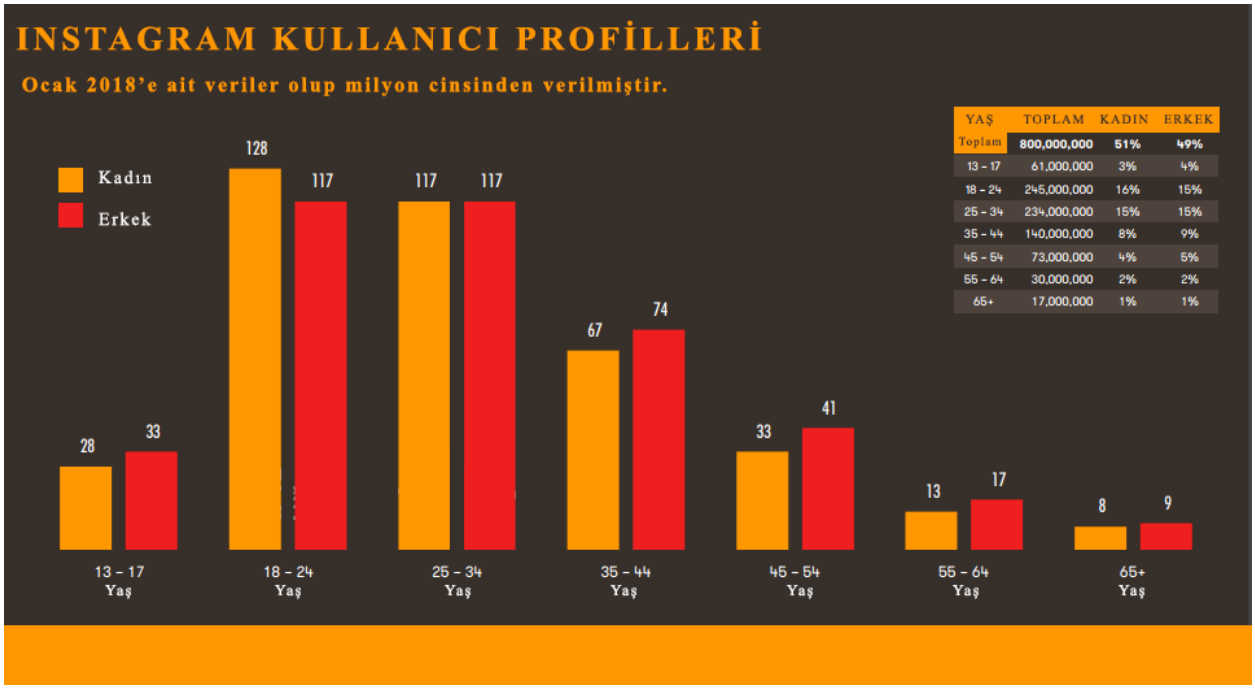
Kullanıcı Sayısının Nüfusa Oranına Göre

	ÜLKE	ORAN	KULLANICI SAYISI
01	BRUNEI DARUSSALAM	49%	210,000
02	SWEDEN	47%	4,700,000
03	ARUBA	46%	49,000
04	CAYMAN ISLANDS	45%	28,000
05	ICELAND	45%	150,000
06	NORWAY	43%	2,300,000
07	BAHRAIN	43%	660,000
08	CYPRUS	42%	500,000
09	TURKEY	41%	33,000,000
10	ISRAEL	39%	3,300,000

Şekil 4.2: Instagramı en çok kullanan ülkeler, We Are Social Ocak 2018

Kaynak: https://dijilopedi.com/2018-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-istatistikleri/ Erişim: 20.03.2019

Elde ettiğimiz veriler ile ortaya çıkan, sosyal medyayı en çok kullanan dijital sanatçıların yaşadığı ülkeler sıralaması ile We Are Social'ın instagramı en çok kullana ülkeler sıralaması paralellik göstermektedir.



YAŞ	TOPLAM	KADIN	ERKEK
Toplam	800,000,000	51%	49%
13 - 17	61,000,000	3%	4%
18 - 24	245,000,000	16%	15%
25 - 34	234,000,000	15%	15%
35 - 44	140,000,000	8%	9%
45 - 54	73,000,000	4%	5%
55 - 64	30,000,000	2%	2%
65+	17,000,000	1%	1%

Şekil 4.3: Instagram kullanıcı profilleri, We Are Social Ocak 2018

Kaynak: https://dijilopedi.com/2018-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-istatistikleri/ Erişim: 20.03.2019

Daha çok genç sanatçıların oluşturduğu dijital sanatçılar kitlesinin, instagramda aktif gözüken genç kitle sayısı içerisinde yer aldığı gözükmektedir.

Şekil 4.4: Instagram kullanım oranları, We Are Social Ocak 2018

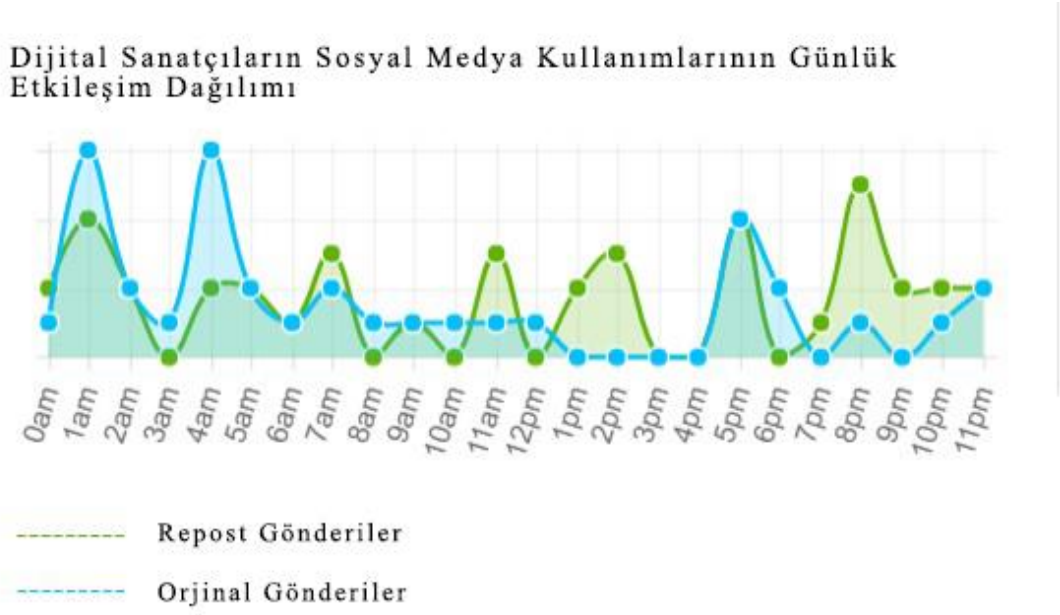
Kaynak: https://dijilopedi.com/2018-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-istatistikleri/ Erişim: 20.03.2019

