



SANAL GERÇEKLİKTE ZAMANI DENEYİMLEMEK

Merve Kaptan

Öz

Bu makalenin amacı, 21. yüzyılın sanat hareketi olarak nitelendirilebileceğimiz dijital sanatların sunduğu görsel olasılıkların, özellikle de sanal gerçeklik teknolojisinin, bizi ne ölçüde farklı bir skopik rejime ve zaman kavramına doğru yönlendirebileceğini tartışmaktır. Bu bağlamda, ilk olarak Martin Jay'ın Modernite'nin skopik rejimleri olarak tanımladığı üç görsel alt kültür açıklandıktan sonra ikinci aşamada Fransız estetik kuramcısı Edmond Couchot'nun dijital sanatlara özgü geliştirdiği estetik kuram temel alınarak, dijital imge ve alımlama zamanı arasındaki ilişki üç farklı döneme özgü (Rönesans, mekanik üretim çağı ve dijital dönem) üç farklı imge mecrası (resim, televizyon/video ve dijital) üzerinden okunacaktır. Son aşamada ise zaman ve imge arasındaki ilişkiye bakış açımızın sanal gerçeklik teknolojisiyle üretilmiş sanat yapıtları aracılığıyla ne yönde değişime uğradığı, Fransız kuramcı Christine Buci-Glucksmann'ın Gilles Deleuze'ün kristal-imge/zaman kavramını yeni teknolojilere *akış-imge/zaman* olarak uyarladığı kavramı üzerinden sunulacaktır. Dijital teknolojilerle gelişen bu kültürü Neo-Barok olarak nitelendiren düşünür, Deleuze'ün kristal-imge/zamanından da *akış-imge/zamana* geçişin şart olduğunu vurgular. Buci-Glucksmann'ın böylece Martin Jay ve Edmond Couchot'nun vurguladığı yeni bir skopik rejim ve estetik kuram ihtiyacını *akış-imge/zaman* kavramıyla karşıladığı makalenin varsayımıdır. Kanadalı sanatçı Char Davies'in *Osmose* (1995) ve *Ephémère* (1998) adlı etkileşimli ve içine çeken sanal gerçeklik teknolojisiyle üretilmiş eserleri bu varsayımı desteklemek açısından örneklem olarak seçilmiştir.

Anahtar Sözcükler: sanal, dijital, zaman, imge, VR

Geliş Tarihi | Received: 29.04.2022 • Kabul Tarihi | Accepted: 09.09.2022

31 Aralık 2022 Tarihinde Online Olarak Yayınlanmıştır.

Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Galata Üniversitesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3467-5001> • E-Posta: merve.kaptan@galata.edu.tr

EXPERIENCING TIME IN VIRTUAL REALITY

Abstract

This study aims to discuss to what extent the visual possibilities offered by the digital arts, which can be defined as the art movement of the twenty-first century, and especially by virtual reality technology, can lead us towards a different *scopic* regime and concept of time. To this end, first, the three visual subcultures that Martin Jay defines as *scopic* regimes of Modernity will be explained. Secondly, French aesthetician Edmond Couchot's arguments on the relationship between the digital image and its perception time will be discussed following his theory concerning the three different eras (the Renaissance, age of mechanical production and digital age) and the three different media (oil painting, television/video, and digital). Thirdly, to what extent our conception concerning the relationship between time and image has been changed by digital artworks created with virtual reality technologies will be presented in the light of the French thinker Christine Buci-Glucksmann's concept of the image/time-flux, that she developed through the time/image-crystal concept of Gilles Deleuze. Since she describes this new culture based on digital technologies as Neo-baroque, Buci-Glucksmann considers it imperative to change Deleuze's image/time-crystal to an image/time-flux. Therefore, Buci-Glucksmann introduces a new *scopic* regime and its aesthetic theory with the image/time-flux that Martin Jay and Edmond Couchot insisted on for its necessity, which is the hypothesis of this study. Canadian digital artist Char Davies' interactive and immersive virtual reality artworks *Osmose* (1995) and *Ephémère* (1998) are analyzed to support the hypothesis.

Gilles Deleuze and Edmond Couchot are known in the French media literature, for their inquiries on the spatial and temporal dimensions of digital technologies. By shedding light on the consideration of similar issues around different concepts, and from different aspects, they both contributed to the formation of a digital image theory. On the other hand, Martin Jay, who is considered an expert in the field of French philosophy, completes these two French theorists by expressing spatial change in the perception process, especially in his article *The Scopic Regimes of Modernity* (2012), though he does not directly refer to the time theories of Deleuze and Couchot. In addition, in the same article, Martin Jay states that he named the Baroque *scopic* regime after the French theorist Buci-Glucksmann. Therefore, a number of clarifications of Buci-Glucksmann's views in this article were inevitable. In addition to that reference

by Martin Jay, Buci-Glucksmann presents the concept of flow-image which is defined after Deleuze's concept of the image/time-crystal.

Interactive and immersive digital artworks, due to their physical, technical, and material dimensions, do not have the opportunity to meet the audience as easily and as often as a video installation. Therefore, as the audience, we do not often come across works of artists such as Char Davies. The reason that Canadian artist Char Davies's works, entitled *Osmose* (1995) and *Ephémère* (1998), are chosen as examples to clarify the image theories is that they are accessible by online visuals and written materials for many readers who would wish to visualize the mentioned experience.

Lastly, while the works of Gilles Deleuze and Martin Jay have met with quite a large audience interested in the philosophy of art and media in Turkey, the theories of Edmond Couchot and Christine Buci-Glucksmann are little known in Turkish academia. In this sense, the article contributes to the presentation of these two French theorists, whose works adopt the views of previous thinkers to a more contemporary digital image theory.

Keywords: virtual reality, dijital arts, VR, time, image

Giriş

"-Yarın ne kadar sürer diye sormuştum Anna,
hatırladın mı?"

-Sonsuzluk ve bir gün kadar..."
Theo Angelopoulos (1998)

Günümüz dijital çağında "sanal" diye tabir edilen gerçeklik gündelik hayat gerçekliğimize gitgide daha fazla dâhil olmaya başladı. Burada "sanal gerçeklik" kavramıyla belirtilen, bilgisayar tarafından *simüle* edilen, etkileşimli ve *immersif* (içine çeken, içine alan) bir ortam sağlayarak kullanıcılarda veya izleyicilerde gerçekmiş duygusu yaratan ortamlardır. 1980'li yılların sonlarına doğru sanatçılar çoğunlukla hareketli görüntü yerleştirmelerinde ya da etkileşimli videolarında dijital teknolojilerden yararlanmaya, sanal gerçeklik teknolojisini sanatsal etkinliğe katarak yapıtların alımlanmasında hem zihinsel hem de fiziksel boyutu kullanarak daha fazla duyuya ve deneyime hitap etmeye başladılar. Fiziksel uzamla bağlantılı bu yapıtlarda, izleyicinin resmin içine, sözcüğün gerçek anlamıyla, girebilmesi etkileşimli ortam sayesinde imgeyle geleneksel anlamın ötesine geçen bir diyalog kurabilmesi birtakım estetik kuramların ve skopik rejimlerin de dönüşümünü zorunlu kılmıştır. Bu makalenin amacı, 21. yüzyılın sanat hareketi olarak nitelendirebileceğimiz dijital sanatların sunduğu görsel olasılıkların bizi ne ölçüde farklı bir rejime ve bu rejimin kuramsallaştırılmasına doğru yönlendirebileceğini tartışmaktır.

