

Dijitalleşen Sanatta Duygunun Peşinde Kırılğan Dönüşüm: Matt Schu ile Duyguları Görmek

Fragile Transformation in the Pursuit of Emotions in Digitalized Art: Seeing Emotions with Matt Schu

Özlem Derin Sağlam, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İİSBF, 0000-0002-5866-6628

Özet

Bu makale, dijitalleşen sanatın duygusal dönüşümler üzerindeki etkilerini ve bu dönüşümlerin kırılğan yapısını incelemektedir. Felsefe, sanat felsefesi ve dijital sanat disiplinleri çerçevesinde, Matt Schu'nun sanatsal çalışmaları üzerinden yapılan analizlerle dijital sanatın insana sunduğu yeni ifade biçimleri ve bu biçimlerin duygusal anlamda nasıl dönüştürücü bir rol oynadığı ele alınmaktadır. Sterne'nin duyguların görselleştirilmesine dair görüşlerinden hareketle sanatın sadece kelimelerle değil, imgelerle de güçlü bir ifade aracı olduğu vurgulanmaktadır. Makale, dijital sanatın tarihsel gelişimi ve bu süreçte yaşanan önemli dönüşümleri detaylı bir şekilde ele almaktadır. Antik Yunan'dan Orta Çağ'a, Rönesans'tan modern döneme kadar sanatın nasıl evrildiği ve dijital teknolojilerle nasıl yeni bir boyut kazandığı incelenmektedir. Tekhne kavramı ve onun sanat üzerindeki etkileri tartışılmış, özellikle sanatın işlevsel ve zanaat yönlerinin sanatsal özgürlüğe nasıl evrildiği üzerinde durulmuştur. Dijital sanatın sanatçılara sunduğu sınırsız yaratıcılık alanı ve teknik imkânlar sayesinde yeni bir sanatsal dil geliştirdiği belirtilmiştir. Makale, dijital sanatın izleyici üzerindeki etkileri ve bu etkileşimin duygusal dönüşüm üzerindeki rolüne dair özgün katkılar sunmaktadır. Dijital sanatın izleyicinin duygusal tepkileri üzerinde yarattığı farklar ve yeni deneyimlerin, süjenin kendi deneyimleri üzerinden kendine dair yeni anlamlar bulabileceğini göstermektedir. Felsefi ve sanatsal yorumlamalar üzerinden tasarlanan arkaplanda özellikle imge, düşünce ve duygulanım arasında bağlantı kurarak süjenin bunlarla olan ilişkisi tahayyül edilmeye çalışılmıştır. Yöntem olarak çıkarımsal yorumlama ve imgesel inceleme kullanılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Dijital sanat, kırılğan dönüşüm, tekhne, duygu, kendi.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Felsefe, sanat felsefesi, dijital sanat.

Abstract

This article examines the impact of digitalized art on emotional transformations and the fragile nature of these transformations. Through analyses of Matt Schu's artistic works within the frameworks of philosophy, art philosophy, and digital art disciplines, the article discusses the new forms of expression that digital art offers to humans and how these forms play a transformative role emotionally. Drawing from Sterne's views on the visualization of emotions, it emphasizes that art is a powerful means of expression not only through words but also through images. The article explores in detail the historical development of digital art and the significant transformations that have occurred in the process. It examines how art has evolved from Ancient Greece to the Middle Ages, from the Renaissance to the modern era, and how it has acquired a new dimension through digital technologies. The concept of 'tekhne' and its effects on art are discussed, with particular emphasis on how the functional and craft aspects of art have evolved into artistic freedom. It is noted that digital art through the limitless creative space and technical possibilities, it offers to artists, has developed a new artistic language. The article offers original contributions regarding the effects of digital art on the audience and the role of this interaction in emotional transformation. It demonstrates how digital art creates differences in the emotional responses of the audience and how new experiences allow the subject to discover new meanings about themselves based on their own experiences. In the background designed through philosophical and artistic interpretations, an attempt has been made to envision the subject's relationship with images, thoughts, and emotions by establishing a connection between them. The methods used are inferential interpretation and imaginal analysis.

Keywords: Digital art, fragile metamorphosis, tekhne, -emotions, self.

Academical Disciplines/Fields: Philosophy, art philosophy, digital art.)

- Sorumlu Yazar:** Özlem Derin Sağlam, İstanbul Gelişim Üniversitesi İİSBF.
- Adres:** Merkez Mah. Menekşe Sk. No:30 D Blok Daire 6 Avcılar İstanbul.
- E-posta:** ozlemderin22@gmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 04.10.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1501887

Geliş tarihi: 15.06.2024 / **Kabul tarihi:** 09.09.2024

Giriş

Dijitalleşen sanat, modern teknolojinin sanatsal üretim ve ifade biçimlerini nasıl dönüştürdüğünü inceleyen bir araştırma alanı olarak dikkat çekmektedir. Bu makale, dijital sanatın felsefe, sanat felsefesi ve dijital sanat disiplinleriyle nasıl kesiştiğini ele almaktadır. Özellikle Matt Schu'nun sanatsal çalışmaları üzerinden yapılan analizlerle, dijital sanatın insana sunduğu yeni ifade biçimleri ve bu biçimlerin duygusal anlamda nasıl dönüştürücü bir rol oynadığı incelenmektedir. Sterne'nin duyguların görselleştirilmesine dair görüşlerinden yola çıkarak, sanatın sadece kelimelerle değil, imgelerle de güçlü bir ifade aracı olduğu vurgulanmaktadır.