Dijital sanatçıların en çok kullandığı platform olan Instagram'ın 800 milyon kullanıcısı olması, dijital sanatçıların geniş kitlelere ulaşmasında doğru bir platform seçtiklerini göstermektedir.

Analizler yapılırken Rite Kit (www.ritetag.com) yazılımı kullanılmıştır. Sonuçlar Mayıs 2018 itibari ile yapılan analizlerden elde edilmiştir.

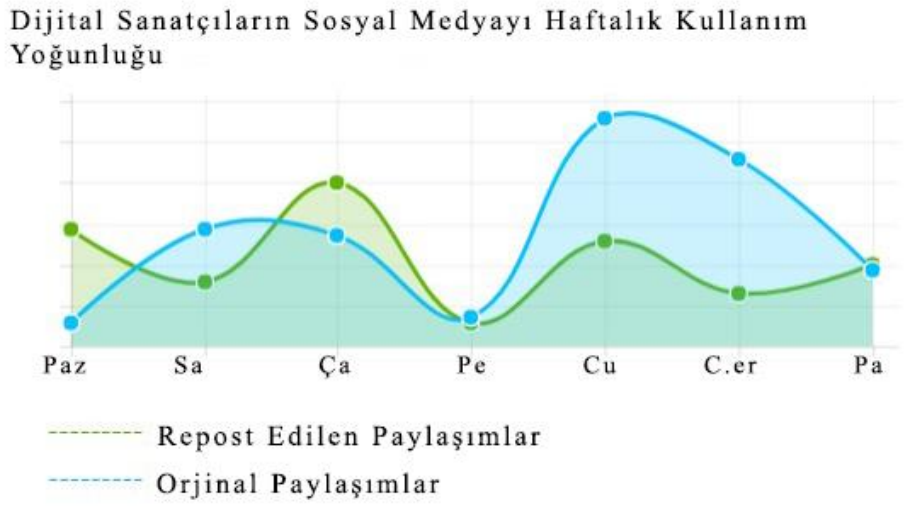
Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının ne seviyede olduğuna dair bulgular ve yorum

Dijital sanatçıların sosyal medya kullanım seviyeleri aylık, haftalık ve günlük olarak incelenmiştir. Analizler Rite Kit yazılımının Twitter ve Instagram api'leri kullanılarak yapılmış olup grafiksel sonuçlar elde edilmiştir.Dijital sanatçıların sosyal medyayı aylık kullanım yoğunlukları dalgalı olmakla beraber, sanat alanına göre değişiklik göstermektedir. Elde edilen verilere göre 3D ve motion grafik üzerine eser veren sanatçılar, sosyal medyayı en yoğun kullandığı belirlenen dijital sanatçılardır. Çizim yapan dijital sanatçılar ise daha az kullandığı tespit edilmiştir. Haftalık kullanımlara baktığımızda da durum aynıdır. Hepsinin tek ortak noktası, Perşembe günleri kullanımlarının çok az olmasıdır. Günlük olarak bakıldığında akşam 7'den sonra tüm dijital sanatçı grupları aktifken, çizim yapan dijital sanatçıların gece daha fazla aktif olduğu görülmüştür.



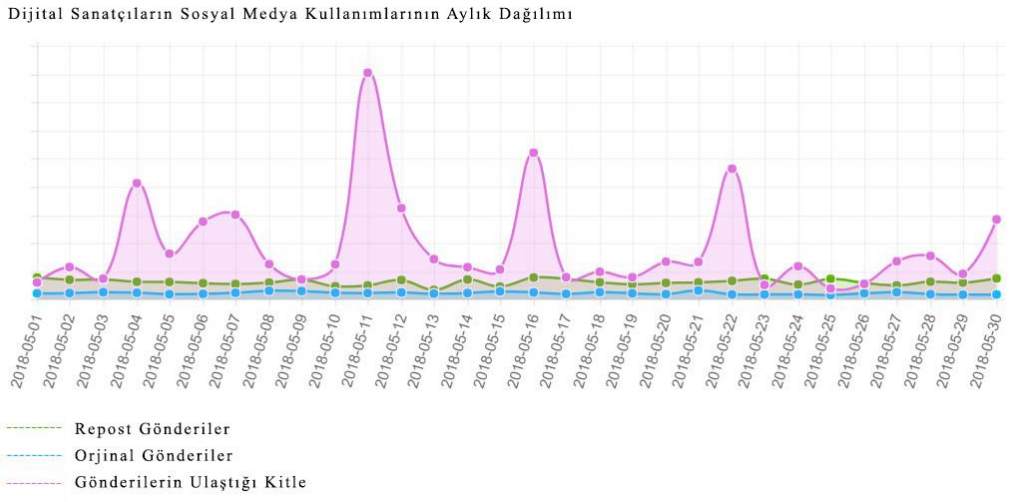
Şekil 4.5: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının günlük etkileşimi

Bu grafikten yola çıkarak, günlük paylaşımlarla sosyal medyada etkileşimini artırmak isteyen bir dijital sanatçı 24:00-03.00 ve 03:00-05:00, 16:00-18:00 ve 21:00-23:00 saat dilimlerinde Instagram'da paylaşım yapar ve aynı anda bu paylaşımın linkini Facebook ve Twitter'da paylaşırsa verimli etkileşim alabilir. Bu paylaşım rutinini kendisine koyduğu etkileşim hedefine ulaşana kadar devam ettirmelidir. Bunun sürekli yapılması gerekliliğinin sebebi ise sosyal medya platformlarının çalışma algoritmalarıdır. Sosyal medya platformları genel olarak en fazla etkileşimi alan paylaşımları ön plana çıkarma matığı ile çalışmaktadırlar.



