

Dijital Sanatlar - Dijital Edebiyatlar

PROF. DR. ÖMER SOLAK*

Öz

Multimedya sanatları yüzyılın ikinci yarısına ait dijital teknolojileri kullanan sanat uygulamalarının genel adıdır. Bilgisayar sanatı, yazılım sanatı, sanal sanat, interaktif sanat, net sanatı ve video sanatı gibi pek çok türevi vardır. Bunlara 1980'lerin sonunda ilkin *dijital sanatlar* denilmiştir; ardından 2000'lerin başında bilgisayarın bu sanatların üretimindeki rolünden dolayı *bilgisayar sanatları* ifadesi tercih edilmiştir. Sonrasında bu sanatların farklı medya ortamlarının kullanımıyla alakalı olduğu düşüncesiyle *multimedya sanatları* ya da *yeni medya sanatları* ifadesi yaygınlık kazanır.

Elektronik edebiyat (electronic literature), dijital ortamlarda ve dijital ortamlar için üretilmiş her türlü edebiyattır. E-kitaplar, hiperkurgu ve hiperşiiirler, algoritmalarla oluşturulan şiirler, grafik formlarda sunulan animasyonlu şiirler, etkileşimli metinler, e-posta edebiyatı, SMS edebiyatı, blog edebiyatı, sosyal medya edebiyatı gibi türlerden oluşur.

Bu çalışmada bilgisayar teknolojilerinin yükselişi ile insan hayatına giren ancak uzun süre geleneksel sanat ve edebiyat çevrelerinin direnişi ile karşılaşan yeni sanatsal türler, edebî ifade formları ve araçlarının ilişkisi kuramsal ve uygulamalı cepheleri ile ele alınmaya çalışılacaktır. Bu türden sanatlar, mademki postmodern dünyanın hâkimi bilgisayarlardır ve herkesin en mahrem bilgileri veri bankalarında toplanmaktadır; o hâlde sanat da bu dünyada kendine bir yer bulmalıdır, görüşünden hareket etmektedir. Tıpkı Postmodernizm gibi öne çıkan sosyal tavrı; yerel ve etnik olandan, melezlik ve kimlik sorunlarından yana bir ideoloji barındırmasıdır. Ancak bu tavır, henüz sosyopolitik bilinç hâlini alamamış; medyanın interaktif yanını kullanan bir sosyal aktivizmden öte geçememiştir.

Anahtar sözcükler: dijital sanatlar, elektronik edebiyat, dijital edebiyat, postmodern edebiyat

DIGITAL ARTS - DIGITAL LITERATURES

Abstract

Multimedia arts is the general name of art practices using digital technologies of the second half of the century. There are many derivatives such as computer art, software art, virtual art, interactive art, net art and video art. These were first called *digital arts* in the late 1980s; then, in the early 2000s, the expression *computer arts* is preferred because of the role of the computer in the production of these arts. Later, with the thought that these arts are related to the use of different media environments, the naming of *multimedia arts* or *new media arts* has become widespread.

* Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi omersolak@yahoo.com, Orcid: 0000-0001-5816-4241
Gönderim tarihi: 22.06.2022 Kabul tarihi: 20.08.2022

Electronic literature is any kind of literature produced in and for digital media. It consists of genres such as e-books, hypertext and hyperpoems, algorithmic poems, animated poems presented in graphic forms, interactive texts, SMS literature, blog literature, social media literature.

In this study, the relationship between new artistic genres, literary expression forms and tools, which entered human life with the rise of computer technologies, but faced the resistance of traditional art and literature circles for a long time will be tried to be discussed with theoretical and practical aspects. This kind of arts are based on the view that since computers dominate the postmodern world and everyone's most private information is collected in databases; then art must find a place for itself in this world. Just like Postmodernism's prominent social attitude, it has an ideology that favors the local and ethnic, hybridity and identity problems. However, this attitude has not yet become a sociopolitical consciousness; it could not go beyond a social activism using the interactive side of the media.

Keywords: digital arts, electronic literature, digital literature, postmodern literature

GİRİŞ: DİJİTAL MEDYA SANATLARI

Dijital medya sanatları yüzyılın ikinci yarısına ait dijital teknolojileri kullanan sanat uygulamalarının genel adıdır. *Bilgisayar sanatı, dijital sanat, yazılım sanatı, sanal sanat, interaktif sanat, net sanatı ve video sanatı* gibi pek çok türevi vardır. Bunlara ilkin *dijital sanatlar* denilmiştir. Ardından 2000'lerin başında bilgisayarın bu sanatların üretimindeki rolünden dolayı *bilgisayar sanatları* ifadesi tercih edilir. Sonrasında bu sanatlara -biraz da farklı medya ortamlarında üretildikleri düşüncesiyle- *multimedya sanatları* ya da *yeni medya sanatları* denilmiştir (Paul, 2016, s. 1-2).

Ortak özellikleri sanatçıların teknolojiyi hem bir üretim gereci; hem de onları sergilemek için bir platform olarak kullanmaları; görüntüleri ve sesleri dijital, bilgisayar tabanlı kompozisyonlar hâlinde sunar ve çoğalırlar (Thomson-Jones, 2015). Performans, enstalasyon, video, bilgisayar teknolojileri ve sanal gerçeklik uygulamaları bir araya gelmekte ve ortaya yeni ve postmodern bir temsil çıkmaktadır. Bu yeni sanatlar sürekli bir devinim içinde interneti, ağ bağlantılarını, veri tabanlarını, özgün yazılımları, sanal gerçeklik ortamlarını, GPS teknolojilerini, robotları, insan bedenine entegre edilmiş donanımları, yapay zekâları, veri görüntüleme ve haritalama sistemlerini ve hipermetinleri kullanarak sanat üretmektedirler. Film, kaset, ağ tarayıcısı, yazılım ve işletim sistemleri demodeleştikçe; bu sanatlar da kendilerine sürekli yeni teknolojiler ve yeni platformlar bulmaktadırlar.

Esasında 1980'lerde bilgisayarın bireyselleşmesi, 90'larda bilgisayarın internet ile birleşmesi sürekli yeni sanatlar çıkarmıştır. Roy Ascott'un *telematik sanatı*, Lynn H. Leeson, David Rokeby ve Perry Hoberman'ın *interaktif sanatı*, Vuk Ćosić ve Jodi'nin *internet sanatı*, Jeffrey Shaw ve Maurice Benayoun'un *sanal sanatı* bu yıllarda ortaya çıkmıştır.

Bilgisayar yaratıcılığı (computational creativity) yapay zekâ, bilişsel psikoloji, felsefe, estetik ve sanat teorisinin kesişim noktasında yer alan disiplinlerarası bir kavramdır. Konu üzerinde çalışanlar, insan düzeyinde yaratıcılığa sahip bir yazılım oluşturmak, insan yaratıcılığını daha iyi anlamak ve onu algoritmik bir bakışla formüle etmek üzerinde çalışırlar. Bu sebeple teorik ve

pratik tarafları iç içe geçmiştir. Yaratıcılığın doğası ve tanımı üzerine teorik çalışmalar, yaratıcılık sergileyen sistemlerin uygulanmasına yönelik pratik çalışmalarla ilerler. Dijital sanatta hemen her sanat disiplini kendi malzemesini bilgisayarın olanakları ile birleştirerek sanatçıyı yaratım sürecinde daha da özgürleştirmekle kalmamış aynı zamanda sanat ve kültürün temel yapılarını da değiştirmiştir (Shanken, 2016, s. 463).

Dijital sanatların felsefesine göre mademki postmodern dünyanın hâkimi bilgisayarlardır ve herkesin en mahrem bilgileri veri bankalarında toplanmaktadır; o hâlde sanat da bu dünyada kendine bir yer bulmalıdır. Bu sanatların bir başka özelliği de yerel olandan, etnik olandan, melezden ve kimlik sorunlarından yana bir ideoloji barındırmasıdır. Ama bu, medyanın interaktif yanını kullanan bir sosyal aktivizmden ve sosyopolitik bilinçten öte geçmeyen yüzeysel bir ideolojidir. Biraz da postmodern çağın getirdiği, suya sabuna dokunmayan bir çeşit aşırı bireyci geç kapitalizm ideolojisidir.

Dijital sanatların tasnifi, dijital sanat evreninin en muğlak konularından biridir. Christiane Paul'un *Digital Art* (2003) kitabında yaptığı sınıflamaya göre elektronik ortamda üretilen sanatlar fotografik manipülasyon, çoklu ortam projeleri, dijital resim, fraktal sanat, algoritmik sanat, etkileşimli sanat, sistemler sanatı, dijital şiir, dijital efektler, video oyun sanatı, piksel sanatı gibi kategorilere ayrılmaktadır.

DİJİTAL PLASTİK SANATLAR

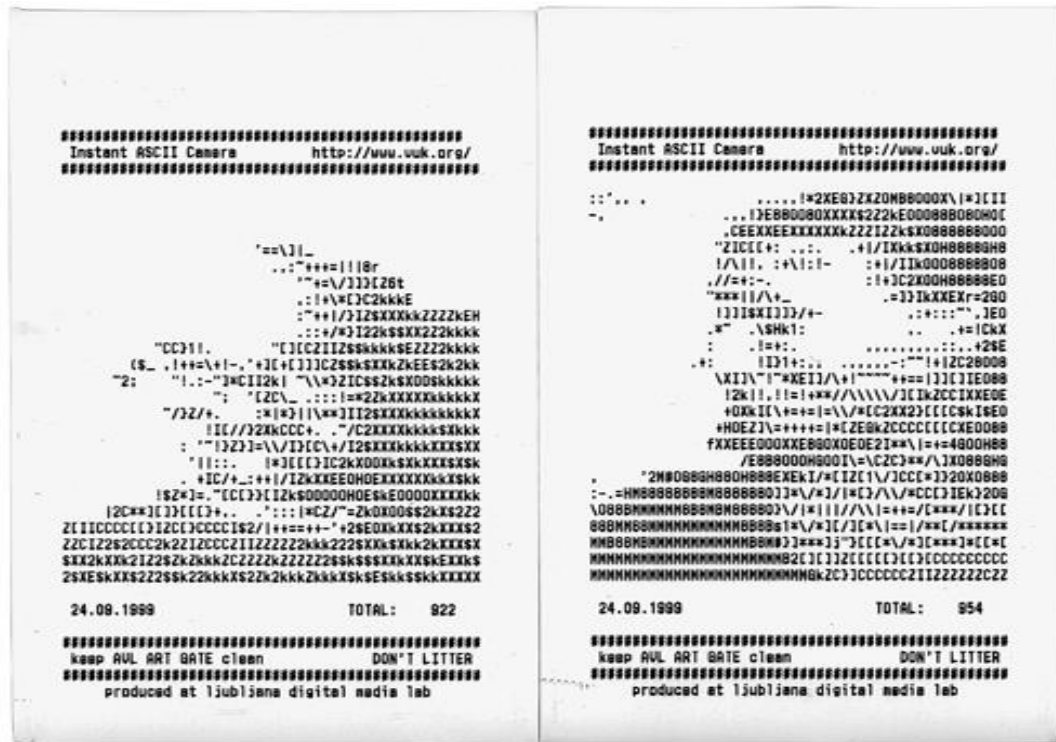
İki Boyutlu Dijital Plastik Sanatlar

Dijital plastik sanatlar, dijital sanatların çok önemli bir bölümünü oluşturan iki boyutlu ve üç boyutlu dijital üretimlerine verilen addır. Bunlar, yaratıcılık veya sunum sürecinde seri üretim ve dijital teknolojileri kullanan sanatsal çalışmalar veya uygulamalardır. 1980'lerde güçlü bir şekilde oraya çıktıktan sonra dijital teknolojinin etkisi resim, çizim, heykel ve bunları ses ve müzikle birleştiren uygulamalara kaymıştır. Dijital sanatçı, sanat üretiminde dijital teknolojileri kullanan sanatçıdır.

İki boyutlu dijital sanatlar, bu anlamda geleneksel resmin iki boyutlu doğasına uygun olarak, görselliğini bir yüzey üzerinde sergileyen sanatlardır. Ancak ortaya çıkışından itibaren giderek bir derinleşme ve perspektif kazanma eğiliminde olduğunu da ifade etmek gerekir.

ASCII Art

ASCII art, temeli 1867'de icat edilen daktilolardaki görsel imgelere dayanan bu sanat formudur. Bu aslında bilgisayarlar ile yapılan bir grafik tasarım tekniğidir. *Daktilo sanatı* 1867'de başlayan ve sanatçıların daktilo ile görsel sanat oluşturdukları bir çeşit sanattır.



Görsel 1. Vuk Cosic, "Instant Ascii Camera", (1999).

1980'lerde bilgisayarların ve metin düzenleyici programların yaygınlaşması ile daktilo karakterlerinin yerini ASCII standart karakterleri almıştır. Günümüz formlarının temeli olan Bilgisayarlı Bilgi sistemi *Monochrome BBS*, ASCII sanatının 80'lerdeki başlangıcını oluşturur. 90'larda kişisel bilgisayarların çoğalmasıyla çok sayıda grafik tasarım ortaya çıkar. Yugoslav sanatçı Vuk Cosic, sıra dışı ve kışkırtıcı tasarımları ile kuşkusuz, alanın ilk isimlerden biri olur. Bilgisayar kamerası görüntüsü ile ASCII karakterlerini birleştiren hareketli grafikleri ile sanata yeni bir boyut kazandırır.

