


Yeni medya sanatında Göbeklitepe'nin yorumlanması

Interpretation of Göbeklitepe in new media art

Demet Albayrak || Yüksek lisans öğrencisi || Karadeniz Teknik Üniversitesi
dem.albayrak@gmail.com || 0000-0002-7033-620X 

Funda Kurak Açıcı || Doçent doktor || Karadeniz Teknik Üniversitesi
fundakurak@ktu.edu.tr || 0000-0003-2592-2266 

Öz

Günümüzde yeni medya alanındaki sanat yapıtlarının yaratılması gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır. Bu eserler için en geniş kapsamlı ifade yeni medya sanatı olmakla beraber, eserlerin tümü duran bir nesne olarak görmeye alıştığımız klasik, heykel, resim gibi sanat eserleri hareketsizliğinden sıyrılıp zaman kavramıyla bütünleşerek dinamik bir nitelik kazanmaktadır. Araştırma konusu olarak seçilen eser hareketli bir dijital veri heykeli olan *Datamonolith*'tir. Bu eserin çıkış noktası ise Göbeklitepe'dir. Eserin temelini Göbeklitepe'ye ait görsel veriler oluşturmaktadır. Yürütülen çalışmanın amacı dijital ve mekânsal bir eserin Göbeklitepe üzerinden kurduğu ilişkiyi sorgulayarak, fiziksel ve dijital deneyim ayrımı hakkında detaylı bir görüş elde etmektir. Edinilen bilgiler yeni medyayla günlük yaşamda daha çok yer edinme üzerine gelişme gösteren durumun açtığı tartışma alanına katkı sağlayacaktır. Çalışmada literatür araştırması ve anket çalışması yürütülmüştür. Sonuç olarak fiziksel mekânın dönüştüğü dijital biçiminde iki eserin birbirinden farklı kavramlar ve farklı deneyimler ifade ettikleriyle fiziksel deneyime karşı tutucu bir tavır bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: göbeklitepe, datamonolith, dijital sanat, yeni medya sanatı

Abstract

Nowadays, artists are creating new media artworks that are becoming more and more popular. Mentioned works are classified as new media art. However, they are different from classical artworks (sculptures, paintings, etc.) that we are used to seeing as static objects because they integrate with time and thus acquire a dynamic quality. The *Datamonolith*, a moving digital data sculpture inspired by Göbeklitepe and based on images from it, is the subject of this research. The aim of the study is to question the relationship between the *Datamonolith* and Göbeklitepe and to obtain a detailed view of the distinction between physical-digital experiences. The information will contribute to the field of discussion opened by the situation that is developing with the new media gaining more space in daily life. The study included a literature review and a survey. In conclusion, the two artworks express different concepts and therefore convey different meanings and experiences.

Keywords: göbeklitepe, datamonolith, digital art, new media art

Atıf || Citation

Albayrak, D. ve Kurak Açıcı, F. (2022). Yeni medya sanatında Göbeklitepe'nin yorumlanması. *ARTS, Dijitalleşme özel sayısı*, 145-172. <https://doi.org/10.46372/arts.1194779>

Geliş || Received
26.10.2022

Kabul || Accepted
24.11.2022

Giriş¹

Yeni medya kavramı internet, ses ve görüntü gibi olguların teknoloji yoluyla ortaya çıkan farklı ortaklıklarından oluşmaktadır. Teknolojinin farklı medyumlara aracılık ettiği bu alan matematiksel bir temel üzerinde bulunur. Yani araç olarak kullanılan teknolojik unsurun biçim ve yöntemi değişse de sonuçta hepsi teknik bir yolla oluşmaktadır. Örneğin Sarah Cook ve Beryl Graham (2010, s. 187) yeni medya sanatı için yalnızca bir galeride sunulan resim, heykel, enstalasyon, video veya film performansları gibi görünmekle ilgili değil, nasıl göründükleri kadar etkileşim, ağlar ve hesaplamalarla da ilgili olduklarını söylemişlerdir. Aynı zamanda Lev Manovich de (2001, s. 27) yeni medyanın yapısından bahsederken “Tüm yeni medya objeleri, ister sıfırdan bilgisayarda yaratılmış olsun, ister analog medya kaynaklarından çevrilmiş olsun, sayısal kodlardan oluşur” demiştir. Bu iki tanımda da yeni medya sanatının yaratılmasında sayısal ve teknik bir yol izlendiği vurgusu ortaktır. Sanatsal anlamda video sanatı olarak yer bulan yeni medyanın bilimsel temeli var olan medya biçimlerinin ve etkileşimlerinin dönüşümüne zemin oluşturmaktadır.

İnsan ve teknoloji arasındaki bağlantıyla birlikte birçok farklı yolla araç, tasarım ve hikâye üretir (Ouchhh, 2022, 10 Eylül). Günümüzde dijital mekânlar sanat, tasarım ve teknolojiyi içeren çok disiplinli deneyimlerdir. Bugün çeşitli yazılımlar altında, internet ortamını oluşturan sayısal kodlarla mimari yapının doğasını bozmadan bir kabuk gibi bu dijital mekânlar eklenebilmektedir (Duygun, 2010, s. 50). Bu deneyimler dijital ve fiziksel gerçeklik arasında köprü görevi görürler. Yeni medya alanının içerisinde gerçekleşen, gelişen ve dönüşen mekân algısı ve bu yeni algıların ortaya çıkardığı yeni deneyimler ve iletişim biçimleri tüm algı ve etkileşimleri sanal bir boyuta taşıyarak farklılaşmaktadır. Günümüzde müzeler, sanat galerileri, festivaller, kültürel mekânlar için kullanılan bu deneyimlerin, geleceğin fiziksel mekân algısını hangi boyutlarda etkileyeceği ve dijitalle fiziksel arasındaki bu köprünün neye evrileceği önemli bir sorudur.

Mekân kavramı herhangi bir varlığın şu ya da bu şekilde bir yerde var olması anlamına gelen *kevn* kökünden türemiştir (Lefebvre, 2016, s. 7). Dijital sanat da ana dolaşım alanı olarak görüleceği üzere “yaşanılan yer” kavramını gerçeklik üzerinden temele almaktadır (Albayrak, 2015, s. 27). Bu paralelde bahsedilen soruları gelecek ve mekân kavramı çevresinde cevaplamak, temelde insanın mekân algısının farklı yapılarla maruz bırakılıp manipüle edilmesinin tüm yanlarını ortaya koyarak nelere dönüşebileceği konusunda bir tartışma zemini

¹ Bu çalışmada yürütülen saha araştırması için T.C. Karadeniz Teknik Üniversitesi Rektörlüğü Fen ve Mühendislik Bilimleri Etik Kurulunun 06/04/2022 tarih ve 23 sayılı toplantısında oybirliğiyle etik ilkelere uygunluk kararı verilmiş, ilgili kararın bir nüshası dergi editörlüğüne teslim alınmıştır.

oluşturacak ve dijital mekânların dönüşebileceği biçimlere aydınlık kazandıracaktır. Buradan yola çıkarak ele alınan çalışmada, dijital ve fiziksel olarak mekânların farklı şekillerde deneyimlenmesi üzerinden, anket aracılığıyla izleyicilerde bu deneyimler sonucu oluşan izlenim ve bakış açılarının ortaya koyulmasının, var olan bu geniş tartışma alanı içerisinde edinilecek yeni görüşlere katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Amaç imgelerin, kavramların, data verilerinin neye dönüştüğünü, dönüştüğü biçim ya da hareket içerisinde ne kadar algılanabilir olduğunu sorgulamak ve oluşan görüşleri ortaya koymaktır.

Yeni medya sanatıyla ilgili yapılan araştırmada şekil ve niteliklerine göre ayrılıp, ağ ve yazılımsal sistemlerle ortaya çıkan dijital eserler, sanatçılara yeni bir kapı aralamıştır. Bu kapıyla sanatçılar özgür bir alan edinmişlerdir. Fakat bunun yanı sıra yaratma eylemini gerçekleştirdiği için sanatçı kimliği eserlerin verilerini ortaya koyan sistemler ve makinelere de geçmiştir. Bu çalışmada sanatçı olan sistemin yaratmış olduğu *Datamonolith*'in kaynağıyla kurduğu ilişkiyi ortaya koymak üzere Göbeklitepe üzerinden yapılan literatür araştırmaları sonucunda ise Göbeklitepe'nin ne için yapıldığı, işlevinin ne olduğu konusunda çok çeşitli bilgilere rastlanmıştır. Bölgede bulunan heykeller ve yapının en önemli unsurları olan dikili taşların anlamlarının ya da bu nesnelerin üzerinde bulunan çeşitli motif ve simgelerin tam olarak ne ifade ettiğinin anlaşılması için daha çok veriye ihtiyaç olduğu görülmüştür.

Yöntem

Bu çalışmada kendisini global yeni medya yaratıcı stüdyosu olarak tanımlayan Ouchhh stüdyosunun *Datamonolith* isimli dijital veri heykelinden yola çıkmıştır. Eserin kaynak verilerini oluşturan Göbeklitepe'nin dijital görselleri oluşturmaktadır. Ele alınan dijital veri heykelinin aslında tamamen soyut kavramlardan oluşmaması ve fiziksel olarak var olan bir yapıyla ilişki kurması çalışma içerisinde ele alınmasında etkili olmuştur. Çalışılan eser, bir data heykeli olarak tanımlanan, *Generative Adversarial Network – GAN* (Çekişmeli Üretici Ağ) adı verilen yapay bir sinir ağı modeliyle Göbeklitepe görsellerinin işlenmesiyle üretilmiş dijital bir sanat eseri örneğidir. Buradaki amaç yaygınlaşan dijital mekânların bir örneğinden yola çıkarak fiziksel bir mekân üzerinden esere kaynak oluşturan imgelerin, kavramların, data verilerinin neye dönüştüğünü, dönüştüğü biçim ya da hareket içerisinde ne kadar algılanabilir olduğunu sorgulamak ve ortaya koymaktır.

