

ONTOLOJİNİN DEĞİŞİMİ, SANATIN DÖNÜŞÜMÜ VE GÖRSEL SANATLARDA YOL HARİTASININ YİTİMİ

Yrd.Doç.Dr. Mustafa SÖZEN,

Akdeniz Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Sinema-TV Bölümü
Tlf: 0242. 310 62 24

E-posta: sozen@akdeniz.edu.tr

Ögr. Gör. Tülin CANDEMİR

Akdeniz Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü
Tlf: 0242. 310 62 20

E-posta: tcandemir@akdeniz.edu.tr

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, dijital teknolojinin imge üretimi alanına girmesiyle görsel sanatlarda yaşanan dönüşümleri irdelemek ve yeni paradigmanın getirdikleriyle yaşanan bulanıklığı tartışmaya açmaktır.

İmge üretim ve tasarımında yaşanan süreç, konvansiyonel yapıdan sanal gerçekliğe doğru evrilecek gibi gözükmemektedir. Bilimin getirdikleriyle yaşanan bu ontolojik değişim, görsel sanatlarda sahip olunan paradigmanın hükmünün yitmesine yol açmıştır. Bu sürecin yarattığı/yaratacağı estetik ve semantik etkiler ülkemizde bugün yeteri kadar tartışma ortamında yer almamaktadır.

Anahtar sözcükler: Ontoloji, Paradigma, Dijital Teknoloji, İmge üretimi, Semantik Yapı

1. GİRİŞ

Her çağ kendine özgü sembolik bir dil aracılığıyla dönemini ifade etmenin yollarını bulmuştur. Antik çağ efsanelerin, söylencelerin ve mitsel anlatımların çağı olmuş; bu dönemde anlam, *söz* ve ona yönelik kurulan anlatı formlarıyla oluşturulmuştu. Ortaçağ, sözün geçiciliğine karşın *yazının* kalıcılığını getirdi. Aydınlanma dönemiyle gelişen edebi anlatım, *yazılı dilin* egemenliğini pekiştirdi. Yazı, o dönemden 20.yy`a kadar, anlam ve anlatımın kurulmasında mutlak egemen iken, teknolojinin hızlı gelişimi, önce fotoğrafik sabit görüntüyü, ardından sinemanın hareketli görüntülerini getirdi ve dünya *imgelerin* dolayısıyla *görsel kültürün* kendine özgü kurallarıyla yeniden biçimlenen bir süreci yaşamaya başladı.

Bu süreci, Ahmet Bülent Kahraman`ın saptamalarında daha iyi görebiliyoruz: “Kısa bir süre önce tamamlanan 20. yüzyıla eğer başka bir gözle bakabilseydik ve örneğin şimdi 19.yüzyılı değerlendirdiğimiz gibi değerlendirebilseydik, kimse kuşku duymasın ki bütünüyle farklı bir teknolojinin ve onunla iç içe geçmiş bir ideolojinin ekseninde kapandığını çok daha kolay algıladık. *Süreklilik* kavramıyla ele alırsak elbette 20.yüzyılın hazırladığı bir zemin üstüne inşa ediliyor 21.yüzyıl; Ama tarihsel gelişmeler söz konusu olduğunda ihmal edilmemesi gereken bir de *sıçrama* veya *kopuş* olgusu var. 21.yüzyılın getirdiği dinamikler bu iki kavramla açıklanabilir; çünkü karşımızda artık bambaşka bir teknolojik yapı duruyor. Farkında olmasak bile dünyaya onun ürettiği ideoloji içinden bakıyoruz. Bu da en basitinden çeşitli kaymaların ortaya çıkmasına yol açıyor. Artık sabitelerin değil değişkenlerin oluşturduğu bir dünyadayız” (Karaman, 2007).

Teknolojinin sanata uyarlanmasıyla ontolojik ve epistemolojik değişimler yaşanmakta ve bu da doğal olarak beraberinde sanatsal dilin yeniden kurgulanmasını getirmektedir. Sözgelimi yüz elli yıl önce fotoğrafın icadı ile *resmin öldüğü* iddia edilmiş; ancak, fotoğrafın bulunuşu ile resim sanatı yok olmamıştır. Benzer bir sorun ve/veya tartışma dijital teknolojinin imge üretimine getirdiği imkânlar nedeniyle bugün yeniden yaşanmaktadır. Çünkü dijital teknolojinin getirdikleri sonucunda ortaya çıkan ontolojik ve epistemolojik değişim ve dönüşümün, sanatsal dilde nereye takabül ettiği bilinmeden, günümüz görsel - kısmen de plastik- sanatların niteliğini anlayabilmek, değerlendirebilmek ve yorumlayabilmek pek de mümkün değil gibi gözükmektedir.

2. BİLİM-TEKNOLOJİ-SANAT SARMALI

Teknolojik alanda yaşanan deęişimler, ekonomik ve siyasi alanda olduęu kadar, felsefi ya da daha basit bir ifadeyle düşünce alanı ve onun doğal uzantısı olan sanat alanında da bir dizi etkimeler yaratır. Açıklamaya çalışalım: Antik dönemlerde sanat, bilim ve din birbirinden çok kesin bir şekilde ayrılmazlardı. Dinsel bir tiyatro, kutsal bir mimari, bilimsel anatominin keskin şekilde kullanıldığı heykelcilik ve yaşamın her noktasında bulunan kusursuz estetik birbirine sarmalanmış biçimde üretilmekteydi. Sanat bu günkü gibi statik ve yaşamdan ayrı bir unsur değil, yaşamın her anında uyulması ve uygulanması gereken vazgeçilmez bir olguydu. Bu yolla tanrısal olanın bir yansıması elde edilmekte ve kutsal olan kavranıp, yaşama geçirilmekteydi. Güzellik ve estetiğin izlerini doğada, kozmosta görmek/bulmak amaçlanmaktaydı. Sanat bu kutsal bütünlüğün içinde, natüralist, simgesel, büyüsel olanın bileşik durumunu sergilemekteydi.

İnsanlık tarihinin düşünce sürecindeki en önemli duraklardan biri olan Rönesans döneminde de sanat ve bilim bir potada birleştirilmeye çalışıldı. Doęa gözlemlerinin önem kazanması, matematik, geometri ve altın oran kullanımının artması, anatomi çalışmaları, perspektifin önem kazanması, resimlerin ve heykellerin canlanacakmış gibi durması, (Roma ve Yunan resim/heykellerinin en önemli özellięi) bilimsel gelişmenin nasıl sanatla tekrar buluştuęunu bize çok net olarak göstermektedir.

Endüstri Devrimi bilimsel gelişim evrelerinden en önemlilerinden biri. Bu devrim, geliştirdięi üretim ilişkileri, sosyo-ekonomik yapılaşma ve bunların doğal sonucu olarak kendine özgü kültür değerlerinin yeniden tanımlandığı bir evrenin hazırlayıcısı olmuştur. Bu yeni evrenin adı *Bilgi Devrimidir*. 20.yy'ın ikinci yarısından başlayarak ivmesini her geçen gün daha bir arttıran; ortaya koyduęu ürünleri ve etkileriyle beyin gücümüzü, düşünsel ve yaratıcı gücümüzü yüceltmede etken olan bir süreci tanımlamaktadır. Temelinde bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmelerin yer aldığı bu devrim, ürettięi *araçlar* ve onların ortaya koyduęu *verilerin* kullanımına dayalı olarak farklı bağlamlar üretmektedir.