Bu bağlamda, ilk olarak Martin Jay'ın Modernitenin skopik rejimleri olarak tanımladığı üç görsel alt kültür açıklandıktan sonra ikinci aşamada Fransız estetik kuramcısı Edmond Couchot'nun dijital sanatlara özgü geliştirdiği estetik kuram temel alınarak, dijital imge ve alımlama zamanı arasındaki ilişki üç farklı döneme özgü (Rönesans, mekanik üretim çağı ve dijital dönem) üç farklı imge mecrası (resim, televizyon/video ve dijital) üzerinden okunacaktır. Son aşamada ise zaman ve imge arasındaki ilişkiye bakış açımızın sanal gerçeklik teknolojisiyle üretilmiş sanat yapıtları aracılığıyla ne yönde değişime uğradığı, Christine Buci-Glucksmann'ın Gilles Deleuze'ün kristal-imge/zaman kavramını yeni teknolojilere *akış-imge/zaman* olarak uyarladığı kavramı üzerinden sunulacaktır.

Adı geçen dört düşünürü aynı yazı üzerinde buluşturmanın nedeni ve amacını giriş bölümünde açıklamak yazının teorik yapısını kavramak açısından faydalı olacaktır: Fransız medya literatüründe Gilles Deleuze

ve Edmond Couchot dijital teknolojilerin uzamsal ve zamansal boyutunu sorgulayan çalışmalarıyla tanınırken, araştırmaları benzer meselelerin değişik kavramlar etrafında ve farklı yönlerinden düşünülmesini ışık tutarak birbirlerini tamamlayan bir dijital imge kuramını meydana getirdikleri düşünülmektedir. Fransız felsefesi alanında uzman kabul edilen Martin Jay'ın ise doğrudan Deleuze ve Couchot'un zaman kuramlarına referans vermese de, algılama sürecindeki uzamsal değişimi dile getirerek – özellikle de *Modernite'nin Skopik Rejimleri* (2012) makalesiyle- bu iki Fransız kuramcıyı tamamlamaktadır. Ayrıca aynı makalede Martin Jay, Fransız kuramcı Buci-Glucksmann'a referansla Barok skopik rejimini adlandırdığını belirtir. Dolayısıyla Buci-Glucksmann'ın görüşlerinin tartışmaya dâhil edilmesi hem bu açıdan hem de Deleuze'e referansla geliştirdiği *akış-imge* kavramını da sunmasımız açısından kaçınılmazdır. Ayrıca çağdaş bir görsel sanatçı, düşünür ve akademisyen Edmond Couchot ve kuramcı Christine Buci-Glucksmann'ın çalışmalarının ülkemizde tanınması açısından bu dörtlü arasında yer almasının Türkçe literatüre katkı sağlayacaktır.

Dijital sanat alanında öncü kabul edilen (Grau, 1999, s.368) ve imgeyle alımlama zamanı arasındaki ilişkiyi somutlaştıran, ayrıca okurun bahsedilen esere erişiminin sanatçının kapsamlı kişisel çevrimiçi sayfası¹ aracılığıyla mümkün olduğu, Kanadalı sanatçı Char Davies'in *Osmose* (1995) ve *Ephémère* (1998) adlı eserleri örneklem olarak seçilmiştir. Etkileşimli ve içine çeken dijital sanat işleri fiziksel, teknik ve maddi boyutlarından ötürü bir video yerleştirmesi gibi rahatlıkla ve sıklıkla izleyiciyle buluşma imkânı taşımaz. Char Davies gibi sanatçıların bu tür özellikleri taşıyan işlerine bu nedenle pek sık rastlanmamaktadır. Dolayısıyla *Osmose* ve *Ephémère*, birçok okurun bahsedilen deneyimi hayal gücünde canlandırması için çevrimiçi görseller ve yazılı materyallerle desteklenen yapıtlardır. Güncel birer eser olmasalar da yazıda tartışılan konuyu okura tanıtmak açısından Davies'in işleri, teknolojisinin de günümüzde geçerli olduğunu göz önünde bulundurursak yazıdaki meseleye ışık tutan seçimlerdir.

Sanal Gerçeklik Tanımına Doğru

Sanat tarihi kapsamında ele alındığında, her ne kadar 21. yüzyıla ait bir kavram olarak güncellik kazanmış olsa da sanal gerçekliğin köklerini Antik Çağ'a kadar takip etmek mümkündür. Bu bakımdan sanal gerçekliğe ve bu teknikle yaratılan sanat eserlerini ele almadan önce, sanal terimi-

¹ Eserin videolarına ve fotoğraflarına ulaşmak için sanatçının kişisel çevrimiçi sitesi için bkz: www.immersence.com

nin tanımını yapmak bağlamın görünmesini ve ilişki kurulmasını kolaylaştıracaktır.

“Sanal” teriminin tanımlarına bakıldığında, zorunlu olarak üç farklı disiplinin alanına bakmak gerekir: Bilim, felsefe ve yeni medya sanat kuramları. Temel bilimler alanındaki, özellikle de optikteki kullanımıyla sanal terimi; ayna yansımalarına, aynadaki imgeye eş değerdir. Bu bağlamdaki kullanımı görsel sanatlar üzerinden okunduğunda ise; sanal terimi illüzyon kelimesiyle ikame edilebilir. Bu anlamıyla, sanal imgeler ya da illüzyon yaratan imgeler izleyicinin gerçekte var olmayan formlar tasarlamasını sağlayan hayal gücü uyarıcılarıdır. Gombrich (1984, s.162-163), hayal gücümüzdeki tasarım mekanizmasını tetikleyen iki ön koşul olduğunu belirtir. Bunlardan ilki, izleyicinin noksanları doldurma gücünde şüphe duymaya yer bırakılmamasıdır. Başka bir deyişle, hayal gücünün tam olarak neyi yaratması gerektiğinden emin olmasıdır. İkinci ön koşul ise ortaya çıkan beklenmedik bu sanal imgenin² vücut bulacağı bir ekran ya da boş bir zeminin varlığıdır.

Felsefede ise sanal teriminin kullanımına birbirinden çok uzak düşmeyen ama anlama nüans getiren iki örnek gösterilebilir. Bunlardan ilki sanal sıfatının potansiyel, olası ve mümkün anlamlarını karşılamaıdır. Sanal kelimesinin batı dillerindeki karşılığı olan ve Türkçe’de de terimsel kullanımda yer bulan *virtüel*’in etimolojik kökeni Latince *virtus* kelimesine dayanır. Fakat kavram etimolojik kökenden daha önceye, M.Ö. 4 yüzyılda insan dilinin temel kavramlarının tanımı ve netliği için Aristoteles’in kalem aldığı *Metafizik* yapıtının 5. kitabındaki ‘*dunaton*’ kelimesine dayanır (Rosati, 2012, s. 21). Yunancaya *virtus* olarak çevrilen *dunaton*, aynı zamanda *possibilis* ve *potentialis* olarak yani olası/mümkün ve ‘kuvve’ (potansiyel) anlamlarıyla da çevrildiği için kavramsal netlik sağlanması zordur (Rosati, 2012, s.22). Arda Denkel (1988, s.103), Aristoteles’in değişim ilkesini açıklarken edimseli kuvvenin zıttı olarak tanımlar: “Potansiyel olan şey bir nesne veya bir özelliktir. Bu şey, ona dayanak olan bir nesnece taşınır. Dayanak olan nesne doğrudan gözlemlenebildiği halde, onun taşıdığı potansiyel -bir potansiyel olarak- doğrudan gözlemlenebilir değildir.” Bu bağlamda, *virtus* kuvve anlamı taşıyor ise, edimsele zıt konumlanır. *Virtus*, gözlemlenebilir olunca edimsele dönüşür. Dolayısıyla Aristoteles’te sanal, edimsele göre ontolojik düzlemde daha az mükemmeldir. Benzer şekilde Aquinas’ta da hareketsizlikten harekete geçişin gücü olarak yorumlanan *virtus*, Leibniz’da güç, enerji ya da ilk itki anlamını taşır.³

² Gombrich sanal imge terimini burada illüzyon kelimesiyle eşanlamlı olarak kullanmıştır.