Dijital sanatın tarihsel gelişimi, Antik Yunan'dan Ortaçağ'a, Rönesans'tan modern döneme kadar geniş bir zaman diliminde ele alınmaktadır. Bu süreçte sanatın nasıl evrildiği ve dijital teknolojilerle nasıl yeni bir boyut kazandığı detaylı bir şekilde tartışılmaktadır. Tekhne kavramı üzerinden, sanatın işlevsel ve zanaat yönlerinin sanatsal özgürlüğe nasıl evrildiği analiz edilmektedir. Frank Popper (1997) gibi teorisyenlerin görüşleriyle desteklenen bu tartışmalar, dijital sanatın hem geleneksel hem de yenilikçi ifade biçimlerini nasıl bir araya getirdiğini göstermektedir.

Makalenin özgün katkılarından biri, dijital sanatın izleyici üzerindeki etkilerini ve bu etkileşimin duygusal dönüşüm üzerindeki rolünü ortaya koymaktır. Yapay zekâ, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerin sanata entegrasyonu, yeni bir estetik ve duygusal deneyim alanı yaratmaktadır. Bu teknolojilerin sanatsal ifadeye kattığı yenilikler ve izleyici üzerinde yarattığı duygusal tepkiler, makalenin odak noktalarından biridir.

Çalışmanın yöntemi, Matt Schu'nun illüstratif sanatsal eserleri üzerinden yapılan nitel analizlere dayanmaktadır. Bu analizler, dijital sanatın tarihsel ve teorik temellerini irdeleyerek, sanatın duygusal dönüşüm üzerindeki etkilerini anlamaya yöneliktir. Dijitalleşme ile ortaya çıkan dönüşüm süreci geleneksel illüstrasyon eserlerinin daha gelişmiş bir anlatıya sahip olmasına neden olmaktadır. Schu'nun eserlerinin özellikle seçilmiş olmasının temel nedeni sanatın dönüştürücü gücünün günümüz teknolojisi ile birleşmesi ancak bu birleşimin geleneksel yöntemler de terk edilmeden yapılmasıdır. Bu eşik konumu kırılğan bir dönüşümü temellendirirken aynı zamanda bir geçişliliği de yaratmaktadır. Anlatının gücünü bu denli güçlendirmeyi başaran Schu'nun eserlerinin seçilmesinin nedeni öykü ve anlatı derinliğinin tek bir sanatçının eserleri üzerinden daha doğru bir biçimde anlaşılabilir olacak olmasından kaynaklanmaktadır. İllüstrasyon bir anlatı sanatı olarak kişiye öyküsel bir yaratım sunarken, izleyicinin gördükleriyle ilişki kurmasına da vesile olmaktadır. Literatürde yer alan teorik yaklaşımlar ve kavramsal çerçeveler, dijital sanatın sanatçılar ve izleyiciler üzerindeki dönüştürücü etkilerini Schu'nun eserleri üzerinden açıklamaya yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak, bu makale, dijital sanatın duygusal dönüşümler üzerindeki etkilerini ve bu dönüşümlerin kırılğan yapısını inceleyerek, sanatın ifade biçimlerini ve izleyici üzerindeki duygusal etkilerini anlamaya yönelik önemli katkılar sunmaktadır. Dijital sanatın tarihsel gelişimi, teorik temelleri ve izleyici üzerindeki etkileri, sanatın duygusal dönüşüm üzerindeki rolünü anlamak için derinlemesine incelenmiştir. Schu'nun eserlerinin temel bir geçişlilik sunması geleneksel ve dijital olan arasındaki anlatı dönüşümünü ve bunun izleyicide yarattığı duygu geçişini anlamamız için oldukça faydalı olacaktır.

1. Sanat ve Duygulanım

Sanat insanın duygusal dünyasıyla kurduğu bağları benzersiz bir biçimde temsil etmektedir. Dijital sanatın özellikle zamansal dönüşümle birlikte nasıl bir fark yarattığı ve kırılğan dönüşüm adını verdiğimiz izleyici üzerindeki etkisini nasıl şekillendirdiği hem tarihsel hem de sanatsal anlamda muazzam bir fark yaratmaktadır. Sanatın izleyicide yarattığı duygusal tepkiler, zaman ve mekânı tümünden bir değişim içerisine sokarken yeni ifade alanları yaratmaktadır. Bu ifadelerin oluşumu bağlamında dijital sanatın geleneksel olanla birleşmesi ortaya çıkan metamorfozu anlamamız bağlamında oldukça önemlidir. Schu'nun ortaya koyduğu illüstratif eserler dijital sanatın bu yeni formunu doğrudan bir mekaniklik ya da grafikte değil de eski anlatıya sadık kalan, hatta elle çizimleri içeren bir katmanlandırmayla sunması bakımından duygusal değişimleri tam anlamıyla sunmaktadır.