Bilgisayar teknolojisinin getirdikleri, sanat yaratılarının üretim sürecinde öylesine belirleyici oldu ki; sonuçta ortaya çıkan eserin önceden tasarlananın çok ötesinde bir yapıya ulaşmasına, ayrıca bunun yanı sıra zengin ve olabildiğince hızlı bir süreci yaşayan sanatçının da düşünsel deęişimine neden olmaya başladı. Örneğın bu teknoloji, görsel sanatlarda geleneksel tekniklerle başarılması zor olan şekil, doku, renk, perspektif, hacim, animasyon vb.

yaratım unsurlarına o denli farklı üretim boyutları getirdi ki, sanatsal yaratım süreçlerinde yeni baştan biçimlenme yolları açılmaya başlandı.

3. GELENEKSEL SANATIN PARADİGMASI

Ontolojik ve epistemolojik paradigmlar açısından sanat denilen olgunun asal belirleyiciliğini sanatsal yaratımın algıla(n)ma açısından farklılık yaratma boyutu oluşturur. Bu anlamı, teknolojik birikimi ardına alan sanatın da hem üretim hem de algı boyutunda köklü değişim ve dönüşümlere uğramak zorunda kalışıdır. Sözelimi *gerçeklik* kavramının, atom-altı elektronlardan uzayın sonsuz derinliğine dek genişlediği bir çağda, artık sanattan beklenen yüzyıllar boyu kabul edilen *görüneni tasvir etme* değildir ve olamaz da. Öyleyse bilim ve teknoloji alanında yaşanan ontolojik ve epistemolojik köklü değişim ve dönüşümlerin sanatçıları artık yeni *yapılara* özgü farklı dilyetlerini oluşturmakla yükümlü kıldığını söyleyebiliriz.

Bunu en iyi şekilde Marshall McLuhan, *Araç Mesajdır* özdeyişinde bulmaktayız. Luhan'a göre her medya (araç) bizim algımızı farklı şekillendirir, çünkü her biri kendine özgü farklı bir dile ve eğilime sahiptir. Sözelimi aynı hikayenin, sözlü söylenmesi, sahnede oynanması, radyoda anlatılması, filmde gösterilmesi ve televizyonda sergilenmesi ona farklı anlamlar getirecektir. Yani araç mesajdır (Batuş, 2003).

Bilindiği gibi 19 yy'ın sonunda doğaya bütünüyle egemen olma düşlemi hemen hemen gerçekleşmiş gibi görünmekteydi; ama bu iyimser güvenin gerçekçi olmadığı kısa sürede ortaya çıktı. Atomların saldırdığı ışınların, bilinen mekanik ilkelerle açıklanması gitgide güçleşmekteydi; daha da önemli bir sorun, fiziğin, varlığının gösterilmesi bir türlü olanaklı olmayan bir maddenin (ether), hipotetik niteliklerine gün geçtikçe artan bir biçimde bağımlı duruma gelmesiydi. On yıl gibi kısa bir süre içinde, yaklaşık 1895 ile 1905 yılları arasında, bu ve buna benzer soru(n)lar doruğa ulaştı; bu da, 19.yy'ın büyük çabalarla oluşturduğu mekanikçi sistemin yıkılmasına yol açtı. X ışınlarının ve radyoaktifliğin bulunması, atom yapısının sanıldığından çok daha karmaşık olduğunu ortaya çıkardı. Max Planck'ın ısı ışınım problemine getirdiği çözüm, enerji kavramına, klasik termodinamikle açıklanması olanaksız bir kesinsizlik niteliği kazandırıyor. Böylece 1900'lu yıllarda kuantum mekaniğinin doğuş sancuları başlamış oldu. Bütün bunlardan daha şaşırtıcı ve kaygılandırıcı bir gelişme de,

Albert Einstein'ın 1905'te ortaya attığı *Görelilik Kuramı* oldu. Bu kuram, ether kavramını ve bu kavrama dayalı fiziği tümünden yıkmakla kalmıyor, fiziği, olguların gözlenmesi yerine, olgularla gözlemciler arasındaki ilişkilerin incelenmesi biçiminde yeniden tanımlıyordu. Gözlenen olgunun, gözlemcinin olguya göre hızına ve bulunduğu yere bağlı olduğu ortaya çıkıyor; mutlak uzay kavramının bir kurmaca (fiction) olduğu anlaşılıyordu (Bozkurt, 2003).

Bilim alanında arka arkaya yaşanan bu gelişmeler genelde felsefede özellikle de bilim felsefesinde insanlık tarihinin bugüne dek oluşturduğu bütün paradigmaları yerle bir etti. Artık bilim felsefesine egemen olan *Öklidyen olmayan geometri* anlayışı, Einstein'ın *Görelilik Kuramı* ve Heisenberg'in *Belirsizlik İlkesi* gibi değiştirici, dönüştürücü parametrelerdi.

19.yy'ın başlarına dek Öklid geometrisinin yaşadığımız dünyanın görsel olarak tek temsili ve resmi olduğu düşünülüyordu. Bu da Aydınlanma ile gelişen burjuva ideolojisinin mutlaklık, evrensellik, aklın ve gözün yolunun birliği varsayımları ile örtüşen bir bakış idi. Fakat 19.yy'ın ortalarına doğru bütün geometrik bilgimizin, bildiğimiz ve iç açılarının toplamının 180 derece olan üçgenlere dayanmayabileceği tam tersi şekiller ile de ifade edilebileceği ispatlanınca, o güne değin tartışılmayan mutlaklık paradigması yara alıyordu. Bir başka deyişle, Newton'un sandığı gibi mutlak olan bir uzay ve uzam yoktu aslında. Öklid geometrisine ek olarak, 20.yy'ın başlarında ortaya çıkan Einstein'ın Görelilik Kuramı da tek doğruluk ve mutlaklığa önemli bir darbe vuruyordu. Bu kuramın en önemli sonuçlarından biri de zamanın mutlak olmadığını iddia etmesiydi; ışık hızına yaklaştıkça *zaman* daha hızlı akıyordu. Böylece o güne değin egemen olan Newton kuramı geçerliliğini yitirmiş oluyordu. Mutlaklık algısı hem zaman hem de uzay boyutunda yok olması epistemolojide kolayca değişim ve dönüşümlere yol açmadı. Çünkü yeni gelişen toplum ve bunun temel temsilcisi olan burjuvazinin elinde kalan tek şey kesinlik iddiasıydı. Bu iddia doğa bilimlerinde 1930'lara dek devam etti; ta ki Heisenberg kesin ölçümün mümkün olmadığını söyleyene dek.

Bilim felsefesinde yaşanan bu gelişmeler doğaldır ki sanat alanında da yansımalarını bulacaktı. Bunun sonucu ilk önce en az beşyüz yıllık bir geleneği, salt görüneni inandırıcı biçimde yansıtmaya çalışan *Natüralist* anlayışı yıkılmasında somut biçimde görülecekti. Plastik sanatlardaki bu gelişmelere paralel olarak müzik alanında da köklü değişimler yaşandı. Arnold Schönberg ve onun öğrencileri olan Anton Webern ve Alban Berg yepyeni bir anlayış olan *oniki ton/atonal müziği* oluşturdu.