³ Konunun daha detaylı bir tartışması için bkz. Rosati (2012)

Nüanslı anlamında ise, kuvve sadece gelecekte edimsele dönüşürken, *virtus* şimdiden gerçektir ve etki eder. Deleuze'ün sanal⁴ kavramına getirdiği farklı bakış açısı buradan yakalanabilir. Deleuze, Bergson'un felsefe tarihinde "mümkün/olası" kavramının yanlış okunduğuna dair yaptığı eleştiriyi ileriye taşıyarak sanalın gerçekte var olduğunu söyler (Rosati, s. 54). Edimsellik Deleuze'e göre soyutlamanın bir ürünüdür. Düşüncemizin geçmişteki bir an üzerinde durmaya karar verdiği ve o anı edim diye adlandırmasından türeyen bir kavramdır (Rosati, s. 55). Sanal ise şu an içerisinde vardır, gerçekliğin akış olarak var olmasını sağlar (Rosati, s. 59).

Sanalın taşıdığı bu anlam, kavrama nüans getirirse de her iki yaklaşım da sanalı gerçeğin düzeyinde konumlandırır çünkü sanal gerçeklik diye bir kategori, sanal gerçeğin karşısında yer aldığı sürece tutarlı bir şekilde var olamaz. Bu bakış açısının tersini savunan kuramcılara baktığımızda, sanalın gerçeğin düzeyinde yer alamayacağını çünkü ona benzemediğini savunanlarla karşılaşabiliriz (Cauquelin, 2006). Örneğin Fransız sanat felsefecisi Anne Sauvageot (2003, s.224) sanalın gerçeğin bir uzantısı olamayacağını dile getirir: "Sanal gerçekliğin referans olarak gerçeğe işaret etmesi gerekmez çünkü ondan kopmuştur, onu taklit eder ve aleni biçimde yerine geçmeye çalışır." Gombrich'in ise (1984, s.303) bu yaklaşıma zıt bir yerde konumlanarak, illüzyonları ve hayal gücünü anlamak için gerçeğin yasalarını tanımamız gerektiğini söylediğini görüyoruz: "[...] atların ya da boğaların nasıl yapıldığını bilmeyen biri bu yaratıkların resimlerini de anlayamaz." Bu tür bir bakış açısına göre de sanal gerçekliğin gerçekten kopmadığını çünkü gerçeği referans alması gerektiği söylenebilir.

Bugün dijital teknolojiler ve yeni medya sanatı alanındaki kullanımına bakıldığında ise sanal kavramının çok daha net bir tanımı olduğu görülür: Üç boyutlu sentez imgeler aracılığıyla yaratılan etkileşimli simülasyon sistemleri. Dijital simülasyonun, gerçeğin bilfiil yerine geçtiği, çoklu duyuşal (*multisensory*) deneyime olanak sağlayan bir sanal alandan bahsedilmektedir. Fuchs ve Moreau'nun (2002, s.6) dile getirdiği üzere; "sanal gerçeklik teknikleri, kullanıcıları sözde-doğal (*pseudo-natural*) bir biçimde içine çeken (*immersion*) ara yüzler aracılığıyla sanal bir dünya ile gerçek zamanda etkileşim sağlamaları üzerine kurulmuştur." Yazının temel çerçevesini oluşturan düşünürlerden birisi Gilles Deleuze olduğundan, sanal kavramını da içerisinde alabilecek daha basit bir tanımla diyebiliriz ki sanal; dijital aygıtların sahip olduğu bir güç/kuvvedir ve in-

⁴ Türkçe Deleuze kaynaklarında *virtuel* sanal olarak çevrildiği için, yazıda da sanal kelimesi tercih edilmiştir.

san-makine etkileşimi sırasında beliren imge, ses ya da metin biçimiyle gerçeklikte var olur.

Dijital medyada sanal gerçeklik teknolojisiyle üretilmiş yapıtların incelemesine geçmeden önce, sanal gerçekliğin sanatta çok daha eskilere, tarih öncesine dayandığı örneklerden başlayarak günümüze kadar çıkmak, bu kavramın sanatsal kullanımını ve beraberinde getirdiği yeni skopik rejimin uzantısını anlamak açısından faydalı olacaktır.

Antik Yunan'dan Dijital Çağ'a Sanal Eserler

Seyirciyi illüzyon yaratan imgelerle dolu kapalı bir mekâna yerleştirme fikri dijital aygıtların kodladığı sanal gerçeklik icadıyla ortaya çıkmamıştır. Aksine, insan ve imge/resim arasındaki ilişkinin bilinen en eski izi kabul edilen Lascaux mağaraları için de benzer bir durumdan bahsetmek mümkündür. Yine de dijitalin getirdiği deneyime daha yakın olması adına, fresklerle bezeli odalardan, tarihi panoramik manzara resimlerinden örnek göstermek benzerliği daha net ortaya koyacaktır. Sözgelimi, inşasına yaklaşık olarak M.Ö 200 yılında Pompei şehrinin dışında bir yamaç üzerinde başladığı tahmin edilen Gizemler Villası, bugünküne yakın bir sanal deneyim sunmuştur. Ortalama bir insan boyutuundaki figürlerin yer aldığı büyük freskli oda, Dionysus kültürüne ait ritüellerin yapıldığı kare formundaki bir avluda yer alır. Bazı figürler doğrudan izleyiciye bakarken bazıları da kendi aralarında iletişim kurarken resmedilmiştir. Odanın alanı ve duvarları arasındaki sınır, odada yürüyor izlenimi veren figürlerin yarattığı optik illüzyon sayesinde kaybolur. Bu illüzyon alanı, ziyaretçiyi sarmalayarak duvardaki figürlerle aynı zaman ve mekân içerisine yerleştirir. İzleyici ve imge arasındaki fiziki ve psikolojik sınırlar, ziyaretçilerin Dionysiak dünyaya girebilmesi için ilahi bir atmosferle kaplanan alan sayesinde yok olur: Optik illüzyon tekniği freskteki insan ve tanrılarında gerçek dünyaya adım atmasına olanak tanırken izleyiciler de imgelerin dünyasına çekilir.

Tarihte ilerleyerek 1420 yılına gelindiğinde, farklı bir amaç için benzer deneyimin tasarlandığı bir başka örnekten, *Gölgeler Şatosu'ndan (Castellum Umbrarum)* bahsedebilebilir. Venedikli mühendis Giovanni Funtana'nın elyazmalarında⁵ tasvir edilen bu tasarı, duvarları hareketli izlenimi yaratan, yarı saydam parşömenlerle kaplı bir odadan bahseder. Bu parşömenler, arkadan verilen bir ışık sayesinde üzerlerindeki imgelelerin bir tür büyülü fener⁶ tekniğiyle hareket kazanmasını sağlar. Yine Rö-

⁵ Bkz. *Bellicorom instrumentum liber*

⁶ Bkz. Latince karşılığı *lanterne magica* olan, projeksiyon cihazlarının atası.

neansans döneminde, İtalya coğrafyasından çok uzaklaşmadan, Venedik, Floransa ya da Roma villalarındaki freskler incelendiğinde, izleyicinin gerçek ve sanal arasındaki sınırın kaybolduğu odalarda benzer deneyimleri yaşadıkları görülebilir. Bugünkü üç boyutlu imgeleri ortaya çıkaran araçlarla optik yanılsama yaratan fresklerin, Roma villalarındaki gibi sabit dekor bile olsalar, deneyim akrabalığına işaret eden Philippe Codonet (2004, s.86) Baldassarre Paruzzi'nin 1516-1518 yılları arasında tasarladığı *la Sala delle Prospettive*'yi örnek gösterir. Ziyaretçi, odanın solunda konumlandığında perspektifi doğru açıdan yakalar ve mermer kolonların arasından şehre açılan terası takip ederek Roma'nın gerçekçi manzarasını seyredebilir. Tasarı, ziyaretçinin Olimpos Dağı'ndan Roma'yı seyre daldığı izlenimini uyandırmayı amaçlarken, mermerin nerede bitip illüzyonun nerede başladığını ayırt etmek güçtür. Sanat tarihçisi Vasari'nin (1568) anekdotlarına göre ressam Titian bile bu manzaranın resim olduğuna inanmakta zorlanmıştır.