Çölde bile olsa beğenip sevecek bir şeyler bulup çıkarabilirim ben. Hiçbir şey bulamasam bile gönlümü tatlı kokulu bir çöl menekşesine veririm ya da gözümü okşayan hüznü birkaç selvi bulurum. Gölgelerine sığınırım onların, beni korudukları için onlara tatlı diller dökerim. Adımı gövdelerine kazır, koca çöldeki

en güzel ağaç olduklarına yemin ederim. Yaprakları solduğunda yas tutmayı öğretirim kendi kendime, yeşerip mutlandıkları zaman ben de onlarla beraber mutlanırım. (Sterne, 1999, s. 42)

Sterne bu sözleri sarf ederken kendi duygularını anlamlandırarak birkaç satırın hoşnutluğuna sığınmaktadır. Ancak burada esas olarak ortaya koyduğu şey insan eninde sonunda kendi bakış açısını dönüştürdüğü ve etrafında olup bitene duyarsız kalamayacağını bir özeti niteliğindedir. Duygular sözcüklere dökülebildiği gibi sözsüz ve sessiz bir imgenin görünümüyle de anlam kazanmaktan geri durmamaktadırlar. Bir görüngünün eşliğinde kavramların ötesinde bir yolculuğun kendisini kişiye açması ve anlık bir kavrayışla uzun bir zamansallığın imajını çizmesi söz konusu olmaktadır. Duygulanımların dille ya da imgelerle üretilerek kendisiyle temas halinde olana sunulması kırılğan bir dönüşümü açığa çıkarmaktadır. Söz konusu bu kırılğan dönüşüm her çağda kendisini farklı bir formda ancak ortak bir sanatsal yapıyla temsil etmektedir.

İnsanın kendini keşfetmesi kırılğan bir dönüşüm anının eseri olarak kurgulanmaktan kaçamaz. Zamansal akış ve mekânsal belirlenimler düzleminde varlığını zorunlu olarak diğerleriyle birlikte şekillendirmek zorunda kalan insanın bu mutlak belirlenmişlikten kaçış alanlarının en başında sanat gelmektedir. Sanatın bu denli ön plana çıkmasının en temel nedenlerinin başında sosyo-politik olanın belirlenmiş olan sınırlarının her koşulda insanı “normal” sıfatı ile tanımlamak istemesinden ileri gelmektedir. Sanat “normal-dışı” olanın ve anlık olanın göstergesi olarak insanı farkında olmadığı ya da göstermesinin kendisini norm-dışı kılacağı etkilenimleri açığa çıkarmaktadır.

Ne var ki; sanat her zaman anlattığımız biçimde özerk ya da sınırları aşan bir alan değil, aksine antik dönemlere ve Orta çağ’a dönersek ihtimam gösterilmesi gereken kontrollü bir bölgeye evrilmektedir. Köklerini Antik Yunan’da bulduğumuz tekhne (τέχνη, tékhnē)¹ kelimesi bu dönemlerde zanaatın karşılığı olarak görülmektedir. “Doğada var olan nesnelere hayatta kullanım değeri olan araç ve gereçlere dönüştürme faaliyeti; amacı bir şey yaratma olan ve doğru bir plana göre yönlendirilmiş olan beceri olarak tanımlanan tekhne, doğru akıl yürütmeye dayanan ve insanın, kendisi tarafından yaratılmış bir şeyi ortaya çıkarmasını sağlayan yetenek olmak durumundadır” (Cevizci, 2017, s. 1813). Ancak polis (ἡ πόλις)’lerde insanın özerk bir yaşantı sürmediği ve her yapılanın bir erdem olarak en iyi biçimde icra edilmek üzerinden kurgulandığı unutulmamalıdır. Bunun altını çizmemizin en önemli nedeni aslında ortaya konan bu yapıp-etmenin toplum yararına bir hizmet sunmaktan öte gidememesidir. Yaratma edimi olarak ele alınsa da tekhne aslında bir şeyi nasıl en iyi ve en ölçülü biçimde yapacağını bilgisine sahip olma durumunu imlemektedir. Her ne kadar ilhamla ve hayal gücüyle de ilgili görülse, nihayet bir akıl yürütme etkinliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum Orta çağ’da daha katı bir hal alarak özellikle Batı sanatında çeşitli dini tasvirlerin betimlenmesi ve bunların ikonik olarak değil de öğretici olarak gösterilmesi noktasında biçimlenmektedir. Bin yıl kadar süren bu kontrolcü tutumun sonunda Rönesans’la birlikte ilk kez sanatçıların kendi adını duyurduğu ve resimlerinin altına imzalarını atarak aidiyet bildirdikleri görülmektedir. Bu devrimsel hareketle birlikte her ne kadar sanatçılar henüz tam bir özerklik sahibi olamayarak sipariş usulü eserler üretseler ve loncalara bağlı olsalar da kendilerine dair bir iz bırakabilmeleri sanatı tekhne bağlamındaki el işi ya da zanaat kapsamından çıkarmak için önemli bir adım sağlamaktadır. Sanatın bağımsızlaşması bundan sonraki tarihlere tekabül etse de teknik olanla ilişki günümüzde yeniden tezahür etmektedir. Tarihsel bu değişimlerin özüne bakıldığında Duchamp ile başlayan değişim hazır nesnenin yeni bir anlam ve anlatı boyutu kazanmasına neden olmaktadır. Kent yaşantısı ve modernleşmenin başlangıcı olarak kabul edebileceğimiz bu dönemde açığa çıkan bu anlatının yeni boyutlar kazanması edimi yine bir geçiş dönemi olan dijital evrende de açık biçimde okunabilmektedir. Schu’nun çalışmalarında da açıkça göreceğimiz gibi illüstratif anlatının katmanlı doğası dijitalleşmenin etkisiyle grafik ve medyayla birleşmekte ve anlatının gücü katlanmaktadır.