Çalışmaya yeni medya sanatı ve dijital veri heykelinin kaynağını oluşturan Göbeklitepe ile ilgili literatür araştırması yapılarak başlanmıştır. Göbeklitepe'ye ait erişilen görsellerle *Datamonolith*'i oluşturan veri modelleri incelenmiştir. Yapılan incelemelerle birlikte aralarındaki ilişki sorgulanmıştır ve sorgulamanın

genişletilmesi için bir anket hazırlanmıştır. İnternet üzerinden hazırlanan anket içerisinde karşılaştırmayı desteklemesi açısından *Datamonolith*'in sergilendiği video ve görsellerinin yanı sıra Göbeklitepe görselleri de eklenmiştir. Ankette sorulan demografik bilgilerle birlikte iki eseri farklı kavramlar ve açılar üzerinden çeşitli şekilde karşılaştıran çok çeşitli sorulara yer verilmiştir. Hazırlanan anket rastgele iki yüz on üç kişi üzerinde uygulanmıştır.

Çalışma temelde üç başlık üzerinde kurgulanmıştır. Bu başlıklardan ilki “Göbeklitepe” sonra “Mimari bir veri heykeli: *Datamonolith*” ve son olarak “Yeni medya sanatına bakış”tır. Çalışmaya dijital eserin veri temelini kaynağı olan Göbeklitepe üzerinden okumalar ve incelemeler yapılarak başlanmıştır. “Göbeklitepe” başlığı altında alanın keşfi, yapısal ve biçimsel özellikleriyle birlikte bu alanın aslında ne olduğu ve neye hizmet ettiği sorularına cevap aranan bölümlere yer verilmiştir. “Mimari bir veri heykeli: *Datamonolith*” başlığında ise veri heykelinin tanımı ve biçimsel yapısıyla birlikte ilk bakışta Göbeklitepe ile kurduğu ilişkiye değinilmiştir. “Yeni medya sanatına bakış” başlığında bu tanımlamanın ve kapsamının anlaşılması için çeşitli bilgilere yer verilmiştir. Çalışmanın son adımı olarak ise Göbeklitepe ve *Datamonolith* eserlerinin farklı kavramlar ve açılar özelinde karşılaştırmalarının yapıldığı bir ankete yer verilmiştir. Anket Göbeklitepe'yi ziyaret etmiş ve etmemiş olan iki yüz on üç kişi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Anket sonucundan elde edilen verilerle fiziksel bir mekânın dönüştüğü dijital eserdeki yeri tanımlanmaya çalışılmış ve yakın gelecekte insan hayatına daha çok entegre olacağı düşünülen dijital mekânlar hakkındaki mevcut görüşe yer verilmiştir.

Göbeklitepe

Günümüzde büyük bir bölümü Irak sınırları içerisinde kalan Mezopotamya tarih boyunca büyük ve köklü uygarlıkların yerleşim yeri olmuştur. Orta Doğu'da bulunan bu bölge, bugün Türkiye sınırları içerisinde bulunan Şanlıurfa'yı da kapsamaktadır. Mezopotamya bölgesi insanın varoluş sürecine tanık olmakla birlikte çok çeşitli inanç sistemlerinin merkezi olmuştur. Çok eski bir yerleşim yeri olmasıyla günümüze kadar farklı medeniyetlerin kurulma ve yıkılmasına da şahitlik edebilmiş olan bu alan, birçok zenginliği içerisinde barındırır. Bu zenginliklerden birisi de Göbeklitepe'dir.

Dünyanın en eski tapınağı olarak nitelendirilen Göbeklitepe, Şanlıurfa'nın şehir merkezinden on sekiz kilometre uzaklıkta bulunan Haliliye ilçesine bağlı Örencik mahallesindedir. Göbeklitepe'nin tarihi Çanak Çömleksiz Neolitik Döneme (M.Ö. 10500 – M.Ö 7500) kadar dayanmaktadır (Schmidt, 2007). Bu kadar eski bir tapınak yerleşkesinin günümüze ulaşması oldukça etkileyicidir. Bir bölgede yerleşme sonucu inşa edilmiş olan yapıların zamanla yıkılması ya da insanlar

tarafından toprakla örtülmesi ile höyükler oluşur. Höyüklerin içinde bulunan kalıntılar, tarihin izlerini hava ve iklim koşullarından korunarak kendilerinde saklı tutarlar. Göbeklitepe'nin de bilinmeyen bir sebeple fakat bilinçli bir şekilde üzerinin toprakla örtüldüğü bilinmektedir. Böylelikle Neolitik Dönemden beri bu anıtsal yapı bütünlüğünü bahsedilen biçimde bir höyük içerisinde kalarak koruyabilmiştir.



Şekil 1. Harita üzerinde Şanlıurfa ve Göbeklitepe'nin genel görünümü (Saygılı, 2015, dilsiz siyasi haritası üzerinden çalışılmıştır)

Keşfedildiği günden itibaren Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Alman Arkeoloji Enstitüsünün, Prof. Dr. Klaus Schmidt başkanlığında yürüttüğü arkeolojik kazılar, zamanla gelişip derinleşmiştir (Özcan, 2014, s. 31). Keşfedilen bulguların insanlığa ulaştırdığı bilgiler, sarsıcılıklarıyla yalnızca akademik dünyada değil, turizm açısından da oldukça ilgi çekici bir duruma gelmiştir. Var oluşun ortak bir paydasını oluşturan bu bölgenin müzeye çevrilmesiyle dünyaya tanıtımı başlamıştır. Yerli turistlerle ilgili ise Göbeklitepe destinasyonu üzerinden yapılan bir anket çalışması sonucunda genel olarak buldukları ziyaretten memnun kaldıkları ve bölgeyi tekrar ziyaret edecekleri bilgisine ulaşılmıştır (Ünal, 2020, s. 136). Bugün dünyanın ilk yerleşim yeri olarak kabul edilen Göbeklitepe'nin ziyaretçi sayısı günde ortalama bin kişiyi bulmaktadır (Özcan, 2014, s. 32).

Göbeklitepe'nin ortaya çıkışı

Göbeklitepe kazıları Alman Arkeolog Schmidt tarafından 1995 yılında başlamıştır. Bu kazılar tarihin tekrar yazılmasına sebebiyet vermiş ve doğru bilinenlerin sarsılmasıyla her şeyin tekrar düşünülmesini gerektirmiştir. Göbeklitepe arkeolojik alanının ilk keşfi 1963 yılında gerçekleşmiştir. Yüzeyde görülen çok sayıda çakmaktaşı buluntular bölgenin erken döneme ait bir yerleşme yeri olarak saptanmasını sağlamıştır. (Yalçın, 2011, s. 11). Ancak kazı

çalışmalarından edinilen bulgular değerli görülmeyle kazılar, Göbeklitepe'nin olduğu yerde değil başka bir alanda devam etmiştir. Bu sebeple bölgenin önemi fark edilmiş olsa da Göbeklitepe'nin keşfi Schmidt'in 1995 yılı kazılarıyla gerçekleşmiştir (Başgelen, 2015, 30 Mayıs).

Geliştirilmiş bir radar görüntüleme sistemiyle bölge tarandığında 90 kilometrelik bir kazı alanında toprağın altında birçok dairesel yapının varlığı fark edilmiştir. Schmidt gün yüzüne çıkan yedi ana yapının yanı sıra jeomanyetik araştırmalar ışığında bölgede bu yapılara benzer on beş yapının daha bulunabileceğini ve "T" biçimli taşların sayısının da iki yüze kadar ulaşabileceğini belirtmiştir (Collins, 2016, s. 77). Bilinen en eski tapınak olarak literatüre geçen Göbeklitepe yazının icadından önceki bir döneme ait olduğu için elde edilen sembolik bulgu ve anlatımlarla anlamlandırılması oldukça güçtür. "T" biçimli taşların üzerlerindeki simgesel anlatımları çözmeye çalışmada ancak mantık ve sembollerle örtüşen bazı hikâye ve mitlerden faydalanılabilmektedir.

Bunların yanı sıra Göbeklitepe'yi anlamaya çalışmada geniş bir bölgede bulunan aynı döneme ait diğer tapınak yapılar oldukça etkilidir. "T" biçimli taşlara Şanlıurfa'dan Diyarbakır'a kadar uzanan geniş bir sit alanında rastlanmaktadır. (Özcan, 2014) Bu kadar geniş bir alanda aynı yapı biçiminin tekrarı ortak bir kavram üzerinde durulmasını gerektirmiştir. Bu da yapıların kutsal ile bağlantılı olabileceğini düşündürmüştür. Bazı arkeologlara göre Çanak Çömleksiz Neolitik Dönemde herhangi bir inanış, siyaset ya da birlikte hareket edip bir tapınak inşa edilmesi söz konusu bile değilken; bu döneme ait Göbeklitepe'nin gün yüzüne çıkması oldukça şaşırtıcı bir etki oluşturmuştur. Yapıda sıkça görülen devasa boyutlarda "T" taşların yapım süreci ve belirlenen konumlarına yerleşmesi insan gücünün yanı sıra teknik bilgi birikimi de gerektirmektedir. Ayrıca bu taşların üzerindeki anlatımlar ve toplu dini törenlere işaret eden bulgular da avcı – toplayıcılıktan çok daha fazla gelişmişlik gösteren bir sosyal yaşamın varlığını ortaya koyar. Derin bir kültür ve bilgiye işaret eden bu bulgular medeniyetin başlangıcını birçok soruyla birlikte bulunduğu noktadan çok daha geçmişe, yeni bir yere taşımaktadır.

Göbeklitepe'nin biçimsel ve yapısal unsurları

Göbeklitepe'nin bulunduğu yerin tepe şeklini almasında yapının kendi biçimselliğinin yanında, üzerinin bilinmeyen bir sebeple toprak yığılarak örtülmesinin katkısı bulunmaktadır. İnsan eliyle yığılan toprakla beraber Göbeklitepe üç ana katmandan oluşur. Bölgenin genel jeolojik yapısını kireç taşı ve bazalt oluştururken yüzeyde bulunan kısım, yani birinci katmanın yumuşak topraktan oluşması kendisini diğer katmanlardan ayırır. Yumuşak olmasının getirdiği farklılıktan yola çıkarak bilinçli olarak yapının üzerinin toprakla

örtülmek istendiği anlaşılmıştır. Ayrıca bu yumuşak yapılı katman içerisinde çeşitli araçlar ve kemik kalıntıları da bulunmuştur. İkinci ve üçüncü katmanlar ise Göbeklitepe'yi oluşturan yapı unsurlarının yer aldığı bölümlerdir (Özcan, 2014, s. 33). Bu katmanlarda tapınağı oluşturan daire, dikdörtgen ve kare biçiminde yığma yapılar vardır. Belirtilen bu daire, dikdörtgen ya da kare alanlar içerisinde çok sayıda "T" biçimli taşlara rastlanır.