Sanayi devrimine doğru ise ilk örneğine İngiltere'de rastlanan panoramalarla karşılaşılır. Bugün, 360 derecelik genel görünüm anlamını alan kelime ilk ortaya çıktığında, tepeden aydınlatmalı silindir şeklindeki bir yapıyı işaret etmekteydi. Panoramaların içerisine giren ziyaretçiyi çevreleyen iki boyutlu resimler, tepedeki aydınlatma aracılığıyla üç boyutlu görünerek gerçekçi bir görsel izlenime neden oluyordu. İcat edildikleri dönemde panoramaların, gerçeği çarpıtmaya neden olabilecekleri gerekçesiyle eleştirilse de 1870 ve 1900 yılları arasında Avrupa ve Amerika'da hızla yayılarak en az 100 milyon izleyiciyi bu sanal deneyime dâhil ettikleri bilinmektedir. (Oettermann, 1980 s. 192) 1805 yılında yayınlanan kitabında Alman filozof J.A Eberhard'ın (1805, s. 175) panorama deneyiminden şöyle bahseder: "Gerçeklik ve gerçek olmayan, doğru ve illüzyon arasında gidip geliyorum. Bir tekne nasıl dalgalarırsa, düşüncelerim ve varlığım da benzer bir hareket içerisinde. İşte Panorama'da izleyiciyi bekleyen o çekici yükseklik korkusunu böyle açıklayabilirim."

Tarihte daha da ileri gidildiğinde, Wagner'in *Gesamtkunstwerk* kavramı ya da Leibniz'in monadlarının dünyasının da kavramsal olarak aynı sanal gerçeklik dünyasına işaret ettiği fark edilir ya da Monet'nin insanı içine çeken panoramik nilüfer tablolarında, Enrico Prampolini'nin tiyatrosunda veya Gene Youngblood'un sinemasında da illüzyonun gerçekle karıştığı o deneyim anını bulmak mümkündür⁷. Dolayısıyla, sanal gerçeklik fikrinin tarihsel gelişim sürecinde sanatçıların oynadığı role geniş bir perspektiften bakıldığında; bugünkü yeni sanal gerçeklik tekniğinin

⁷ Konu hakkında daha detaylı bilgi için bkz. Grau, Oliver (2003) *Virtual Art. From Ilusion to Immersion*. MIT Press

ve aygıtlarının sadece teknoloji tarihine değil, skopik rejimin kültürel tarihine de bağlanması gerektiği söylenebilir.

Skopik Rejimleri Uzam ve Zaman Üzerinden Değerlendirmek: Martin Jay ve Edmond Couchot

Martin Jay (2012), modernitenin skopik rejiminin üç görsel alt kültürün -Kartezyen perspektiviyalizm, 17. Yüzyıl Flemenk resim sanatı (ya da tasvir sanatı olarak da adlandırmıştır) ve Barok dönem- ürünü olabileceğini açıklar. Kitabın sonunda şimdiden tahmin etmesi zor ama mutlaka gelecek olan yeni skopik rejimlerin ortaya çıkarabileceği görsel olasılıklara açık olmamız gerektiğini vurgular. Jay'ın bu sınıflandırması sanatın uzam üzerinden okunduğu bir anlayışın ürünüdür. Şöyle ki Kartezyen perspektivizm örneği olarak gösterilen Klasik Rönesans resmi, mekânı katı perspektif kurallarına göre inşa ederken, Descartes'in tümdengelimli akılcılık (*deductive rationalism*) ilkesine sadık kaldığı için Kartezyen perspektivizm olarak adlandırılır. Tasvir sanatı olarak betimlediği ikinci skopik rejimde mekânı oluşturan büyük ve az nesnelere yerine küçük ve çok olanlara dikkat çekilir. Tualin tek boyutluluğu veya renklerin dokusu, gözün merkezde olduğu Kartezyen perspektivizmden kopuş sağlayarak dokunsal (haptik) bir skopik rejime kayar. Sonuncu Barok skopik rejimde ise anamorfik efektlerin, göz yanılgılarının ve uzamsal düzensizliğin çağındayızdır⁸ (Jay, 2008).

Jay'i takiben yirmi birinci yüzyılın sanat hareketi olarak nitelendirilebileceğimiz yeni medya sanatının ve dijital tekniklerle yeniden ürettiği sanal gerçeklik deneyiminin sunduğu görsel olasılıkların bizi ne ölçüde farklı bir rejime doğru yönlendirmiş olabileceğini tartışmaya açmak gerekir. Bunun için ilk olarak yeni medya ya da dijital medya sanatının tanımını yapmak faydalı olacaktır. Christian Paul (2008) yeni/dijital medya için bilgisayar destekli dijital görüntüleri üretim, sunum ve yaratma tekniği olarak kullanan sanat tanımını verir. Peki, bu tür bir dijital üretim ve sunum tekniği, modernitenin skopik rejimlerini nasıl dönüştürmüştür?

Jay'ın ilk görsel alt kültür olarak öne sürdüğü Kartezyen perspektivizmin dünyayı Öklid geometrisine uygun, tek bir hiyerarşik nokta üzerinden düzgün bir nizamla resmettiği bilinmektedir. Yeni medya ise bu perspektif algısının karşısına aynı anda birçok noktadan tek bir nesneyi inceleme olanağı sunan sanal mekân perspektifini koyar. Sözgelimi,

⁸ Bu skopik rejimleri isimlerini aldıkları dönemlere sınırlı tutarak düşünmek yerine modernizmin bütününe yayılan görme biçimleri olarak okumak doğru olacaktır. Özellikle Barok skopik rejimi, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, dijitalleşmeyle beraber okunduğunda anlam kazanır.

bir Riemann ya da Lobachevsky⁹ geometrisinin görselleştirildiği bir bilgisayar oyunundaki görsel deneyim, Kartezyen perspektifin de ötesinde bir görselleştirmenin mümkün olabileceğinin kanıtıdır. Burada yeni olan bu deneyimin ilk defa gerçek anlamda üç boyutlu olarak, etkileşimli ve içine çeken bir ortamda gerçekleşmesidir.

Jay (2012) Barok döneminden bahsederken argümanını yüce kavramı etrafında şekillendirir. Yüceyi Kantçı estetik terminolojisiyle asla elde edilmeyecek bir varlık için duyulan arzu olarak tanımlarken, Barok sanatının da temelinde bu arzunun yattığını ve amacının da arzuyu ortaya çıkarmak olduğunu belirtir. Jay'ın Barok estetik rejiminin etkisini anlatırken alıntıladığı Fransız felsefeci Christine Buci-Glucksmann, 1986'da yayınladığı *La Folie du voir* (Görme Çılgınlığı) adlı kitabında Barok görme biçimlerinin günümüze uzantısını tartıştıktan sonra, 2002'de kitabını gözden geçirerek başlığa Sanalın Estetiği (*Une esthétique du virtuel*) ifadesini de ekler. Böylece yukarıda sorulan soruyu, yani sanal evrenin yüce kavramına yeni bir bakış getirip getiremeyeceği sorusunu da belli bir noktaya kadar cevaplar. Buci-Glucksmann (2014, s. xvi) sanalın yeni bir *akış-imgе*¹⁰ yaratarak Barok imgesini uç noktasına taşıdığını söyler. Barok, tıpkı Jay'ın yüce kavramıyla da altını çizdiği gibi, kendini sonsuzlukta görmek isteyen bir göz hayal etmiştir. Bu noktada, arzuyu ifade etmiş, açmıştır. Buci-Glucksmann'a göre sanal gerçeklik ise arzuyu nesnesiyle buluşturarak doyum noktasına ulaştırmıştır: Kendini sonsuzlukta gören gözü sanalda mümkün kılmıştır.