Geçmişte özellikle kent yaşantısının göç olgusuyla birlikte kendisini göstermesi, sanatçıların eserlerinde kent imgelerini kullanmalarına neden olurken çağın ruhunu yansıttıkları görülmektedir. Avangart akımların açığa çıkmasıyla ise teknik olanın pek çok sanatsal formda işlenmesi söz konusu olmaktadır. 1968 olaylarının ardından özellikle savaş muhabirliği ve kameramanlığının yükselişi kameranın dijital ekranının sanata dönmesine olanak sağlamaktadır. Gerilla videolar ve happeninglerin hâkimiyeti ve günümüz performans sanatına evrilen düzlemde ekranın özellikle dijital heykel bağlamında müzelerde sergilenmesiyle birlikte yeni oluşumların yolu açılmaktadır. Bu bir yandan teknik olana bir geri dönüşü de

1 “Bir işi ustalikle yapma, bir amaç gözeterek ortaya yeni bir şey koyma” (Güçlü vd., 2003, s. 1406).

imlemektedir. Günümüzde ise bu dönüşüm teknolojik tasarımın hâkimiyetiyle ve yaratıcı biçimde işlenmesiyle görülmektedir.

Sanat ve teknolojinin bir aradalığı üzerine çalışan teorisyenlerden Frank Popper (1997) bilgisayar ve ilhamın bir aradalığının önemli bir keşif ve oyun alanı yarattığını kavramış görünmektedir. Buna göre bilgisayarlar özellikle sınırsız renk ve biçimleriyle sanal bir sanatsal uzam oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır. Geleneksel yaklaşımların temsilini barındırmakla birlikte yenilik ihtiyacına da yanıt verebilme kapasitesine sahiptirler. Üstelik ortaya koydukları yapılar mevcut formların yapıbozumsal, simülakra² dayanan ya da yeniden yorumlanmış biçimleri olduğundan yeni zihinsel ve biçimsel formlara gebe dirler. Günümüzde özellikle yapay zekânın sanatla olan ilişkisi incelendiğinde mevcut ve verili formların ve klasik anlatıların bütün öğelerine hâkim olabilmemesinin yanı sıra otaya koyduğu eserde mutlak bir bozum ya da rastlantısal bir hareket oluşturması onu insani ve farklı kılmanın bir koşulu olarak işlenmektedir. Bununla birlikte teknolojinin bir diğer getirisi izleyen gözün tepkilerinin kaydedilebilirliğinin önünü açması ve bunun hem etkileşimsel hem de tepkisel yeni bir sanat anlayışına kapı aralamasından ileri gelmektedir. Gözün ya da yüzün kaydedilmesi aslında kırılğan dönüşümselliğin anahtarını sunmaktadır. Bu bağlamda izleyici dijitalleşen ve akışkanlaşan sanat karşısında hem tanıdıklığın izlerini görmekte hem de ani tepkileriyle duygusal kırılmalarını tepkime olarak ortaya koyabilmektedir. Tam da bu nedenle tepkinin kaydedilmesi aslında duygulanımsal anlamda olup bitenin bıraktığı izlerin de bir yansıması olmaktadır. Burada yalnızca karşıdan bakılan göz ve yüzün bir odak ile kaydolması düşünülmemelidir. Aynı zamanda eser karşısında kapılmaktan kaçınılamayan öznel duygular statik ya da dinamik fark etmeksizin her eser karşısında etkin bir izin zihin ve beden üzerindeki karşılığını temsil etmektedir.