Bilimsel alanda yaşanan gelişmelerin sanattaki yansımaları için benzer biçimde birçok örnek verilebilir: Örneğin Darwin'in kimi görüşleri pek çok yazar gibi Jack London'a da esin

kaynağı oldu. Freud'un ruhbilim alanına getirdiği yapı, edebiyat ve sinema sanatına yepyeni bakış açıları kazandırdı.

Teknolojik gelişmelerin görsel sanatlara ait geleneksel paradigmada yarattığı değişimler konusunda Raymond Queneau şunu belirtmektedir: “Eğer bir kimse kitabın üstünlüğüne inanıyor ve modern teknoloji (sinema, radyo, televizyon) tarafından ortaya konulan ifade biçimleriyle bağlantıyı reddediyorsa, o kişi yanlış yoldadır. Hiç kimse, kitabın dışında kabul edilebilir hiçbir şey olmadığını hayal etmemelidir.” Helmut Heissenbüttel de benzer saptamalarda bulunur: “Bu yönün bugün nereyi işaret ettiğini daha açık ifade etmek pek olası değil. İnsan için, yeni bir ifade safhasının gelişimine doğru bir ilerleme tahmin edilebilir. Bu safhada, muhtemelen, yeni sanat türlerinin yeni kriterleri ortaya çıkacaktır. Şimdilik, yönün haricinde, kriterlerin yalnızca az çok bir kısım detayları kurulmayı beklemektedir.” Başta film olmak üzere, teknik araçların etkisi bundan kesinlikle sorumludur. Lichtbild-Büchne'nin Eylül 1916 sayısında, bunun bir belirtisi olarak şunları okuyoruz: “İnanıyorum ki, görmeyi ilk öğrenmemiz sinema aracılığıyla. Görmenin verdiği keyif uyandırılmıştır. Artık ağırbaşlı harfleri söyleyerek ve zihinsel bir çaba gerektiren şekilde anlamlarını belirleyerek kelimeler oluşturmayı değil, ciddiye almadan ve çabukça görüntülerin okunmasını seviyoruz.” (Dencker, 2006).

4. YENİ MODÜLASYONLAR, YENİ PARADİGMALAR

Teknolojik uygulamaların sanatsal alanlarda giderek daha yoğun biçimde kullanılması, sanata, yeni anlamlar yüklemek, yeni tanımlar getirmek zorunluluğunu da beraberinde taşımaktadır. Bir başka deyişle, yeni modülasyonların yarattığı yeni formlar, sanatın dilsel sınırları zorlamakta, dil olanaklarının yepyeni biçimlere bürünmesine yol açmakta; geleneksel sanatın hiç bir dönemde yaşamadığı kadar kesin, çoğulcu ve renkli bir dönüşümün yaşamasına neden olmaktadır. O kadar ki, yeni modülasyonların ürettiği her yeni form, giderek kendisini aşmakta; sanatsal arayışların içinde olabildiğince uç noktalara gitmeye yönelmekte ve buradan da radikal bir tutumla sürekli olarak geleneksel sanatın diliyle hesaplaşmaya girişmektedir.

Yeni modülasyonlar kavramı oldukça belirsiz bir kavram ama biz burada daha çok; interaktif enstalasyonlar (film, video, animation vb.); kavramsal bilgisayar oyunları; net-art

(sanatsal yazılımlar/software art); sanal gerçeklik (virtual reality) ve genişletilmiş gerçeklik (augmented reality) vb. uygulamaları kastetmekteyiz.

Teknolojik uygulamaların bu denli yoğun kullanılması sonucunda sanatsal yaratıların bürünebileceği formlar, çoğu kez aralarında berrak ayrımların, tanımların yapılamayacağı biçimlerde karşımıza çıkabilmekte; sözgelimi tek bir çalışmanın içinde heykeller, enstalasyonlar, video-art uygulamaları, canlandırma (animation), müzik ve performans uygulaması bir arada görülebilmektedir.

Yeni anlatı formları diye adlandırabileceğimiz bu yaratıların yaslandığı sanatsal paradigmanın, Kavramsal Sanat`ın diline çok yakın niteliklere sahip olan özellikler taşıdığını görmekteyiz. Kavramsal sanat, nesnenin kişiliksizleştirilmesi ve fikirler sanatı olarak tanımlanır ve bu akıma göre sanatçının yapabileceği tek şeyin sanatın ne olduğunun eleştirel araştırılması olmalıdır. Ana kaygısı görsel ve dokunsal olmaktan çok zihinsel imge yaratmak olan Kavramsal Sanat, alışlagelmiş malzeme ve teknikleri kullanmak yerine sanatsal etkiyi (affect) organize etmeyi hedefleyen bir anlayış üzerinde gelişmiştir. Burada, düşünce, malzemeye o kadar baskın çıkmaktadır ki, sonuçta yapıtın somut bir şekilde gerçekleşmesine bile gerek kalmayabilmektedir.

Yeni modülasyonların ürettiği formların sanatın yaratım sürecinin, ontolojik ve epistemolojik boyutunda yarattığı değişiklikleri daha iyi anlayabilmek için çeşitli modülasyon örnekleri verelim. Bu örnekler, geleneksel sanat paradigmasına en yakın olandan en uzak olana doğru bir sıralama içinde verilmiştir.

4.1. TUVALDE/EKRANDA HAREKETLİ İMGELER

Yeni formlar içinde üretilen sanatsal yaratıların nesnel olandan görsel ve dokunsal olana doğru evrilmekte olduğundan, zihinsel yapılanmanın ise giderek ikincil plana düştüğünden daha önce söz etmiştik. Bu dönüşümden bütün imge sanatları gibi resim sanatı da payını alacak gibidir. Örneğin gelecekte evlerin duvarlarına asılacak resimlerin alışlagelmiş tablolarından çok farklı olacağı; hayal gücünün sınırlarını aşan imgelerle; yaşayan, hareket eden, değişebilen tabloların her yerde boy gösterebileceği beklenmektedir. Bir başka deyişle, resim sanatı, klasik palet ve fırça kullanımını aşarak, bilgisayarlar sayesinde 3 boyutlu grafiklere, gerçeğe yakın canlandırmalara dönüşerek, hayatımızda 3 boyutlu ve

hareketli portreler olarak yerini alacaktır. Bu da doğal olarak hayalgücüyle teknolojinin bulunduğu yeni akımları, yepyeni anlatı formlarının oluşmasına da ön ayak olacaktır.