Buci-Glucksmann'un yorumladığı üzere sanal gerçeklik estetiği, Barok görme biçimlerinin bir uzantısı olarak Barok hayalini gerçekleştirmiş olabilir fakat bu kavrayışta değinilmeyen noktanın görme biçimlerinin aslında uzam sezgisiyle beraber zaman sezgisi üzerine de kurulmuş olduğudur. Jay skopik rejim ayrımlarını uzam üzerinden sınıflandırırken, Couchot zaman üzerinden bir sınıflandırma yapmayı tercih eder çünkü imgenin zamandaki konumunun sanat tarihinde göz ardı edildiğini öne sürer (Couchot, 2007, s.1).

Bu incelemenin konusu olan dijital imge ve alımlama zamanı arasındaki ilişkiyi anlamlandırabilmek ve kavramsallaştırabilmek için imge

⁹ Öklid'in paralellik aksiyomunu sağlamayan geometriler.

¹⁰ Gilles Deleuze'un hareket-imgе ve zaman-imgе kavramlarını takiben dijital medya imgeleri için Buci-Glucksmann'ın yarattığı kavram. Bkz. *image-flux* Akış-imgе kısaca kendisini doğuran bir resim zamanının sentezi olarak algılanabilir. Resmin geçmişini ve geleceğini sürekli bir şimdiki zamanda toplayan bir modeldir. Yazının ilerleyen kısımlarında daha detaylıca açıklanmaktadır.

ve zaman arasındaki diyaloga da Jay'in uzam ve imge arasında kurduğu gibi tarihsel bir perspektiften bakmak faydalı olacaktır. Nasıl ki Jay, skopik rejimlerin sanat akımlarına ve felsefi görüşlere paralel bir şekilde evrim geçirdiğini yukarıda açıkladığımız üzere savunuyorsa, Couchot da imge ve alımlama zamanı arasındaki ilişkinin dönüşümünü benzer biçimde savunmaktadır.

Couchot'da (2007) Martin Jay'e benzer şekilde, Rönesans'tan bu yana imge ve alımlama zamanı arasındaki ilişkiyi araştırdığımızda üç farklı yöntem ve model belirleyebileceğimizi söyler: Geleneksel yönetime ait perspektivist model, mekanik yeniden üretim yöntemine ait otomatik model ve dijital yönetime ait sayısal model. Perspektivist modelin temel özelliği, sanat eserinin yaratılış zamanının alımlama zamanından önce gelmesidir. Yapıtın varolma sürecinde ait olduğu zaman dilimiyaratılış zamanı (sanatçı tarafından yaratıldığı zaman dilimi), ikincisi de görülme zamanı (seyirci tarafından alımlandığı zaman dilimi) olarak adlandırıldığında, resmin anlamının ancak yaratılış zamanı ile görülme zamanı arasındaki uyumlu ilişki sürecinde ortaya çıktığı söylenebilir. Şöyle ki, iki zaman dilimi arasındaki bu ilişki sayesinde seyirci, sanatçının yapıtı yarattığı zamana kendi içinde geri dönerek sanatçının bakış açısını yakalama olanağını bulur. Böylece, perspektivist modele özgü resimlerin alımlanmasında seyirci, resmi yaratan sanatçının daha önceden bulunduğu bakış açısının zaman dilimine geri dönerek sanatçının şimdi'sini, resimle baş başa olduğu yaratılma anını yakalar. Edmond Couchot (2007, s. 182) bu ilişkiyi sesin eko ile olan ilişkisine benzetir: "Resim, resmi yaratanın önceden yaşanmış şimdi'sini yeniden yaşatır. Yeniden temsil eder. Seyirci ressamla ya da resmedilmiş olanla, belli bir zaman öncesine ait bir sesin titreşimiyle (ekosuyla) kurduğumuz türden bir ilişki kurar."¹¹ Bu ilişkiyi daha net kavramak açısından sanat tarihinin ünlü tablolarından biri olan Poelo Uccello *San Romana Muhabaeresi* isimli üçlemesi incelenebilir. Bu üçlemenin ilki olan tabloya baktığımızda aslında sabit bir görüntüye bakarız. Ressamın tabloyu yaratırken kullandığı fırça hareketini anlamlandırabilmek için, kafamızda bir zaman sezgisi yaratmamız gerekir: Ressam önce arka planın sabitliğini sağlamış, sonra ortada dikine duran sopalarla harekete yavaş bir giriş yapmış, en öne ise atları işaret eden sopaları yerleştirmiştir. Bizim bakışımız şahlanan atlara, oradan yarananıp yere düşen ata, oradan tekrar saldırı pozisyonundaki ata kayar. Ressam, resim içerisindeki zamanı hareketle yaratır ve seyirci de hareketi takip ederek ressamın temsil etmek istediği ânı, zamanı tekrar yakalayabilir. Ressam tablosunu tasarlarken tualdeki hareketi önce kendi içerisinde

¹¹ Metindeki tüm Türkçe çeviriler yazara aittir.

yaşar. Seyirci de bu hareketi resimde sezdiği takdirde ressamın o yaratma anına eşlik edebilir.

İkinci model, mekanik yeniden üretim yöntemine özgü otomatik model içerisinde fotoğraf, sinema ve televizyona ait görselleri değerlendirir. Bu modeldeki görseller, fotoğraf ve sinemada olduğu gibi ya zamanı kaydederler ya da televizyonda olduğu gibi doğrudan aktarırlar. Böylece yaratılış zamanı ve alımlama zamanı (bu örnekte televizyon olduğu için görülme de diyebiliriz) arasındaki ilişki iki şekilde ortaya çıkar: Yaratılış zamanı görülme zamanından önce gelir ya da iki zaman aynı anda var olur. İlk ilişkide teknik gelişme perspektivist modelin bir tür uzantısını doğurmuştur. Kamera görüntüyü kâğıt üzerine yansıttığından, imgenin iki boyutlu bir zeminde tasarlanmasıyla aynı yasalar söz konusudur. Bunu bir önceki modelden ayıran özellik, fotoğraf makinesi ya da kamera gibi yeni bir mecra türünün kullanılması ve de sinemada olduğu üzere, imgenin hareketli olmasıdır. İkinci ilişki türünde, televizyon da sinema gibi seyirciye hareketli imgeler sunar, ancak bu imgeler arkada bir iz bırakmazlar, sadece şimdiki zamanda var olur. Couchot'un (2007) da belirttiği gibi, televizyon izleyicisi görüntünün yaratılışına doğrudan tanık olur. İzleyicinin ekran karşısında geçirdiği zaman kameranın görüntüyü aktarım zamanıyla otomatik olarak eşzamanlı hale gelir. Öyleyse, canlı yayının özelliği 'buradaki şimdi' ile 'oradaki şimdi'nin zamansallığını paylaşmaktır. Analog video¹² ile çekilen görüntü de bu modelin içerisine yerleştirilebilir. Video sanatının önde gelen isimlerinden Amerikalı sanatçı Bill Viola (2013) bu ilişkiyi şu şekilde ifade etmiştir:

Video fotoğraf gibi değildir, bu yüzden film gibi de değildir, çünkü film fotoğraftan doğmuştur. Video ve film temellerinde çok farklıdır. Teknik olarak videoda da birbirinden farklı karelerin olduğunu söyleyebilirsiniz ama film gibi bir masanın üzerine serip de karelerine bakacağınız bir selüloidi yoktur. (Video görüntüleri bir film şeridi üzerine aktarmaz.) Video titreşimden ibarettir. Bu yüzden de orijinalinde filmden çok müziğe yakındır. Ve en önemlisi de, en temel özelliği, gerçek zamanlı (real-time) olmasıdır. Videoyu bir alete kaydetmediğiniz sürece, videoda bellek yoktur. Videoda vizörden gördüğünüzle yetinirsiniz. Bunu tekrar görmeyizin tek yolu, kaseti başa sarmanızdır. Yani tamamen geçicidir. Başlı başına bir harekettir.