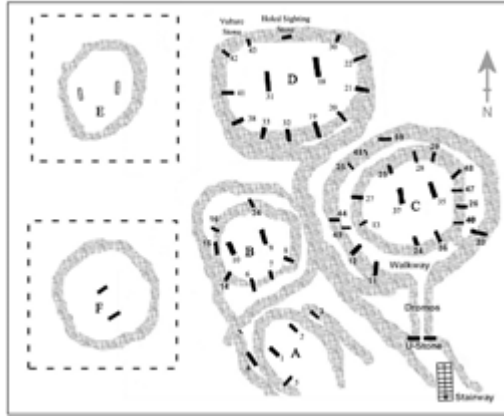
Alanda keşfedilen daire biçimindeki yapıların sayısı birden fazladır. Bu yapılar keşfedilme sıralarına göre A, B, C, D, E ve F olarak adlandırılmışlardır (Özcan, 2014, s. 34). Adlandırılan daire biçimli yapıların boyutları birbirinden farklı olmak üzere her bir yapının çapı on ve yirmi metre arasında değişkenlik göstermektedir. Geniş bir alana yayılan ve bu sebeple farklı adlandırılan bu yapıları oluşturan taşların tümünün türü ise bölgede bulunan kireç taşıdır. Kireç taşları üst üste yığılarak bir çember oluşturmuştur ve oluşan çember şeklindeki duvarlara belli aralıklarla geçirilmiş, kireç taşlarından çok daha büyük "T" biçiminde taşlar bulunur. "T" biçimindeki taşlar temelde küçük ve büyük olmak üzere iki ana boyuttadırlar.

Özellikle İkinci katmandaki yapılarda bulunan "T" biçimli anıtsal taşlar, Üçüncü katmandakilere göre daha küçük ve sadedirler. Aşağı yukarı birbirine yakın uzunlukta olan ve küçük olarak nitelendirilen İkinci katmandaki taşlar, yaklaşık bir buçuk metre yüksekliğindedirler. Taşların net yükseklikleri ise birbirinden farklılık gösterirler. Farklı boyutlardaki bu taşlar çember şeklindeki duvarların çeperlerine "T" biçimlerinin bir yarısı geçmiş olan taşlardır. Bu halleriyle yığılarak ortaya çıkarılmış olan duvarları destekler niteliktedirler. Aynı zamanda alandaki yapıların birçoğunda her çember duvarda on iki adet olarak bulunurlar.

Üçüncü katmanda çember şeklinde olan yapılar ikinci katmandakilere göre çok daha fazla sayıda "T" şeklinde taştan oluşurlar. Bu katmanda merkezde bulunan taşlar diğerlerinden çok daha büyük ve gösterişlidirler. Bu büyük boyutlu taşların yükseklikleri yaklaşık üç ile beş buçuk metre arasında değişmektedir. Belirtilen yükseklikteki taşlardan olan D yapısının merkezindeki tek bir taşın ağırlığı yaklaşık on iki tondur (Özcan, 2014, s. 34). Üçüncü katmanda görülen bu ağır ve yüksek taşlar iki tane olmak üzere, çember duvarlı alanların merkezinde birbirlerine paralel olarak yerleşmiş şekilde bulunurlar.



Şekil 2. Göbeklitepe sit alanının genel görünümü (Göbeklitepe Project, 2013)



Şekil 3. Göbeklitepe ana yapılarının planı (Collins, 2016)

Bölgede bulunan kireç taşı ocakları ve anıtlar tarihlendirilmek istendiğinde radyokarbon tarihlendirme yöntemine başvurulmuştur. Aralarında en az tahrip olmuş yapı olan ve en çok bilgi veren D çemberidir. D çemberinin dışını çevreleyen dairede bulunan balçık sıva kalıntısının içerisindeki tortudan ve toprak yığnında bulunan hayvan dişlerindeki besin kalıntılarında ölçümler yapılmıştır. Bu çalışma neticesinde İkinci katmandaki kare ve dikdörtgen yapıların M.Ö. 9000, Üçüncü katmandaki çember yapıların ise M.Ö. 10000 yıllarında yapıldığı ortaya koyulmuştur (Özcan, 2014, s. 34). Yapı duvarlarını oluşturan taşların malzemesinin kireç taşı olması gibi bu “T” biçimli taşlar da kireç taşıdan oluşmaktadır. Bir diğer önemli özellikleri ise yekpare olmalarıdır. Kireç taşı ocaklarında kesilerek ya da yontularak oluşturulan bu taşların mevcut buldukları konumlarına nasıl taşındıkları ise bilinmemektedir.

“T” biçimli taşların üzerinde çeşitli soyut semboller ve hayvan figürlerine rastlanır. Yapıların merkezinde bulunan en büyük boyutlardaki “T” taşlardan

birinin üzerinde ise insana ait kolların ve ellerin biçimiyle örtüşen kabartmalar görülür. Kimi arkeologlar karşılaşılan kol tasvirinin dini töreni yöneten kişinin atkısı, el tasvirinin ise bu atkının püskülü olduğunu iddia etmişlerdir. Bu tasvirler ile ilgili Schmidt ise “T” biçiminin dikey unsurunun insan bedeni onun üzerindeki yatay uzanan şeklin ise insan kafasının bir ifadesi olduğunu düşünmüş ve bu taşların insanı sembolize ettiği kanısına varmıştır.



Şekil 4. “T” biçimindeki dikili taş örneği (Küçük, 2012)

“T” taşlarda hayvan olarak tilki, yaban domuzu, yaban eşiği, yılan, akrep, ördek ve akbaba gibi bazı kuş türleri ve alageyik kabartmaları bulunur. Bu kabartmalarda en çok karşılaşılan hayvan figürü yılan ve yaban domuzudur (Özcan, 2014, s. 36). Aynı zamanda “T” taşlarda “H” harfi biçimi, hilal, halka ve zikzak motifler de görülür. Hayvanlar ve tüm bu sembollerle bazı taşlar üzerinde bir anlatım bulunduğu çok açıktır. Fakat anlatılanların ne olduğuyla ilgili net bir bilgi yerine yalnızca varsayımlar bulunmaktadır. Çemberlerin ortasında bulunan “T” biçimindeki taşların D alanı kazılmadan önce kadın ve erkek sembolü olduğu düşünülmüş fakat D alanı kazıldığında bu taşların daha az tahrip olmuş olarak gövdelerinin bütününe ulaşılmıştır. Ulaşılan bütün haldeki gövdelerin alt kısımlarında süslü bir şekilde işlenmiş bir kemerle bele bağlanmış olan, alt bölgeyi kapatan hayvan postu resmi görülmüştür (Özcan, 2014, s. 37).

Aynı döneme ait başka bölgelerde bulunan, başka heykel ve resimlerde bu kemerli figürlerin kadın olmadığı bilindiği için buradan yola çıkarak “T” taşların da çok yüksek bir ihtimalle bir kadın ya da tanrıça ifadesi olmadığı anlaşılmıştır. Schmidt yüzleri olmayan “T” taşların merkezi konumlarıyla, diğer taşlara göre

gösterişli süslemeleri ve boyutsal olarak büyüklükleriyle önemli kişileri temsil ettiğini ileri sürmüştür. Merkezdeki büyük taşları çevreleyen, bazen üzerinde resimler bulunan, bazen işlemsiz daha küçük taşların ise bu önemli kişilerin koruyucusu olduğunu söylemiştir (Özcan, 2014, s. 37). Schmidt çok daha çeşitli mitler ve hikayeler üzerinden ilişkiler kurularak ortaya atılan fikirleri değerlendirmede oldukça titiz davranmış ve güçlü söylemlerde bulunmaktan her zaman çekinmiştir.

Göbeklitepe'nin işlevi

Yaklaşık sekiz yüz metre yükseklikte bir tepede konumlanan Göbeklitepe bulunduğu Harran Ovası'na ve çevresine hâkim bir konumdadır (Çakmak, 2014, s. 57). Çok çeşitli bulgulardan yola çıkılarak yine çeşitli anlamlarının yanında bölgenin bir inanç merkezi ya da tanrısal bir bilince hizmet eden dolayısıyla yapısal özelliklerini de soyut bir anlam temelinde oluşturan bir alan olduğu düşünülmektedir. 2003 yılında UNESCO toplumlar arasında farklı boyutlarda değerler taşıyan somut olmayan kültürel miras inançlarını da bünyesinde toplayarak koruma altına almıştır. Buna bağlı olarak, tarihi eserlerin taşıdığı soyut değerler de kültürel miras olarak tanımlanmış ve kabul edilmiştir. Bu bağlamda sayısız simgesel unsurlarla donatılmış olan Göbeklitepe içerisinde barındırdığı somut olmayan kültürel miras yönünden oldukça zengin bir arkeolojik alandır (Manci, 2021, s. 275).

Göbeklitepe'nin bulunduğu bölgede diğer taş çağı merkezlerinde olduğu gibi vadi, su kenarı ya da ova yerleşmesine dair kalıntıya rastlanmamıştır (Yalçın, 2011, s. 11). Bu bilgiyle birlikte tepede konumlanmasıyla kutsal bir alan olduğunu düşündürmüştür. Aynı zamanda ana yapıların tümünün dairesel biçimde olduğu görülür. Aynı dairesel biçim geniş bir bölgede daha önce keşfedilmiş olan tapınakların biçimsel özellikleriyle paralellik göstermektedir. Yalnızca Göbeklitepe'de değil tarihsel süreçte farklı inanç merkezlerinde de tekrarlı şekilde görülen dairesellik, inanışlarda sonsuzluk bütünü ve yaradılışı ifade ettiği için kutsal olma düşüncesiyle de örtüşmektedir (Göler ve Kurt, 2017, 1115).