Benzer yaklaşımlı bir çalışma olarak *Motion And Rest* adlı uygulamayı gösterebiliriz. Burada, dijital teknolojinin görüntüyü oluşturmak üzere kullandığı birim olan pixeller yani bir araya getirilmiş ışık hücreleri figüratif olarak resmedilen insan bedenini yeniden yorumlamaktadır. Geleneksel resim sanatındaki tuval ve üzerindeki boya yerlerini, hareketi eş zamanlı olarak kaydeden kameralara ve monitörlere bırakmaktadır. Muybridge'in fotoğraf serilerini anımsatacak şekilde, kimi zaman bir sergi salonunu gezen insanların hareketleri, bazen fiziksel engelli bir kişinin görüntüsü, pixeller azaltılarak, çok düşük çözünürlük kullanarak figürler tanınamaz hale gelinceye dek soyutlaştırıp dev monitörlere yansıtılmaktadır. Geleneksel sanattan çok farklı gibi durmayan ancak kendi malzemesi olan teknolojiyi sorgulayan bu çalışma; yeni formların görsel niteliğini öne çıkartmakta ve (LED/light emitting diodes)'lerle sürekli değişen/bozulan/kaybolan imgeler ortaya koyduğu için dijital teknolojiyle yaratılan sanatların sürekli değişen, dinamik, eş zamanlı özelliklerinin sorgulamasını da yapmaktadır (Çuhacı, 2007).

Bir diğer proje de Alvaro Cassinelli'nin geliştirdiği *Khronos Projector*. Cassinelli, kayıt ettiğimiz zamanı şekillendirebileceğimiz bir yapıyla karşımıza çıkıyor. Zamanın kırılması ve kırılması konularındaki köklü çalışmalarının sonucu olarak ortaya çıkan bu projeksiyon sisteminde; ekrana yansıyan görüntünün formunu dokunarak değiştirebiliyorsunuz. Uzay-zaman kavramını sanal bir kutu içine sıkıştırdıktan sonra geliştirdikleri lens sayesinde ekrandaki dokunuşun yoğunluğuna göre kayıtlı görselin formunun üzerine gene aynı görsele ait başka bir zaman dilimini getiriyorlar. Karşıdan karşıya geçen bir insanın görüntüsünü bir küpün içine dağıttığımızı düşünürsek, bizim ekrana ya da beze olan müdahalemiz geri plandaki lensin algoritmayı belirlemesiyle küpü ekseninde çevirmeye başlıyor. Nasıl bir küpü çeviriyorsanız görseli de o şekilde yönlendirebiliyorsunuz. Sabit imaja ne kadar yoğun bir hamle yaparsanız zamanda da o kadar geri kalmış bir açıyı harekete geçirmiş oluyorsunuz. Karşıdan karşıya geçen adam örneğinde olduğu gibi hareketsiz imajın dokunduğunuz noktaları harekete geçiyor ve işaretlediğiniz yerdeki zaman görüntü olarak karşınıza geliyor. Yani bir anlamda hareketli resim denebiliyor. Dokunduğunuz resim karesinin yaşandığı anı görebiliyorsunuz. Bu tip makineler geliştirilir ve kullanılacak formlara sokulursa fotoğraf albümlerimizdeki resimlerin bize daha fazla bilgi vereceği kesin. Çektiğimiz bir fotonun içinde yaşayan bir dünya görmek kavramı da mecazlıktan kurtuluyor artık

Zachary Booth Simpson'un *Mine-Control* adlı projesi da üzerinde konuşulmaya deęen uygulamalardan bir başkasıdır. 2000 yılından itibaren üzerinde çalıştığı sistemi geliştiren mine-control ekibinin son çalışmalarından biri; bir bez üzerine yansıtılan görüntü üzerinde elinizle çizim yapma imkânı sunuyor. Bir tek bu olsa gene iyi. İşin en can alıcı kısmı, çizdiğiniz iki boyutlu cismin üzerinde bir noktaya parmağınızı koyup herhangi bir yanından kaydırduğınızda çiziminiz üç boyutlu oluyor ve dönmeye başlıyor. Örneğin bez üzerine bir çöp adam çiziyorsunuz. Bu çöp adamın kafasına parmağınızı koyup sol kolundan çevirerseniz karakteriniz kendi çevresinde dönmeye başlıyor. Objeye kazandırdıkları hareketin sonlanması için parmağınızı karakterinizin kafasından çekmeniz yeterli. Parmağınızı çektiğiniz anda çöp adamınız sistemde kullanılan yazılım sayesinde yer çekimine yenik düşüyor. Diğer bir örnek ise, projektörden yansıtılan bir sürü kelebeği kollarınızı açarak beklemek!? Bir sürü renkli kelebeğin dolaştığı bezin karşısına geçip kollarınızı açarak beklediğinizde, beze yansıyan gölgeniz alınan geri bildirim nedeniyle, gerçek ve yaratılan dünya birleşiyor, bezde kollarınızın üzerine konmuş bir sürü kelebek görüyorsunuz (Dilbaz, 2006).

4.2. KİNETİK HEYKEL + ENSTALASYON + HAPENNİĞ

Yeni modülasyon çalışmaların temel özelliklerinden biri de, geleneksel sanat paradigması içinde ayrı ayrı tanımlanan *formların*, bu yeni çalışmalarda birbiri içine geçmiş, sınırları yitmiş, hybrid biçimdeki bir anlayışla tasarlanmış olmalarıdır. Bu formları Uğur Halıcı'dan alınan örneklere açıklayalım: "İlk olarak anlatacağım Jennifer Hall'un *Acupuncture For Temporal Fruit* adlı çalışması; bir müzenin tavanına, her birinin içinde domatesler ve akupunktur iğneleri olan bir kurgu asılmış. İzleyiciler bu eserleri izlemeye geldiklerinde onların hareketlerine duyarlı sensorlar vasıtasıyla hareketlerinin hızı, yönü saptanarak akupunktur iğneleri bu domatesler üzerinde derin, hızlı ve yönü değişerek çizikler atıyor ve zaman içinde küflenmeler meydana geliyor. Bunu izleyen kişilerin neler hissettiği izleyene göre değişiyor elbette; ama sanatçının da hissettirmek istediği bir şeyler var. Akupunktur iğnesi bize steril olmakla ilgili şeyler hatırlatıyor; ama bir yandan eziyet edilen bir obje olması"

Ken Rinaldo'nun *Autopoiesisi* (yenilenme, kendini yeniden üretme eylemi) bir başka örnek olarak verilebilir. "Burada gördüğünüz şeyler, asma dalları kullanılarak yapılmış.

Aralarındaki bağlantılar elektronik sistemle kontrol ediliyor. Ortamda birtakım sensorlar bulunuyor ve kişilerin geldiğini algılıyor. Bu algılamaya göre eklem yerleri otomatik olarak oynuyor ve dallar izleyiciden uzaklaşıyor. Bu etkileşimli hareket sırasında izleyiciye yakın olanların hareketleri ve uzaktakilerin hareketleri birbirine bağlı olarak değişiyor -hepsi birden değil, ama bir uyum içinde-. Bunların uç taraflarında mavi veya değişik renklerde ışıklar yayan lambalar var, bunlar ekrana düşürülerek çeşitli görüntüler yaratılıyor; bu hareketler ayrıca müzikle de otomatik olarak bağdaştırılıyor” (Halıcı, 2007).

Bir diğer uygulama ise *Sommerer And Mignonneau* adlı çalışma; “Bu proje, *etkileşimi* kullanan heykel düzenlemesinden oluşmaktadır. Sommerrer ve Mignonneau çiftinin gerçekleştirdiği bu heykel, sergi mekânı içine yerleştirilmiş bir yazı masasından ve daktilodan ibarettir. Katılımcılar ya da daha çok kullanıcılar demeliyiz, eski bir daktiloda yazdıkları kelimelerle bir arayüze (interface) veri aktarmaktadırlar. Bu kelimeler, daktilonun kâğıt kısmına yerleştirilmiş olan düz bir ekran üzerinde, organik olanlara çok benzeyen yapay böceklerle, bakteri ya da mikro organizma benzeri yaratıklara dönüşmektedirler. Bu yapay organizmalar ekran üzerinde hareket ederek, diğer kelimelerle oluşmuş yaratıklarla kaynaşarak ya da bölünerek sonunda yok olmaktadır” (Çuhacı, 2007).