Ve son olarak, üçüncü model, yani dijital yöntemle özgü sayısal model, bilgisayar destekli görselleri içerir dolayısıyla tanım gereği, sanal

¹² Analog video ve dijital video arasındaki farka dikkat ederek yorumlanmıştır.

gerçeklik tekniğiyle üretilmiş imgeler de bu modelin kapsama alanındadır. Bu modelde, yaratılış zamanı ve görülme zamanı aynı anda, birbirinin içinde var olur. Kullanıcının/seyircinin zamansallığı ile makineninki birdir. Resim artık ne fotoğraftaki ne de televizyondaki gibi ışık/enerji izinin bir kayıdır. O artık otomatik bir hesaplamanın sonucudur. Televizyonun canlı yayını iki heterojen zamanın birlikteliğiyle olanaklıyken 'gerçek zamanlı' diye adlandırabileceğimiz dijital mecralarda sadece tek bir şimdiki zaman vardır, kullanıcının zamanı ile bilgisayarın zamanı iç içe geçerek tek bir dilimi oluşturur.

Özet olarak, geleneksel yöntemle özgü perspektivist model ve mekanik yeniden üretim yöntemine özgü otomatik model ile dijital yöntemle özgü sayısal model arasındaki temel fark, ilk iki modelde yaratılma zamanının görme zamanından önce gelmesi ya da televizyon ve analog videoda olduğu gibi aynı anda var olması iken, buna karşılık üçüncü modelde bu iki zamanın kaynaşarak tek bir zaman oluşudur. Couchot'ya (2007) göre, aygıt (program, bilgisayar, arayüz, vb.) aracılığıyla seyirci, sanatçı ile aynı anı paylaşır. Aygıtın sunduğu görsellerle kurduğu hareketli ve etkileşimli iletişim sayesinde seyirci/kullanıcı sanatçı ile aynı zaman diliminin içine düşer.

Dijital İmge İçerisinde Zaman Deneyimi

Sanal gerçeklik teknolojisiyle deneyimlenen bu üçüncü model zamanı bir dijital medya yerleştirmesiyle örneklendirmek aydınlatıcı olacaktır. Kanadalı sanatçı Char Davies'in *Osmose* (1995) adını verdiği bu eserinde, ziyaretçi/seyirci başına bir sanal gerçeklik gözlüğü takarak simüle edilen imgeleri üç boyutlu şekilde görmeye başlar. Biyolojide ozmos teriminin anlamı, suyun enerji harcamadan az yoğun bir ortamdan daha yoğun bir ortama geçişidir. Üzerine giydirdiği yelek sayesinde ise seyircinin nefes alıp verişini ve beden hareketlerini izleyerek onun resmin içerisinde ilerlemesine olanak sağlar. Davies bu yeleğin tasarımında flora ve fauna arasında gidip geldiği scuba dalgıçlık deneyiminden etkilendiğini dile getirmiştir (McRobert, 2007, s.18). Seyirci/kullanıcı nefes aldığı anda yukarı doğru yükselir, öne eğildiğinde resmin içerisinde ileri, arkaya eğildiğinde geriye gider. Bütün hareketini nefesiyle yönetmesi ise su altı hareketiyle fiziksel olarak benzerlik taşıırken, son sahnede açılan dünyanın da su altı dünyası olması bu anlamda esere bütünlük kazandırır.

1998 tarihli *Ephémère* (kısa ömürlü, geçici) ise Davies'in önceki işinin tematik anlamda devamı niteliğinde olsa da zaman kullanımını açısından ondan farklılaşır. *Osmose*'da seyirci/kullanıcı istediği süre kadar

sanal mekânlarda yüzebilirken, bu eserde başından sonuna kadar, hangi aşamalarda ne kadar vakit geçirileceği tasarlanmıştır (McRobert, 2007). Adının anlamını da bu zamansal kısıtlamadan alan eserinde Davies, dünya üzerindeki canlı hayatının faniliğine gönderme yapar. Seyircinin/kullanıcının ilk nefesiyle beraber sanal dünyayı kapayan kapı sise karışarak yok olurken oraya ağaç yapraklarına benzeyen organik formlar çıkar. Seyirci kendini ormanlık bir alandaki açıklıkta bulur. Böylelikle Davies, insan ve doğa arasındaki sembolik ilişkinin deneyimlenebileceği sanatsal bir sanal evren yaratır. Orman manzarası yerine yeraltı dünyasına bırakırken doğumdan çürümeye doğru geçiş de başlamıştır. Bir sonraki seviyede ise insan vücudunun içerisinde kendini bulan seyirci/kullanıcı faniliğin imgeleriyle karşılaşır. Sonuna doğru yavaşça çıkışa doğru ilerlerken ortamdaki ayrılacağına da farkına varır. Bu immersif ortam yaklaşık on beş dakika sürer ve bütün dünyaların birleşimini sembolik olarak temsil eden *LifeWorld (YaşamDünya)* bölümüyle son bulur (McRobert, 2007) Aziz Osmanoff (1995, s.12), bu deneyimi Gaston Bachelard'ın *Mekânın Poetikası* kitabının vücut bulması olarak yorumlar: Mekân değiştirirken ve dönüşel bir şekilde değişen bir mekânın içerisine girerken sadece mekân değiştirmiş olmayız, kendimizi de değiştiririz. Christian Paul (2008, s. 127) ise Davies'in işinin en önemli niteliğinin; tecessüm kavramını ve bedeninin fiziksel çevresiyle olan ilişkisini ziyaretçiyi bedeni ve nefesiyle yönettiği bir sanal dünyaya daldırarak sorgulatması olduğunu vurgular.

Tasarlanan sanal dünyada deneyimlenen imgeler, bilgisayarın simüle ettiği bir zaman dilimi içerisinde sunulur. Bu resimlerin geçmişlerinden ya da geleceklerinden söz edilemez. Sanatçının programladığı ve tasarladığı veriler, sonsuz bir şimdi içerisinde bilgisayarda saklı dururken, seyircinin esere katılmasıyla beraber varlık alanı bulur ve görünür hale gelir. Sanal dünyaya ait zamanı başlatan ve tanımlayan aslında seyircinin resimle olan etkileşimidir. Seyirci sanal dünyadaki imgelerle etkileşimini, en baştan başlayarak - belki de zamanın sıfır noktasından başlayarak - *Osmose* örneğinde olduğu gibi, tekrar ve tekrar ve her defasında farklı bir senaryo içerisinde yaşayabilir. Burada da Martin Jay'in üçüncü skopik rejimi olan Barok'a dair bir tasarım görmek mümkündür. McRobert'in (2007, s.7) Char Davies yorumu aracılığıyla bu bağlantı şu şekilde kurulabilir: "Davies'in içine çeken sanatında birçok şeyin yanında yeni olan hayali ve yıkılmaz sandığımız Öklid geometrisi takıntımız ve dolayısıyla matematiksel açıdan kati olarak gördüğümüz uzam-zaman kavramlarımız yıkılarak transparanlık ve çizgisel olmayan dinamik tekniklerini araştırıyor olmasıdır." Bu yorum katı perspektif kurallarının dijital ile beraber nasıl yıkılıp yerini görece daha düzensiz bir Barok skopik rejimine bıraktığını açıklayacak güçtedir. McRobert'i takiben şunu

belirtmek mümkündür;; izleyici bir imgeyi, aynı anda farklı bakış açılarından deneyimleme imkânı bulabilir. Deyim yerindeyse, seyircinin gözü, içinde bulunduğu zaman ve mekân kurgulanışı sayesinde, Barok bakışın hayalini kurduğu sonsuzluğa uzanabilir.