Kare biçimli anıtsal yapıların bazı bölgelerinde daha önce farklı bölgelerde keşfedilmiş tapınaklarda bulunan sırık totemlere rastlanmıştır. Bunun yanı sıra bölgede az sayıda teker boncuklar ve düğmeler de bulunmuştur. Yine daha önce bir tapınak alanında rastlandığı için sırık totemlere ek olarak teker boncuklar ve düğmeler de Göbeklitepe'nin bir inanç merkezi olduğunu destekler niteliktedir. Göbeklitepe'de görülen "T" taşlar da yalnızca bu bölgeye ait değildir (Özcan, 2014, s. 38). Geniş bir alana yayılmışlardır ve Mezopotamya gibi farklı bölgelerde de görülmektedirler. Mezopotamya uygarlıklarında tanrı sembolü olarak

kullanılan “T” taşların buldukları inanç merkezlerinde hiyerarşik düzende yer aldıkları bilinmektedir.

Yapısal özellikleri ve alanda bulunan nesnelere desteklenerek bir inanç merkezi olduğu düşüncesi kuvvetlenen Göbeklitepe'nin içerisinde bulunan nesnelere pek çok simge barındırır. Özellikle Göbeklitepe'nin anlaşılması için “T” taşların üzerinde bulunan semboller birçok verinin kaynağıdır. “T” taşlar üzerinde soyut olarak sınıflandırılan daire, hilal, “H” harfi ya da zikzak motiflerin yanı sıra çok çeşitli hayvan figürleri bulunmaktadır. Bunların yanı sıra yalnızca iki tane insan kabartmasına rastlanmıştır. Bunlardan biri başsız bir erkek figürü diğeri ise bedensel bütünlüğü olan ve ayakta duran bir insandır (Özcan, 2014, s. 36). Mezopotamya uygarlıklarında hayvan figürlerinin tanrılarla ve mitolojiyle bağlantılı olduğu bilindiğinden taşlar üzerindeki kabartma ve kazımlarla oluşturulmuş biçim ve resimlerin inanç anlatıları olduğu düşünülmüştür. Özellikle Göbeklitepe'de D yapısında bulunan kırk üç numaralı taş üzerinde farklı mit ve inanış hikayeleriyle ilişkiler kurularak anlam bulma arayışına girilmiş fakat veri eksikliği bu arayışların önünü tıkamıştır.



Şekil 5. D yapısındaki kırk üç numaralı taş (Göbeklitepe Project, 2010)

Yalnızca şekil ve semboller değil, keşfedilen bu yapılarda kullanılan malzemeler de birtakım bilgiye ulaşmada aracı olmuşlardır. Örneğin bölgedeki kazı çalışmaları sırasında yapıların zemininin terrazo olduğu fark edilmiştir. Kirecin sulandırılarak zemine sürülmesiyle elde edilen bu parlak yüzey yapıldığı dönemde yalnızca tapınaklarda görülmektedir (Schmidt, 2007). Bu da yapının işleviyle ilgili çalışmalara bir bulgu daha katmaktadır. Ayrıca yapıların

bazılarında suyun akışını sağlayabilmek için eğim verilen zeminde önemli sıvı kalıntılara rastlanmıştır. Daha önceki keşiflerde Mezopotamya bölgesinde bulunan tapınaklarda yapılan kutsal ayinlerde sıkça sıvıların yer aldığı görülmüştür. Bu sıvı bazen su, bazen süt, bazense sirkedir (Göler ve Kurt, 2017, s. 1124). Buradan yola çıkarak Göbeklitepe'de elde edilen sıvı bulgularında diğer tapınaklarda olduğu gibi bir ayine eşlik etme niyetiyle kullanılan sıvıların kalıntıları olduğu anlaşılmıştır. Böylece yapının bir inanç merkezi olduğu bir bulguyla daha desteklenmiştir.

Bahsedilen verilere ek olarak kazılar sırasında birinci katmandaki toprak yığınları arasında birkaç kafatası ve insan iskeletine rastlanmıştır. Bulunan kafataslarında çakmak taşıyla oyulmuş çeşitli delikler bulunmaktadır. Önceki tapınak keşiflerinden bilindiği üzere oyulmuş hayvan ya da insan kafatasları farklı bir ayin şeklinin göstergesidir (Göler ve Kurt, 2017, s. 1127). Bu da Göbeklitepe'nin farklı bir dini ritüele ev sahipliği yaptığını kanıtlamaktadır. Bir diğer bulgu ise alanda bulunan, hacimleri iki yüz kırk litreyi bulan tekne biçimindeki büyük kaplardır. Bu kapların tabanında tahılların mayalanmasıyla ortaya çıkan oksalik asit tuzuna rastlanmıştır (Özcan, 2014, s. 38). Yine daha önceki keşiflerden yola çıkarak yiyecek yapmada bu tarz kapların kullanıldığı bilindiğinden bu kadar büyük yemek kaplarının ancak bir şölen ya da tören için kullanılabilmesi ilişkisi kurulmuştur. Böylece Göbeklitepe'nin kalabalıklara ev sahipliği yaptığı bir kez daha anlaşılmıştır. Tüm bu bulgulardan, bölgedeki "T" taşlar üzerindeki hikayelerden ayin ve çeşitli tören biçimleri hakkında ileri sürülen fikirlere bakarak Göbeklitepe'nin bir merkez niteliği taşıdığı görülür. Dolayısıyla toplulukların bir araya geldiği bir alan olması ona toplanma mekânı niteliğini katmakla birlikte yalnızca kutsal bir alan değil, belki bir forum gibi çok farklı etkinliklerin de düzenlendiği bir yer olma ihtimalini eklemiştir.

Eldeki verilerle bilinenler, Göbeklitepe'nin bir inanç merkezi olması düşüncesini oldukça kuvvetlendirmektedir fakat bunların yanı sıra farklı görüşler varlıklarını devam ettirmektedir. Bu kadar sarsıcı ve yıllar boyunca ezberlenen köklü bilgilerin değişimine sebep olan Göbeklitepe'nin keşfi, teorileri de beraberinde getirmiştir. Tapınak olduğu düşüncesinin yanında kimi araştırmacılara göre burası Tevrat'ta bahsedilen kayıp Aden bahçesi, bir şaman merkezi ya da "T" biçimli taşların yerleşimlerinin birtakım yıldızlarla uyumlu konumlandırılmış olması sebebiyle bir gözlemevidir. Bu tür farklı fikir ve görüşlere temkinli yaklaşan Shmidt elde edilen bulgulardan yola çıkarak Göbeklitepe'nin ne olduğuna karşılık en uygun ifadenin "dini ritüellerin hatta şölenlerin gerçekleştiği, toplanmalara ve etkinliklere ev sahipliği yapan, çok yönlü bir tapınak" olduğunu söylemiştir.

Mimari bir veri heykeli: *Datamonolith*

Datamonolith İstanbul temelli bir yeni medya stüdyosu olan Ouchhh'un yapay zekayı, Neolitik tarihsel dönem hakkında bilinenlerle birleştirdiği mimari bir veri heykelidir. Çalışmadaki görüntüler üç boyutlu bir blok üzerinde, bir dizi projeksiyon kullanılarak oluşturulmuştur. Enstalasyon, son yıllardaki teknolojik gelişmeleri araştıran Tokyo'daki Mori Sanat Müzesinde *Gelecek ve Sanat* sergisinin bir parçası olarak sergilenmeye başlamıştır. Daha sonra New York, Barselona, Londra, Las Vegas ve Dubai'de sergilenmeye devam etmiştir. Eser, kurulan çelik konstrüksiyonlar üzerine *LED (Light-Emitting Diode, Işık Yayan Diyot)* panellerin eklenmesiyle oluşan dikdörtgen prizma formundadır. Fakat bu biçim ve yükseklik sergilenen yerlere göre değişiklik göstermiştir. *Datamonolith* panellere yansıtılan görüntülerden oluşması sebebiyle biçimsel esnekliğe imkân sağlayan bir yapıdadır. Çoğu sergi alanında altı metre uzunluğunda olan eserin, Las Vegas'ta Intersect Festivali'nde çok daha uzun bir versiyonu sergilenmiştir.



Şekil 6. *Datamonolith*'ten bir görüntü (Ouchhh, 2022, 10 Eylül)

Mimari bir parça olan bu sanat eserinin amacı dünyanın bilinen en eski, en antik varlığına yeni bir nefes getirmek, onu çarpıcı ve yeni bir şeye dönüştürmektir. Esere kaynak olan veriler, Neolitik Çağa ait Göbeklitepe'nin ve bulunduğu çevrenin görsellerinden oluşan dijital verileridir. Bu veriler *Generative Adversarial Network (GAN, Çekişmeli Üretici Ağ)* adı verilen bir yapay sinir ağları modeli ile işlenerek makine öğrenme teknolojisiyle birlikte üç milyar piksellik yeni bir dataya dönüştürülmüştür (Ouchhh, 2022, 10 Eylül). *Datamonolith*'e bakarken görsel ve işitsel bağlantılarla beraber Göbeklitepe'yle özdeşleşebilen kavramların ifade bulup bulmadığı, bu fikir yolculuğunun vardığı sonuçta başlangıç noktasının ne kadar görüldüğü önemlidir. Bu bakış açısının başlangıcı olarak Göbeklitepe'nin ne olduğu sorusuna karşılık gelen "kült yapı",

“kült” kavramı kuşkusuz başta gelir. Tapınma anlamına gelen kültlük dönüştüğü eserde nitelik olarak ifade bulmasa da dolaylı yoldan anıtsallıkla ilişkilendirilerek *Datamonolith*'in biçimine yansımıştır. Altı metre ve daha yüksek boyutlarda sergilenmiş olan eserin biçiminde bu nitelermeyi bulmak mümkündür. Bir diğere ifadeyle, çıkış noktasını oluşturan fikrin esere biçim olarak yansıdığı sonucuna ulaşılabilir. Bu anlamda iki yapıt birbirleriyle ilk karşılaşmada bir bağlantı içindedir.