Bu alana yönelik olarak vereceğimiz son örnek ise, Nam June Paik`in *Piyano Parçası (Piano Piece)* adlı çalışmasıdır. Bu, farklı görüntülerin eklektik bir bağıntıyla kurgulanmış; sanatın bugün hemen her şeyden oluşabileceğini gösteren sıra dışı bir yaratıdır. Paik bu çalışmada ; piyano, tabure, televizyon seti, video kameraları, tripodlar ve bilgisayarlardan oluşan hem duyabileceğimiz, hem de görebileceğimiz bir heykel yaratmıştır. Piyano bir bilgisayar tarafından çalınmaktadır ve izleyici seyrederken o sürekli değişmektedir (Şahiner, 2000).

4.3. Net-Art

Net sanatı interneti temel mecra (medium) olarak kullanan ve dolayısıyla e-mail projeleri, online video, internet bazlı yazılımlar, internet bazlı enstalasyonlar, tarayıcı sanatı, spam sanatı, vb. uygulamaları kapsamaktadır. Net sanatı, oturmuş bir terminolojiye sahip değildir. *Internet sanatı, web sanatı, ağ sanatı*, gibi terimler bir arada kullanılabilir. Net sanatı, oturmuş bir terminolojiye sahip değildir. *Internet sanatı, web sanatı, ağ sanatı*, gibi terimler bir arada kullanılabilir.

Net-art ismi altında gelişen sanatsal üretim biçiminde ne sergilenecek bir obje, ne de somut, değişmez olan bir yaratım söz konusudur. Söz konusu olan izleyenine göre sürekli evrim geçiren, her izleyenle farklı bir ifade biçimi bulan bir formdur. Net art çalışmaları fikirsel olmaktan çok görsel; çoğu kez seyretmeye ve eğlenceye yöneliktir ve bu uygulamaların dinamik yapısı, belgelenmeye ve kategorize etmeye hiç müsait değildir. Ayrıca bu çalışmalar, internet'te dolaşırken seyredilebilecek yapıda olmalarından dolayı, müze ve galeri gibi sergilenme özelliklerinden de yoksundurlar.

Joan Heemskerk (Hollanda) and Dirk Paesmans (Belçika), en tanınmış internet sanatçı grubudur. 1990'ların ortalarından beri web projeleri, absürd yazılım, oyunlar and eski moda bilgisayar imgeleri kullanan enstalasyonlar yapıp, bilgisayar virüsleri, hata mesajları ve sistem çökmelerine göndermelerde bulunmuşlar; karışık navigasyon sistemleriyle bir anti-arayüz yaratmışlardır. Bir başka çalışma ise I/O/D adlı Londralı sanatçı grubuna aittir. Bu grup, 1998'de sayfaları göstermek yerine haritalarını çizen alternatif bir web tarayıcı olarak *Web Stalkerı* yaratmışlardır.

Net-Art'a ilişkin üç uygulama örneği verelim: İlk çalışma Simon Penny'nin *Taraces* isimli çalışması: İnternet üzerinden gerçekleştirilen kullanıcı deneyimine yönelik olan bu çalışmada; üç ayrı kentteki (Bonn, Chicago ve Tokyo) kişiler birer oda içinde durmaktadırlar. Bu odaların köşelerine kameralar yerleştirilmiştir. Kişilerin kameralarla alınan görüntüleri üç boyutlu ortamda modellenmekte, üç boyutlu bu modeller internet üzerinden her birinin bulunduğu yere gecikmeli olarak yansıtılmakta ve orada sanal gerçeklikle, diğer kişiler sanki birbirlerinin yanındaymış gibi -ama biraz da değişerek- birbirlerini görebilmektedirler. Gösterim, kişilerin hareketlerinin birbirinin içine geçerek, etkileşimli bir şekilde bir verilmesi üzerine kurulmuştur (Halıcı, 2007).

Diğer örnek ise *Pumapaint* adlı çalışmadır. Burada, izleyiciler, web sitesi üzerinden özel bir arayüz kullanarak Amerika'daki bir üniversitede bulunan robotik bir kola kumanda etmektedirler. Bu robotik kol, web sitesi üzerinden gelen komutlarla, gerçek bir tuval üzerine gerçek boyalarla, web sitesi üzerinde yapılan resmi gerçekleştirmektedir. Burada izleyicilerin sanatçı kimliği taşıyıp taşımadığı ya da ortaya çıkan şeyin sanatsal değer taşıyıp taşımadığı ayrı bir tartışma konusudur. Önemli olan teknolojilerin önümüze ne gibi yenilikler koyabildiği ve bu yeniliklerin sanata nasıl etki edebileceği sorgusudur. Yani, teknoloji ve üretim sürecinin niteliği arasındaki ilişki sorgulanmaktadır. Ekibin bundan sonraki hedefinin iki boyutlu yerine üç boyutlu bir heykeli şekillendirebilecek bir teknolojiyi geliştirmek olduğu belirtilmektedir (Çuhacı, 2007).

Üçüncü örnek geleneksel çizgi roman anlayışı üzerine kurulmuş yeni bir modülasyondur. Burada çizgi roman sabitlenmiş bir anlatı formunda değil de her seferinde izleyici etkileşimine bağımlı olarak yeniden üretilen bir yapıyla kurgulanmaktadır. Sistem, izleyiciyi teknoloji kullanımı konusunda yönlendiren bir web sitesi aracılığıyla karşılıklı etkileşim kurularak işletilmektedir. Site açıldığında ekranda beliren, teknoloji kullanımı konusundaki çok yalın açıklamalarla her biri başka bir anlatıma yönelen çalışmalar yan yana yer almakta; aynı boy ve şekildeki kareler siyah-beyaz çizimleri birleştirirken, geniş bir üslup ve yetenek çeşitliliği, izleyiciyi cezbetmek için görsel çeşitliliği fazlasıyla sağlamakta ve onu siteye katkıda bulunmaya teşvik etmektedir (Moore, 2007).

4. 4.SİNEMADA 4D DENEMELERİ

Sinemada daha önceleri optik teknolojisiyle üç boyutlu (3 dimension) film uygulamaları yapılmıştı. Fakat bütün çabalara rağmen nesnelere/figürlerin konturlarında oluşan netsizlik problemi aşılamıyor ve bu nedenle de imgeler yeteri kadar göz alıcı olamıyordu. Bu yetersizlik günümüzde dijital teknoloji tarafından tamamen elemine edilmiş, derinlik duygusu neredeyse kusursuz hale getirilmiş durumdadır. Gelişim hükmünü sürdürmekte ve artık sinemada dört boyut (4D) denemeleri yaşanmaktadır. Sözelimi perdede oyuncunun at üzerinde gittiği gösteriliyorsa izleyicinin de koltuğu sallanamaya başlatılmakta ve onun da tıpkı at üzerindeymiş gibi bir duygu/algı yanılsaması içine girmesi yaratılabilmektedir. Bunun önemi, sinema estetiğinin ayrılmaz bir parçası olan perde ve izleyici arasında var olan *mesafe* duygusunun yitmesi ve bu anlamda *alımlayıcı estetiğin* (*receptional aesthetic*) yeniden inşa edilmesi gerekliliğinin doğmasıdır.