Şekil 4.6: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının haftalık etkileşimi

Bir önceki grafikte elde edilen paylaşım saatlerinin hangi günler uygulanması gerektiğini, haftalık kullanım yoğunluğu grafiğine göre uygulmalanmalıdır. Günlük veya haftalık paylaşımlarla sosyal medyada etkileşimini artırmak isteyen bir dijital sanatçı Salı, Çarşamba, Cuma, Cumartesi günleri ve 24:00-03.00, 03:00-05:00, 16:00-18:00, 21:00-23:00 saat dilimlerinde Instagram'da paylaşım yapar ve aynı anda bu paylaşımın linkini Facebook ve Twitter'da paylaşırsa verimli etkileşim alabilmektedir.

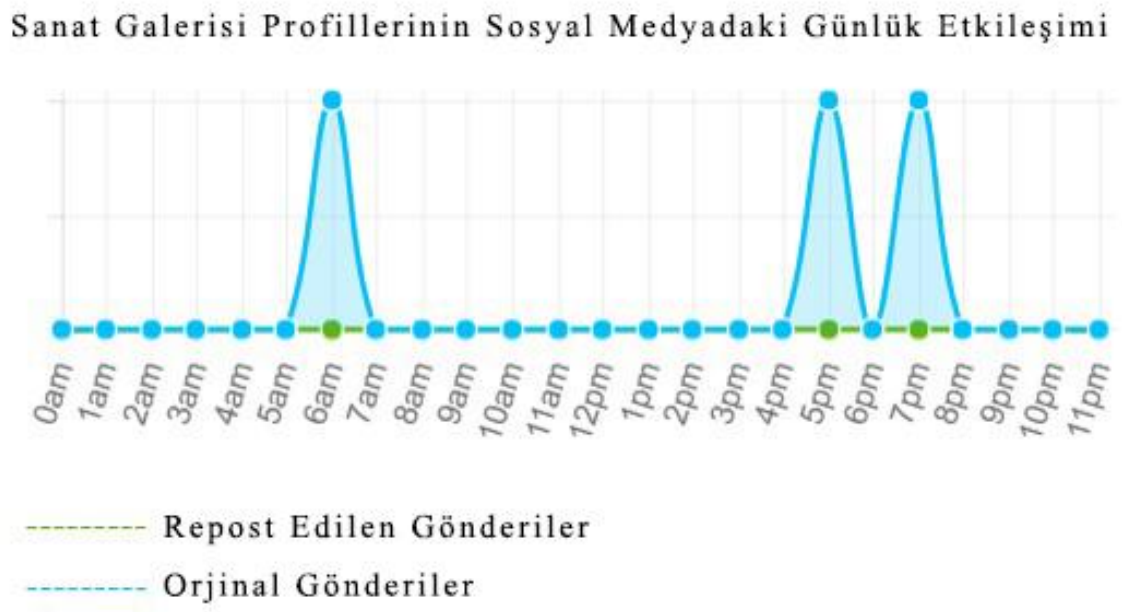


Şekil 4.7: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının aylık etkileşimi

Dijital sanatçıların sosyal medyayı aylık en yoğun kullandığı zaman dilimi ayın ortasına yakın bölüm olarak görülmektedir.

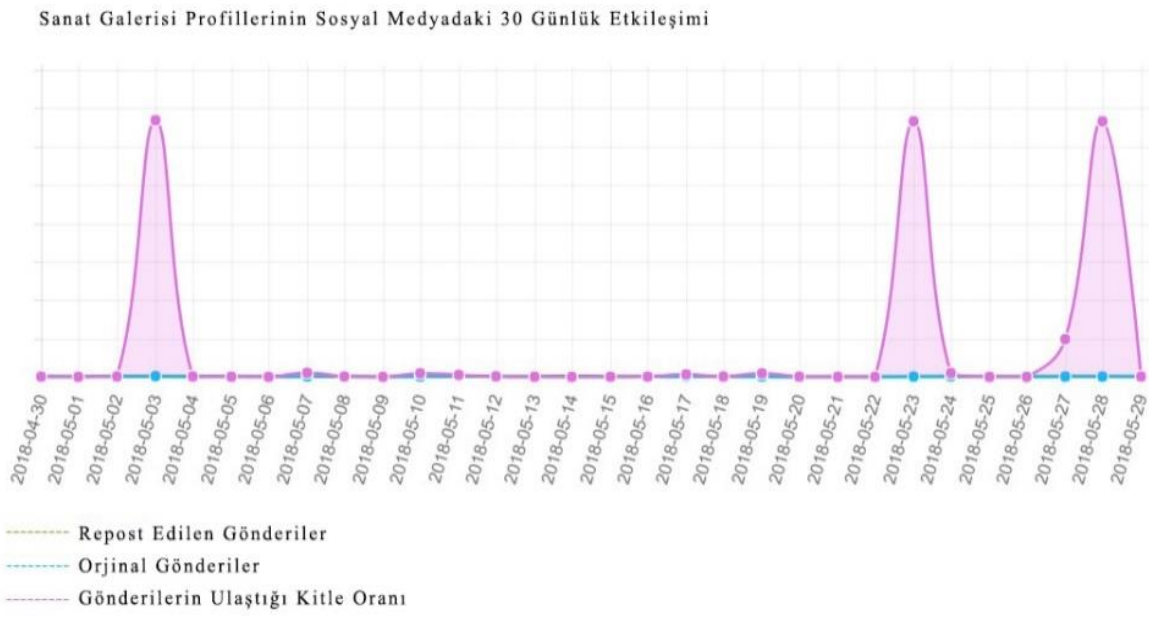
Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının ne seviyede olduğuna dair bulgular ve yorum

Elde edilen sonuçlara göre sanat galerilerinin sosyal medyada sanatçılar ve sanatseverler göre daha az aktif olduğunu söyleyebiliriz. Bir aylık etkileşimler analiz edildiğinde sanat galerilerinin sosyal medyayı en yoğun olarak kullandıkları zaman dilimi ayda sadece 3 gündür. Haftalık incelendiğinde, Pazartesi, Salı ve Cumartesi günleri sosyal medyayı standart yoğunlukta kullandıklarını söyleyebiliriz. Gün içerisinde ise sabah ve akşam, mesai başlangıç ve bitiş saatlerinde aktif kullandıklarını söyleyebiliriz.