Göbeklitepe her şeyden önce bir inanç merkezidir. Sonrasında şölen ve etkinliklerin, törenlerin yapıldığı bir merkez olma niteliği taşır. Tarihte bu tip önem arz eden mekânların hep bir yapı etrafında konuşlandığı görülür. Bu yapı bazen dini nitelikli, bazen de anıtsal bir yapı örneği olarak dikili taşlardır. Kent ya da toplum kimliğinin bir ifadesi olan dikili taşlar kendilerinde belli bir değer ve anlam taşırlar. Bu anlam toplum için bir zaferin simgesi ya da bir yenilginin anıtı olabilir. Göbeklitepe'de de bu anlamsal değeri taşıyan yapı elemanı “T” taşlardır. Bilinen dört kenarlı, en üst noktası piramit şeklinde biten dikili taşlardan olmasa da Göbeklitepe'deki “T” taşlar da önemli bir kişiyi ifade ettikleri için bu niteliktedirler. Bir anlam taşıyor olması bu “T” taşları dikili taşlarla aynı özelliği barındırma noktasında buluştururken; *Datamonolith* ise anıtsallığı dikeyliği ile ve sergilendiği mekânlarda tıpkı “T” taşlar ve kent dikili taşlarında olduğu gibi merkezde konumlanmasıyla kazanmıştır.

Datamonolith'i izlemek deneyimleyende çeşitli duygulanımlar oluşturur. Duygulanımlar pek çok etmen aracılığıyla sağlanabilirken *Datamonolith*'te bu ses ve görüntülerdeki renk, doku ve biçimsel unsurlarla ortaya çıkmaktadır. Bu unsurlarla birlikte eserin fikir kaynağı olan mekânsal bir öge olarak Göbeklitepe'nin tamamen soyut bir alanda biçimlenişini ve çıkan sonuçta mekânın varlık sınırlarının nasıl bir davranış sergilemiş olduğu eseri tam anlamıyla deneyimlemek ve anlamak açısından merak uyandırmaktadır.

Yeni medya sanatına bakış

Dünyanın tarihsel sürecinde dönüm ve dönüşüm noktası olarak sanayi devrimleri her alanda olduğu gibi teknoloji ve sanat alanında da derin ve sarsıcı etkilere sebep olmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle de iletişim yöntemlerinden biri olarak görsel iletişim ortaya çıkmıştır. Günlük hayatın mutlak bir parçası olmaya evrilen internet sayesinde görsel iletişim çok yönlüleşmeye ve böylece kapsamını genişletmeye devam etmiştir. Sanata da etki eden bu alan içerisindeki teknolojik gelişmeler bilgi tabanımızı güçlü bir şekilde bilgilendirir, tüm yaşam öncüllerimizi, görme ve düşünme biçimlerimizi değiştirir ve bu durumlar sanat eserlerinin içeriklerini, felsefesini ve tarzına etki eder (Lovejoy, 2004, s. 13). *Sanatın Öyküsü*'nün yazarı Ernst Gombrich'e atfedilen ve sanat

diye bir şeyin olmadığı, esasında yalnızca sanatçıların olduğu yönündeki görüşler; sanatın ne'liği ile ilgili sınırları belirsiz durumunu pekiştirmektedir. Dolayısıyla yeni medyanın sanatsal değerini vurgulayanların yanı sıra bunun sanattan bir hayli uzak bir alan olduğunu savunanlar da vardır.

Çok disiplinli bir alan olan yeni medya sanatı geleneksel medya sanatından ayrı olarak yazılım, robotik gibi teknolojik alanları da kapsamaktadır. Yeni medyayı geliştiren bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerinden doğan, kullanıcıların zamandan/mekândan bağımsız bir şekilde interaktif olarak etkileşimde buldukları tüm sanal ortamlar olarak tanımlamak mümkündür (Bulunmaz, 2014, s.25). Bu medya araçlarıyla sanatçının, geçmişten günümüze kadar alışmış olduğu ve en iyi bildiği malzeme olarak tuval ve boyaya dokunmadan, boyanın kokusunu hissetmeden, kendi bulunduğu mekânın dışında başka bir zaman ve mekân gerçekliğiyle işleyen sanal ortamda "sanat" üretebilir hale gelmiştir (Çokokumuş, 2012, s. 53). Yeni medya araçlarının bu yeni yollarla sanata dönüşürken farklı disiplinlerle kurduğu etkileşimler ve bu etkileşimlerin sanal bir alan içerisinde gerçekleşmesi onu daha kapsamlı bir kavrama dönüştürmektedir. Yeni medya hızla gelişen internetle birlikte daha özgürdür. Daha ulaşılabilir, etkileşim kurulabilir, değişebilir ve dönüşebilir. Bu modülerlik de yeni medya sanatının sahip olduğu yeni sıfatını sürekli yeni kılmaktadır.

Alanını genişleten yeni medya sanatıyla birlikte bilimden uzak, daha çok duygulanım ve ruhsal deneyimler üzerinden gerçekleşen sanat ve sanatçı; artık bilimsel alanla teknoloji aracılığıyla daha çok etkileşim kurmaktadır. Bilim temelinde ya da bilim aracılığıyla şekillenen sanatı icra edebilmek için de sanatçının teknik alanla etkileşimde olması gereksinimi doğmaktadır. Sanatçılar çalışma alanlarına göre mühendisler, robotik ya da genetik bilimciler gibi uzmanlarla etkileşim içine girmektedirler. Ortaya çıkan teknolojik çalışmaların yorumu ise artık yeni medya öncesindeki sanat yaklaşımlarıyla yapılamamaktadır. Çok disiplinli bir yapıda olan bu eserlerin yeni bağlamlar üzerinden ilerleyişini sürdürmesi nedeniyle sınıflandırılmaya ihtiyaç duyulmayarak bir sınıflandırılmaya gidilmemektedir (Dinç ve Dinçer, 2019). Çünkü ilerleyişi ve değişimi çok geniş bir alanda ve hızla gerçekleşmektedir. Bu nedenle bir sınıflandırmaya gidilmesi zorlaşmaktadır.

Teknolojinin çok yönlülüğünün verdiği çok disiplinlikle birlikte yeni medya sanatı, sonsuz biçim ve kombinasyona da aritmetik ve sayısallık sayesinde dönüşebilmektedir. Yaratıldığı ortamın sağladığı avantajlar dijital kapsamdaki işlerin betimlenmesinde arada bulunan sınırı silikleştirmektedir. Bu silikleşme de yöntem ve biçimlerin belli bir çerçevede tanımlanmasını zorlaştırmaktadır. Fakat Manovich (2011) yeni medyanın sahip olduğu prensipleri sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod çevrimi olarak beş başlık içerisinde

belirlemiştir. Buradaki değişkenlik özelliği yeni medya objelerinin sayısal kodlara dayanması ve modüler olması sonucunda farklı versiyonlarda var olabilmesi anlamına gelmektedir (Başlar, 2013). Bu değişkenlik kendine ifade biçimi arayan sanatçılar için geniş bir alan sunarken yeni medya sanatının da kendi kapsamını büyütmesine aracılık etmektedir.

Yazılım mühendisi olan Ben Fry; Python, JAVA ve javascript dillerinde sanatçılar için yazılım kütüphaneleri ve betik diller yaratmıştır. Bu dillerle parametreleri değiştirerek bir sanatçının anlayabileceği ve tek başına bir uzman yardımı olmadan kullanabileceği hale dönüştürerek işlem yapmasını sağlamaktadır. Bu dillerin kullanılabilir olması her türlü fikre uygulanmasına, istenildiği gibi dönüştürülmesine ve yine çok kolay bir yolla revize edilip başkalaşmasına olanak sağlamaktadır. Bu çeşitliliğe aracılık eden yeni medya sanatının üretildiği GAN teknolojisiyle ilgili farklı iki bakış açısı bulunmaktadır. Bu düşüncelerden biri üretilen sanat eserlerinin çoklu olmasını temel alır. Yani aynı algoritma temelinde bu sistemler sınırsız sayıda eşsiz işler ortaya çıkarabilmektedirler. Buradan yola çıkarak sınırsız iş ortaya çıkarma becerisinin el yapımı eserlerle aynı niteliği taşıdığı düşünülür. Çünkü sanatçının alt yapısı, karakteri de algoritmaya benzetilir ve sanatçı da benzer temel üzerinden sınırsız eser üretebilir (Caldas Vianna, 2020, s. 5). Bahsedilen benzerlik GAN teknolojisine böylelikle sanatçı niteliği katmaktadır. Fakat bir diğer düşüncede ise *SytleGAN*, *ArtGAN*, *CycleGAN*, *StackGAN*, *AttnGAN* gibi algoritmaların bir sanatçı alternatifi ya da benzeri değil yalnızca bir araç olduklarıdır. Yani burada kullanılan teknoloji sanatçı olarak görülmez sadece bir araç olarak değerlendirilir.

Hızla gelişen teknoloji, üretilen işlere olan erişilebilirlik kurulan yeni bağlam ve ilişkilere de hız kazandırmaktadır. Bu kadar kollara ayrılmak ve genişlemek yeni medya sanatının bazı açılardan sorgulanmasına kapı aralamıştır. Bu sorgulamalar daha çok sanatı oluşturan unsurların yeni medya sanatı içerisinde sorgulanması şeklinde görülmektedir. Sanatçı kimdir? Sanat eseri nedir? Eserin hakları kimdedir? Yeni medya sanatıyla bu gibi bazı kavramsal ve etik sorgulamalar ortaya çıkmıştır. Aslında oldukça teknik bir temele dayanan yeni medya sanatıyla ilgili dijital işler üreten Zach Lieberman, şu ifadeleriyle sanat olan şeyin özgünleşilen ve yaratıcılığın kullanıldığı nokta olduğunu, buradan yola çıkarak sanatçının makine değil fikir üreten ve özgünleşebilen insan olduğunu vurgulamaktadır (Maya, 2018, 7 Kasım).

Bir vahşi yaşam fotoğrafçısı gibi görebilirsiniz bizi. Teknik bir iş yapıyoruz belki ama bu teknik süreçte neyi ne şekilde yakalayabildiğimiz için sanat yönü. Nasıl bir sonuç yakalıyorum, bunu nasıl paylaşabiliyorum? Bence sanat, sonuç olarak elde edilen eserde ama aynı zamanda anın yakalanmasında.