4.5. SANAL GERÇEKLIK

Sanal gerçeklik (virtual reality) kavramı imge üretiminde yeni modülasyon çalışmalarının vardığı son evre olarak kabul edilebilir. *Sanal* kavramı daha çok bilgi-işlem

alanına refere etmekte ve gerçekte olmayıp zihinde tasarlanana tekabül etmektedir. Sanallığın içerdiği *gerçek ötesilik* metafizik bir olgu olmayıp; aksine aslında son derece matematik bir tanımlanmışlık içinde oluşturulan bir benzeşim ortamıdır; ancak ürettiği imgeler onu, çoğu zaman bir üst-söylem konumuna yerleştirmektedir. Bu konum kuşkusuz farklı bir sözleşme stratejisidir. Artık bilgisayar yardımıyla sanal gerçeklik teknolojilerinin ilerlemesiyle birlikte insanın algılama mekanizmalarında gerçeğe en yakın benzetişim ortamını kurmak mümkündür. Burada önemli olan sanal gerçeklik uygulamalarının, diğer teknoloji kullanım alanlarından farklı olarak, bilişsel süreçlere müdahale işlevi içinde var olmasıdır (Ergur, 1998).

Üç boyutlu (3D) görsel modeller ile oluşturulan sanal ortamlar, tasarımda sanal gerçeklik *simulasyonlarının* kullanılmasıyla, içerisinde hareket edilebilen, görsel, işitsel ve mekân içerisinde hareket edilmesine bağlı gerçek mekân-zaman etkileşimli mekânsal deneyimin yaşandığı ortamlar haline almışlardır. Böylelikle sanal ortam *görsel* bir eleman olmaktan çıkıp, *çoklu duyum* ile algılanabilen ortam haline dönüşmektedir.

Bu teknolojiye dayanan ilk sanat çalışmalarına Amerikalı Myron Krueger tarafından geliştirilen *videoplace* örnek olarak verilebilir. Bu çalışmada bilgisayara entegre edilmiş grafik nesnelere etkileşimi sağlayan, vücut konturlarını elde etmeye yarayan ışıklı iki yüzey vardır. Kullanıcı, parmağıyla uzayda bir resim çizebilmekte ya da kendisinden önce yapılmış resimlere müdahale edebilmektedir. Bu teknolojiyle üretilen daha sofistike eserler 90'lı yılların başında görülmeye başlanmıştır. Bunlar üç boyutlu görüntü parçacıklarıyla yapılan tasarımlardır. Fransız Edmond Couchot, Michel Pret ve Marie-Helene Tramus'un çalışmaları örnek olarak verilebilir (Akaş, 2007).

4.6. GENİŞLETİLMİŞ GERÇEKLİK (AUGMENTED REALİTY)

Sanal gerçeklik dünyası henüz kendini yeteri kadar var etmemişken, teknolojik araştırmalar bunun da bir adım ötesine giderek yepyeni bir sanal ortam yaratmanın prototibini başarmıştır. Bu hem ontolojik olarak hem de epistemolojik olarak bugüne değin yaşananların çok ötesinde bir uygulamaya işaret etmektedir. Görme ve bilişsel süreç devrime uğrayacak gibidir. Bir gazete bu ortamı şöyle açıklıyor: “İngiliz The Times Gazetesi, Sony firmasının 3 boyutlu filmleri *ultrason* yöntemiyle doğrudan beyne iletcek bir buluşun patentini aldığı

bildirildi. TV ve sinema gibi medyaları tmden ortadan kaldıran bu teknoloji sayesinde *The Matrix* filminde beyne kablolar sokularak yaratılan *sanal gerekliđin* ileride hayata geirebileceđini yorumunu yaptı. Yeni teknolojiye, beyne herhangi bir bir kablo ya da elektrot sokulmuyor; yntem, beynin belirli blgelerine ultrason dalgaları vererek buradaki sinir hcrelerini zel bir Őekilde hareket ettirme prensibine dayanıyor. Henz hakkında fazla detay aıklanmayan teknoloji sayesinde yaŐanacak *duyusal deneyim* sırasında filmi *beyninden izleyen* kiŐi, izlediđi Őeyin kokusunu, tadını hatta beyinde canlanan nesnelere de hissedebilecek. Ultrasonlu  boyutlu teknoloji, video oyunlarının da beyinde oynanmasına imkn tanıyacak” (Uzunođulları, 2005).

5. GENEL DEĐERLENDİRME

Sanat, fiziksel z ve dilsel ifade aısından bilim ve teknoloji ile ok sıkı bir Őekilde iie geerek varolmaktadır. Bundan dolaydır ki imge teknolojisinde yaŐanılan her yenilik, farklı ve yeni bir sylemin ortaya ıkmasına neden olmuŐtur/olacaktır. rneđin yz elli yıl nce fotoğraf, resmin *Őimdiki an* mirasını sahiplenerek onu baŐka bir kulvara itmiŐ; daha sonra gelen sinema ise sahip olduđu hareketli grntler sayesinde fotoğrafın, daha nce olduka sarstıđı, sanatın binlerce yıllık, *Őimdi, burada, hakiki ve tek* olma zelliklerini yıkmıŐtır. Bu yıkım, sanat tarihinin byk kırılma noktalarından biridir. John Berger bu kırılmayı tanık gstererek, her imge modelinde farklı bir grme biiminin yattıđını ve her imge modelinin yeniden yaratılmıŐ veya yeniden retilmiŐ epistemolojik bir anlayıŐın uzantısı olduđunu sylemektedir (Berger, 2006).

Teknolojinin sanatın diline yapacađı bir etkiyi heykel sanatısı Sadi alık kendisiyle yapılan bir syleŐide olduka aık biimde dile getirmektedir. “Antik ađdan bu yana heykel yapımında kullanılan gerelerin artıŐının, sanatıların anlatım olanaklarına ne gibi katkıları olmuŐtur ?” sorusuna verdiđi yanıtta “Sanatı, maddeye biim verirken yeni ve grlmemiŐ dzenleri aramakla uđraŐır, yeni aılardan tekrar tekrar yorumlar getirir. Bu bir madde ve insan arpıŐmasıdır, bu arpıŐmadan yapıtlar dođar. Gereler ođaldıka bu arpıŐma kuvvetlenir ve zorlu iŐler baŐarılır. Bilimin ve teknolojinin yeni olanakları yapıtının zenginleŐmesini, anlatım gcn artırmasını sađlar. Modern teknolojinin getirdiđi yeni gereler, heykelde hareket, ıŐık, ses ve daha birok olanaklar sađlamaktadır. Bir izlenimimi

anlatayım: Birkaç yıl önce İtalya'da geziyordum. Bir kilisede, çocukluğumda gittiğim sinemaların afişlerle tavanlara kadar kaplanmış girişlerini hatırladım. Usta Giotto, kilisede İsa'nın afişlerini yapmıştı. Kilise, afişlerin çok etkili olması için Giotto gibi bir usta seçmişti. Sonradan düşündüm ki Giotto'nun elinde bugünkü projeksiyon elektronik, "spatiodynamic" olanaklar olsaydı kimbilir nasıl etkili bir yapıt çıkacaktı" (Önes, 1974).