Dijital Fotoğraf Sanatı

Yeni medyanın gelişimi ile fotoğraf sanatçılarının çalışmaları da teknik ve muhtevaca gelişmiş, geleneksel basılı fotoğraflar ikinci plana düşmüştür. Fotografik görüntü artık basılı görüntü değildir ve kâğıdın üzerinde görülmesinden ziyade ekrandan izlenebilmektedir. Fotoğraflar tek bir dokunmayla çekilebilmekte ya da silinebilmekte, kolaylıkla internetten paylaşılabilir, sergilenebilmekte ve yayılabilmektedir (Vickers, 2006, s. 9). Basın, belgesel ve reklam fotoğrafçılıkları yanında bugün artık *sosyal fotoğrafçılık* gelişen bir alandır. Daha ziyade kişisel aktivitelere odaklanan ve sosyal medya üzerinde yayılan bu tür, günümüzde sıradan insanları önemli/önemsiz yaşam anlarını doldurdukları görsel notlardır.

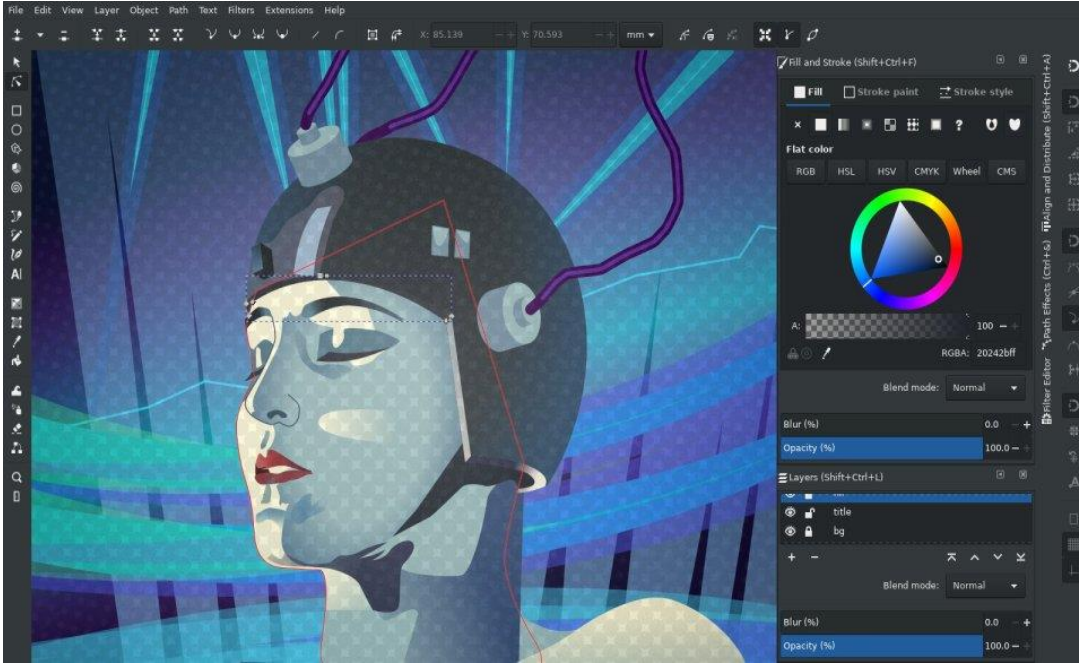


Görsel 2.Penelope Umbrico, “Suns: From Sunsets”, Flickr (2006).

2000’li yılların başında internetin yaygınlaşması ve özellikle Flickr, Instagram gibi fotoğraf paylaşım sitelerinin gelişimini sağlayan Web 2.0, fotoğraf sanatçılara biçim ve içerik bağlamında yeni görüntü üretme olanakları getirmiştir. Bu süreçte Flickr, Myspace, Facebook, Instagram, Google+, 500px, Tumblr, Pinterest gibi sosyal paylaşım siteleri, fotoğrafçıların sanatsal çalışmaları için yeni anlatım materyalleri ve temaları yaratmaktadır. *Kullanıcı içerikli* (‘user-generated’) ve *kişisel yayın* (‘self-broadcast’) odaklı bu sitelerde görsellik yeni bir karaktere bürünmektedir (Özel Sağlamtimur, 2017, s. 88).

Vektörel Çizim Sanatı

Vektörel çizim formüllere, noktalara, çizgilere, eğrilere ve şekillere dayalı çizimdir. Bu tür çizimlerde görüntü, istenilen ölçülerde yeniden boyutlandırılır; bu sebeple fazla büyütüldüğünde pikselleşme sorunu yoktur. Şirket logolarını kartvizitlere yerleştirmek, poster tasarımları oluşturmak veya Photoshop’ta fotoğraf düzenlemek gibi... *Adobe illüstratör*, gelişmiş 3D çizim araçları ve eklentilere sahip oldukça gelişmiş bir vektörel çizim programıdır. *Corel Draw* çoğunlukla yayıncılık, matbaa, tekstil ve tabela firmalarınca tercih edilir. *Inkspace*, .svg formatı ile kaliteli çizimlerin yapılabildiği özgün bir yazılımdır.



Görsel 3. Inkscape V1.0 yazılımıyla oluşturulmuş bir çizim (2020).

Aslında ilk bilgisayarlar 1960-80 arasında vektöre görüntüleri kullandı. Sonrasında çoğu ekran *raster* grafiklere geçti. Ancak birden çok boyutta baskı ihtiyacı, değişen ekran boyutlarına uyum sağlayan web tasarımları ve temiz ve ölçeklenebilir görüntü ihtiyacı nedeniyle vektör dosyaları daima kullanıldı. Keza bugün gişe rekorları kıran süper kahraman filmlerinde gördüğümüz 3D modellemeler ve bilgisayar grafikleri de vektör sanatı ve illüstrasyonlarının bir ürünüdürler.

Net.art ve Yazılım Sanatı

Net.art, en genel anlamda *www*'yi yani internet ağını temel gereç ve araç olarak kullanan sanat eserlerinin genel adıdır. İnternet'in getirdiği yeniliklerle sanatçıların önünde sınırsız imkânlar açılmış, bu da *internet sanatı* terimini biraz belirsiz ve fazla genel kılmıştır. Ancak *internet sanatı* bugün sanatsal web sitelerinde veya çevrimiçi videolarda internet bazlı yazılımları, internet bazlı enstalasyonları, ses ve radyo işlerini ve hatta tarayıcı arayüzlerinde karşımıza çıkan sanatsal ürünleri tanımlayan bir kavramdır.

Kuşkusuz internet sanatı başlarda oturmuş bir terminolojiye sahip değildir. *İnternet sanatı*, *web sanatı*, *ağ sanatı*, *net sanatı*, *net-art* veya *net.art* gibi terimler uzun süre oturmamıştır. Örneğin Net.art bugün genellikle erken dönem internet sanatı için kullanılan bir terimdir.



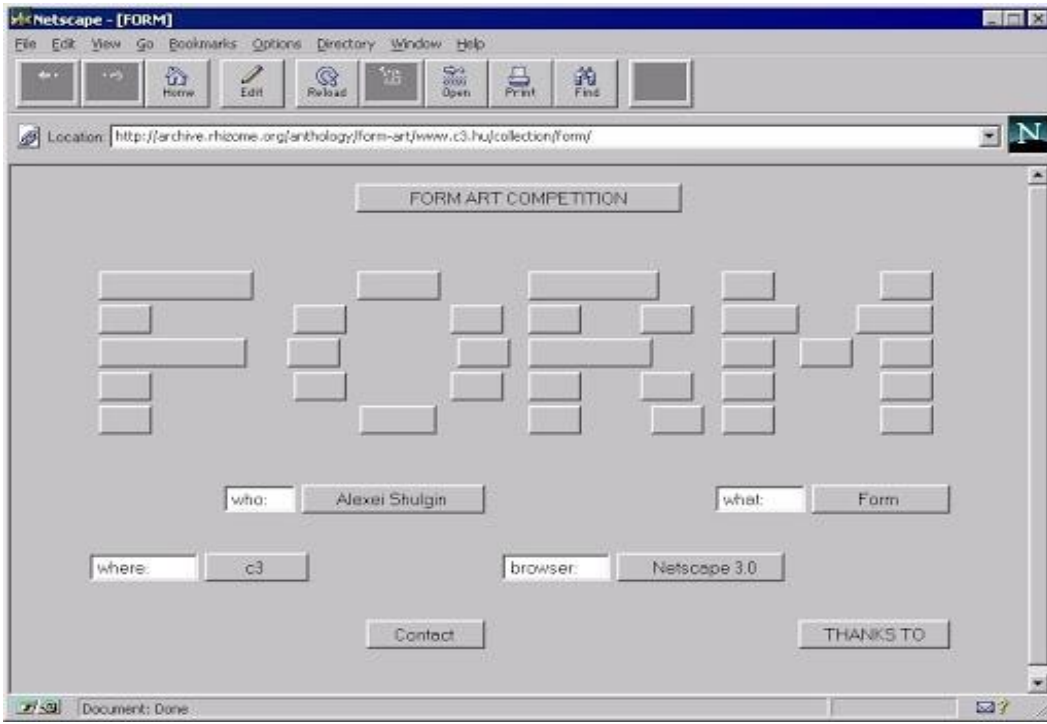
Görsel 4. Olia Lialina-Agatha Appears, Net Art (1997).

Bugün de kavram, çoğunlukla Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Heath Bunting, Valéry Granher ve Etoy gibi sanatçıların çalışmaları için kullanılır. JODI alanda en tanınmış internet sanatçı grubudur. DocumentaX ise düzenlenmiş ilk uluslararası sanat etkinliğidir.

Yazılım sanatı (software art), sanat eseri olarak sergilenmek amacıyla oluşturulmuş ve bilgisayar yazılımları aracılığıyla üretilen görsel sanat biçimleridir. 1990'lardan itibaren sanatsal bir disipline dönüşen yazılım sanatı, yayımlanması ve tartışılması sık sık WWW üzerinden yapıldığı için *net sanatı* ve *tarayıcı sanatı* (browser art) ile karıştırılmıştır.

Günümüzdeki mekatronik yapılanmalardan, yapay zekâ araştırmalarına varana kadar birçok uygulama alanı bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve *dijital kodlama* ile gerçekleştirilmektedir. *Dijital kodlama*, yazılıma dayalı yeni sanat eserleri üretmede yeni bir dil olma yolundadır. Bu anlamda programlama ve yazılım dilleriyle üretilmiş uygulamalar veya çevrimiçi siteler, yazılım sanatının örneklerini oluşturur.

2000 yılından sonra yazılım sanatına verilen önem artmış; *Transmediale* (Berlin), *Prix Ars Electronica* (Linz) ve *Read-me* (Helsinki) gibi uluslararası sanat festivallerinde kendine yer bulmuş; böylelikle de daha geniş bir eleştirilen ve akademisyen kitlesine ulaşmıştır. Ama bugün henüz çok yeni olması nedeniyle kalıcı bir sanat dalı mı yoksa geçici bir akım mı olacağı konusu hâlâ tartışmalıdır.



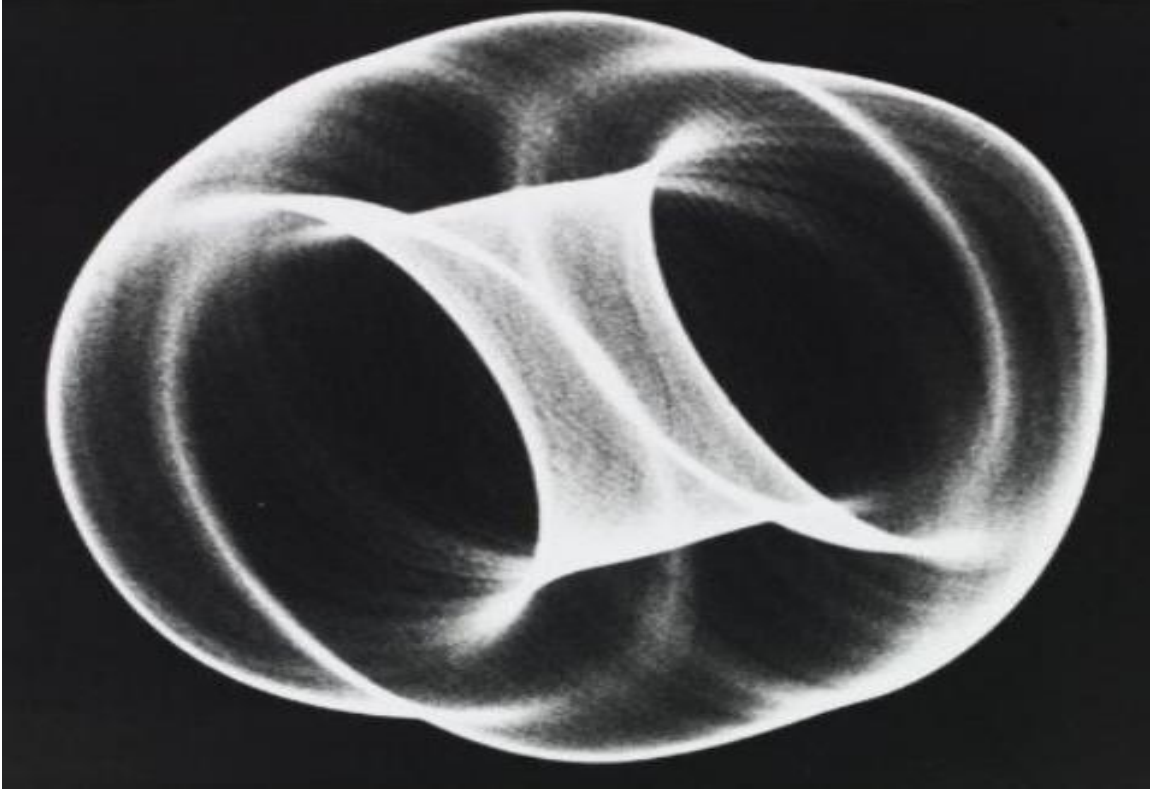
Görsel 5. Alexei Shulgin, “Form Art” (1997).