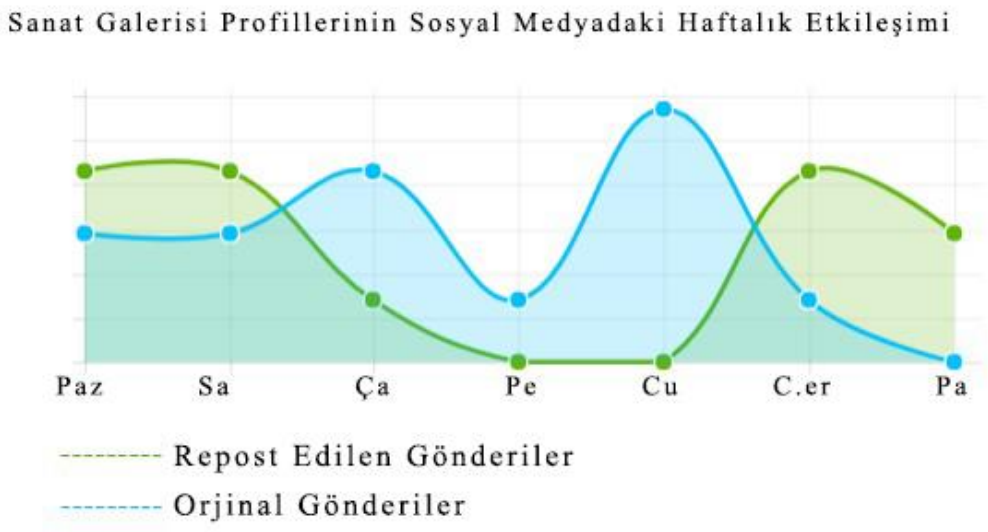
Şekil 4.8: Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının günlük etkileşimi

Sanat galerilerinin sosyal medyayı kullandığı günlük en yoğun kullandığı saatler; 05:00-07:00, 16:00-18:00, 18:00-20:00 olarak görülmektedir.



Şekil 4.9: Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının aylık etkileşimi

Sanat galerilerinin sosyal medyayı kullandığı aylık en yoğun zaman dilimi ay başı ve sonu olarak görülmektedir.

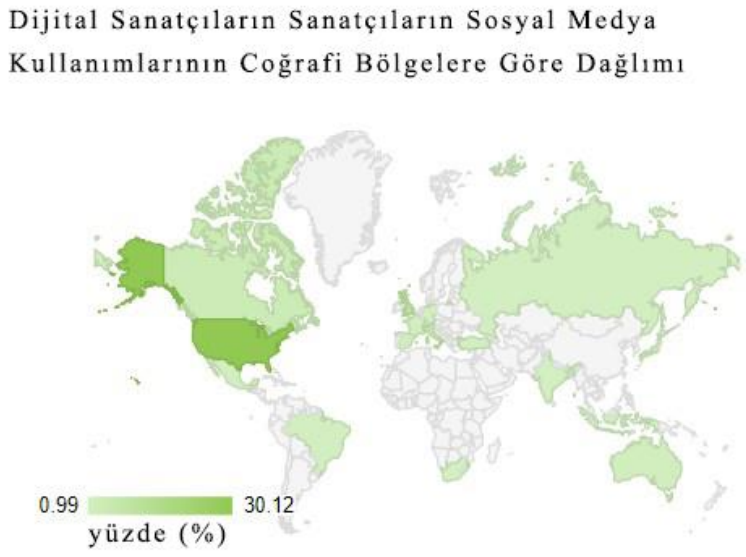


Şekil 4.10: Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının haftalık etkileşimi

Sanat galerilerinin sosyal medyayı yoğun olark kullandığı günler çarşamba ve cuma olarak görülmektedir.

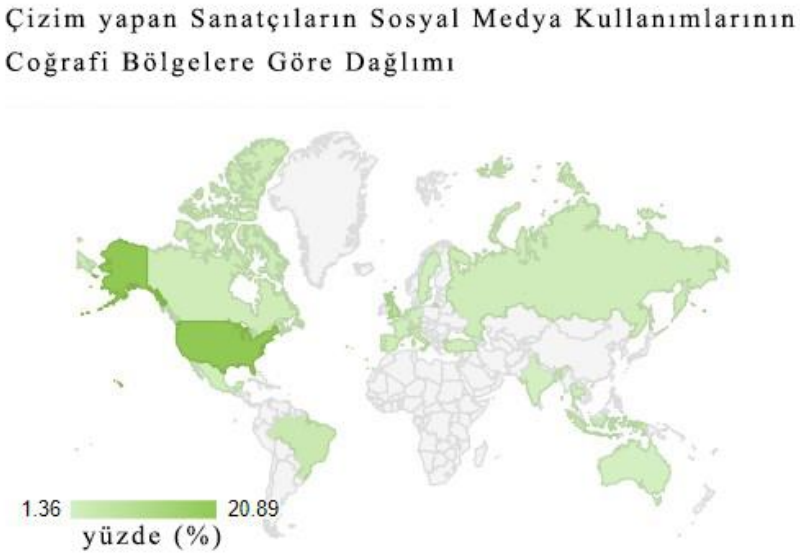
Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının ülkelere göre dağılımlarının ne durumda olduğuna dair bulgular ve yorum

Araştırmanın yapıldığı zaman diliminde Mayıs 2018 itibariyle dijital sanatlarla ilgili sosyal medya aktif ülke ABD'dir. Avrupa ülkeleri ve Rusya 2 sırada yer alırken, Güney Asya ,Japonya ve Avusturalya 3. sıradaki ülkelerdir.