Buci-Glucksmann'ın sanal estetiğin Barok görme biçimlerinin bir uzantısı olduğuna ve Barok hayalini tamamladığına değinilmişti. Bu örnek de savını temellendirir nitelikteki sanal işlerden biri olarak görülebilir. Fakat görme biçimlerinin zaman sezgisi üzerine kurulduğunu varsaydığımızda ve zaman deneyiminin sanal gerçeklikte üçüncü bir model sunduğu argümanını temel alırsak, Barok skopik rejiminden de tam anlamıyla bir kopuştan bahsedebileceğimizi savunmak yanlış olmayacaktır. Edmond Couchot (2012, s.203) bu fikri şöyle dile getiriyor:

Zaman ile kurduğumuz varoluşsal ilişkide radikal bir değişim söz konusudur. Önceden kaydedilmiş görselleri sinemada, birbirinden bağımsız seriler halinde, herhangi bir sıralamayla gösterebildik. Televizyon ve video ile, seyirciyi, görüntünün kaydolduğu zamana ve mekâna aktarabildik. Bu gelişmeler görüntü ve zaman ile kurulan ilişkinin değişiminde tespit edilmesi daha kolay, sarsıcı yeni bakış açıları getirmişlerdi. Gerçek zamanlı aygıtlarla ise, seyirciyi görüntüyle arasında herhangi bir zamansal boşluk hissetmez, onun zamanıyla senkronizedir, bilgisayarın görülmez olmak için harcadığı çabanın farkına varmaz. (Bu yüzden de zaman algısındaki köklü değişimin farkına varması daha zordur.) Böylece, resimle, yani görüntüyü oluşturan sanal nesnelere etkileşime geçip onları değiştirebilir.

Couchot'nun zaman kuramı Char Davies'in işleri üzerinden okunduğunda dijital imge ve zaman arasındaki bu üçüncü tür modele ait daha net bir fikir edilebilecektir Buradaki zaman kavramı Couchot'nun deyişiyle *uchronique* bir zamandır. Nasıl ki *utopia*, olmayan bir yer ise, *uchronique* de olmayan bir zamandır. *Ephémère* işini seyircinin deneyimlemesi 15 dakika sürüyor olsa da Couchot'nun kastettiği saatimiz ile ölçtüğümüz zaman değildir zira seyirci kaskı sayesinde makineye bağlanmadığı takdirde ortada ne bir dünya ne de içerisindeki hareketi algılayabileceğimiz zaman vardır. Bu ancak bilgisayarın çalışmasıyla sanal olarak tezahür eder. Bilgisayar ve insan ancak beraberken aynı mekân ve zamanı paylaşabilirler. "Mimari öğeler tekrar ve tekrar farklı şekillerde bürünebilir, değişik boyutlar ve uzaklıklarda görülebilir." (McRoberts, 2007, s. 25). Sanatçı olayları ve sürelerini tasarlamış olsa da bu olayları deneyimleme biçimini, sırasını ve şeklini seyircinin kendisi *Osmose* ve *Ephémère* içerisindeki seçimleriyle ve hareketleriyle (bu işler özelinde ne-

fesiyle) belirler. Dolayısıyla Couchot'nun (2014, s.4) dediği gibi olayların sabit ve sırayla yaşandığı kronolojik bir zamandan değil, spontane geliştiği ve tekrar tekrar aynı ya da farklı yaşanabildiği kronolojik olmayan (*uchronique*) bir zamandan söz etmek mümkündür.

Sanal Gerçeklikte Akan Zaman: Akış-İmge

Edmond Couchot'nun (2014, s. 1) iddiasına göre "dijital teknolojiler sadece dünyayla ve ötekiyle olan ilişkimizi değiştirmekle kalmaz zamanla olan ilişkimizi de radikal biçimde yerle bir eder ve hatta kültürümüzün temelini sarsar. Yukarıda da belirtildiği üzere Couchot (2007) imge ve alımlama zamanı arasında yeni bir ilişki türünün de dijital dönüşümle beraber doğduğunu ve estetik kuramda da bunun kavramsallaştırılması gereğini düşünmektedir. Benzer şekilde, Jay'in öngördüğü ancak adını koyamadığı, yeni bir zaman algısına bağlı yeni bir skopik rejimden de bahsedilmektedir. Bu skopik rejimi Buci-Glucksmann Neo-Barok olarak adlandırırken (2002, s.4), Couchot'nun bahsettiği, imge ile kurulan ilişki-deki yeni estetik kuramı da *akış-imge* (2016, s.xvi) kavramıyla açıklamaktadır.

Buci-Glucksmann'ın, sanalın yeni bir *akış-imge* yaratarak Barok imgesini uç noktasına taşımaktadır. Bu yazının varsayımına göre de *akış-imge* tam bir kopuşu simgeler. Varsayım üzerinde durulmadan önce *akış-imge* kavramının oluşum sürecine ve tanımına açıklık kazandırmak gerekmektedir: sinema zamanı ile sanal zaman arasındaki farkı Deleuze'ün (1985) *L'image-temps'da* kuramsallaştırdığı kristal-imge/zaman ve Buci-Glucksmann'ın yarattığı *akış-imge/zaman* kavramlarıyla netleştirmek mümkündür. Sinemasal zamana özgü kristal zaman diliminde, zaman büzülür, küçülür ve imge akışı sırasında kaçırdığımız betimlemeleri görmemizi sağlar. Deleuze (1985, s. 109), felsefeyi ve sinema eleştirisini birleştirdiği *L'image-temps'da* şöyle der:

Zamanın dururken ya da ilerlerken bölünmesi gerekmektedir. Zaman, iki bakışsız (*disimetrik*) kola ayrılır, bu kollardan ilki bütün şimdiki zamanı diğeriye bütün geçmişi barındırır. Zaman bu bölünmenin içinde yer alır ve kristalde gördüğümüz de bu zamanın ta kendisidir. Kristal-imge zamanın kendisi değildir, ama zamanı kristalin içinden görürüz.

Buci-Glucksmann'a (2004, s.5) göre kristal-imge/zaman "aynaların ve yansımaların, sanatsal modernizmin zamanıdır" ve zamanın "sadece küçük bir kısmını tüm saflığıyla yakalamamızı sağlar." Deyim yerindeyse, zamanı sabitleştirir. Fakat "Fordizm ve endüstriyel standartlarla sabit-

leşen kültürden siber mekânlarıyla akış ve değişkenlik kültürüne geçmenin" elzem olduğunu düşünür (Buci-Glucksmann, 2004, s.5). Dijital teknolojilerle gelişen bu kültürü Neo-Barok olarak nitelendiren düşünür, Deleuze'ün kristal-imge/zamanından da *akış-imge/zamana* geçişin şart olduğunu vurgular (Lahiji, 2018, s.101).

Dijital imgeler böylece Buci-Glucksmann'a göre *kristal-imge* kavramından *akış-imge* kavramına doğru geçer. *Akış-imge* kendisini doğuran bir zamanın sentezi olarak algılanabilir. İmgenin geçmişini ve geleceğini sürekli bir şimdiki zamanda toplayan bir modeldir. Bu zaman içerisinde de geçmiş ve gelecek Borges'in (1991, s. 73) *Aleph*'indeki gibi ancak sonsuzlukta kesişebilir: "Aleph'i her noktadan ve her açıdan gördüm ve Aleph'te dünyayı ve dünyada Aleph'i ve Aleph'te dünyayı gördüm..." Bu akış-zaman Char Davies'in *Ephémère* işine adına veren kısa ömürlülük temasına da kavramsal olarak uygun düşer. Buci-Glucksmann (2004, s.5) da aynı kelimeyi (*ephémère*) kullanarak yarattığı kavramı açıklar: "Sonsuz bir şimdinin olduğu makineleşmiş (*machinated*) ve makinemsi (*machine-like*) bir zaman ve kısa ömürlü (*ephemeral*) bir zaman."

Dijital mecralara özgü bu yeni zaman kavramı, Buci-Glucksmann'ın terimiyle *akış-zaman*, seyircisinin ve dijital çağın etkileşimli teknolojisinde kullanıcısının isteklerine neredeyse hemen yanıt verdiği zaman modelidir. Simüle edilmiş görüngülerin, imgelerin bağlı olduğu zaman, günlük/gündelik zamanımız değil, sadece bilgisayarla iletişimimiz sırasında içinde bulunduğumuz bir zaman dilimidir. Bir başka deyişle, bu zaman tam olarak edimsel dünyaya ait değildir, bir tür zaman deposu ya da dünyadaki zamana paralel bir zaman dilimidir.