Nadide Gizem Akgülçil Mutlu (2018, s. 143) doktora tezinde işlediği yeni medya sanatını sorgularken bir sanatçı grubuna yönelttiği sorular içerisinde sanatçı

kavramının değişip değişmediği sorgulamasında değişmediği cevabına ulaşır. Çünkü araç değişse de sanatçının sanatı yaratma biçimi temelde değişmemiştir. Yine ortak bir yargı olarak üzerinde durulması gereken konunun eserin arkasında yatan fikir olması bu düşüncenin temelini oluşturmaktadır. Her şeyin oluşmasına sebep olan olay örgüsünün baş unsuru fikirdir. Tüm bu neticelere ve gelişmelere sebep olan şey bir fikre sahip olmak ve onu ifade etmek için bir yol aramış olmaktır. Aynı zamanda sanatçının ortaya koyduğu fikri bilim ve teknoloji destekli ifade etmeye çalışırken disiplinler arası bu ilişki fikir sahipliğinin paylaşılmasına sebebiyet vermemektedir. Sanatçı yine fikrin sahibi olan kişi olmaya devam etmektedir.

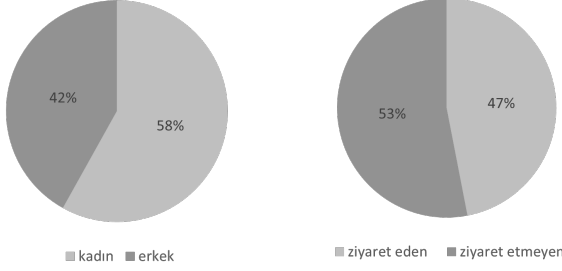
Türlü malzemeler yerine artık günlük hayatın içine sinmiş olan teknolojiyi sanatçılar yeni ifade araçları olarak kullanmaktadırlar. Teknolojinin kolay ulaşılabilirliği, izleyiciye olan ulaşılabilirlik, etkileşimin çok daha kolay kurulması ve dijitalin uyandırdığı merakla sanatçıların ilgisini çeken yeni medya sanatı her çalışmada yeni bir yöntem ve anlam kazanmaktadır. Disiplinler arası kurulan yeni anlatım biçimleriyle geleneksel medya sanatındaki radyo, video ve fotoğraf dönüşerek yeni medya sanatı altında sanal gerçeklik, biyo-teknoloji, nano-teknoloji gibi alanlarla ilişkiler kurarak pek çok şekilde ifade bulur. Oluşan bu yeni anlatım biçimleri bir nesne üzerinden şekillenmeyen yeni medya sanatında, düşünce üzerine kurulmaktadır yani kavramsallaşmaktadır. Kavramsal bir temel taşımakta olan yeni medya sanatında kavramsal sanatta olduğu gibi üretilen işin özünü fikirler oluşturmaktadır. Bu sebeple yeni medya sanatının okunmasında eserin temelini oluşturan fikir ve kavramlar oldukça önem kazanmaktadır.

Her geçen gün kendine başka bir fikirle başka bir biçim ve yol bulan yeni medyanın etki alanı da hızla genişlemektedir. Günlük hayatın her noktasına yerleşmeye doğru giden bu genişleme onu anlamayı da gerektirmektedir. İnsan hayatında somut olarak kurulan iletişimlerin, yaşanan fiziksel ve görsel deneyimlerin bu soyut alanın içine doğru çekilmesi hangi noktalara gidebileceği, ne kadar ilerleyebileceği sorularına neden olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında yeni medyanın oluşturduğu mekânsal deneyimlerde dönüştüğü bu yeni biçimleri anlamak önem kazanmaktadır. Yeni medyanın karakteri üzerinde şekillenen, günlük yaşamın içinde gittikçe daha fazla yer eden teknoloji ve yeni medya dönüşümünü anlamak ileri bir görüş edinmede aydınlatıcı olacaktır.

Bulgular

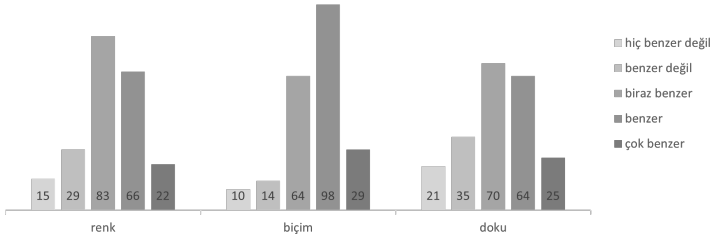
Dijitalleşen ve yüzeyle dönüşen mekân kavramı fiziksel bir mekân olan Göbeklitepe'nin esin kaynağı olduğu *Datamonolith* adlı dijital bir eserde soyut bir nitelik kazanması algı ve kavramlar üzerinden bir anket ile sorgulanmıştır.

Çalışma 18 – 61 olmak üzere geniş bir yaş skalasında rastgele iki yüz on beş kişi üzerinden gerçekleştirilmiştir.



Şekil 7. Anketin uygulandığı kadın – erkek ve ziyaret eden – etmeyen kişi oranları

Yürütülen anket çalışmasına katılan kişilerin yüzde elli sekizi kadinken yüzde kırk ikisi erkektir ve bu kişilerin yüzde kırk yedisi olarak yüz iki kişi Göbeklitepe'yi ziyaret etmiştir. Katılımcılara anket üzerinden iletilen *Datamonolith* eserinin sergilenme alanında sesle desteklenen videosu izletilmekle beraber eserin ve Göbeklitepe'nin de görselleri soruları destekleyecek biçimde anket içeriğine eklenmiştir. Bu verilerden yola çıkarak katılımcılardan birtakım değerlendirmelerde bulunmaları istenmiştir.



Şekil 8. Anket sonucunda ulaşılan renk, biçim, doku benzerliği oylamaları

Yukarıdaki tabloda katılımcılar iki eserin benzerliklerini renk, biçim ve doku bağlamları üzerinden değerlendirmişlerdir. Sonuç olarak renk ve doku olarak biraz benzer, biçim olarak ise *Datamonolith* ve Göbeklitepe birbirleri ile benzer bulunmuştur.



Şekil 9. Göbeklitepe'ye (sağda) ve *Datamonolith*'e (solda) ait kelime bulutu

Anket içerisinde katılımcılara Göbeklitepe ve *Datamonolith* üzerinden ortak değerlendirmenin yapılabileceği on tane kavram verilmiştir ve her iki eser için de ayrı ayrı bu kavramlarla eşleştirilmeleri istenmiştir. Elde edilen veriler Maxqda veri analizi programında kodlandıktan sonra çıktı olarak iki eser için de iki ayrı kelime bulutu oluşturulmuştur. Elde edilen çıktılara göre Göbeklitepe için en sık eşleşen üç kelime sırasıyla anıtsal, kültürel, etkileyicidir. İlk sırada bulunan anıtsal kavramı yüz seksen bir kere seçilmiştir. *Datamonolith*'e ait kelime bulutuna bakıldığında ise en sık eşleşen üç kelime sırasıyla gizemli, etkileyici ve soyuttur. En çok eşleşen gizemli kavramı ise yüz elli iki kez seçilmiştir.

Anket içerisinde iki eser arasında bir ilişki kurulup kurulmadığı, varsa bunun hangi açıdan ve ne derece olduğunu ortaya koymak için katılımcılara çıkarım cümleleri sunulmuş ve bu kanılara ne derece katıldıkları sorulmuştur. “*Datamonolith* ve Göbeklitepe'nin aralarında renk, doku ve biçim benzerliği yoktur” kanısına üç başlık için de çoğunluk olarak kısmen katıldığı cevabı alınmıştır. Soyutlaşan yeni boyutunda kaynak verilerini işleyerek yeni bir biçime dönüştüren bilgisayar teknolojisinin bu çıktısında net bir benzerlik görülmemekle birlikte bağlamından tamamen kopmadığı da anlaşılmaktadır. Aynı zamanda ulaşılan bu sonucun daha önce renk ve doku benzerlikleri üzerinden yapılan oylamada iki eserin biraz benzer bulunması sonucuyla paralellik gösterdiği anlaşılmaktadır. Renk, biçim ve doku benzerliğinin kısmen bulunup kısmen bulunmaması gibi iki eser arasında anlamsal, duyusal ve görsel ilişki de eserler arasında çoğunluk olarak kısmen katılıyorum cevabıyla sonuçlanmıştır. Anlamsal, duyusal ve görsel ilişki de çok net ve somut bağlamlar içermemekle birlikte katılımcılar tarafından kısmen kurulabilmiştir. Alınan cevapların pekiştirilmesi için anket içerisinde benzerlik soruları farklı açılardan sorulmuştur ve birbirine paralel cevaplar alınmıştır. Bu çıkarımın son olarak değerlendirilmesi için anket içerisinde bulunan “Göbeklitepe ve *Datamonolith* arasında hiçbir ilişki kuramadım” cümlesine anket katılımcılarının yarısından fazlası olarak yüz kırk bir katılımcı “kesinlikle katılmıyorum” yanıtını vermiştir. Yani yüz kırk bir kişi bir ilişkileri bulunduğunu ifade etmiştir. Hiçbir

ilişki kurmayan ise yirmi dört kişi bulunmaktadır. Buradan yola çıkarak iki eser arasında çok güçlü ve açık olmamakla birlikte farklı başlık ve oranlarda ilişkiler kurulabildiği ve benzerlikler bulunabildiği güçlü bir şekilde nitelenmiştir. Anket içerisinde bulunan sorulardan üçlü likert tipi ölçekle elde edilen veriler SPSS programında ki-kare (*chi-square*) yöntemiyle test edilmiş ve sorulara yöneltilen cevapların birbiriyle ilişkileri sorgulanmıştır. Göbeklitepe'yi ziyaret etmiş olmanın, cinsiyetin ve yaşın beğenme ve ilişki kurma düzeylerini anlamlı olarak farklılaştırıp farklılaştırmadığı anlaşılmalıdır.