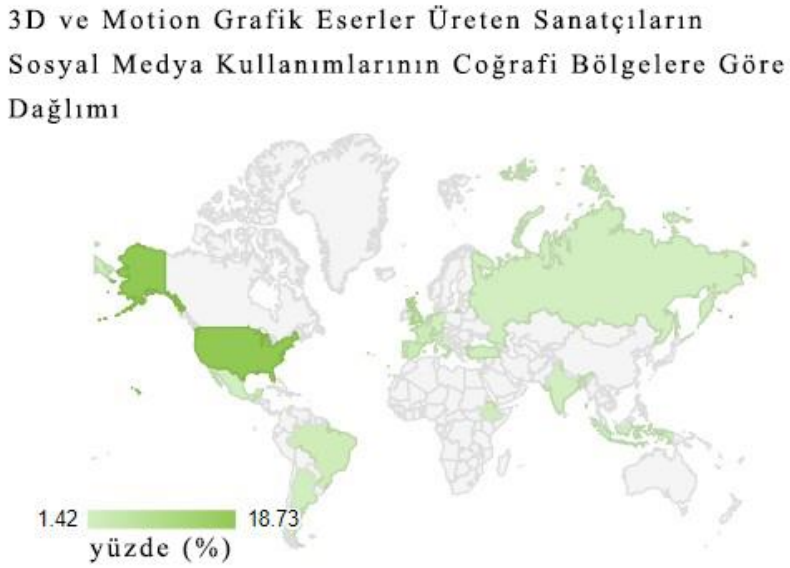
Şekil 4.11: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının coğrafi bölgelere göre değişimi

Dijital sanatçılar arasında sosyal medya kullanımı en yoğun olarak ABD'dedir. Dijital sanatçı sosyal medyada paylaşım yaparken konum olarak ABD'yi etiketler ise daha fazla etkileşim alabilecektir.



Şekil 4.12: Çizim yapan sanatçıların sosyal medya kullanımlarının coğrafi bölgelere göre değişimi

Çizim yapan dijital sanatçılar arasında sosyal medya kullanımı en yoğun olarak ABD'dedir. Bu verielre göre paylaşımlarında konumu ABD olarak belirten çizim yapan dijital sanatçılar daha fazla etkileşim alır.

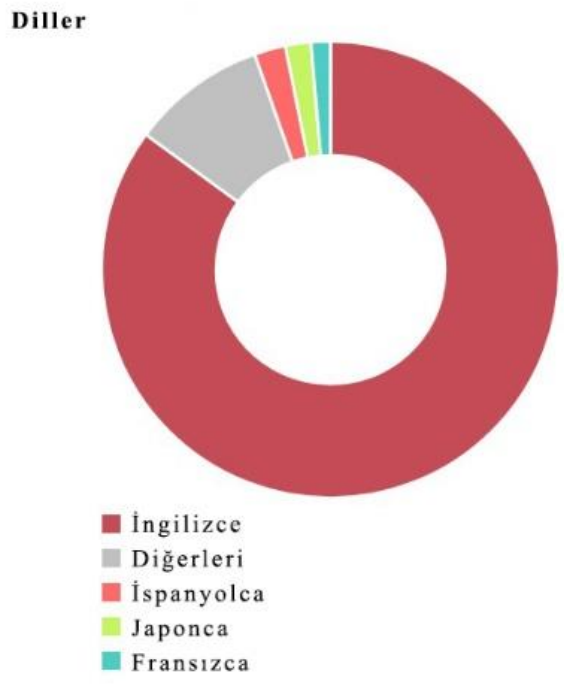


Şekil 4.13: 3d ve motion grafik eserler üreten dijital sanatçılar sosyal medya kullanımlarının coğrafi bölgelere göre değişimi

3d ve motion grafik eserler üreten dijital sanatçılar arasında sosyal medya kullanımı en yoğun olarak ABD'dedir. Bu alandaki sanatçıların ABD'deki tasarım eğilimlerini takip etmesi sosyal medyada geniş kitlelere ulaşmalarını sağlayacaktır.

Dijital sanatçıların sosyal medyada kullandıkları resmi dillerin ne olduğuna dair bulgular ve yorum

Elde edilen sonuçlara göre dijital sanatçıların sosyal en çok kullandığı resmi dilin İngilizce olduğunu söyleyebiliriz. İngilizce dijital sanatın tüm alanlarında sosyal medyada en çok kullanılan resmi dil iken diğer dillerin kullanım oranı dijital sanatın alanlarına göre farklılıklar göstermektedir.



Şekil 4.14: Dijital sanatçıların sosyal medyada kullandıkları resmi diller

Dijital sanatçıların en çok kullandığı etiket (tag) tercihleri neler neler olduğuna dair bulgular ve yorum

Mayıs 2018'de gün içerisinde en çok kullanılan sanat ile ilgi etiketlerin rakamsal değerlerine bakarak, 2018 Ocak itibariyle günlük 330 milyon aktif kullanıcıya sahip Twitter'da ve 800 milyon aktif kullanıcaya sahip instagramda sanat ile ilgili paylaşımlarda önemli bir yer tuttuğu söyleyebiliriz.

En çok kullanılan 3 etiket ve bu etiketlerle etkileşime giren kullanıcı sayısı:

#drawing : 18.725

#3d : 305.871

#artist : 5.085.342

Sanatsal Paylaşımlarda Kullanılan En Popüler 3 Tag

#drawing	100	92	18,725	62%	62%	17%
#3d	192	96	305,871	0%	0%	60.94%
#artist	150	171	5,085,342	22%	22%	16.67%

Şekil 4.15: Dijital sanatçıların kullandığı en popüler etiketler

Dijital sanatçıların kullandığı taglerin birbiri ile bağlantılarının ne seviyede olduğuna dair bulgular ve yorum

Dijital sanatçıların sosyal medyada kullandıkları popüler etiketlerin (taglerin) birbirleri ile bağlantılarının sık olduğu ve etkileşim etkisi olduğu anlaşılmıştır.