Rus sanatçı Alexei Shulgin’in 1997’de tasarladığı *Form Art*, HTML butonları ve kutularıyla oluşturulmuş ve kurumların resmi web sitelerini andıran bir web tasarımı idi. Ancak bu absürt çalışma, aynı zamanda web’in bürokratik yönünü gülünçleştirmekteydi. Çalışma bu hâliyle ilkin, internet sanatlarının yeni bir sanat formu olarak öne çıkışını vurgulamak için düzenlenen Rhizome’un (2016) çevrimiçi salonlarında sergilendi.

Dijital Resim Sanatı

Dijital resim bilgisayar ortamında yazılım aracılığıyla sanal bir yüzey üzerine işlenen dijital görsel olarak değerlendirilebilir. Diğer bir deyişle resim yaratma ortamı, aracı ve gerci olarak bilgisayar yazılımlarının kullanılmasıyla ortaya çıkan görsellerdir. Resim, teknik anlamda çok çeşitli yüzeyler üzerine boyayla yapılan form, biçim ve imgelerin yaratıldığı fiziksel bir uygulamayken, bilgisayarla birlikte fiziksel malzemelerinden bağımsızlaşarak bilgisayarın soyut, sayısal sanal ortamına taşınmıştır (Tire, 2022, s. 32).

Dijital resmin öncülerinden Amerikalı matematikçi Ben F. Laposky (1914-2000), 50’lerin başında elektriksel gerilimi birtakım dalgalar hâlinde görselleştiren osiloskop aracılığıyla bazı elektronik soyutlamalar yapmıştı. *Oskilogram tasarımları* adını verdiği bu eserleri yaratırken Kübizm, Senkronizm, Fütürizmden ve Op-Art’tan esinlendiğini iddia ediyordu.



Görsel 6. Ben Laposky, "Oscillon 40" (1952).

Ardından 80'lerde bilgisayar mühendisi Harold Cohen, *Aaron* programı aracılığıyla ilk *elektronik sanat* çizimlerini üretir. Derken 90'lardaki dijital devrimle birlikte dijital miksajla yapılmış ses ve video montajları, bilgisayarda işlenmiş resimler, fotoğraflar ve animasyonları da *elektronik sanat* adıyla anılmaya başlanır. James F. Walker, Manfred Mohr, Ronald Davis, Joseph Nechvatal, Matthias Groebel, George Grie, Olga Kisseleva, John Lansdown, Perry Welman ve Jean-Pierre Hébert gibi sanatçılar DVD-ROM, CD-ROM, video oyunu, web sitesi, algoritma ya da galeri enstalasyonlarıyla geleneksel resmi aşan örnekler ortaya koyarlar.

Dijital Kolaj Sanatı

Kolaj ya da *kesyap*, aslında bir *asamblaj* yani resim yüzeyine nesne yapıştırma tekniği olarak ilkin Kübist sanatçılarca uygulanmıştır. Bir yüzey üzerine fotoğraf benzeri görsellerin boya yardımıyla yapıştırılmasıyla elde edilen kompozisyon zamanla pek çok akıma mâl olmuştur. Dijital çağa gelindiğinde ise dijital kolaj ile yepyeni bir boyut kazanmıştır (Tire, 2022, s. 26).



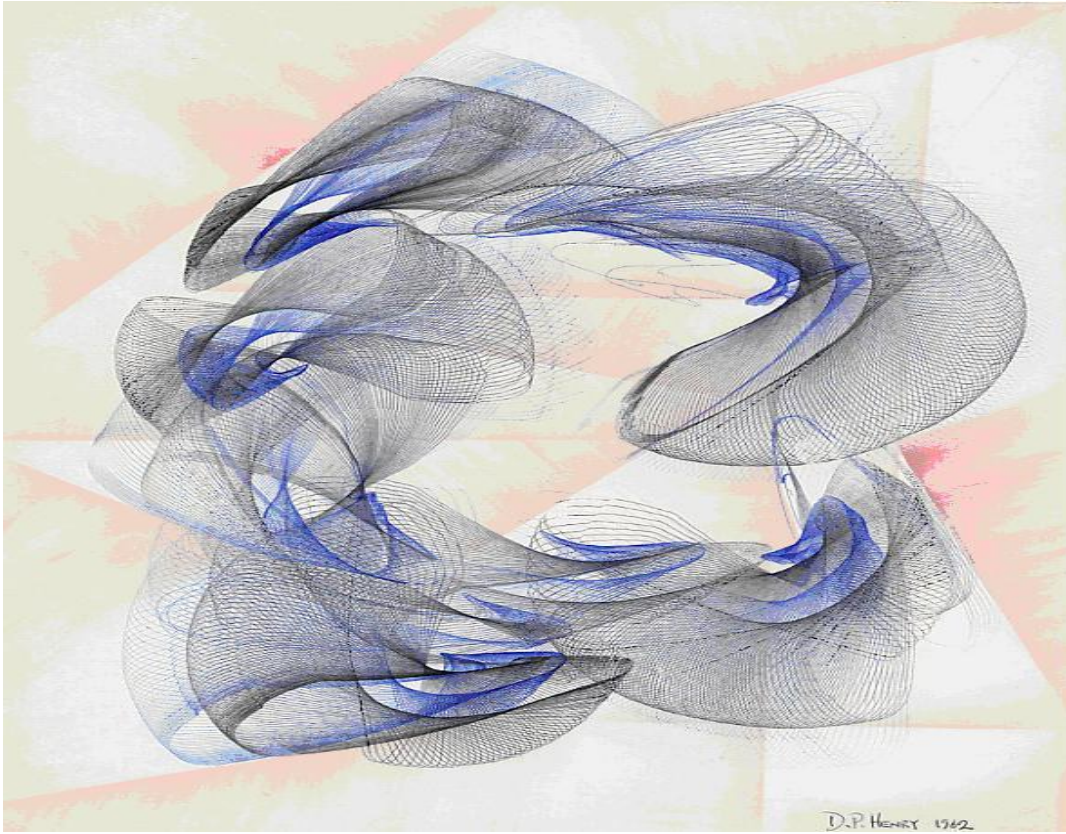
Görsel 7. Alessandro Bavari, "Cornucopia", (2006).

Aslında dijital ve geleneksel kolaj arasındaki fark analog ve dijital fotoğraf makinaları arasındaki fark gibidir. Teknolojinin gelişmesi, daha fazla kaynağın dijital ortama uygulanması imkânını artırmıştır. Üstelik dijital kolajın imkânları, sıradan *kes-yapıştır*'dan çok daha fazladır. Resimsel derinlik, doku, valör, renk ve kontrast bakımından sınırları sanatçının yaratıcılığının sınırları ile yarışmaktadır.

Üretimsel Dijital Resim Sanatı

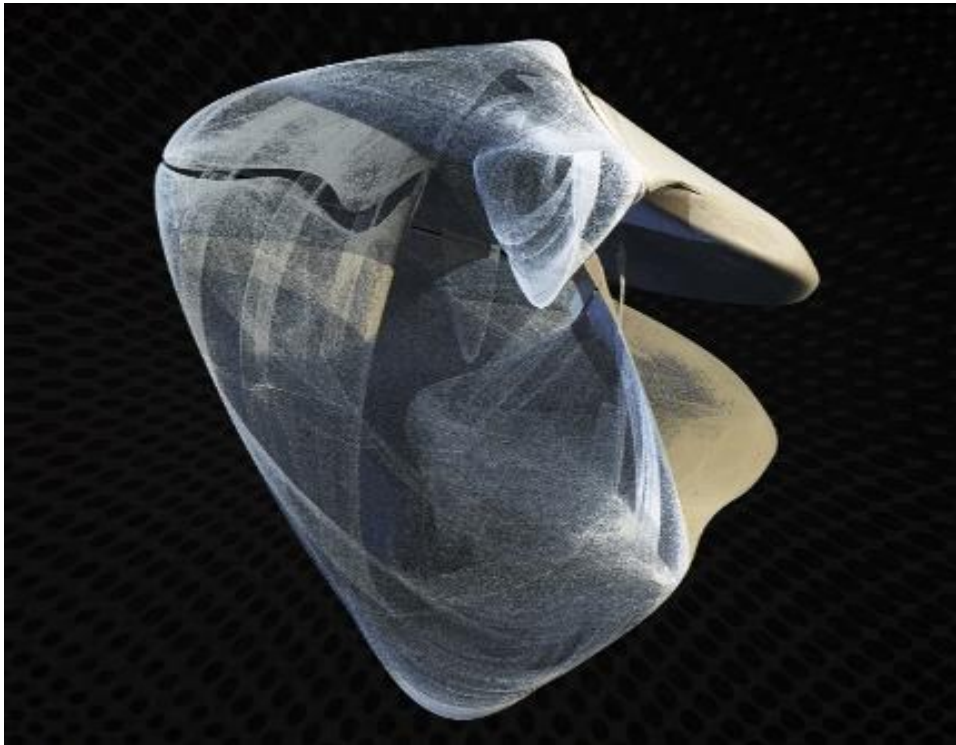
Dijital resim üretimi sanatları (generative digital arts), eseri üretiminin otomatize edilmiş bir sistem tarafından yapıldığı sanatlardır. Bu sanatlar, kendi içinde *serial art*, *evolutionary art*, *bioArt*, *fractal Art* gibi türevlere bölünürler. Esasen bunlar, üretim itibarıyla önce geleneksel resim sanatından; ardından da birbirlerinden oldukça farklılaşmışlardır.

Öte yandan *generative art*, sanatçının bire bir oluşturduğu bir içeriği kapsamadığı için bir mülkiyet ve tescil problemi de yaratır. Ama yeni bir sanat üretim yolu ve yaratıcılığı geliştirici bir yöntem olarak gittikçe yaygınlaşmaktadır.



Görsel 8. Desmond Paul Henry, “Çizim makinesi” adlı dijital resim (1960).

Sanatçı bu sanatta sadece sisteme başlangıç noktasını ve gerekli talimatları giren kişidir; ardından sistem kendi kendine işlemeye başlar. Klasik sanatta sanatçı her detayı kendi belirlerken; burada sanatçı algoritmalarla çalışır. Eser, bu yüzden *generative* yöntemlerle sanatçısından ve dolayısıyla onun ideolojisinden bağımsız olarak yeni şekiller alabilir.



Görsel 9. Ozan Türkkkan, “Masculine Polynomial” (2016).

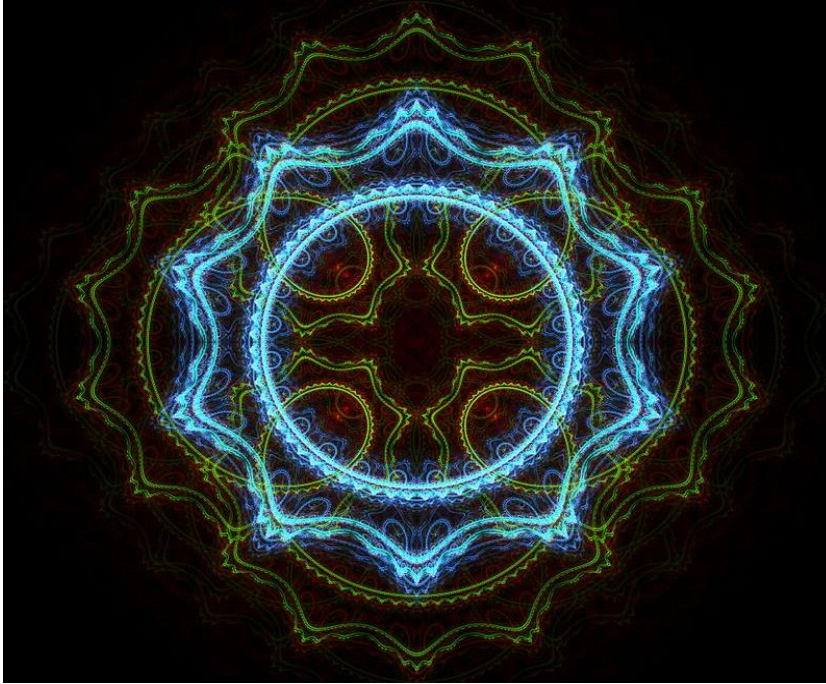
Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması ve sanatçıların bilgisayarı kısa sürede kullanmaya başlamasıyla, resim, heykel, endüstri tasarımından başka müzik, koreografi ve somut şiir alanlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayarlı *üretimsel sanatlar*'da eserler, bilgisayar programlarının algoritmaları tarafın-

dan tanımlanan sistemler ya da benzer matematiksel ve rastlantısal süreçler yoluyla oluşturulur. 80'lerin İngiliz ressam Harold Cohen, belli bir sanatsal kompozisyonun algoritmalarını bilgisayarına "öğret"erek AARON isimli programı geliştirmiştir. Bugün çok sayıda animasyon ve dijital tasarım, büyük bir hızla ilerlemiş, müzelerde özel sergiler bölümünde izleyicisi ile buluşmuştur. Video enstalasyonlar, üç boyutlu tasarımlar gibi *art work*'lar boya ve tuvalin yerine, fotografik materyalleri kullanıyordu.