Nasıl endüstri devriminin getirdikleri sanatta yeni akımlar yarattıysa günümüzün bilgisayar devrimi de çağdaş sanat alanlarındaki görselleştirme (visualisation) uygulamalarında benzer etkimleri yaratmaktadır. Bu nedenle bilgisayar imgeleri yeni bir görsel paradigmaya, her şeyi farklı göreceğimiz yeni bir çağa geçtiğimizi bize işaret eder gibidir. Dijital imgeler, sanatçı özne, sanatsal temsil tarzı ve izleyici perspektifi arasındaki ilişkilerdeki radikal dönüşümün bir parçası olarak karşımızda durmakta ve sanat adına varolan yerleşik vargıların çoğunu tartışmaya açmaktadır. Nitekim pek çok kimse, dijital olarak kaydedilmiş görüntülerle konvansiyonel imgeler arasındaki farkın salt maddesel ayrılığa indirgenemeyeceğini, dijital sanatın farklı estetik-semantik bir zemin üzerine oturduğunu iddia etmekte; bu sanatın *sentaks* ve *semantik* yapısının üreteceği üst dilin (meta-language) yerleşik sanatsal epistemeyi değiştireceğini, dönüştüreceğini ve doğal olarak da geleneksel olanla *aynı şeyi* anlatmada kullanılamayacaklarını savunmaktadırlar.

Felsefeci Larry Shiner, dijital teknolojinin sanata yansımaları bir sorunsal olarak nitelendirmekte; bunun güzel sanat ile zanaatı duyumsal düzlemde yeniden bir araya getirme rüyasını zorlaştırdığını belirtmektedir. Ona göre, hipermetin, siber sanat, sanal mimari vb. modellerin ortaya çıkmasıyla birlikte *elle yapılan* geleneksel yazı, çizim gibi sanat dallarında yeni bir döneme girilmiştir. Bu dönüşüm salt estetik-semantik boyutta değil epistemolojik boyutta da yaşanmaktadır; çünkü, bir sanat yaratisı beyinde dışavurulumaya hazırlanırken ister istemez malzeme sınırlılıklarıyla boyutu birlikte düşünülür. Vektörel yöntemde ise boyut yoktur, eğer dikdörtgen bir amaç varsa, gerekli olan sadece kenarların birbirine oranlarıdır. Tabii bu da sonradan değiştirilebilir ama önce resim oluşur, boyut ve kenar oranları daha sonra da çözümlenir (Shinner, 2004).

Dijital imge üretim teknolojilerinin hem görüntünün hem de görsel ifade biçimlerinin işleme ve çözümleme gücünü büyük ölçüde genişletip, doğasını da dönüştürmeye başladığını belirtmiştik. Bunu yaratan nedenlerden biri de, daha önce görünmez veya görülemez olanların görünür hale gelmesi, sınırların bulanıklaşması, bunun da zaman ve uzama bağlı dünya algısında bir yapı bozumuna yol açmış olmasıdır. Bir başka deyişle dijital imgelerin temsil (representation) düzeni artık farklı bir görme biçimine refere etmektedir ve artık yeni süreçler, baskın görselleştirme modelleri vardır. Bu modellerde görselleştirme

boyutu giderek, soyut görsel ve dilsel öğelerin bulunduğu, dolaşıma sokulduğu, değiş tokuş edildiği ve tüketildiği siberetik/ semantik bir alana yerleşecek gibidir.

Giderek soyut görsel bir dilin getirdikleriyle farklı bir görme biçimine tekabül edecek bu yapılanmada, bir dizi estetik-semantik olumsuz boyutun yaşanabilecektir/yaşanmaktadır. Bunların en önemlisi; estetik kodlardaki yaşanan kopukluğun ve her tür estetik sözdiziminin silinişinin sanat dünyasında bir tıkanmaya veya düzeysizliğe yol açacağı ve çeşitli yanlış ölçütlerin kullanımı yüzünden yapıtların yeterince değerlendirilemeyeceği problematığıdır.

Yeni modülasyonların ürettiği yeni anlatı formlarının niteliğine yönelik olarak Florian Rötzer'in *Elektronik ve Dijital Araçlar Estetiği İçin* adlı yazısında formüle ettiği şu görüş oldukça açıklayıcı bir nitelik taşımaktadır: “Medya ağ şebekelerinde sunulan sanat eserleri, kendilerini yazarlarından arındıran ve öngörülemeyen etkileri başıboş bırakan bir çeşit virüs olmalıdır: Sanatçısız ve sanat esersiz bir sanat”. Bu görüş, Flaubert'in “geleceğin sanatı kişisel olmayan ve bilimsel olan bir sanat olacaktır” sözünü yazarak öngördüğü görüşü tamamlamaktadır. Bu görüş bir gerçeklik haline gelmiş olarak anlaşıldığında ortaya bir gerçeklik hattı çıkar: Bu, orijinal sanat eserinin aurasının kaybı yoluyla orijinal sanat eserinden yeniden üretilebilir ve kopya edilebilir nesneye ve oradan da maddesel olarak kavranabilenden maddesel olmaksızın düşünülebilir ürüne, kapalı sanat eserinden açık iletişime doğru bir gelişme yönelimidir. Bu durumda, sanatçı ve sanat eseri neredeyse tamamen gözden kaybolmakta gibi görünmektedir. İşlevleri ve varlıkları artık tanınabilir değildir. Onların yerine, *sanat eserini* önce kendi hayal gücü yoluyla kendi kafasında oluşturan, aktif hale getirilmiş bir izleyici profili geçmiştir. Ancak, görsellikten destek alan bu yenilikçi gelişme, Paul Virilio'nun, Karlsruhe'da 1992 yılındaki Media-Art ödüllерinin ilanı vesilesiyle yaptığı konuşmada da belirttiği gibi, yine de sorunlara yol açabilir. Eskiden bir görme hünéri, bir *görme sanatı* vardı; şimdiyse, *duyusal olarak algılanan görüntülerin duruma el koymasıyla* karşı karşıyayız. Virilio, görmenin mekanikleştirilmesinden bahsediyor; ancak bu, duyusal cezbetmenin daha hassaslaşmasına sebep olamayacak. Ve Virilio şöyle soruyor: “Hepimizin yaşadığı “idrak rahatsızlığı” göz önüne alınırsa, belki de alışlagelmiş algılama etiği üzerine ciddi bir şekilde düşünmek tavsiye edilebilir. Yakın bir zamanda, görülebilirin aşırı aydınlanmasından ve görme yeteneği olmayan görme makinelerinin gelişmesinden kaynaklanan, elektro-optiğin *dolaylı ışık*'ı ve geleceğin günışığı veya elektrikten üretilmiş *dolaysız optik*'ine bağlı olarak ortaya çıkan paradoksal bir körlük yüzünden, duyusal-algısal gerçeğin görme aracı olarak konumumuzu, onun yerine geçen ve görsel olarak zayıflar için, onların yardımına dayanmamıza sebep olan teknik araçlara ve her çeşit (video ve kamera gözetiminde) türemeye devrederek kayıp mı edeceğiz? Virilio bir

algılama krizi ihtimalinden bahsediyor ve soruyor: “Hangi etki, hangi teorik ve pratik sonuçlar kendi dünya görüşümüzü oluşturacak” (Dencker, 2006).