	Cinsiyet	Ziyaret	Yaş
	Asymptotic Significance (2-sided) P değeri		
Renk benzerliği	0,015	0,050	0,111
Biçim benzerliği	0,491	0,348	0,155
Doku benzerliği	0,322	0,208	0,087
Görsel benzerlik	0,524	0,208	0,581
Birbirini Anımsatma	0,838	0,390	0,486
Bir diğerinin hissini uyandırma	0,227	0,875	0,334
Aralarında bağlantı kurma	0,039	0,017	0,590
Birbirinin yerini alma	0,010	0,392	0,909
Duyusal benzerlik	0,475	0,378	0,827
Anlamsal benzerlik	0,713	0,590	0,720
Kavramsal benzerlik	0,079	0,434	0,724

Şekil 10. Ki-kare test analizi sonucu ulaşılan *significance* (anlamlılık) değerleri

Yukarıdaki tabloda benzerlik ya da ilişki kurma biçimlerinin cinsiyet, ziyaret ve yaş olgularıyla ki-kare test analizi çapraz tablolama sonucunda elde edilen anlamlılık değerleri verilmiştir. Test sonucunda minimum minimum beklenen değer (*expected count*) altında bir değere rastlanmamıştır. Buradan yola çıkarak Pearson ki-kare testi sonucunun değerlendirilebilir olduğuna ulaşılmıştır. Testin sonucunda yaş unsurunun p değerlerinde 0,05'e eşit ya da küçük bir değere rastlanılmadığı için değerlendirmelerde herhangi bir etkiye sahip olmadığı anlaşılmıştır. Fakat renk benzerliği ve cinsiyet, aralarında bağlantı kurma ve cinsiyet, birbirinin yerini alma ve cinsiyet, kavramsal benzerlik ve cinsiyet, renk benzerliği ve ziyaret, aralarında bağlantı kurma ve ziyaret değerlendirmeleri sonuçlarında elde edilen p değerinin 0,05'ten küçük ya da eşit olduğu görülmektedir. Elde edilen veriler ışığında söylenebilir ki, Göbeklitepe ile *Datamonolith* arasında renk benzerliği ve bağlantı kurma düzeylerinde cinsiyet ve ziyaret etmiş olmak etkili faktörlerdir. Cinsiyet faktörü ayrıca birbirinin yerini alma değerlendirmesini de etkilemiştir. Renkleri kadınlar erkeklere göre daha benzer bulmuşlardır. Yine kadınların bağlantı kurma düzeyleri erkeklerden yüksektir. İki eserin birbirinin yerini alma değerlendirmesinde de kadınlar daha yüksek oranda birbirlerinin yerini alamayacaklarını belirtmişlerdir. Göbeklitepe'yi ziyaret etmiş olan katılımcılar iki eseri daha yüksek düzeyde

bağlantısız bulmuşlardır. Yine ziyaret etmiş olan katılımcıların renk benzerliği kurma düzeyi etmeyenlere göre daha düşüktür. Yaş etkeninin ise değerlendirmelerde belirleyici bir etkisi olmadığı görülmüştür.

Sonuç

Yeni medya yakın dönemde kendine oluşturduğu teknik ve matematiksel taban üzerinde açtığı yeni ve özgür alanda çok çeşitli esin kaynakları bularak yeni biçimler edinmeye devam etmektedir. Bir müzede ya da galeride bu türden eserlerle karşılaşılabilceği gibi bir meydan ya da caddede bir yapının cephesinde veya bir heykel olarak karşımıza çıkabilirler. Fakat hangilerinin bir anlam ya da kavram çerçevesinde ortaya çıktığı ya da sanat değeri taşıdığı ise tıpkı sanatın ne olduğu gibi tartışmalı bir konudur. Bunun yanı sıra sistem ve makinenin araç olarak kullanıldığı fakat bu sistem ve makinelerin verileri işleyerek ortaya çıkardıkları çıktılarının eser olarak tanımlanması sanatçının kim olduğu konusunda da tartışmaya yol açmaktadır.

Teknolojinin hayatın içinde zamanla daha çok yer edinmesiyle birlikte günümüzde bu alanla ilişki kuran kavramlardan biri de sanat olmuştur. Teknolojinin ve sanatın farklı dallarıyla kurulan yeni ilişkilerle birlikte sanatçılar mühendis, yazılımcı ve tasarımcılarla kolektif çalışmalar ortaya koymaya başlamıştır. Ortaya çıkan yeni çalışmalar, yeni eserler beraberinde yeni izlenme ve deneyimlenme biçimlerini getirmişlerdir. Öncesinde bir tuval üzerinde kendini gösteren görsel sanatlar, hareketli videolar biçiminde ve farklı şekilde izlenilebilir, işitilebilir hatta üç boyutlu biçimde algılanabilir hale gelmiştir. Böylece enstalasyon kavramının yanında video enstalasyon kavramı da ortaya çıkmıştır. Video enstalasyonları da sanatçıların ifade biçimlerine farklı yollar aramasıyla düz bir yüzeyde yalnızca projeksiyonlarla üç boyut ve mekânsallık kazanabildiği gibi bazen de sanatçının mekânı ve nesnelere kullanmasıyla oluşmuştur. Bu çerçevede ortaya koyulan pek çok eser temelinde soyut bir düşünce ya da kavramla ilişki kurabildiği gibi kimi zaman bu zemini somut bir olgudan almaktadır.

Yürütülen bu çalışmanın başlangıç unsuru olarak bahsedilen türde sanat eserlerinden biri olan ve farklı sergi alanlarında kendine yer edinmiş *Datamonolith*, somut bir yapı olan Göbeklitepe'nin görsellerini veri edinmiştir. Böylece süreçte çalışmanın yönü Göbeklitepe'ye çevrilmiş ve yapı tüm yönleriyle anlaşılmasına çalışılmıştır. Edinilen bilgiler ışığında Göbeklitepe'yi yalnızca çok eski olmasıyla nitelik kazanan bir yapı ya da yapı birimi olarak tanımlamak yetersiz kalacaktır. Okumalar sonucunda bu alanın Roma mimarisindeki forumlardan çok ötede çeşitli toplantılara, kutlamalara ya da etkinliklere tanıklık etmesinin dışında farklı doğayla bağlantılı ritüellerin, tapınmaların,

ayınların gerçekleştiği, hatta gözlemevi niteliği de taşıyan oldukça boyutlu ve katmanlı bir kült merkezi olduğu anlaşılmıştır.

Keşfedilen her ögesiyle yeni bir şeyler anlatan ve tarihi çok daha geriye taşıyan bu derece çarpıcı ve etkileyici bir alanın ilham olduğu dijital bir eserde neler ifade ettiğinin hangi bağlamlarla ilişki kurduğunun ve hangi noktalarda ayrıldığına anlaşılmaması amacıyla çalışmanın son aşamasında bir anket çalışması düzenlenmiştir. Alınan cevaplardan yola çıkılarak çalışma sonucunda *Datamonolith* ve Göbeklitepe'nin renk, doku ve biçim üzerinden çok güçlü denilemeyecek fakat yok da sayılamayacak bir ilişki kurduğu bilgisi edinilmiştir. Ankette katılımcılara *Datamonolith* ve Göbeklitepe'yle eşleştirmeleri için on tane kavram verilmiştir. Bu kavramlar zamansal, anıtsal, soyut, somut, eski, yeni, modüler, gizemli, etkileyici ve kültürel kavramlardır. Bu yapılarla en çok eşleştirilen ilk üç kavram içerisinde ise ortak olan yalnızca etkileyici kavramdır. Fakat değerlendirildiğinde iki eserin kendisine etkileyici niteliği kazandıran unsurun farklı şeyler oldukları anlaşılabilir. *Datamonolith* bunu performansın barındırdığı ses, ışık gibi farklı öğelerle elde ederken Göbeklitepe ise barındırdığı gizem ve anlamlarla edinmektedir. Burada iki eserin birbirinden ayrıldığı ve farklı ifade biçimleri taşıdığı anlaşılmaktadır. Katılımcılardan kendilerinin eserlerle ilgili bir kavram belirtmeleri istenildiğinde ise *Datamonolith* modern, teknolojik, sanal vb. kavramlarla bağdaştırılırken Göbeklitepe için tarihi, gizemli, dini vb. kavramları kullanılmıştır. Bu noktada da en kapsamlı bakış açısıyla eski ve yeni ayrımının yapıldığı göze çarpmaktadır.

Sonuç olarak iki eser arasındaki bağlantının sorgulanmasına dair ankette farklı biçimlerde çevrilerek tekrar eden sorular neticesinde renk, biçim, doku olarak (doku kavramı eserlerde dokunsal deneyimlenmemektedir) yani kavramlar görsel başlığı altında toplanırsa görsel olarak çok güçlü olmayan bir ilişki kurmaktadır. Fakat iki eserin deneyimlenme yolları başta olmak üzere bıraktıkları izlenimler ve hem varlıklarıyla hem deneyim sonucunda verdikleri bilgiler ve ifadelerle birbirinden ayrılmaktadır. Buradan yola çıkarak anlaşılmaktadır ki sistem ve teknolojilerle oluşturulan dijital eser ilham aldığı yapıyı anımsatmakta ve zayıf bir biçimde izleyiciye ilham olan yapıyı görmüş olmanın yalnızca hissini uyandırmaktadır. Fakat hem deneyimsel hem de ifade olarak eserlerin ilettikleri anlam ve kavramlar açısından birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Kaynağını fiziksel bir mekândan alan dijital bir eserin yani *Datamonolith*'in o kaynağa özgü algılanabilir unsurlar barındırdığı fakat kurulan bu ilişkilerin tam olarak örtüşmekte yetersiz kaldığı anlaşılmıştır.