Fraktal Sanat

Fraktal sanat (fractal art), fraktal şekillerle yapılan görsel sanattır. *Ultra fractal*, *Apophysis*, *Chaoscope* ve *Incendia* gibi programlarla fraktal formüller kullanarak yapılan görsel tasarımlardır. Onu diğer sanat türlerinden ayıran en önemli özelliği, ortaya çıkan şekillerin insan eliyle taklit edilmesinin (içerdiği sonsuza yakın ölçekteki detaydan dolayı) imkânsız olmasıdır.

Fraktal (Lat. *Fractus*, "parçalanmış, kırılmış") matematikte, karmaşık geometrik şekillerin ortak adıdır. Kavramı 1975'te ilk kez ortaya Polonyalı matematikçi Benoit B. Mandelbrot'a göre tüm fraktallar, kendisine benzeyen parçalardan oluşur. Düzensiz ayrıntılar ya da desenler giderek küçülen ölçeklerde yinelenir; öyle ki her parçanın her bir parçası büyütüldüğünde, gene cismin bütününe benzer. Bu fraktallık, kar tanesi ve ağaç kabuğunda kolayca gözlenebilir.



Görsel 10. Apophysis programıyla üretilmiş bir fraktal parçası.

Öte yandan Fraktal sanata dair tartışmalar bugün hâlâ devam etmektedir. Bir kesime göre matematiksel formüller -ne derece estetik olurlarsa olsun- yaratıcılık barındırmaz; ortaya çıkan eserler de sanatçıdan ziyade programın becerilerine bağlıdır. Bu sebeple bu tür eserler bir *sanat* barındırmaz. Bir kesime göre de eseri yaratan program değil, algoritmaları sanata dönüştüren sanatçıdır.

İngiliz sanatçı William Latham, eserlerinde fraktal geometriyi ve bilgisayar grafiklerini

ilk kullanan sanatçılardandır. Greg Sams da endüstriyel ürünlerde fraktal tasarımları kullanır. Amerikan Vicky Brago-Mitchell, fraktal sanatı dergi kapaklarına uygular. Scott Draves, kendi üretimi *alevli fraktalları* ile tanınır. Fraktal sanat üzerine çalışan Carlos Ginzburg, *homo fractalus* kavramı ile insanın en iyi fraktal tasarımı olduğu fikrini ortaya atar (Condé, 2001, s. 7).

BioSanat ve Evrimsel Sanat

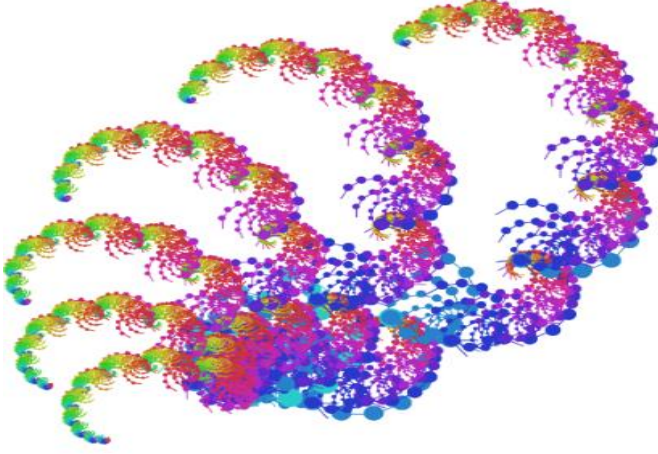
BioSanat (BioArt), insanların canlı dokular, bakteriler, canlı organizmalar ve onların yaşam süreçleriyle çalıştığı bir sanattır. Biyosanat eseri, biyoteknolojik süreçlerle laboratuvarlar, galeriler veya stüdyolarda üretilir. Genetik mühendisliği, doku kültürü ve klonlama gibi teknolojileri de içeren BioArt sadece canlı formlar üzerinde değil; aynı zamanda tıbbi ve biyolojik araştırmalardan alınmış görsel imgelerle de üretilebilir.



Görsel 11. Marta Menezes, "Nature?" (1999).

Öte yandan malzemesi canlı madde olduğu için canlılar yaratmaya veya yaşam formları üzerinde pratik yapmaya odaklanan bioSanat uygulamaları pek çok etik tartışmayı da beraberinde getirir. *BioArt* ifadesi, ilkin Eduardo Kac'ın 1997 yılında yaptığı "Time Capsule" adlı eseriyle sanat terminolojisine girdi. Ardından SymbioticA sitesi'nden Joe Davis ve Marta de Menezes gibi öncülerle 21. yüzyıl sanatına taşındı.

Evrimsel sanat (evolutionary art), *generative art*'ın bir türevidir. Burada da resim yapım süreci daha çok bir sistem tarafından yürütülür. Bir farkla ki burada sanatçının nihai bir hedefi vardır ve bu nihai ürüne ulaşmak için tekrar tekrar seçme ve değiştirmeler yapar. Öte yandan evrimsel sanat; boya, taş veya metal yerine canlı organizmaları malzeme olarak kullanan BioArt'tan da farklıdır.



Görsel 12. *Evrimsel algoritma* (evolutionary algorithm) ile oluşturulmuş bir dijital resim.

Evrimsel sanatta yaratıcılık ve tasarım, bir çeşit problem çözme gibi görülür. Tasarımlar, doğal evrime öykünen hesaplamalarla üretilir. Son yıllarda resim, heykel, müzik ve mimaride açık uçlu evrim yaklaşımı ile mevcut çözümlerin optimize edilmesinde veya tamamen yeni çözümler üretilmesinde sıklıkla kullanılmaktadır. Kimi çevrelerce sanatsal yaratıcılığı yok eden ve onu salt bir çeşit algoritmaya indirgeyen bir süreç olarak görülür. Kimine göre ise yaratıcılığın gizemlerini çözen be bu yolla belki de önünü açan bir gelişmedir.

Evrimsel sanat süreçlerinde bitkilerin veya hayvanların doğal seçilimi ve gelişimine bilinçli estetik müdahalelerde bulunarak onların yapay bir evrim geçirmesine ve insan tarafından güzel bulunan bir ürüne dönüşmesine çalışırlar. Organizmaların üreme davranışlarını değiştirerek ya da üreyen organizmalarının estetik açıdan hoşta gidenlerini seçerek açık veya örtük bir etkide bulunurlar. Çoğu zaman bu seçme ve düzenleme işlemi bir sanatçı tarafından değil, bir program tarafından uygulanır.

Üç Boyutlu Dijital Plastik Sanatlar

Üç boyutlu sanatlar ürünleri yükseklik, genişlik ve derinlik boyutlarına sahip olan sanatlardır. Düz yüzeylerde oluşturulan *iki boyutlu eserler*; ancak yükseklik ve genişlik açısından gözlenebilirler iken; üç boyutlular daha fazla fiziksel alan kaplar ve her yönden ve açıdan gözlenebilirler. Bunlara *mekân sanatları* da denir; zira uzayda bir hacim ve mekân kaplarlar. Heykeller, kabartmalar veya mimari yapılar geleneksel üç boyutlu eserlerdir. Bunlar, esasen insanlık tarihinin başından beri var olmuşlardır.

Dijital üç boyutlu sanatlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında yaşanan dijital devrimle ortaya çıkan ve büyük bir kısmı fiziksel dünyada değil; sanal dünyada var olan eserlerden oluşur. Üç boyutlu dijital fotoğraf-animasyon, dijital video, dijital heykel ve dijital enstalasyon gibi yeni medya sanatları gibi türevleri vardır. Tüm plastik sanatlar için geçerli olan denge, uyum, oran, ölçü, alan, boşluk, süreklilik, vurgu, kompozisyon, doku, örüntü, harmoni gibi bileşenler, dijital 3D sanatlar için de geçerlidir.

Dijital Heykel

Dijital heykel, bir yazılım yardımıyla dijital bir nesnenin sanki gerçek bir maddeden yapılmış gibi itme, çekme, yumuşatma, tutma veya sıkıştırma yoluyla şekillendirilmesidir. Bu tür çalışmalar fiziksel mekân yerine dijital boyutlar kullanırlar. *Dijital mekân*, varlığı sanal olarak hissedilen mekândır. İzleyici, sanal bir ortamda karşılaştığı dijital nesne ve mekânı gerçekmiş gibi algılar. Bu sayede sanal bir gerçekliğin içinde bedensel ve zihinsel olarak varlık gösterir (Gezer, 2012, s. 10).



Görsel 13. Jerico Santander, "Nereid" (2012).

Aslında üçüncü boyut yanılması bazı geometrik tekniklerle ilkin Rönesans resminde ortaya çıkmıştır. Dijital heykel de bu mirasın üzerine OpArt, Kavramsal sanat ve Fluxus gibi Geç Modern resim akımlarının birikimini ve bilgisayar algoritmalarıyla yaratılan sanal yanılma teknolojilerini koyar. Modern teknolojinin payını da ihmal etmemek gerekir. Zira 2000'lerden sonra dijital heykeller, CNC teknolojileri ve 3D yazıcı-

lar sayesinde plastik, metal veya başkaca malzemelere dökülerek fiziksel ortama da taşınabilmektedir.

Sanal Gerçeklik Sanatı

Sanal gerçeklik sanatı (virtual reality art) 80'lerin sonunda medya tekniklerinin gelişmesiyle sanatın sanallaşmasını tanımlayan bir terimdir. Ama 2000'lerden sonra *sanal gerçeklik* adı verilen teknolojik imkân ile giderek bir sanat formuna dönüştü.



Görsel 14. Sanal gerçeklik aletleri ile üç boyutlu resim yapan bir sanatçı.

Sanal gerçeklik başlarda video oyunları ve sinema filmlerinde kullanılan teknikti. Sanal gerçeklik gözlükleri, görselleştirme kaskları, 3D ekranlar, dijital çizim kalemleri, 3D ses hoparlörleri, veri eldivenleri ve konum sensörleri gibi insan-bilgisayar arayüzleri aracılığıyla üretilen sanal heykellerle sanat ve teknoloji bir araya geldi.



Görsel 15. St. Petersburg Dali Museum, "Dreams of Dali" 360° video uygulaması.

Bugün sanat galerileri veya müzelerin VR sergileri de birer sanal gerçeklik sanatı örneği kabul edilmektedir. Bilinen iki boyutlu sanat eserlerini üç boyutlu hâle getiren ve izleyicinin VR gözlükleri ile içinde gezinebildiği bu tür sergiler, giderek yaygınlaşmaktadır.

Dijital Etkileşimli Enstalasyonlar

İnteraktif sanat ya da Türkçe adıyla *etkileşimli sanat* bir sanat nesnesi olarak izleyicinin sanat eseriyle etkileşime girmesiyle oluşan bir sanat formudur. İnteraktif dans, interaktif müzik, interaktif film, interaktif hikâye, interaktif mimari gibi alt türleri bulunur.

İnteraktif dijital enstalasyon da (digital art installations) özünde izleyiciye aktif bir sanatsal katılım fırsatı sunan multimedya sanatlarından. İzleyici birtakım sensörler, navigatörler ve arayüzler aracılığıyla bir mekâna yerleştirilmiş enstalasyonla etkileşime girer. Hatta bazı eserlerde metinsel, sessel veya görsel talimatlarla eserin oluşumuna dinamik katkılar sunar. Burada amaç onu doğrudan eserin bir parçası kılmaktır. Bu sanatta gerçek fiziksel dünya ile dijital dünya iç içe geçmiştir ve sanatçı/tasarımcı, izleyici/kullanıcıyı bu kapıdan geçirmeye çalışır. Dokunma, fiziksel katılım ve sosyal etkileşim bu sanatın temel nitelikleridir. İzleyici tasarım senaryosunda kendi deneyimini kendi oluşturur, her bir etkileşim, yeni biçimsel ve anlamsal olasılıkları yoklar. Eser, sanatçının tasarımı olmaktan çıkıp âdeta onunla doğrudan etkileşime girerek eserin kimliğini, mesajını, akışını ve tarafını değiştirebilen izleyicinin bir çalışmasına dönüşür (Öztürk, 2019, s. 127-133).



Görsel 16. Carina Ow, "Plane White" adlı enstalasyon (2011).

Esasen 1960'ların sonunda ortaya çıkan gerçek fiziksel enstalasyonlar, sanat galerilerinde ya da gerçek fiziksel ve üç boyutlu alanlarda sergilenmektedir. Ancak 2000'lerin hemen başında

ortaya çıkan dijital enstalasyonlar fiziksel boyuta bir de dijital boyutu ve bu boyutla izleyicinin etkileşimini katmaktadır.

Cezayir asıllı Fransız sanatçı Maurice Benayoun (1957-) etkileşimsel sanal gerçeklik, internet, wireless teknolojisi, performans sanatı, video ve enstalasyonu birleştirdiği pek çok melez interaktif sanat sergisi düzenlemiştir.

Bugün etkileşimli dijital sanat örnekleri, yerleştirme sanatı, etkileşimli mimari, etkileşimli film ve etkileşimli hikâye anlatımı ve performans sanatıyla iş birliği içinde hızla gelişmektedir.

Video Sanatı

Video sanatı kaydedilen görüntüyü sürekli yeniden oynatabilme imkânının sanatsal bir temsile dönüşmesi sonucu ortaya çıkmıştır. 70'lerde taşınabilir video kameraların icadıyla video teknolojisi, sanatsal temsilin bir aracı hâline gelir. Nitekim ilk video galerisi 1969'da Hanover'de film yapımcısı Gerry Schum'un ticari sanata sert eleştiriler gönderen videolarıyla başlar. Sonrasında sanatçılar hareketli görüntü ve ses gibi sinematografik formlarla popüler film, sinema ve televizyon kültürünü kıyasıya eleştiren örnekler ortaya koyarlar.



Görsel 17. Nam June Paik, "TV Cello" (1971).