O halde yol haritasını yitirerek belirsizlikler içinde üretim yapan dijital sanatçılardan beklenen, bu yeni imge teknolojisinin potansiyel estetik enerjisinin farkına vararak, özgün semantik yapılar üzerinde sorgulamalarda bulunan örnekler sunmalarıdır. Bir başka deyişle dijital sanatın, geleneksel sanat'tan farklılıklarını bulup/yaratıp, dijital sanatı, kendine özgü teknik-estetik-semantik bir dil olarak yeniden tanımları ve görsel sanatların yitirilmiş yol haritasını farklı koordinatlarda yeniden üretmeleridir.

6. SONUÇ YERİNE

İnsanlar her alanda olduğu gibi sanatı da üretirken teknolojinin getirdiği tekniklerden yararlanagelmişlerdir. Yararlanmanın boyutu, nesnelerin niteliği, çağın teknik gelişimi ve değişimiyle paralellikler gösterir. O halde birer sembolik dil olan (langage) sanatsal yaratıların, içinde üretildiği dönemin kültürel bütünlüğünden ayrı düşünülemez ve dolayısıyla da sanat-kültür etkileşimi yadsınamaz olduklarını söyleyebiliriz. Bir başka deyişle, bir çağın düşünce, bilim, toplum yapısı ve teknolojik gelişmeleri hakkında bilgi sahibi olmadan o dönem sanatını anlayabilmek mümkün olmayacağı önermesini bir hipotez olarak kabul edebiliriz.

Fotoğraf ve film gibi imge üretim teknolojilerinin yüzyılın başındaki hızlı gelişimi, sanat yaratısının niteliklerini ve sanatçıların kendilerine yönelik anlayışlarının radikal bir biçimde değişmesine ve sanatçıları farklı bir dille konuşmasına yol açtı. Bugün de benzer süreç yaşanmakta, dijital teknolojinin bilişim sistemleriyle birlikte ortaya çıkardığı ürünler vasıtasıyla sanatsal epistemoloji tekrar kuvvetli bir değişim/dönüşüm sürecine girmektedir. Nedeni de görsel alanın, eski görsel dil gibi kapalı bir sistemin doğrusallığından yoksun olmasıyla üretim ve algılama biçimlerin değişmesidir.

Teknolojinin sanatsal alanlarda giderek daha yoğun biçimde uygulanmasıyla bugün pek çok bakımdan *malzeme* problematiğinin aşıldığı bir dönem yaşanmaktadır. Tüm sanatlarda olduğu gibi görsel sanatlarda -geleneksel ikonografiden sanal gerçekliğe kadar her

türlü alanda- çalışanlar malzeme sonrası çağda neyin malzeme olarak kullanılabileceği sorgula(n)masını yapmaktadır.

Görsel sanatlar; kurgu, kolaj, sayısal, sentezleme, vb. tekniklerden yararlanarak multi-medya yapısına doğru bir dönüşüm geçirmektedir. Bu karışımda görsel sanatların kendilerine özgü belleğe geçirme biçimleri özgünlüklerini yitirmektedir. Önüne konulan bu sonsuz olanaklar, görsel sanatların bugünkü anlam ve tanımlarının yitmesine, onların birer performans görünümüne büründürülerek yeni bir forma dönüşmesi anlamına gelmektedir.

Dijital teknolojinin görsel sanat alanına uygulanmasıyla görünen tek gerçek var, o da, yeni teknolojilerin ve buna bağlı olarak yeni bir görüntü ortamının doğmuş olması ve bunun doğal uzantısı olarak sanatın dilinin değişecek olmasıdır. Buna bağımlı olan bir başka boyut ise görme kültürünün de değişime uygun olarak dönüşümlere uğramasıdır. Kuşkusuz ki bu dönüşümü, görmenin kendisinin tarihsel olarak uğradığı mutasyonların çarpıcı kaydı olarak okuyabiliriz. Somut bir örnek, 19. yy`ın sonlarına doğru avangard sanatçı ve yazarların gerçekleştirdiği yeniliklerle bilim ve popüler kültür alanlarında aynı dönemde sürmekte olan *gerçekçilik* ve *pozitivizm* arasında yaşanan diyalektik ilişkiden verilebilir. Öyleyse kültürel bir olgu ve ideolojik bir pratik olarak görme kültürünü, normatif bir görme biçiminin oluşturduğu arka-plandan yalıtılarak okuyabilmenin mümkün olmadığını söyleyebiliriz. O halde, dijital teknolojinin getirdikleriyle yaratılan görsel devrim, mesafeli bakış açısına sahip olan öznenin varlığının yitmesini yaratacak olan süreç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu tarihsel gelişim sürecinde, görsel sanat alanlarına ait türleri tanımlayan çizgilerin yitmesi; tanımların, parametrelerin, paradigmaların yerinden oynamasına neden olmakta ve bir *dil* krizini bize yaşatmaktadır. Nasıl ki, işitsel-görsel araçların gelişmesinin sonucu olarak yazınsal kurgu dili yıkılmış ise bugün de dijital imge üretim teknolojisinin getirdikleri görsel sanatlarda yol haritasının yitimine yol açmıştır.

Kaynakça

Batuş, G., RİGEL, N. (2003). *Kadife Karanlık: 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Marshall McLuhan, Michel Foucault, Noam Chomasky*. İstanbul: Su Yayınları.

Bozkurt, N. (2003). *20.yy. Düşünce Akımları*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Dencker, P. K. *Elektronik Geleceğe Bir Bakışla Somut Şiirden Görsel Şiire*. / ... / 2006

[http://www.zinhar.com / logosuz / elektronik gelecege](http://www.zinhar.com/logosuz/elektronik_gelecege)

Dilbaz, E. *Crea Differa: Multi Touch Screen /Khronos Project*. ... / ... / 2006

<http://creadiffera.blogspot.com/2006/04/multi-touch-screen-khronos>

Halıcı, U. *Teknoloji ve Sanat*. ... / .. / 2007. <http://vision1.eee.metu.edu.tr>.

Kahraman, H. B. *Günümüz Görselliğini Algılamak*. ... / ... / 2007

<http://www.akbanksanat.com/aksm>

Şahiner, R. (2000), Paik'in Elektronik Tuvalleri, *Türkiye'de Sanat Dergisi*, ...(AY) 46, 22-25

YAYINLANDIĞI KAYNAK;

... **Candemir, Tülin**, “Ontolojinin Değişimi, Sanatın Dönüşümü ve Görsel Sanatlarda Yol Haritasının Yitimi”, *Mantık, Matematik ve Felsefe Sempozyumu 10. Yıl Derleme Kitabı 10 Yıldır Tartışıyoruz*, Bilim ve Sanat, İstanbul Kültür Üniversitesi, s.289-309, 10. Yıl Özel Derleme Kitabı, İstanbul, 2012