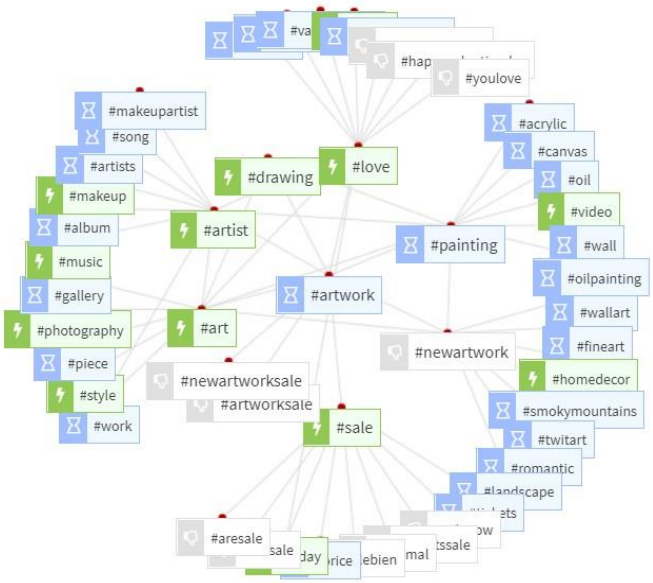
Sanatsal Paylaşımlarda Kullanılan En Popüler 3 Tag

#drawing	100	92	18,725	62%	62%	17%
#3d	192	96	305,871	0%	0%	60.94%
#artist	150	171	5,085,342	22%	22%	16.67%

Şekil 4.16: Popüler sanat etiketleri

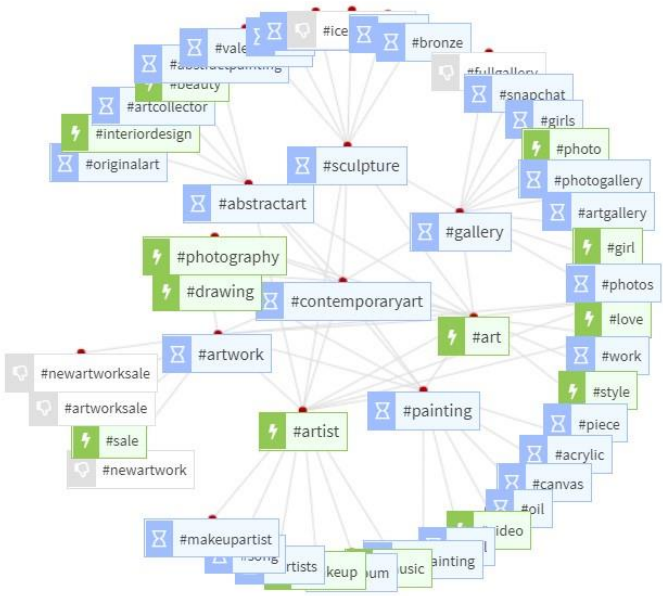
Şekil 4.17: Dijital sanatçıların kullandığı etiketlerin birbiri ile bağlantıları

#painting etiketi, #artist etiketi ile birlikte çok fazla kullanıldığı için bir süre sonra sadece #artist tagini kullanan bir sanatçının keşfet sayfasına #painting tagini kullanan sanatçıların çalışmaları da düşmektedir.



Şekil 4.18: Dijital sanatçıların kullandığı etiketlerin birbiri ile bağlantıları

#artwork etiketi, #artist etiketi ile birlikte çok fazla kullanıldığı için bir süre sonra sadece artist etiketini kullanan bir sanatçının keşfet sayfasına #drawing etiketini kullanan sanatçıların çalışmaları da gözükmeye başlamaktadır.



Şekil 4.19: Dijital sanatçıların kullandığı etiketlerin birbiri ile bağlantıları

#contemporaryart etiketi, #artist tagi ile birlikte çok fazla kullanıldığı için bir süre sonra sadece #artist etiketini kullanan bir sanatçının keşfet sayfasına #painting etiketini kullanan sanatçıların çalışmaları da gözükmeye başlamaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın bu bölümünde, dijital sanatçıların araştırmanın yürütüldüğü zaman dilimindeki sosyal medya kullanımlarının incelenmesine yönelik yapılan analizlerin sonuçları yer almakta olup, sonuçlar ilgili değerlendirmeler yazılmıştır. Araştırmada, dijital sanatçıların sosyal medya kullanımı ile ilgili alt faktörlerden, belirtilen yazılımlar kullanılarak, elde edilen veriler doğrultusunda karşılaştırmalar yapılmıştır.

Araştırmada önce birinci araştırma sorusu olan "Dijital sanatçıların aylık, haftalık, günlük sosyal medya kullanımları ne seviyededir?" e cevap aranmıştır.

Dijital sanatçıların dikkat etmesi gereken en önemli kriter; zaman dilimidir. Saat, gün, ay olarak en yoğun kullanılan zaman dilimleri sanatçının yüksek etkileşim alması için önemlidir. Paylaşım alışkanlıkları açısından aylık çok fazla değişim olmaktadır. Haftalık ve günlük zaman dilimleri üzerinden paylaşım davranışları geliştirmek daha verimli olmaktadır.

Elde ettiğimiz verilere göre sosyal meydanın dijital sanatçılar tarafından en yoğun kullanıldığı günler salı ve pazar günleridir. Pazar ve Salı günleri içerisinde 24:00-03.00 ve 03:00-05:00, 16:00-18:00 ve 21:00-23:00 saat dilimlerinde yapacağı paylaşımlardan sanatçı 1 hafta boyunca etkileşim alabilmektedir.

Araştırmada ikinici araştırma sorusu olan "Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımları ne seviyededir?" e cevap aranmıştır. Sanat galeriler ise sosyal medyayı en yoğun olarak cuma günü kullanmaktadırlar. Gün içerisinde ise 05:00-07:00 ve 16:00-20:00 saatlerini kapsayan zaman dilimleridir. Eğer sanatçı bu saatlerde paylaşım yaparsa sanat galerileri hızlı ve kolay şekilde etkileşime geçebilir.

Araştırmada üçüncü araştırma sorusu olan "Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının ülkelere göre

dağılımları nedir?" e cevap aranmıştır. Dijital sanatlarla ilgili sosyal medya en aktif ülke ABD'dir. ABD'i Avrupa ülkeleri takip etmektedir. Sanatçı paylaşımına konum olarak ABD'yi kullanırsa fazla etkileşim alır.