Frank Popper, videonun alt kültür gruplarının sanatsal ifadesinde sunduğu imkânları ilk fark edenlerden biridir. Onun deyişiyle *gerilla video*, iktidardakilerin hasıraltı etmek istediklerini sanatsal bir dille kamuoyunun dikkatine sunabilir. Ardından çok sayıda genç sanatçı *çoklu ekran enstalasyonları* ve sinema projeksiyonları sergilerler.

Fluxus akımıyla bağlantılı Koreli sanatçı Nam June Paik, 1971'de *TV Cello* adlı temsilinde video sanatı ile enstalasyonu;

gerçek zaman ile sanal zamanı aynı ortamda birleştirir. Burada

amacı kuşkusuz zaman ve mekânı yeniden yapılandırarak sarsıcı psikolojik etkiler bırakmaktır. Ardından ABD'li Bill Viola (1951-), doğum, ölüm ve bilinç gibi temel insan deneyimlerini elektronik ses ve görüntü teknolojileri ile sentezleyen eserlerini sergileyecektir.

Dijital Edebiyat

Dijital edebiyat ya da *elektronik edebiyat* (electronic literature, e-lit) dijital ortamlar için üretilmiş edebî metinlerden etkileşimli edebî ürünlere kadar her türlü edebiyattır. Her ne kadar neyin dijital edebiyat olduğuna dair bir uzlaşma oluşmamışsa da her geçen gün onu edebiyat ağacının yeni dallarından biri olarak görenlerin sayısı giderek artmaktadır.

Tarihsel olarak 20. yüzyılın ikinci yarısında işleri daha verimli ve erişilebilir hâle getirmek için dijital dünyaya doğru yaşanan kademeli geçiş, dijital edebiyatın da önünü açmıştır. Aslında dijital devrim, edebiyatta 15. yüzyılda matbaanın ortaya çıkışına benzer bir etki yaratmış; geleneksele sözlü ve yazılı edebiyatın yanında yeni bir edebiyat alanı olarak ortaya çıkmıştır (Çelebi, 2015). Bu edebiyatın bilinen ilk örneği olarak Christopher Strachey'in 1952'de *Manchester Mark I* bilgisayarı için yaptığı aşk mektubu oluşturucusudur (Wardrip-Fruin, 2013). Sonrasında onu pek çok örnek takip etmiş; 1990'larda kişisel bilgisayarlar ve mobil cihazların yaygınlaşmasıyla dijital genişleme iyice hız kazanmıştır.

Gerçekten de her geçen gün dijitalleşen dünyada, gündelik yaşam pratiklerinin giderek elektronikleşmesinden edebiyat da nasibini almıştır. İnternette yayımlanan her şeyin hedef kitle olarak tüm dünyaya hitap etmesi; dinamik, güncel, muhatabına kolay ulaşan, dağıtımçıya, bürokrasiye takılmayan doğası; kuşkusuz önemli bir avantajlarıdır (Şengül, 2019, s. 289). Bu sebeple alışılmış yazılı basılı edebiyat, yerini sanal sayfalara bırakmaya başlamaktadır. Bugün artık ceplere giren cihazlarla tüm sanal dijital dünyalara ve dolayısıyla edebiyatlara ulaşmak mümkündür. Edebiyat da artık elektronik ortamda yazılabilen, yayımlanabilen, okunup altı çizilebilen hatta okurun etkileşimli katkısıyla ilerleyebilen bir şeye dönüşmüştür. Fakat dijital edebiyatın hızlı gelişimi, beraberinde bazı yeni tartışmaları da getirmiştir. Bir görüşe göre elektronik edebiyat "yalnızca geliştirildiği/yazıldığı/kodlandığı alanda var olabildiği için, "estetik özellikleri de bilgisayar ortamının doğasına göre şekillen"ir (Heckman ve O'Sullivan, 2018). Bu tür metinleri sayfalara basmak ve geleneksel edebî metinlere dönüştürmek kolay değildir; zira okumak çoğu dokunmatik ekran gerektirir.

Elektronik edebiyatın zamana dayanıklı olamaması, onun çözülememiş sorunlarından biridir. Elektronik medyanın akışkan doğası gereği, edebî içerikler geleneksel basılı edebiyata kıyasla neredeyse on yılda okunmaz hâle gelmektedir. İnternet ve yazılım teknolojilerinin hızla değişmesi metinlere erişimi güçleştirmektedir. Gerçekten de bugün 90'ların basit HTML hipermetinlerine modern browser'larla erişilebilmek epeyce zordur.

Dijital edebiyatın eleştirisi ve teorisinin nispeten kısa bir geçmişi vardır. Mary Ann Buckles'ın *Adventure* adlı interaktif kurguyu incelediği 1985 tarihli doktora tezidir (Buckles, 1985). 1990'lara gelindiğinde özellikle hipermetin literatürü üzerine önemli bir odaklanma olur. Jay David Bolter'ın *Writing Space*'i, George Landow'un *Hypertext*'i ve Robert Coover'ın *The New York Times* için yazdığı makaleler gibi (Bolter 1991; Landow 1991; Coover 1992). 1990'lar biterken Janet Murray'ın *Hamlet on the Holodeck*'i ve Espen Aarseth'in *Cybertext*'i ile tartışma genişler (Murray 1997). Her iki kitap da etkileşimli kurgu, hikâye oluşturma sistemleri ve etkileşimli karakterler gibi önceden ihmal edilmiş dijital edebiyat biçimlerini yapay zekâ ve bilgisayar bilimi araştırmalarıyla ilişkili olarak ele alırlar.

Siber-metin (cybertext) kavramı, konuyla ilgili ilk çalışmalardan biri olan Espen Aarseth'in *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* adlı kitabında geliştirdiği bir kavramdır. Buna göre bir *ergodik edebiyat*, okurun metne tepki vermesini ve anlamlı hareketlerde bulunmasını sağlayan metinler içeren bir edebiyattır (Aarseth, 1997). Fizikten ödünç aldığı *ergodik* kavramını; okurun sayfa çevirmek ve metni lineer olarak takip etmek zorunda olduğu geleneksel metinlerin dışındaki açık ve dinamik metinleri tanımlamak için kullanmaktadır. Yazılı basılı edebiyatta da Çin bilgeliği kitabı *I Ching* veya Apollinaire'in *kaligramları* gibi ergodik olabilen örnekler vardır. *Dijital cybertext*'ler ise Aarseth'e göre dijital medya ortamlarında üretilen ergodik metinlerdir. Ancak bu yeni ortamın ergodik doğası ve kâğıt metinler ile elektronik metinler arasındaki ayrımlar, kaçınılmaz olarak bir ergodik estetiği de gerekli kılar. Sibermetin bir alt kol olarak *scripton*ların, yani okurun deneyimlediği görselliğin altındaki sayısal yazılım metinleridir. Sonradan bir edebiyat türü olarak kullanılsa da kavram, edebî gereçlerin etkisini çözümlene etkinliğinden türemiştir. Bu tür metinlerde ana fikir veya sonuç yerine kullanıcı deneyimlerine odaklanılmaktadır.

Dijital edebiyatın türevleri, son yarım asırlık dijital dönüşümle ortaya çıkmıştır. Dijital dünya, doğası gereği kendi tür ve şekillerini üretmeye başlamıştır. *Electronic Literature Organization*'a göre elektronik edebiyat e-kitaplar, hipermetinler ve hiperşiiirler, sibermetinler, grafik formlarda sunulan animasyonlu şiirler, etkileşimli e-postalar, SMS edebiyatı, blog romanları, bilgisayar algoritmalarıyla oluşturulan şiirler veya öyküler, okur katkısına açık iş birlikli yazım projeleri, etkileşimli kurgular, flash uygulamaları, yeni yazım yolları geliştiren çevrimiçi edebî performanslar, edebî yönleri olan bilgisayar sanatı enstalasyonları (digital installations), interaktif sohbet robotları (chatbots), görsel romanlar, Twitter edebiyatı (Twitterature) gibi sosyal medya platformlarında oluşturulan edebî metinler gibi türlerden oluşur.

Dijital Kurgu ve Türevleri

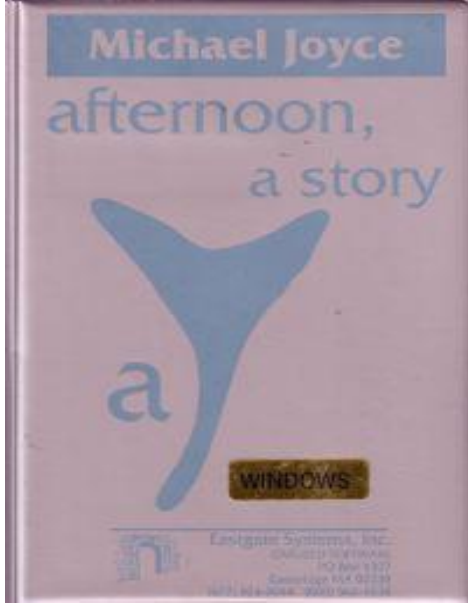
Dijital kurgu, bilgisayarda üretilen kurgusal ürünlerdir. Web'de veya yazılımda (tabletler ve akıllı telefonlar için) veya CD-ROM'larda bulunur. Bu hikâyeler, insan yaratıcılığını taklit etmeye çalışan yapay zekâ algoritmalarıyla oluşturulur. Minimum çabayla ihtiyaca uygun çok sayıda hikâye, çok kısa zamanda üretilir. Üstelik anlatıcı, bakış açısı, zaman, mekân, karakter, olay örgüsü, çatışma gibi tüm geleneksel anlatı bileşenlerini de içerir. Öte yandan bunlar birer e-kitap değildir; sayfalar hâlinde doğrusal olarak ilerlemezler; köprüler, hareketli görüntüler, sekmeler ve efektlerle her yöne açılırlar. Kurgu, okur/kullanıcı seçimleri ve etkileşimi ile şekillenir. Bugün Kindle ve iPad gibi e-okuyucular ve e-kitap uygulamaları sayesinde e-kurguların imkânları da artmakta; e-yayıncılığın yaygınlaşması ile geleneksel kitap kurguların doğası değişmeye devam etmektedir.

Bilgisayarda hikâye üretimi, 1970'lerde James Meehan'ın TALE-SPIN sistemiyle başlar. Önce hikâye karakterleri sonra da onlar için bir hedef belirleyen bu sistemle çok sayıda hikâye yaratmak mümkündür. 1993'te Scott Turner'ın geliştirdiği MINSTREL sistemi de benzer bir yaklaşımla çalışır. 2000'de Bringsjord'un BRUTUS'u ise kişiler arası karmaşık temalı hikâyeler yaratmak için

elverişlidir. Rafael Pérez ve Mike Sharples'ın MEXICA modeli, yaratıcı hikâye yazma ve okur-yazar etkileşimini öne çıkaran bir modeldir.

Hiper-Metinsel Kurgu

Hiper-metinsel kurgu, (hypertext fiction) üstmetinsel bağlantılarla şekillenen bir elektronik edebiyat türüdür. Diğer bir deyişle elektronik ortamlarda geliştirilen edebî kurgu ürünlerinin genel adıdır. Esasen hem doğrusal ilerlemeyen hem de hipermetin linkleriyle okurla etkileşebilen anlatılardır. Okur, tıpkı -interaktif kurguda olduğu gibi- bir metin düğümünden diğerine geçmek için linklerden birini seçer ve böylece potansiyel hikâyeler havuzu içinde kendi hikâyesini kurar



Görsel 18. Michael Joyce'un *Afternoon, a story*'sinin (1987) CD kapağı.

düzenler. Öte yandan *üstmetinsel kurgu* terimi ilkin, bilgisayar teknolojilerinden çok önce doğrusal olmayan geleneksel metinleri tarif etmede de kullanılır. Bu tür metinlerde okur, doğrusal olmayan bir metin dünyasıyla karşı karşıyadır. Bir düğümden diğerine linklerle geçer. Linkler ona birkaç seçenek sunar; o da muhtemel öyküler havuzunda kendi yolunu şekillendirir. Muhtemelen James Joyce'un *Ulysses*'i (1922) türün en erken örneğidir. Ardından İspanyol yazar Enrique J. Poncela'nın *La Tournée de Dios*'u (1932), Rus asıllı ABD'li yazar Vladimir Nabokov'un *Solgun Ateş*'i (1962) ve Julio Cortázar'ın *Rayuela*'sı (1963) türün ilk örnekleri olurlar.

Hyper-roman, hiper kurgunun bir türeği olarak 90'larda HTML dilinin (hypertext make-up language) gelişmesi ile hızla çoğalmıştır. Disket içinde yayımlanan ilk *hiper kurgu* Michael Joyce'un *Afternoon, a story* (1987), isimli eseridir. Ardından Stuart Moulthrop'un *Victory Garden*'ı ve Shelley Jackson'ın *Patchwork Girl*'ü gibi diğer dikkat çekici hipermetin örnekleri gelir. Bunların üçü de metin düğümlerini linklerle düzenleyen *Storyspace* yazılım ortamında oluşturulmuştur (Wardrip-Fruin 2004). 2000'lerde elektronik ortamlarda hiper-roman ve *hiper şiir* yayımı yapan pek çok internet sitesi kurulmuştur. Öyle ki *The Electronic Literature Directory* adlı sitede bu edebiyatın eser listelerine ulaşmak mümkündür.