Dijital teknolojiler ve dijital sanat kökenlerini 20. Yüzyılın ortalarında bulduğumuz bazı akımlar ve eylemler bakımından değerlendirildiğinde yeni bir oluşum olmasa da Nam Jun Paik ve sonrasındaki sanatçıların yeni yorumlama biçimleri ortaya konan eserlerin algısını oldukça yeni ve çarpıcı kılmaktadır. Günümüzde eserlerin dijital teknolojilerle üretilebilmesi ve hatta çoğaltılabilmesi düşünme ve duygulanma biçimlerimizde yeni fraksiyonlar doğurmaktadır. Özellikle sanatçıyı kısıtlayan ya da esinini tam anlamıyla yansıtamamasına neden olan etmenler olmaksızın yeni eserlerin serbestçe ortaya konmasına alan tanıyan dijital sanat anlatım zenginliği, derin çok katmanlılık, çarpıcı görsellik gibi yaklaşımları çok daha etkin bir biçimde ortaya koyabilmektedir. Bununla birlikte klasik sanatta hâkim olan “sanatın neliği ya da nasıl olması gerektiği” gibi sınırlandırıcı ve betimleyici imgelerin aksine, çağdaş dijital tasarımcıların bu kaygılardan uzak ve tam anlamıyla kendi arzu ve tutkularını yansıtan formlara erişmeye çalıştıkları görülmektedir. Durağan imgelerin ya da bütünsellik algısının yerine parçalı, çarpık ve kaotik anlatıların daha yoğun olarak kullanıldığı dijital bir gösteri dünyasının oyun alanı şekillenmektedir.

Yazılım ve donanımın hem herkes için ulaşılabilir hem de ucuz hale gelmesi, internet ağının kullanıma girmesi ve mevcut sınırların ortadan kalkarak küresel bağlantıların kendini açığa çıkarmasıyla birlikte erişilebilirliğin sonsuz seçenekler doğurması sanatçıların ilhamının ihlalcı bir tavra bürünmesine neden olmaktadır. Bu ihlalcı tavır bazen tehditkâr bir unsurda, bazen patlayan bir imajda, bazen sakin bir çizgide kendisini gösterirken çağdaş dijital sanatçıların esas amacının izleyicide bir tavır uyandırmaya ya da bir duyguyu harekete geçirmeye yönelik bir eğilimde oldukları gözlemlenmektedir. Klasik anlatı mükemmellik ve bütünsellik arayışındayken, çağdaş dijital anlatımın imgeleri oldukça fazla kullandığı, kompozisyon anlatısından kaçındığı ve görselle izleyicide kırılğan bir dönüşüm yaratarak onda mutlak bir iz bırakma eğiliminde olduğu anlaşılmaktadır. Bu kırılğan iz süjenin kendi deneyimlerine yaptığı bir anımsama yolculuğuyla şekillenmektedir. Böylece ‘happening’in büyüğü bu kez ekran karşısında olan özneyi görsel imajla büyüleyerek kaçınılmaz bir biçimde kıskaca almasıyla olmaktadır. Görsel olarak bu formda ifade edebileceğimiz dijitalleşen sanat elbette duyusal ya da dokunsal olarak da ifade kazanmaktadır. Anımsamanın ya da arzu etmenin gücünden faydalanan dijital eğilimli sanatsal üretimler bir web sitesinde olduğu gibi, görsel, duyusal ve zihinsel olarak etrafı kaplayan bir buğu gibi açılmaktadır. Ancak bu klasik sanat anlatısı gibi erişilmez ve yüce olmak yerine, beden ve zihinde bir katalizör görevi görerek geçmiş izleri uyandıran kırılğan bir dönüşümü nitelerken özellikle yüce ve evrensel olandan oldukça uzak bir nitelik sunmaktadır. Aksine kendisine erişen süjeyle aynı düzlemde olan bu yeni anlatı aynı zamanda onun kendi dünyasından bir parçaya da gönderme yapmaktadır. Birden fazla duyuya hitap edebilme ve onlarda izler bırakabilme gücü interaktif bir deneyim ve etkileşim ortamını mümkün kılmaktadır. Günümüzde dijital sanat olarak adlandırılan şeyler Paul’un (2016: 2) de ortaya koyduğu biçimiyle etkileşimli ya da ağ

2 Baudrillard’a göre simülakrlar gerçeğin yerini alan gerçekçi kopyalardır. Dijital çağda, simülakr evreni çok daha anlaşılabilirdir. Bu durum, gerçeklik sorunlarının dijital medyanın dönüşümüyle olan yakın ilişkisiyle ilgilidir. Medyanın bilgiyi sayısız kez üretmesi ve paylaşması, bireylerin gerçekliği tekrar tekrar yeniden üretmesine olanak tanır.