Araştırmada dördüncü araştırma sorusu olan "Dijital sanatçıların sosyal medyada kullandıkları resmi dil tercihleri nelerdir?" e cevap aranmıştır. Dijital sanat alanında, sosyal medyada yaygın olarak kullanılan dil İngilizce'dir. Dijital sanatçı, sosyal medya etiketlerinde, yorumlarında ve açıklamalarında İnglizceyi kullanırsa fazla etkileşim alır.

Araştırmada beşinci araştırma sorusu olan "Dijital sanatçıların en çok kullandığı tag (etiket) tercihleri nelerdir?" e cevap aranmıştır. Dijital sanatçıların en çok kullandığı etikletler: #drawing, #3d, #artist olarak belirlenmiştir.

Dijital sanatçılar paylaşımlarında bu etiketleri kullanırlarsa daha fazla etkileşim alırlar. Bu etiketleri kullanan diğer sanatçılar ile daha hızlı ve kolay bağlantı kurabilirler.

Araştırmada altıncı araştırma sorusu olan "Dijital sanatçıların kullandığı taglerin (etiketlerin) birbiri ile bağlantısı var mıdır?" a cevap aranmıştır. Bununla ilgili örnek olarak; #contemporaryart etiketi , #artist tagi ile birlikte çok fazla kullanıldığı için bir süre sonra sadece #artist etiketini kullanan bir sanatçının keşfet sayfasına #painting etiketini kullanan sanatçıların çalışmaları da düşmektedir. Bu da farklı alanlarda çalışmalar üreten dijital sanatçıların birbiriyle etkileşim kurmasını kolaylaştırmaktadır.

We Are Social'ın Ocak 2018'de yayınladığı raporda dünya nüfusunun %11' iinstagram kullanmaktadır. 800 milyon kullanıcıdan 600 milyonunu 17-44 yaş arasındaki bireyler oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında bahsettiğimiz 1990 sonra dijital sanatçılar bu yaş aralığındaki kitlededir. Yine bu raporda yer alan ve araştırma evreni olarak kullandığımız Twitter ve Instagram'ın toplamda 1 milyarın üstünden bir kullanıcı kitlesine sahip olması, toplam sosyal medya kullanıcı sayısı içerinsinde büyük bir kitleyi ifade etmektedir. Raporda en çok Instagram kullanıcı sayısı ile birinci sırada yer alan ülke ABD'dir. Sosyal medyayı kullanan dijital sanatçı sayısı da en çok ABD'dir. ABD'nin ön planda olmasıdan dolayı dijital sanatçıların sosyal medyada kullandığı en yaygın dil İngilizce'dir. Bütün bu veriler, Ritetag ile elde ettiğimiz veriler ile uyuşmaktadır.

Geldiğimiz noktada, sanat tarihi boyunca, sanatçılar yaşadıkları dönemlerin imkanlarını kullanmışlardır ve şu an içinde bulunduğumuz internet çağında da dijital tabanlı eserler üreten sanatçılar internet ve sosyal medyanın sunduğu imkanlardan yararlanmak durumundadırlar. Gelecekte dijital teknolojiler kullanılarak yapılan sanat sergilerinin giderek artacağını ve sosyal medyada daha fazla karşımıza çıkacağını söyleyebiliriz. Sosyal medyayı kullanan dijital sanatçı sayısı gün geçtikçe artacaktır. Bu süreçte sosyal medyayı verimli kullanan sanatçı, kitlelere ulaşmada ön plana çıkacak ve tam fayda sağlayacaktır.

Elde edilen veriler sonucunda ortaya çıkan dijital sanat alanındaki sosyal medya davranışları, yeni nesil sanatçılar olarak tanımladığımız, 1990 sonrası dijital sanatçıların sosyal medyayı nasıl verimli kullanabileceklerine dair yol gösterici olacaktır. Araştırma sonucunda dijital sanatçıların eserlerini sosyal medyada paylaşırken dikkat etmeleri gereken zaman dilimleri, dil tercihleri, tasarım eğilimlerini göstermek için kullandıkları etiketler elde edilmiştir. Eğer dijital sanatçı elde ettiğimiz bu verileri kullanarak, kendisine uygun sosyal medya paylaşım planı yapar ve sürekli uygularsa, sosyal medyadaki takipçi sayısı ve etkileşimi artacaktır. Bu da çalışmalarının daha çok insana ulaşmasını sağlayacaktır. Sosyal medyayı aktif kullanan sanat galerinin ilgisini çekmesi kolaylaşacaktır. Aynı zamanda kendisi gibi sosyal medyayı kullanan fakat daha popüler dijital sanatçıların ona ulaşması da daha kolay olacaktır. Bu da dijital sanatçının, sosyal medyayı verimli kullanmasını sağlayacaktır.

Kaynaklar

Akyazı, E. & Tutgun-Ünal, A. (2013). İletişim fakültesi öğrencilerinin amaç, benimseme, yalnızlık düzeyi ilişkisi bağlamında sosyal ağları kullanımı. Global Media Journal TR, 3(6), 1-24.

Amichai-Hamburger, Y. & Vinitzky, G. (2010). Social network use and personality. Computers in Human Behavior, 26, 1289-1295.

Antmen A. (2008). 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Aranda, B., Wood, K . (2010). Vidokle, A. "Contem(t)orary: Eleven Theses", What Is Contemporary Art?, (ed.) s.10-22. Sternberg Press .

Ardıç, B. & Göktürk, M. (2009). Kullanılabilir Uygulama Programlama Arayüzleri 4. Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu - UYMS'09, s. 91-97.

Artun, A. (2006). Sanat Müzeleri 1-Müze ve Modernlik-, İstanbul: İletişim Yayıncılık.

Artun, A. (2013). Çağdaş Sanat Nedir?, İstanbul: İletişim Yayıncılık , s.107-114

Artun, A. (2013). Çağdaş Sanat ve Kültüralizm, İstanbul: İletişim Yayıncılık, s. 42-46.

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

Bayrak, B. "Dördüncü Tür (...) : Hibrit Videosinemaklip" Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2005.

Becer E (2005) İletişim Ve Grafik Tasarim: Dost Kitabevi, Ankara, s. 69.

Blake, B., Agarwal, N., Wigand, R.P. & Wood, J.D. (2010). Twitter quo vadis: Is twitter bitter or are tweets sweet? Information technology: New generations. Third International Conference, 1257–1260.