İlham olduğu dijital data heykeli *Datamonolith*'i izlemek hatta işitmek, kendi atmosferi ve özgün değerleriyle Göbeklitepe'yi ziyaret etmekten farklı bir deneyim sunmakta ve bu iki deneyim birbiriyle örtüşmemektedir ve iki eserin deneyimi birbirinin yerini tutmamaktadır. İki deneyimin farklı edinimler sunacağı açıktır

fakat çalışmayla birlikte hem bu kanı desteklenmiş hem de dijitalle fiziksel karşılaştırmasındaki baskın görüş ortaya çıkarılmıştır. Yeni medyanın günlük hayatın içinde edindiği yeri, *metaverse* gibi soyut evrenlerle ve eserlerle güçlendirme yolunda hızla ilerlemesine karşı, dijital mekân ya da sanat deneyimlerinin fiziksel olarak deneyimlenmesinin yerini alamayacağı bilgisi verilerle elde edilmiş ve kişilerin fiziksel deneyimi dijital deneyimlerden daha üstün tutan bir tavır içinde bulunduğu anlaşılmıştır.

Hakem değerlendirmesi || Peer-review

Dış bağımsız

Externally peer-reviewed

Çıkar çatışması || Conflict of interest

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir

The author has no conflict of interest to declare

Finansal destek || Grant support

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir

The author declared that this study has received no financial support

Yazar katkısı || Author contributions

% 50 – % 50

Kaynakça

- Akgülgil Mutlu, N. G. (2018). *Yeni medya sanatı üzerine fenomenolojik bir çalışma* (Yayımlanmamış doktora tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Albayrak, A. (2015). Dijital sanatı anlamak: Miguel Chevalier, Peter Kogler ve NOHlab'ın işleri üzerinden bir değerlendirme. E. Turgut, A. Ziyai, B. Karabey, B. A. Akın ve O. Tekin (Ed.), *21. uluslararası sanat sempozyumu sanat, gerçeklik ve paradoks* (1. baskı) (s. 19-29). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Başgelen, N. (2015, 30 Mayıs). Nevali Çori/Veba Vadisi'nden Göbeklitepe'nin dilek ağacına Klaus Schmidt. *Aktüel arkeoloji*.
<https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/arkeoloji/klaus-schmidt>
- Başlar, G. (2013). Yeni medyanın gelişimi ve dijitalleşen kapitalizm. M. Akgül, U. Çağlayan, E. Derman, A. Özgit, M. Toprakçı, R. Uyar, O. Oral, Ş. Akbunlar, T. F. Kasalak, E. Sezgin, F. Yücel, H. Akar ve U. Ercan (Ed.), *XV. Akademik bilişim konferansı bildirileri* (1. baskı) (s. 775-784). <https://ab.org.tr/ab13/kitap/eski/247.pdf>
- Bulunmaz, B. (2014). Yeni medya eski medyaya karşı: savaşı kim kazandı ya da kim kazanacak?. *Karadeniz Teknik Üniversitesi iletişim araştırmaları dergisi*, 4(7), 22-29.
- Collins, A. (2016). *Göbeklitepe ve tanrıların doğuşu* (1. baskı) (Çev. L. Tonguç Basmacı). Alfa.
- Cook, S. ve Graham, B. (2010). *Rethinking curating art after new media* (1. baskı). MIT.
- Çakmak, F. Ç. (2014). *İnanç turizminin turistik destinasyon pazarlamasındaki yeri ve önemi: Göbeklitepe örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International journal of new Trends in arts, sports & science education*, 1(3), 51-66.
- Dinç, M. A. ve Dinçer, Z. (2019). Yeni medyada temsili anlamlandırmak. *Dördüncü kuvvet uluslararası hakemli dergi*, 2(1), 91-102.
<https://doi.org/10.33464/dorduncukuvvet.546223>
- Duygun, G. (2010). *Mekânın dijital teknoloji ile arasındaki ilişki: İnteraktif yüzeyler* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.
- Göbeklitepe Project. (2010). Pillar 43 in Building D displays low reliefs of different animals, insects and an ithyphallic human figure [Fotoğraf]. UNESCO.
<https://whc.unesco.org/en/list/1572/gallery/>
- Göbeklitepe Project. (2013). Aerial view of Göbeklitepe in 2013 [Fotoğraf]. UNESCO.
<https://whc.unesco.org/en/documents/165836>
- Göler, M. ve Kurt, A. (2017). Anadolu'da ilk tapınak: Göbeklitepe. *Cumhuriyet ilahiyat*, 21(2), 1107-1138. <https://doi.org/10.18505/cuid.334942>
- Küçük, Y. (2012). *T biçimli dikili taş* [Fotoğraf]. DAI.
- Lovejoy, M. (2004). *Digital currents art in the electronic age* (2. baskı). Routledge.

Lefebvre, H. (2016). *Mekânın üretimi* (2. baskı) (Çev. I. Ergüden). Sel.

Mancı, A. R. (2021). Antik yerleşimlerin somut olmayan kültürel miras açısından değerlendirilmesi: Göbeklitepe örneği. *Safran kültür ve turizm araştırmaları*, 4(2), 274-284. <https://dergipark.org.tr/pub/saktad/issue/64807/893665>

Manovich, L. (2001). *The language of new media* (1. baskı). MIT.

Maya, D. (2018, 7 Kasım). Nedir bu Yeni Medya Sanatı dedikleri. *Şalom*. <https://www.salom.com.tr/koseyazisi/108572/nedir-bu-yeni-medya-sanati-dedikleri>

Ouchhh. (2022, 10 Eylül). DATAMONOLITH_AI / Architectural data sculpture installation. <https://ouchhh.tv/AI-DATAMONOLITH-1>

Özcan, E. S. (2014). Dünyanın en eski ve en büyük tapınma alanı: Göbeklitepe. *Bilim ve teknik*, 560, 30-39. <https://services.tubitak.gov.tr/edergi/yazi.pdf?dergiKodu=4&cilt=47&sayiid=849&yil=2014&ay=7&mod=tum>

Saygılı, R. (2015). Dilsiz Türkiye siyasi haritası [Grafik]. *Coğrafya Harita*. <http://cografyaharita.com/haritalarim/4jturkiye-dilsiz-siyasi-haritasi.png>

Schmidt, K. (2007). *Taş çağı avcılarının gizemli kutsal alanı Göbeklitepe – En eski tapınağı yapanlar* (1. baskı) (Çev. R. Aslan). Arkeoloji ve sanat.

Ünal, A. (2020). Turistlerin destinasyon seçimlerinde etkili olan faktörlerin belirlenmesine yönelik bir araştırma: Göbeklitepe örneği. *Journal of tourism theory and research*, 6(2), 130-139. <https://dergipark.org.tr/pub/jttr/issue/54411/686617>

Yalçın, T. (2011). *Çanak Çömleksiz Neolitik Dönem'de Yukarı Mezopotamya'da küçük taş eserler* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.

Extended abstract

There are two types of media: new media and traditional media. New media allows us to create and disseminate digital interactive artworks using new technologies and communication tools. What those artworks have in common is that they are not fixed objects but are dynamic works integrating with time. Researchers conceptually and theoretically evaluate the hypothetical results of this dynamism and systems and develop new perspectives.

New media both transforms art and uses spaces as tools. The perception of space can be manipulated and directed through digital video visuals on buildings. This manipulation raises many questions; How do spatial experiences interact with the senses and how do they become experiences? Where are those experiences embedded in daily life and under what conditions are they used?

This study is based on *Datamonolith* by Ouchhh studio. The sculpture is inspired by Göbeklitepe. This study focuses on *Datamonolith* because it relates to a physical structure. *Datamonolith* is a digital artwork produced with an artificial neural network model called the Generative Adversarial Network (GAN) and the processing of Göbeklitepe images. This study addressed how audiences experienced spaces digitally and physically and conducted a survey to elicit their opinions. Their impressions and perspectives will pave the way for new insights. The aim is to question what images, concepts, and data become and how perceptible they are in their new forms or in movement.

First, we conducted a literature review on new media art and Göbeklitepe. We focused on Gobekli Tepe images to examine the data models of *Datamonolith*. We questioned the relationship between them and developed a questionnaire to broaden the inquiry. The questionnaire was supported by videos and visuals and included questions eliciting demographic information and comparing the two works through concepts and perspectives. The sample consisted of 213 participants who had or had never visited Göbeklitepe before.

The study is organized under three titles: “Göbeklitepe”, “Mimari bir veri heykeli: *Datamonolith*”, and “Yeni medya sanatına bakış”. Under the title “Göbeklitepe”, we explored the site, revealed its structural features, and sought answers to what the site serves. Under the title “Mimari bir veri heykeli: *Datamonolith*”, we defined the sculpture and touched upon its relationship with Göbeklitepe. Under the title “Yeni medya sanatına bakış”, we provided information to understand its definition and scope. Finally, we conducted a survey. We used the data to define *Datamonolith* and reveal the current opinion on digital spaces expected to become more integrated into life in the future.

The results showed that while Göbeklitepe and *Datamonolith* were slightly similar in color and texture, they were pretty similar in form. The most common words participants used to conceptually evaluate Göbeklitepe were monumental, cultural, and impressive. The most common words for *Datamonolith* were mysterious, impressive, and abstract. What they had in common was the fact that participants found both artworks impressive. Participants associated *Datamonolith* with modern, technological, virtual, etc., while they associated Göbeklitepe with historical, mysterious, religious, etc. This shows that viewers most often make a distinction between the old and the new. They do not detect a clear

similarity between Göbeklitepe and *Datamonolith*, but they think that they are not completely decontextualized. The semantic, sensory, and visual relationship also does not contain very clear and concrete contexts, but participants establish a context between Göbeklitepe and *Datamonolith*. Although the relationship between the two works is not very strong and clear, viewers can make connections and find similarities in different titles and proportions. Female participants found the colors more similar than their male counterparts. Female participants also made more connections between the two works than their male counterparts. There were more female participants who stated that Göbeklitepe and *Datamonolith* could not replace each other. Participants who had visited Göbeklitepe before found the two artworks more unconnected than those who had never visited Göbeklitepe before. Participants who had visited Göbeklitepe before also noted that the two artworks were less similar in terms of color than those who had never visited Göbeklitepe before. Age had no effect on participants' views.

In conclusion, *Datamonolith* is reminiscent of Göbeklitepe and weakly evokes the feeling of having seen Göbeklitepe before. These two experiences do not overlap and cannot replace each other. The results show that although new media plays an increasingly important role in everyday life through abstract universes and artefacts (e.g. metaverse), digital spaces or art experiences cannot replace physical experiences. In other words, people prioritize physical experiences over digital experiences.