bağlanırlığı enstalasyonlar, verili olarak bulamayacağımız sanal internet sanatı, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi yapay zekâ temelli oluşumlar, RFID 80 gibi sinyal temelli konumlandırma teknolojilerinden de faydalanılan yerel medya sanat formları gibi farklı alanlarda kendisini gösterebilmektedir. Teknolojinin araçsallaştırıldığı ya da ortam olarak kullanıldığı bu yeni alanların ayrışma noktası süjenin onlara atfettiği estetik ya da haz temelli değer düşüncesinde farklılık göstermektedir. Bununla birlikte dijital sanatçıların mutlak biçimde belli bir tarzı benimsemesi ya da sınırlarını koruması gerektiği için geçişken stillerin ve homojen yapıların uygulandığı görülmektedir. Buradan da anlaşılacağı gibi sanatçılar arasında keskin bir ayrım gözetmek ya da tam bir belirlenimi ortaya koymak imkânsız hale gelmektedir.

Klasik anlatıdan kopuşu sağlayan ve dijitalleşme döneminin önünü açan esas olgu erişilmez gibi görülen güzel sanatların uygulamalı hale gelmesi, pratikte sanatsal olarak kabul edilmeyecek olan yapıların Marcel Duchamp ya da Andy Warhol gibi isimlerin öncülüğünde sanatsallaştırılmasından ileri gelmektedir. Art Nouveau akımının yirminci yüzyıl itibarıyla endüstriyel tasarım alanında etkin olması ve işlevsel özelliklerin anlam kazanmasıyla birlikte sanat hayatın içine karışmadan yalnızca müzenin içinde sergilenen ve yalnızca belli kitlelere hitap eden bir formun dışına taşınmıştır. Bu elbette bir karşı duruş ve bir başkaldırı olarak okunması gereken bir performativitedir. Sanatsal olmayanın sanat dünyasına adım atması ve sanatsal olarak kabulünün gerçekleşmesi farklılaşmanın önünü açan en önemli adımdır.

Bu döneme kadar kent yaşantısı ve makineleşmenin hâkim olmaya başladığı yeni yaşam düzeni, bir yandan da makine ve insanı bir arada yaşama düşüncesine itmeye başlamaktadır. Alan Turing'in çok önceden üzerinde durmaya başladığı "makinelere düşünebilir mi?" imgesi posthümanist ve transhümanist fikirlerin ışığında "insan ve makine bir araya gelebilir mi?", "insan makineleşebilir mi?", "insan daha uzun yaşayabilir mi?", hatta "sonsuz yaşam mümkün mü?" gibi sorular çerçevesinde yeni bir alanı inşa etmeye başlamaktadır. Yaşamsal deneyimlerin tezahürlerinin sanatta yer almaması gibi bir düşünce gerçek olamayacağından, Fütürizm, Dadaizm ve Konstruktivizm gibi sanat akımlarının yönünü makineleşen, dinamik ve yüzünü geleceğin inşasına dönen sanat akımları varlıklarını ilan etmeye başlamaktadır. Dadaistler makinelere anlamsızlığı eleştirirken Duchamp'ın mekaniği sanatın içine sokması, kinetik yapılanmasının yeni sanattaki etkilerine vurgu yaparak günümüzde elektronikleşecek olan imgelere göz kırpmaktadır. Kolaj anlayışı ve farklı unsurların bir arada kullanımına dayanan bu yeni sanat biçimleri Stephen Wilson (2003, s. 247) tarafından belli bir sınıflandırmaya ve sıralamaya tabi tutulmaktadır. Wilson'a göre öncelikle gerçekçi anlatım terkedilerek soyut sanata geçiş yapılmakta ve bunu Duchamp'ın hazır-nesne anlayışı takip etmektedir. Picasso'nun kolaj anlayışının da tezahür ettiği bu dönem sadece geçmişte sanat olmayanların sanatın alanına girmesini kapsamakla kalmamakta, aynı zamanda gündelik düzlemde ve yaşamsal alanda sanatsal kapsamı bulunmayan alanlarda da görünür olma noktasında yeniden anlamlandırılmaktadır. Fütüristik ya da Dadaist canlı performans anlayışları ya da Happening'lerde gördüğümüz dış süjenin sanatsal performansa katılarak bütünleşik bir yapının canlandırılması durumunu takiben, sanat imgelerine kinetik sanatın, klasik müziğin yapı bozumu olarak kabul edilebilecek olan elektronik müziğin, fotoğrafın ya da Warholcu düzenlemelerin katılması gözlemlenmektedir. Düşünsel eleştirilerin sanatla birleştiği noktada kavram ve ifadelerin yer aldığı yeni anlatıların gerçekleştirilmesiyle sanatın duysal olandan koparılması görülürken, doğaya dönüşü imleyerek doğal materyallerle çalışan ve bunu kentsel ve fütüristik olana bir karşı duruş olarak betimleyen sanatçıların ortaya çıktığı görülmektedir. Performansların derinleşmesi ve özellikle kadın sanatçıların da ifade alanı olmasıyla birlikte yeni bir bedene bürünen sanatı kurumsal temsillerle ilerleyen sanat formları takip ederken, tüm bunları son olarak özellikle metin, grafik, devinimsel görüntüler, ses ve görüntü bozan miktatların yer aldığı yeni anlatılar izlemektedir. Bu noktadan sonra sanatsal devinim ve hareket temelde olup biteni ve yaşananı temeline almanın yanı sıra anti bir duruş da sergilemeyi eş zamanlı olarak hedef almaktadır. Burada sergilenen duruş Antik Yunan düşünürü Sokrates'in söylemine dönecek olursak aslında sanatçının bir at sineği görevi görmesine vurgu yapmaktadır. Sokrates yargılanmasında ortaya koyduğu savunmada şu sözlere yer vermektedir:

Şayet beni öldürürseniz, kendisini kente adanmış birisini... Bir at sineğinin dürterek uyandırmasına muhtaç, hantal ve miskin bir ata benzeyen bu devlete kendini adanmış böyle bir kimseyi kolay kolay bulamazsınız. Tanrı bana öyle geliyor ki, beni bütün gün boyunca hiç pes etmeden yanınıza oturup sizleri uyandırabilecek, doğruları gösterebilecek ve gerektiğinde azarlayacak bir at sineği olarak tebelleşmiş bu kente. (Platon, 2008, s. 72)

Sokrates bu sözleri sarf ederken kendine yapılan suçlamalar karşısında aslında kendi görevinin hantal ve miskin bir yönetim şeklinin önüne geçmek olduğunu ve insanları uyarmakla yükümlü olduğunu ifade etmektedir. Bu çabası daha iyi bir yaşam ve farkındalık çabasından ileri gelmektedir. Sanatçı olarak at sineğinin görevi de aslında gündelik anlamda farkında olunmayan ya da kaçınılan yönleriyle ve hattı

hafızasıyla insanı hedef almak ve ona kendindeki ötekiyi tanıtmaktır. Duygular gündelik hayatta özellikle görmezden gelinmeye daha yatkın biçimdedirler, zira gündelik yaşam duygudan çok rasyonalite ve üretimle kendisini açığa çıkarmaktadır. Diğer yandan sanatçının ortaya koyduğu eser zamanı ve mekânı askıya alarak bir duraksama ve hemen ardından gelen bir uyanış anı doğurmaktadır. Kırılgan dönüşüm olarak ifade ettiğimiz düzlemi harekete geçiren bu adımdır. Dijitalleşen dünyada sanatın da dijital hale gelmesinin en temel sebeplerinden biri de budur. Zira dijital ortamların yapısına baktığımızda muazzam bir akış ve gürültüye, kısaca kaotik bir görünüme sahip olduğu fark edilmektedir. Dijital sanat kendi ortamı içinde kendi materyaliyle dijitalleşmeyi gafil avlama düzleminde hareket etmektedir. Sanatçının ifadesinin karşısında duran süjeyle kesiştiği anda bütün formlar askıya alınarak bir kopuş gerçekleşmekte ve dışarıda olup biten bütün yapılar karşısında kendisini korumaya alan süjenin durağanlık karşısındaki kırılması başlamaktadır. Bir nefes anı, zamanın yitimi ve mekânsal olanın anlamsızlaşması ve gündelik olan bütün anlayışların yıkıldığı bu an bir nesne olarak eserin önüne geçerek nesnel ve metasal olan her şeyin yıkılarak, nesne-dışı soyut bir an yaratmasını imlemektedir.

2. Dijital Sanat ve Süje

Dijital sanatçılar orijinal görüntüleri dijital olarak yapı bozuma uğratabildikleri gibi gerçek dünyadan bağımsız görüntü ve imgeler de yaratabilmektedirler. Bu nedenle muhatap olan süjenin eser karşısındaki duygulanımının yeni bir anlatı meydana getirmesi söz konusu olmaktadır. Kurulan yeni yaşam gerçeklerinin teknolojik arka planı düşsel olanın ya da yanılısamanın çok daha yaygın bir biçimde türemesini temellendirmektedir. Rasyonaliteyi ön plana alan düşünürlerin kaçındığı yanılısamar günümüz dünyasında önemli etkileşim noktaları olarak kendilerini yeniden var etmektedirler. Burada sanatın metalaştırılması noktasında ötekileştirilen yeniden üretim henüz ilk aşamada kendisini gösterdiğinden gerçekliğin yok olması ve yeni bir gerçekliğin soyut anlamda süje üzerinden kendisini var etmesi noktasında açığa çıkmaktadır. Bu noktada obje temelli her üretim ve tüketim ortadan kalkarken tümüyle kişisel bir sürecin başlaması söz konusudur. Özellikle geleneksel ve sınırlandırıcı yaratım sürecinin aksine dijital sanatın animasyon, modelleme ve interaktif bütünleşik yaratım süreçlerinin sunduğu sayısız olasılık ve form eserlerin daha özgür bir biçimde yaratılmasına ön ayak olmaktadır. Dijital sanatın herhangi bir ağ platformu üzerinden süjeye ulaşmasının çok daha kolay olması ve klasik sanatta güdülen sınıfsallık ayrımını ortadan kaldırması sanatsal deneyimi hem çok rastlantısal hem de çok kendiliğinden bir süreç bağlamında yaşamayı imlemektedir. Çakır'a göre (2013, s. 5), "dijital sanat, izleyicilerin etkileşimde bulunabileceği ve deneyimleyebileceği eserler yaratma fırsatı sunar. Bu, izleyicilerin sanatın sadece pasif bir gözlemci olmaktan daha fazlası olduğunu deneyimlemelerini sağlar." Richard Rogers'a göre ise söz konusu yeni medya anlayışı etkileşim, kitleleşleştirme ve eşzamansızlık gibi yönleriyle bir yandan etki alanını genişletirken, diğer yandan istenildiği zaman kolaylıkla ulaşılabilir olan formu üretmektedir (akt. Geray, 2003, s. 18). Bu elbette makineleşen çağın bir getirisidir.