Christiane, P. (2015). Digital Art, Thames & Hudson Inc., New York

Correa, T., Hinsley, A. W., & de Zuniga, H. G. (2010). Who interacts on the web? The intersection of users' personality and social media use. Computers in Human Behavior, 26, 247-253.

Clarke, S., "Measuring API Usability", Doctor Dobbs Journal, 2004.

Deniz, L. & Tutgun, A. (2010). The relationship between problematic internet usage and loneliness level of prospective teachers. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Kongresi (IETC) 2010, Vol. III, pp. 1563, Boğaziçi Üniversitesi, İstanbul.

En Popüler Sosyal Medya Platformları Raporu, son güncelleme 16 Haziran 2018 https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/.

Erden, O. (2016). Modern Sanatın Kısa Tarihi, Hayalperest Yayınevi, s. 311-324

Germaner, S. (1996). 1960 Sonrası Sanat, Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Groys, B. (2017). Akışta :İnternet Çağında Sanat, çev : Ebru Kılıç, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, s.147-163.

ISO/IEC 9241-11, 1998, "ISO/IEC 9241-11 Ergonomic requirements for Office work with visual display terminals (VDT)s - Part 11 Guidance on usability".

Kandinski, V. (1993). Sanatta Zihinsellik Üzerine, çev: Tevfik Turan, İstanbul:

Yapı Kredi Yayınları.

Kirkpatrick, G. (2004). Critical technology: A social theory of personal computing. Aldershot: Ashgate.

Kirschner, P. A. & Karpinski, A. C. (2010). Facebook and academic performance. Computers in Human Behavior, 26, 1237-1245.

Kittinger, R., Correia, C. J. & Irons, J. G. (2012). Relationship between facebook use and problematic internet use among college students. Cyberpsychology Behavior and Social Networking, 15 (6), 324-327.

Kittler, F. (1996). Technologies of writing/rewriting technology. New Literary History, 27(4), 731–42.

Kittler, F. (1997). Literature, media, information systems. Amsterdam: G+B Arts.

Klee, P. (2013). Modern Sanat Üzerine, çev : Kaan Çaydamlı, Şenol Erdoğan, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul.

Lippard, L. (1997). Six Years: The Dematerialization of the Art Object From 1966to 1972, California: University of California Press.

Lynton, N. (2015). Modern Sanatın Öyküsü, çev: Sadi Öziş, Cevat Çapan, İstanbul: Remzi Kitabevi, s.355-365.

Thistlewood, D. (1989). "The MOMA and The ICA: A Common Philosophy of Modern Art", British Journal of Aesthetics, Cilt 29, Sayı 4,

Turgut, S. (2013). Yeni medya. İstanbul: Destek Yayınları.

We Are Social (2018) Raporu”, son güncelleme 26 Haziran 2018. https://www.dijilopedi.com/2018-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-istatistikleri.

Webster, F. (2002). Theories of the information society. London: Routledge.

Wellman, B. & Haythor nthwaite, C. (eds) (2002). The internet in everyday life. Oxford: Blackwell.

Wilson, K., Fornasier, S., & White, K. M. (2010). Psychological predictors of young adults’ use of social networking sites. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 13, 173-177.

Wilson, M. (2015). Çağdaş Sanat Nasıl Okunur, çev : Firdevs Candil Erdoğan, İstanbul : Hayalperest Yayınevi.

Wolf-Branigin, M. (2009). New media and social networks: Consideration from clients in addictions treatment. Journal of Technology in Human Services, 27, 339-345.

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 4.1: En çok kullanılan sosyal medya platformları, We Are Social Ocak 2018

Şekil 4.2: Instagramı en çok kullanan ülkeler, We Are Social Ocak 2018

Şekil 4.3: Instagram kullanıcı profilleri, We Are Social Ocak 2018

Şekil 4.4: Instagram kullanım oranları, We Are Social Ocak 2018

Şekil 4.5: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının günlük etkileşimi

Şekil 4.7: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının aylık etkileşimi

Şekil 4.8: Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının günlük etkileşimi

Şekil 4.9: Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının aylık etkileşimi

Şekil 4.10: Sanat galerilerinin sosyal medya kullanımlarının haftalık etkileşimi

Şekil 4.11: Dijital sanatçıların sosyal medya kullanımlarının coğrafi bölgelere göre değişimi

Şekil 4.12: Çizim yapan sanatçıların sosyal medya kullanımlarının coğrafi bölgelere göre değişimi

Şekil 4.13: 3d ve motion grafik eserler üreten dijital sanatçılar sosyal medya kullanımlarının coğrafi bölgelere göre değişimi

Şekil 4.14: Dijital sanatçıların sosyal medyada kullandıkları resmi diller

Şekil 4.15: Dijital sanatçıların kullandığı en popüler etiketler

Şekil 4.16: Popüler sanat etiketleri

Şekil 4.17: Dijital sanatçıların kullandığı etiketlerin birbiri ile bağlantıları

Şekil 4.18: Dijital sanatçıların kullandığı etiketlerin birbiri ile bağlantıları

Şekil 4.19: Dijital sanatçıların kullandığı etiketlerin birbiri ile bağlantıları

Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

EFFECTS OF SOCIAL MEDIA ON NEW GENERATION ARTISTS

Murat FIRAT

ABSTRACT

According to the historical development of digital technology, which started with the production of the first computer, the spread of computers to every area of life has gained momentum. Digital arts, blended with computer technologies, have changed in terms of the presentation to art-lovers with the help of development of software technologies, production, internet and social media. Nowadays, artists who produce creations with traditional methods also need to use technology while they are in production or presenting the work to art lovers. From this point of view, the aim of this study is to examine how digital media artists use social media and how artists get efficiency on social media platforms in terms of the effect of social media on new generation artists. The data were collected by Ritetag software which can retrieve and analyze user data from social media platforms. Some of the findings obtained from the research are as follows: a) If the artists share the time periods in which social media platforms are heavily used, they get high interaction, b) If the artists use popular hashtags, they get high interaction, c) If the artists share posts at the time periods in which art galleries uses social media platforms intensively, the artists interact more with art galleries.

Keywords: Art, Artist, Social Media, Internet, Technology, Digital Arts