Etkileşimli Kurgu

Etkileşimli kurgu (interactive fiction- IF) genellikle yazılım simülasyon ortamlarında üretilen etkileşimsel anlatılardır. Doğrusal olarak okunmayan, *oyun kitapları* olarak bilinen edebî eserlerin dijital versiyonlarıdır bunlar. İzleyici komutlarla karakterleri kontrol eder, çevreyi düzenler ve kurguyu yeniden yaratır. Esasen türün ilk örneklerinden biri Edward Packard'ın *Kendi maceranızı seçin* adlı kitap serisidir. Bu çocuk kitabında okur, metnin farklı yerlerinde seçimler yapmakta, bunlar da hikâyenin akışını ve sonucunu belirlemekte ve böylece hikâye onlarca farklı sonuçla bitmektedir. Döneminde çokça tutulan bu seri, serinin ilk kitabı olan *Sugarcane Island*'dan (1976)

itibaren yirmi yıl boyunca milyonlarca kopya satmıştır. Esasen etkileşimli kurgunun üstmetinsel kurgudan farkı, okurun bir oyuncu konumu edinmesidir. Burada bir olasılıklar havuzundan okumaktansa gidişatı girdilerle belirlemek esastır. Yazılım, okura oyuncuların karakterlerini denetleme ve çevreyi etkileme imkânı sunar. Bunlar âdeta sözel video oyunlarıdır. *Metin maceraları* (text adventure) gibi türevlerinde okur, oyunun grafik ekseninde ilerler, okur olmaktan çıkıp âdeta oyuncu olur. Tarihsel olarak etkileşimli kurgunun ilk örnekleri -her ne kadar özünde bir anlatı olarak geliştirilmemiş olsalar da, ELIZA (1964–1966) ve SHRDLU (1968–1970) programlarıdır. Kullanıcıdan dil yoluyla komut alıp dille cevap vermeleri ve onu sanal bir çevrede hareket ettirmeleriyle alanın öncüleri olmuşlardır.

Metin tabanlı oyun (text-based game), içinde basit grafikler bulunan ya da tamamen yazılarla oynanan bir video oyunlarıdır. 1970'lerde başlayan bu tür oyunlar, görsellikten ziyade anlatımı ön plana alan doğasıyla hâlen üretilmektedir. Oyunda mekân ve eylem, grafikler yerine yazı ile betimlenerek oyuncunun gözünde canlandırılır. Oyuncunun seçimleri de dil yoluyla girilir.



Görsel 19. Will Crowther'ın *Adventure*'ının (1975) MS-DOS formatındaki açılış sahnesi.

İnteraktif oyunlar, interaktif kurgunun bir video oyunu şeklindeki versiyonudur. Burada izleyici bir metin yaratmaz, metne eşlik eden grafikleri, hareketsiz görüntüleri ve animasyonları düzenler; bir karakter olarak ya doğrudan maceraya dâhil olur hatta macerayı yönetir. Ardından ilk interaktif bilgisayar macera oyunu olan Will Crowther'ın *Colossal Cave Adventure*'ı (1975) gelir. Oyunda okur, sanal dünyada ve hikâye içinde seçimleriyle ilerlemekte ve sona ulaşmaktadır. 1977'de bir grup MIT öğrencisinin yazdığı bir metin macera oyunu olan *Zork*'ta da sürdürülen bu format, sonraki yıllarda fazla değişmeden kalacaktır.

1980'lerde etkileşimli oyunlar, pek çok bilgisayar yazılım şirketi için ticari bir ürün olarak popüleritesinin zirvesine oturmuştur. Ama bu arada yazılı basılı etkileşimli kurgular da devam etmektedir. Nitekim 1982 yılına ait, Steve Jackson imzalı *Fighting Fantasy*, ciltler hâlinde

yayımlanan tek oyunculu bir oyun kitabıdır. 1990'larda ev bilgisayarları için pazarlanan yazılımlarla devasa bir yaygınlık kazanır. 2000'lerde bilgisayar kapasitelerinin artmasıyla gelişen grafik imkânlarla izleyiciyi, özgür sanal maceralara çıkararak interaktif kurgular çoğalır. Kanadalı Geoff Ryman'ın 1996'da bir web sitesi, 1998'de bir roman olarak yayınlanan romanı 253, bu serinin ilginç bir örneğidir. 2000'lere gelindiğinde ise artık sıradan kullanıcıların baştan sona kendi oyunlarını tasarladıkları yazılımlar piyasaya sürülmeye başlanır. Bu anlamda Chris Klimas imzalı *Twine*, web sayfası formatında etkileşimli kurgu üretilebilecek ücretsiz ve açık kaynaklı bir araçtır.

Görsel roman (visual novel) ya da *interaktif oyun* (interactive game) interaktif kurguların bir diğer önemli formudur. İlk Japonya'da oyun konsolları için üretilen yarı etkileşimli bir dijital kurgular olarak ortaya çıkmıştır. Metinsel bir anlatı, interaktif oyunlarda statik veya hareketli resimlerle anlatılır. Oyuncu etkileşimiyle ilerlediği için sıklıkla *oyun* olarak adlandırılırlar. Bazen popüler video oyunları görsel romana; bazen de görsel romanlar manga veya animelere uyarlanır ve Sega Saturn, Dreamcast, PlayStation Portable veya Xbox 360 gibi sistemler üzerinden oynanır. Doğu Asya görsel roman pazarının en güçlü olduğu alandır; öyle ki 2006 yılında Japonya'da üretilen PC oyunlarının %70'ini görsel romanlar ve ADV'ler oluşturmuştur.



Görsel 20. Team Salvato'nun *Doki Doki Literature Club* (2017) adlı oyunundan bir kesit.

Doki Doki Literature Club, Team Salvato'nun 2017'de geliştirdiği ücretsiz bir görsel romandır. Hikâye kızlara yakınlaşmak için lise edebiyat kulübüne katılan bir erkek öğrencinin perspektifinden anlatılır. Her karakter için farklı sahne kombinasyonları ve farklı final seçenekleri ile oyun, geleneksel roman örgüsünden çok farklıdır. Dördüncü duvarı yıkan, okuru da bir oyuncu gibi sürece dâhil eden ve içerdiği psikolojik gerilim ve atmosferle bir bilgisayar oyunundan ziyade romana yaklaşan bir eserdir.

Sosyal Medya Edebiyatı

Sosyal medya, ortaya çıktığı yıllardan itibaren giderek artan oranda önemli bir insanlar arası etkileşim alanı olmaya başlamıştır. Bugün Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, LinkedIn, Tumblr gibi küresel ölçekte yaygın yüzlerce site üzerinden oluşan sanal dünyalarda yoğun bir edebî üretim de devam etmektedir (Güngör, 2021). Ancak internetin ve sosyal medyanın hipermetinsel, nonlineer ve etkileşimsel doğası gereği bildiğimiz fiziksel yazılı basılı edebiyattan ayrılan bir edebî estetik gelişmeye başlamıştır (Avcı, 2021, s. 5).



Arjun Basu
@arjunbasu



I was mowing the lawn. I peered at my neighbor's immaculate yard; his grass was literally greener. Then a meteor fell atop his lovely house.

ÖS 4:47 · 1 Tem 2014 · TweetDeck

8 Retweet 18 Beğeni



Görsel 21. Arjun Basu, @arjunbasu (1 Tem 2014).

Twitter edebiyatı (Twitterature) Twitter adlı popüler mikroblog sitesi üzerinden ortaya konan her türlü edebî nitelikli metindir. Kişisel ya da ortaklaşa yazılmış aforizmalar, şiirler ve kurgusal parçalar veya bunların kombinasyonlarından oluşur. Aforizmalar Twitter'ın maksimum 280 karakterlik kısıtlamasına elverişli olduğu için en sık karşılaşılan türdür. Bilindik, klasik aforizmalardan, onların esprili parodilerine ya da yepyeni örneklerle uzanan bir çeşitliliğe sahiptir. Şiirde *haiku* gibi kısa formları örnekleyen Twitter şiirlerine sıkça rastlanır. Öyküde ise birkaç cümlelik minimal öyküler ya da twit serisi şeklinde ilerleyen daha uzun kurgusal parçalar öne çıkar. Son yıllarda bu alan öylesi bir yaygınlığa ulaşmıştır ki *tweet fic* (Twitter kurgusu), *twiller* (Twitter gerilimi) ve *phweeting* (sahte tweet) gibi kendi terimlerini üretmeye başlamıştır. *Fan fiction* (hayran kurgusu) filmler, diziler ve kitaplardaki karakterler için oluşturulmuş Twitter hesapları üzerinden üretilen ve orijinal esere öykünmeye çalışan örneklerden oluşmaktadır.

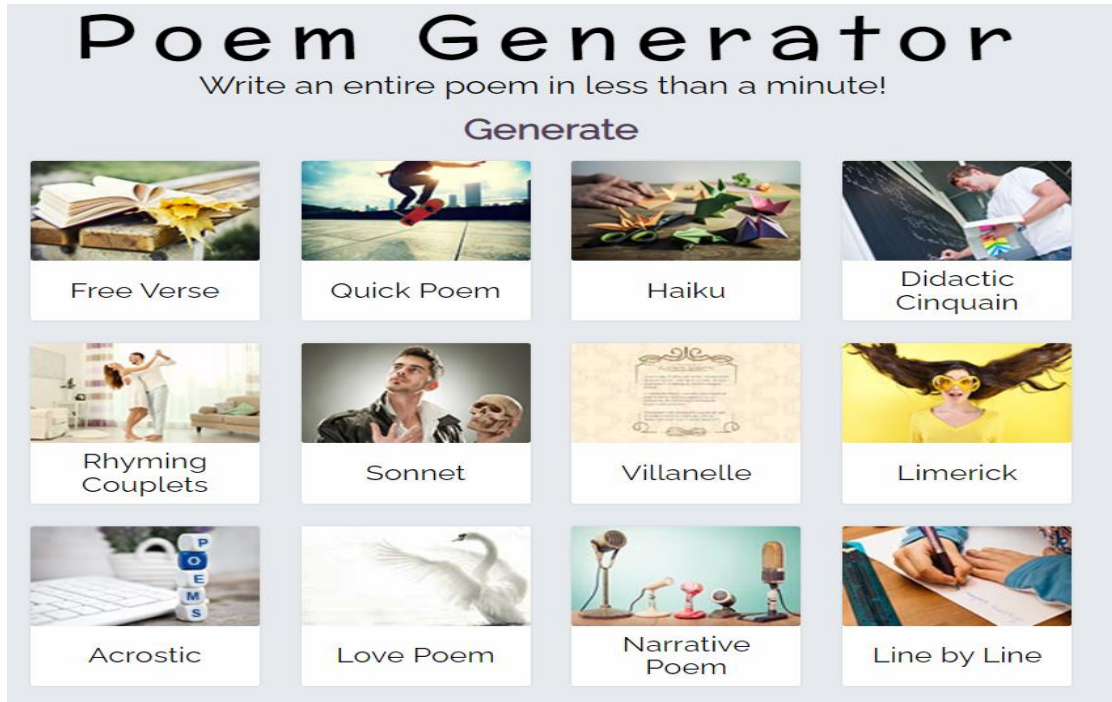
Dijital Şiir ve Türevleri

Dijital şiir (digital poetry) geleneksel edebiyatın dilsel imkânlarıyla görsel ve sessel efektleri birleştiren deneysel bir şiir formudur. Farklı multimedya imkânlarını kullanan dijital platformlarda üretildiği için metin, resim, ses, hareket ve etkileşimi kombine eder. Diğer bir deyişle sanatı ve medyayı sentezler. Öyle ki kimi zaman bir eserin şiir mi, müzik mi, bir programlama mı yoksa bir görsel sanat mı olduğu net değildir. Bu sebeptendir ki kendi içinde pek çok formu vardır: Bazen CD-ROM veya DVD içerisinde bir metin olarak; bazen bir sanat galerisinde enstalasyon veya hologram olarak, bazen de internet sayfası veya uygulama olarak okurla buluşabilir.

Bunun yanında kinetik şiir, dijital görsel şiir, dijital ses şiiri, interaktif şiir, kod şiir, holografik şiir (holopoetry), deneysel video şiiri ve şiir üreteçleri de dijital şiirin türevlerini oluşturur. Çarpıcı görsel, hareketli ve dokunsal özelliklerle ASCII dili, HTML sembolleri, internet dili (netspeak) ve çeşitli programlama dillerinin metinsellik imkânlarından yararlanır.

Tarihsel olarak ilk dijital şiirler 1959'da Alman matematikçi Theo Lutz'un Konrad Zuse'nin Z22 adını verdiği bilgisayarı yardımıyla ürettiği Almanca metinlerdir. Aynı yıl Brion Gysin ve Ian Somerville'in İngilizce permütasyon şiirlerini üretmişlerdir. 1961'de Nanni Balestrini, İtalyanca "Tape Mark I"i yayımlamıştır. Nitekim bunlar ve diğer erken dönem dijital şiirler, Funkhouser'ın (2007) *Prehistorik Digital Poetry* adlı kitabında tartışılmıştır.

Bilgisayarda şiir üretimi aslında oldukça karmaşık bir süreçtir. Çünkü şiirler, salt kafiye, ölçü veya nazım şekli değildir; tıpkı ince nokteler gibi farklı ima katmanlarını yoklayan derinlikli dil oyunlarıdır. Bununla birlikte bu konuda pek çok girişim olmuştur. Bugün de pek çok dilde şiir üreten çok sayıda yazılım veya aplikasyon bulunmaktadır. Bunlardan bazıları girilen bir metinden istenilen formda şiirler oluşturmakta; bazıları ise belirli bir ezgiye uygun güfte üretmektedir. En erken yapay zekâ şiirleri gerçekten de gülünç ve tuhaf iken; son zamanlarda bazı okurları bir insan tarafından yazıldığını ikna eden şiirler de ortaya çıkmaktadır.