Sonuç

Etkileşimli ve içine çeken dijital sanat işlerinin, yazının giriş kısmında da bahsedildiği üzere, fiziksel ve maddi boyutundan ötürü Türkiye'de izleyiciyle buluşma imkânının sınırlı olduğu dile getirilmişti. Türkiye'nin ilk yeni medya ve dijital sanat müzesi olarak geçen X Media Art Museum, daha çok CAVE deneyimi üzerinden işler sergilediğinden, Char Davies gibi sanatçıların etkileşimli de olarak tasarladığı eserlerden örneklerle pek sık rastlamamaktadır. Dolayısıyla, birçok okurun bahsedilen deneyimi hayal gücünde canlandırması, ya da yazıda sunulan görsel/işitsel kaynaklardan izleyerek anlaması gerekecektir. Fakat okurun benzer teknolojilerle yaratılan bilgisayar oyunlarına erişimi daha kolaydır. Bilgisayar oyunları ve sanat arasındaki ilişkiyi bu yazının kapsamı dışında tutulmuştur ama okurun bahsedilen deneyimi hayal edebilmesi ve konuyu aydınlatması açısından sanal gerçeklik kullanılarak yaratılan bil-

gisayar oyunlarının iyi birer örnek teşkil etmektedir. Tasarlanan sanal dünyada deneyimlenen görseller, bilgisayarın simüle ettiği bir zaman dilimi içerisinde sunulur. Buradaki sanal imgelerin geçmişlerinden ya da geleceklerinden bahsedilemez. Sanatçının/tasarımcının programladığı ve tasarladığı veriler, sonsuz bir şimdi içerisinde bilgisayarda saklı dururken, kullanıcının esere katılmasıyla beraber varlık alanı bulur ve görünür hale gelir. Kullanıcı sanal dünyadaki imgelerle etkileşimini, en baştan başlayarak, tekrar ve tekrar ve her defasında farklı bir senaryo içerisinde, teorik olarak sonsuza dek yaşayabilir. Bu anlamda, sanal imge hem fanidir hem de sonsuza kadar yaşar. (Yazının başlığının seçimi ve epigrafı sanal imgenin bu özelliğine gönderme yapar.) Bu da ancak dijital sanatlara özgü tekniklerle ortaya çıkabilen bir deneyim türüdür. Yaratılış zamanı alımlama/görülme zamanının, alımlama zamanı da yaratılış zamanının ta kendisi olduğunda imge de her zaman her yerde bulunabilme özelliği kazanır.

Edmond Couchot'un alımlama zamanı ve imge arasındaki ilişkinin dönüşümünü çerçevelediği ve Buci-Glucksmann'ın da bu dönüşümü kavramlaştırdığı *akış-imge/zaman* modelinin sanal gerçeklik teknolojisiyle üretilen bilgisayar oyunları üzerinden de okumak mümkündür. Araştırmanın genişletilebileceği bir diğer alan ise AI (*Artificial Intelligence*) teknolojisinin kullanıldığı sanat eserleri olabilir. Araştırmanın yönelebileceği bir sonraki aşamada bu yeni teknolojinin deneyimiyle dönüşen ya da ortaya çıkan kavramlar tartışılabilir. Yazıda da bahsedildiği üzere, Gilles Deleuze ve Martin Jay'in çalışmaları ülkemizde bilinirken, esinlendikleri veya çalışmalarının güncelle uyarlandığı Fransız kuramcılar Edmond Couchot ve Christine Buci-Glucksmann'a ait görüşler Türkçede henüz yer bulmamıştır.

Kaynakça

Angelopoulos, T., Heumann E., Sinanos A. (Yapımcı), & Theodoros Angelopoulos (Yönetmen) (1989) *Sonsuzluk ve bir gün* [Sinema Film] Yunanistan.

Aziosmanoff, F. (1995). *Osmose The Universe of Char Davies*. NOV'Art, 18.

Belting, H. (2004). *Pour Une Anthropologie des Images*. Gallimard

Borges, J. L. (1945) (1991). El Aleph. (Orhan Kocak, aktaran) *Defter Dergisi*, 17.

Buci-Glucksmann, C. (2002). *La Folie Du Voir: Une Esthétique Due Virtuel*. Galilée

Buci-Glucksmann, C. (2004). *From The Cartographic View to Virtual. Media Art Net*. www.medienkunstnetz.de

Buci-Glucksmann, C. (2014). *The Madness of Vision: On Baroque Aesthetics*. (Çev. D. Z. Baker). Ohio University Press

Cauquelin, A. (2006). *Fréquenter Les Incorporéls. Contribution A Une Théorie De L'art Contemporain*. PUF

Codognet, P. (2004). *Nature Artificelle Et Artifice Naturel*. Buci-Glucksmann C. (Ed.). *L'art à l'époque du virtuel içinde*. L'Harmattan.

Couchot, E. (2003). *L'art Numérique*. Flammarion

Couchot, E. (2007). *Des Images, Du Temps Et Des Machines Dans Les Arts Et La Communication*. Jacqueline Chambon

Couchot, E. (2007). Réinventer Le Temps A L'heure Du Numérique. *Interin*, 2, 1-11.

Couchot, E. (2014). Temps de l'histoire et temps uchronique, *Hybrid* (Çevirimiçi), DOI: <https://doi.org/10.4000/hybrid.1064>

Davies, Char. (Sanatçı) (1995) *Osmose*. [Yerleştirme] Kanada

Davies, Char. (Sanatçı) (1998) *Ephémère*. [Yerleştirme] Kanada

Denkel, A. (1988). Potansiyellik Kavramının Küçükler Fiziği Bağlamında Kullanımına İlişkin Notlar. *Felsefe Tartışmaları*, 2, 103-106.

Deleuze, G. (1985) *L'image-temps*. Minuit

Gaston, B. (1958 / 2014). *Mekânın Poetikası*. (Çev. A. Tümertekin). İthaki.

Gombrich, E.H. (1984). *Art and Illusion: A Study In The Psychology of Pictural Representation*. Phaidon Press.

Grau, O. (1999). Into The Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality. *Leonardo*, 32/5, 365-371.

Grau, O. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press.

Eberhard, J. A (1805). *Handbuch der Ästhetik für gebildete Leser aus allen Ständen*. Hemmerde und Schwetschke

Fuchs, P., Moreau, G. (2002). *La Trait  De La R alite Virtuelle*. Presses De L' cole Des Mimes De Paris

Jay, M. (2012). Scopic Regimes of Modernity Revisited. I. Heywood & B. Sandywell (Ed.) *Interpreting Visual Culture*. Bloomsbury Academic.

- Jay, M. (2008). Skyscapes of the Modern City. *Salmagundi*, 158/159, 16-23.
- Lahiji, N. (2018). *Adventures with The Theory of the Baroque and French Philosophy*. Bloomsbury Academic.
- Oettermann, S. (1980). *Das Panorama: Die Geschichte eines Massenmediums*. Syndikat
- Kant, I. (1781/2003). *Arı Usun Eleştirisi*. (Çev. A. Yardımlı). İdea.
- McRobert, L. (2007). *Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*. University of Toronto Press.
- Paul, C. (2008). *L'Art Numérique*. Thames & Hudson
- Rosati, M. V. (2012). *S'orienter Dans Le Virtuel*. Hermann
- Sauvageot, A. (2003). *L'Épreuve Des Sens. De L'action Sociale A La Réalité Virtuelle*. PUF
- Uccello, Paolo (Ressam) (1440). *San Romeno Muhaberesi*. İtalya
- Van Lier, H. (1959). *Les Arts De L'espace*. Casterman
- Vasari, Giorgio. (1568). *Le Vite*. Arcadia. E-book
- Viola, B. (2013, 20 Nisan). Bill Viola Offers Metaphysical Experience. *The Lawrentian*. <https://www.lawrentian.com/archives/559>