Görsel 22. <https://www.poem-generator.org.uk/> sistesinin arayüzü.

Bu alandaki ilk girişimlerden biri bir ezgiye Portekizce şarkı sözleri üreten *Tra-la-Lyrics sistemi*'dir. Öyle ki sistem, hem heceyi ezgideki nota ile eşleştirmekte, hem de vurguyu gözetmektedir (Oliviera, 2015, s. 47-55). Pablo Gervás'in ASPERA sistemi ise bir metinden şiir üretmektedir. *Durum tabanlı çıkarsama* (case-based reasoning) yöntemini yani geçmişte karşılaşılan

benzer problemlerin çözümlerinden yararlanarak problem çözmeyi kullanan sistem, çok daha tutarlı metinler üretmektedir (Gervás, 2001, s. 181–188).

Hiper-Metin Şiiri

Hiper-metin şiiri (hypertext poetry), hipermetin biçimleri ve linkleri ile oluşturulmuş bir dijital şiir formudur. Görsel bir fon içerisine yerleştirilen şiir, lineer olarak ilerlemez; aksine okurun seçimlerine verilen yanıtlarla şekillenir. Bu tarz şiirlerin CD-ROM ve disket sürümleri mevcut olsa da genellikle çevrimiçi olarak bulunur. En erken örnekler, en geç 1980'lerin ortalarına kadar uzanmaktadır.

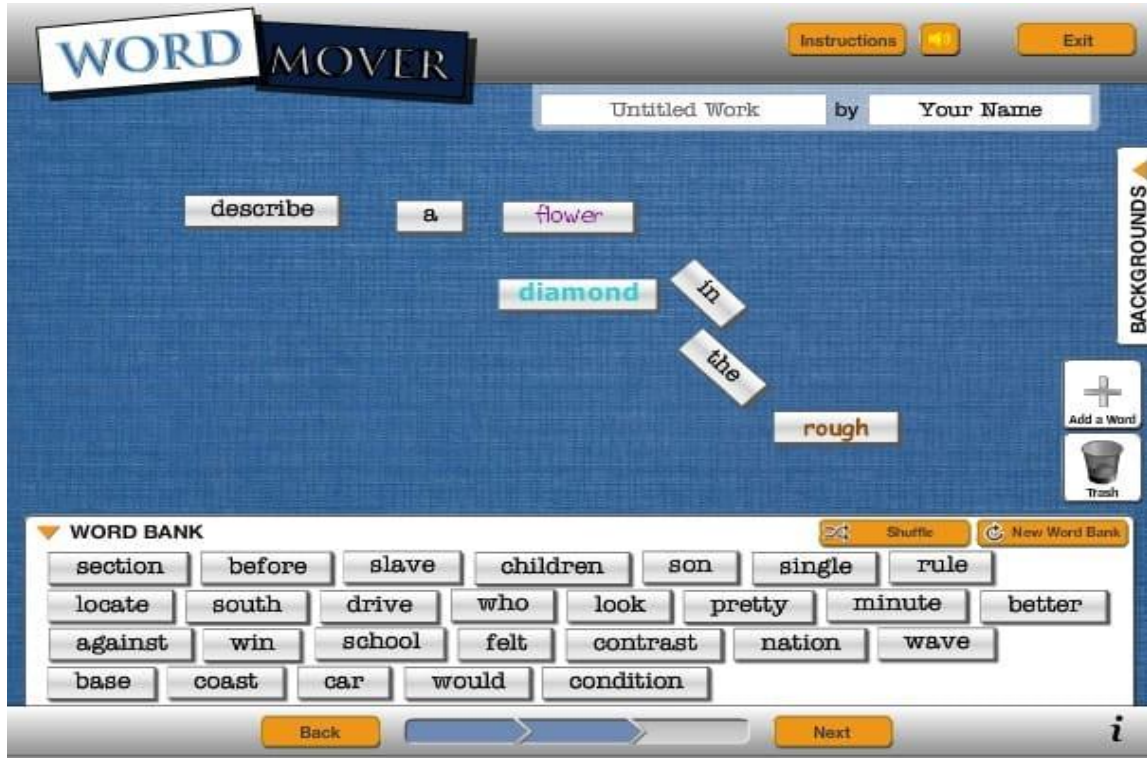


Görsel 23. George J. Dance, "Penny's OS 2.0", (2010).

Öte yandan bilgisayar çağı başlamadan önce de Ezra Pound'un "Canto XCIII"si gibi hipermetinsel şiir Modernist hipermetinsel şiir deneyleri yapılmıştır. Ardından 20. yüzyıl boyunca bir şiire köprü metin bağlantıları ekleyen ve bu yolla yeni sanatsal yaratımların imkânını yoklayan denemeler gelir. Ancak bilinen anlamda ilk hipermetinsel şiir örnekleri, internet teknolojisi ile edebî gündeme girmiştir. Geleneksel doğrusal şiire hipermetin eklemeyi deneyen çağdaş şair George J. Dance, 2010'da "Penny" serisinin ikinci şiirini iki versiyon hâlinde yayımlar: Bunlardan düz metin versiyonuna "Penny's OS", hipermetinsel sürüme ise "Penny's OS 2.0" adını verir.

İnteraktif Şiir

Etkileşimli şiir (interactive poetry), okurun katkısına izin veren bir dijital şiir formudur. Her okumada ya da deneyimlemede yeniden üretildiği için, bu tarz şiirlerin statik bir formu bulunmaz. Geleneksel yazılı basılı ortamlar, erişilebilirliği ve etkileşimi imkân vermediği için de sadece dijital ortamlarla sınırlıdır.



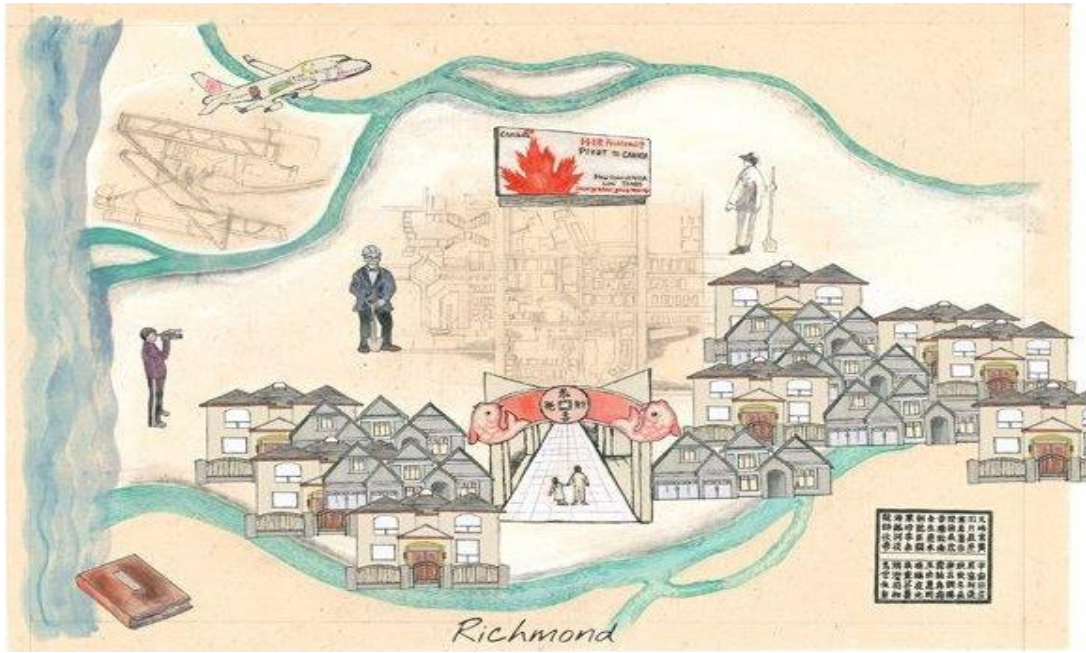
Görsel 24. *Word Mover* adlı eğitsel amaçlı interaktif şiir uygulaması, readwritethink.org.

Farklı fiziksel mekânlardan çok sayıda insanın tek bir metin üzerinde imece usulüyle ürettikleri ortak metinler, yaygın rastlanan interaktif şiir örnekleridir. Keza dijital bir ortamda oluşturulmuş bir şiirin farklı bölümlerinin okur etkileşimi ve katkısına açılarak farklı anlam olasılıklarının yoklandığı şiir uygulamaları da bir etkileşimsel şiir biçimi kabul edilmektedir.

Net.Şiir ve Türevleri

Net.şiir (net. poetry), *net.sanatın* (net.art) şiirde aldığı yeni şeklin adıdır. Aslında Fluxus akımı veya *e-mail art* gibi deneysel bilgisayar sanatları 1995’lerde pek çok batı ve Uzakdoğu şehrinde aynı anda doğmuştur. Deena Larsen, CD ROM ortamında ilk interaktif şiir olan “Marble Spring”i 1993’te yazmıştır. Robert Kendall “Study in Shades”i 2000’de; Mendi Obadike *hypertextimonial bir şiir etkinliği* adını verdiği “Keeping Up Appearances”i 2001’de oluşturur. İlk net.şiir etkinliği dijital küratör ve şair Caterina Davinio’nun öncülüğünde ve binden fazla katılımcı *şair* ile çevrimiçi olarak “Parallel-Action-Bunker” adıyla 2001 Venedik bienalinde gerçekleşir.

Böylelikle o güne kadar gerçek zamanlı ve gerçek mekânlı bir etkinlik olan sanat, ilk kez sanal bir üretime ve kolektif bir iletişime dönüşmüş olur. Ardından Ana Maria Uribe ve Reiner Strasser, kendi *interaktif video-ses şiiri* etkinliğini düzenlerler. 2000’lerde pek çok öncü sanatçı (Jim Andrews’ın vispo.com’daki etkinlikleri örneğinde olduğu gibi), interaktif ortamlarda çevrimiçi net.şiir etkinlikleri düzenler. Bunlara göre sanat artık çevrimiçi olarak yayımlanacak bir şeye dönüşmüştür. Artık internet, sanatın üretileceği ve tüketileceği yeni bir alandır ve *net.şiir*, *hiper-metin şiiri* ve *hiper-metin anlatısı* gibi yeni dijital sanatlara karşı koymanın imkânı yoktur.



Görsel 25. Fred Wah, "High Muck A Muck: Playing Chinese", İnteraktif şiir, (2014).

2014'te yayımlanan "High Muck a Muck: Playing Chinese" interaktif bir *anlatı şiiri*dir. Şair Fred Wah'ın eseri, pek çok farklı alandan sanatçı ve teknisyenin katkısıyla ortaya konulmuştur. Kanada'daki Çinli göçmenlerin uğradıkları dışlanmayı anlatan şiir üzerinde okur, tıklayarak ilerlemektedir. Fonda çalan naif Çin ezgileri, zemindeki Çin suluboya tablolarına benzeyen figürler ve adım adım beliren mısralarla okur, yaşanmışlıklarla dolu nostaljik bir yolculuğa çıkmaktadır.

Kod Şiiri

Kod şiiri (code poetry), bilgisayar kod yazılımı imkânları ile bildiğimiz şiir yazma sürecidir.



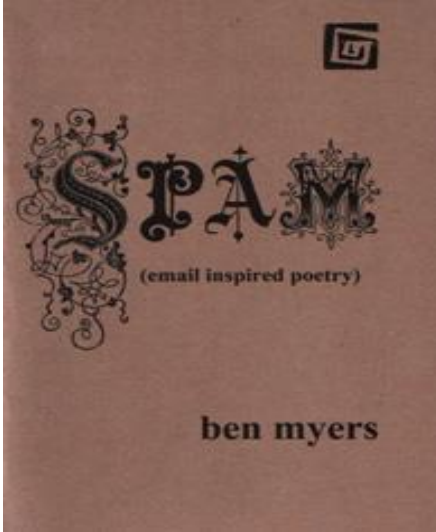
Görsel 26. Genco Gulan, "33.3 QR Code poem" (2013).

Bilgisayarlar kullanan *dijital şiir*den farklı olarak kod şiirleri ikili dosyalar aracılığıyla yürütülebilir. Bir kod şiiri interaktif veya statik, dijital veya analog olabilir.

Kod şiirler bilgisayarlarca okunabileceği gibi insanlarca da okunabilir. Buna göre bir programlama dilinde yazılmış ama ahenk, özlülük ve edasıyla insanın okumasına elverişli şiirlerdir. Bugün aralarında Stanford Üniversitesi'nin *Code Poetry Slam* ve *International Obfuscated C Code Contest* gibi çok sayıda kurum veya web site kod şiiri üretmektedir.

Spam Şiiri

Spam şiiri (spam poetry), spam olarak gelen e-postaların başlıklarından veya içeriğinden alınan ifadelerin yeniden düzenlenmesi ile oluşturulan şiirdir. *Spam* bilindiği gibi internet üzerinde aynı mesajın yüksek sayıdaki kopyasının, talepte bulunmaması kişilere, zorlayıcı nitelikte gönderilmesidir.



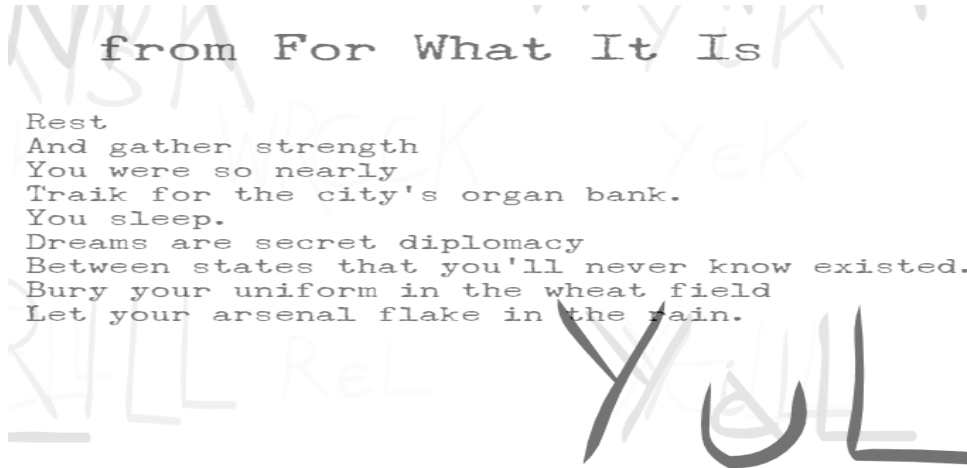
Görsel 27. Ben Myers'in Spam: E-mail Inspired Poems'inin (2008) kapağı.

İngilizcede *spoetry* adıyla da bilinen türün en erken örnekleri 2000 yılında *Satire Wire* adlı web sitesi üzerinden yapılan yarışmada verilir. Ardından çevirmen Jorge Candeias'ın Portekizce yazdığı *spoem*'leri gelmiştir. Takiben Amerikalı somut şiir şairi Andrew Russ'un *Machine Language* adlı kitabı yayımlanır. Ben Myers'in 2008'de yayımladığı *Spam: E-mail Inspired Poems*'i ise bu türün ilk yetkin örneklerinden biri olur.

Bilgilendirici Şiir

Bilgilendirici şiir (informationist poetry) İskoçya'da

90'larda doğmuş deneysel bir şiir hareketiydi. Hareketle ilişkili şairler Robert Crawford, W.N. Herbert, David Kinloch, Peter McCarey ve Alan Riach gibi isimlerdi. Bu tarz şiirin en başarılı örneği ise Peter McCarey'in İngilizcedeki her bir heceyi bir kelime içinde kullandığı ve bunu thesyllabary.com adlı kişisel web sitesinde yayımladığı devasa anıtsal şiiri *Syllabary* idi.



Görsel 28. Peter McCarey'in thesyllabary.com sitesinde -yul- hecesine karşılık gelen şiiri.

Ardından *Contraflow on the SuperHighway* (1994) adlı antolojide akımın parametreleri ortaya kondu. Derken *Vennel Press*, İnfomasyonistlerin şiir kitaplarını bastı. *Verse*, *Gairfish* ve *Southfields* dergileri farklı sayılarda İnfomasyonist şiiri ele aldılar. Buna göre bu şiir, farklı sosyolojik dil kullanımlarını bilinçli bir şekilde bir arada kullanmak suretiyle dil-iktidar ilişkisini sorguluyordu. Kimlik, göçmenlik, sınıfsallık, ayrımcılık arakesitinde pek çok tartışmalı temayı şiire dâhil ediyordu.

İnfomasyonizm, kısa soluklu bir şiir hareketi olarak kaldı ama onların "bilgi toplumu" kavramlarını yıkıcı bir modda ele aldıkları bilgiçlik, teknolojik yenilik ve mesleki jargonlarla dolu şiirleri *Flarf hareketi* gibi kendilerinden sonraki akımlar için verimli bir kaynak oldu.

Flarf Şiiri

Flarf şiiri (flarf poetry), 21. yüzyılın başlarında popüler kültür ve internet döküntülerini kullanarak oluşturulan ve sanatta kesinlikle yüksek-düşük ayrımını reddeden avangart bir şiir hareketidir. *Flarf* terimi, en erken flarf şiirlerini de yazan Gary Sullivan'a aitti. Sullivan, terimi sözlüklerdeki "çocuksu, aptal", (urbandictionary.com, e.t. 12.06.2022), anlamı yerine bir şiirin yazma biçimi olarak kullanmıştır. 2001 yılında Poetry.com adlı şiir sitesinde devam eden bir şiir yarışmasına çocukça kekelemelerle dolu gayet provokatif bir metni göndermiş; ancak bu metin portalın almanağında yayınlanmaya hak kazanmıştır.

Ardından pek çok şair onun üslubunu ve tekniğini devam ettiren flarf şiirleri ile çevrimiçi ve basılı dergilerde boy göstermeye başladılar. Hareketin diğer öncüleri Jordan Davis, Katie Degentesh, Drew Gardner, Nada Gordon, Mitch Highfill, Rodney Koenke, Michael Magee, Sharon Mesmer, Mel Nichols, Katie F-S, K. Silem Mohammad ve Rod Smith gibi isimlerdir. Şiirde geleneksel kalite standartlarını reddeden ve şiir için uygun görülmeyen konu ve tonaliteleri araştıran bu örnekler, kısa sürede pek çok olumlu ve olumsuz tepkiyle karşılaşır. Ardından bu tarz şiir, Joyelle McSweeney, Joshua Clover ve Barrett Watten gibi isimlerce *The Atlantic*, *Bookforum*, *The Constant Critic*, *Jacket*, *The Nation*, *Rain Taxi*, *The Wall Street Journal* ve *The Village Voice* gibi dergilerde ele alındı ve eleştirisi yapıldı.

Kitty in some kind
of army uniform-everytime we contemplate
making pizza we remember this incident:
"Kitty, come down!" Pizza
all over our bodies.
Then the pizza guy (not the cute
pizza guy, worse luck)
comes to the door and says, "Peace, Kitty"

:: :: DEPENDS ON WHETHER I
CATCH THE SCENT OF PIZZA!!!

("Pizza Kitty", e.t. 1.6.2022).



Görsel 29. Rodney Koenke, "Pizza Kitty" adlı flarf şiir performansı esnasında Flarf Festival (2006).

Flarf şiirinde aslında belirgin bir teknik yoktu. Örneğin Drew Gardner, tuhaf arama terimleriyle interneti tarayarak elde ettiği sonuçları *kes yapıştır*larla komik ve bazen rahatsız edici şiirlere dönüştüren öncülerden biriydi. Onun yönteminde ortaya çoğu zaman kendine özgü tuhaf tematik yürüngeleri olan, yer yer cinsiyetçi, nobran ve kulağı rahatsız eden şiirler çıkıyordu. Alışıldık şiir kavramının ötesine geçen bu şiirler, sıklıkla özgüveni fazla yüksek bir hip-hop şarkısını andırıyordu. *Sözcük salatası* bir diğer yaygın teknikti. Aslında bu terim başlarda mental

bir bozukluk sonucu kişilerin sözcükleri ve cümleleri anlaşılmasız bir karışım içinde kullanması ve dinleyicinin onlardan herhangi bir anlam çıkaramaması durumunu tanımlıyordu. Ancak flarf şairleri zamanla onu şiirsel bir tekniğe dönüştürdüler.

SONUÇ

Seksenlerde başlayan dijital devrimle birlikte geleneksel plastik sanatların yanında yepyeni bir sanatsal alan daha açılmaya başlamıştır. Sanatın sadece biçimini değil aynı zamanda anlamını ve işlevini de büyük ölçüde değiştiren sanatsal bir boyuttur bu. Zira sanatın dinamik doğası gereği, geçmişte olduğu gibi bugün de malzeme ve teknikler değiştikçe sanatın biçimi ve işlevi de değişmektedir. Resimde konvansiyonel resmin iki boyutlu yanılısamalı yüzeyi, dijital boyama ve kolajları da aşarak sanal teknolojinin olanaklarıyla içinde gezip dolaşılabilen resimlere dönüşmüştür. On yılda bir değişen yeni teknolojik imkânlar ve yeni medyalar sayesinde dijital resim de gelişmekte ve çeşitlenmektedir.

Dijital üç boyutlu sanatlar heykel, performans, video, animasyon gibi sanat dallarının imkânlarıyla giderek melezleşmeye; çok boyutlu mekânsallıklara ve hacimselliklere ulaşmaktadır. Özellikle yapay zekâ ve sanal gerçeklik teknolojileri ile giderek daha kolektif bir üretim ve tüketime dönüşmektedir. Bu da artık konvansiyonel post-dijital çağın sanatçıların önünün açıldığını göstermektedir.

Dijital medya edebiyatları, yeni teknoloji platformlarını kullanarak geleneksel edebiyatı da sorgulamaya başlamıştır. Edebiyatı kitap üzerinde, tabloyu müze duvarında, heykeli taş ve tunç olarak görmeye alışmış konvansiyonel sanata; sanatın bilgisayar ortamında da üretilebileceği fikrini kabul ettirmeye çalışmıştır. Ancak yeni medya sanatlarının rastgele ve doğrusal olmayan karakteri insanlarca hemen kabul edilmez. Her şeyi lineer ve kolay anlaşılır bir biçimde görmeye alışmış geleneksel sanat alımlayıcısı; insanların kendi deneyimlerini yeni medya ortamlarında parçalar hâlinde bir araya getirmelerine alışmakta güçlük çeker. Zira bilgisayar sanatları *non-lineer*dir; yani hemen her yöne ardışık parametrelerle açılabilirdi. *Rastgele*dir, yani hemen her temsilde âdeta yeniden yaratılır. *Etkileşimsel*dir; yani eser, izleyici katılımı ile kendi kendini yaratır; her izleyici ona kendi katkısını sunar, kendi yorumuna ulaşabilir. Diğer bir deyişle sanatçı-izleyici-eser arasında sosyal takas, katılım ve dönüşüme dayalı bir etkileşim vardır artık. Bu türden sanatlar, mademki postmodern dünyanın hâkimi bilgisayarlardır ve herkesin en mahrem bilgileri veri bankalarında toplanmaktadır; o hâlde sanat da bu dünyada kendine bir yer bulmalıdır, görüşünden hareket etmektedir. Tıpkı Postmodernizm gibi öne çıkan sosyal tavrı; yerel ve etnik olandan, melezlik ve kimlik sorunlarından yana bir ideoloji barındırmasıdır. Ancak bu tavır, henüz sosyopolitik bilinç hâlini alamamış; medyanın interaktif yanını kullanan bir sosyal aktivizmden öte geçememiştir.

KAYNAKÇA

- "Flarf". <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=flarf>. (erişim 12.6.2022).
- "Pizza Kitty". <https://meghansvarsityflarf.blogspot.com/2009/>. (erişim 1.6.2022).
- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: JHU Press.
- Avcı, Nazmi (2021). "Sosyal Medya, Dil ve Edebiyat". *Birey ve Toplum*. 11 (1). 5-26.
- Bolter, Jay David (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Buckles, Mary A. (1985). *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. PhD thesis, University of California, San Diego.
- Condé, Susan (2001). "The Fractal Artist". *Leonardo*. 34(1). 3-10.
- Coover, Robert (1992). "The end of boks". *The New York Times Book Review*. 21(1). 23-5.
- Çelebi, İbrahim (2015). *Modern Türk Şiirinin Yeni Araçlarla İlişkisi: Sosyal Medya Örneği*. Bartın: Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış YL tezi.
- Funkhouser, Christoper T. (2007). *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms 1959-1995*. Alabama: University of Alabama Press.
- Gervás, Pablo (2001). "An expert system for the composition of formal Spanish poetry". *Journal of Knowledge-Based Systems* 14(3-4). 181-188.
- Gezer, Hale (2012). "Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri". *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (21), 1-10.
- Güngör, Bilgin (2021). *Sanaldan Estetiğe Türk Edebiyatında Sosyal Medya*. Çanakkale: Paradigma Akademi Yay.
- Heckman, D. ve O'Sullivan, J. (2018) "Electronic Literature: Contexts and Poetics". *Literary Studies in a Digital Age*. New York: Modern Language Association.
- Landow, George P. (1991). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press.
- Oliviera, Hugo G. (2015). "Tra-la-lyrics: an approach to generate text based on rhythm". *Journal of Artificial General Intelligence*. 6(1). 87-110.
- Özel Sağlamtimur, Zühal (2017). "Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf". *Sanat ve Tasarım Dergisi*. 7(2). 82-100.
- Öztürk, Pelin (2019). "Tekno-Kültür ve Sanat İlişkisinde Dijital Enstalasyon". *SETSCI Conference Proceedings*. 4 (7). 127-133.
- Packard, Edward (1976). *Sugarcane Island*. New York: An Archway Paperback.
- Paul, Christiane (2003). *Digital Art*. New York: Thames and Hudson.
- Paul, Christiane (2016). "Introduction From Digital to Post-Digital—Evolutions of an Art Form". Paul, Christiane (ed.). *A Companion to Digital Art*. Malden, MA: Wiley. 1-2.

- Shanken, Edward A. (2016). Contemporary art and new media digital divide or hybrid discourse? *A Companion to digital art.* (ed.C. Paul). Wiley Blackwell: Malden. 463-482.
- Şengül, Servet (2019). Dijitalleşen Edebiyat ve "Elestirihaber.Com" Örneği . *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi.* (63). 289-303.
- Thomson-Jones, Katherine (2015). "The Philosophy of Digital Art." *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (ed.E. N. Zalta).
- Tire, Soner (2022). "Resim sanatında dijital kolaj ve sanal gerçeklik". *Çukurova Araştırmaları.* 8(1). 26-38.
- Vickers, Richard (2006). "Photography As New Media: From the Camera Obscura to the Camera Phone". *4th International Symposium of Interactive Media Design.* İstanbul: Yeditepe University.
- Wardrip-Fruin, Noah (2013). Reading Digital Literature: Surface, Data, Interaction, and Expressive Processing. *A Companion to Digital Literary Studies.* (ed. S. Schreibman, R. Siemens). Wiley-Blackwell Publication.