Makine çağında yaşıyoruz. İnsan, makineyi kendi görüntüsünde yaratmıştır. Hareket eden uzuvları, nefes alan akciğerleri, atan kalbi ve elektriği ileten sinir sistemi vardır. Makine, insanlığın annesiz kızıdır. İşte bu yüzden insan onu sevmektedir. Kendi suretinde bir makine yarattığında, makine formu onun ideali haline gelmiştir (Batur, 2020, s. 25).

İdealize edilen bu makinelerin geliştirilmesi ve daha da işlevsel kullanılması nesnel dünyayı kontrol altına alan bir denetimsellik oluşmasına da neden olmaktadır. Etkileşim ya da eşzamansızlık gibi öğeler her ne kadar hız ve maliyet bakımından çok daha etkin bir süreci güdülese de diğer yandan insanların yaşamları üzerindeki muazzam bir etkiyi de koşullamaktadır. Sanat tam da bu koşullanmışlığın içindeki kontrollü yapıdaki karşı duruşuyla ayrıksılaşmaktadır. Günümüzdeki eleştirilerin pek çoğu gerçek dünyanın önce benzeşim yoluyla sonra da tümüyle ortadan kaldırılarak sanal bir gerçeklik yaratıldığı düşüncesine dayansa da bu noktada bizim savunacağımız şey sanal evrenin bir simülakr ya da bir hipergerçekliğe dönüşmesinden önce aslında gerçek hayatı destekleyen ve onu kopyalayan başka bir denetimsel alanı temellendirdiği olacaktır. İnsanların realiteden kaçması olarak algılanan durum aslında realiteye bağlı kalmaktan kurtulamayacakları ancak yalnızca onu dönüştürme gücünü çoğunlukla kendilerinde bulamadıklarından, sanal düzlemde biraz daha fazla kontrol sahibi oldukları bir evrende yaşama güdüsüne sahip oldukları yönünde şekillenecektir. Gerçek hayatta ve gündelik yaşamda olduğu gibi sanal düzlemde de farklı, çarpık ve olağan-dışı olanın karşı duruşu görülmektedir. Bu bakımdan sanat beklenmedik bir anda açığa çıktığında bir tragedya enstantanesinde olduğu gibi hayatı askıya alma görevi giderken, aynı zamanda sanal düzlemde de bir askıya alma durumunu imlemektedir. Güçlü durmak ve sürekli olmak zorunda olan insanın kırılganlığı bu nedenle açığa çıkmaktadır. At sineğinin rahatsızlığı ya da trajik olanın dehşeti, bir

diğer yandan bir anı tarafından alıkonmanın getirdiği kopuş düzleminde dijital sanat bir performativite olarak gündelik görünülerinden çok daha rastlantısal ve çarpıcı hale gelmektedir.

Dijitalleştirilmiş sanal görüntü, tam olarak dünyanın iki boyuta soyutlanması ya da indirgenmesidir; yani gerçek dünyanın bir boyutunu ortadan kaldırarak yanılısama gücünün harekete geçirilmesidir. Sanal görüntü ise tam tersine onunla etkileşime geçen izleyicisini görüntüye ekleyerek izleyicisinde üç boyutlu gerçekçi bir görüntü oluşturmaktadır. Hatta gerçekliğe dördüncü bir boyut ekleyerek, onu hiper-gerçekçi hale getirerek ilk katmanda oluşturulan yanılısamayı bile yok eder ortadan kaldırır. Yaratılan bu süreçle, gerçeklikte yaşanan zaman kavramını istediği gibi etkiler veya dönüştürür. Zaman döngüsü aniden geçmişe veya geleceğe dair her türlü yanılısamayı ortadan kaldırır, tersine çevirir (Baudrillard, 2011, s. 30-31).

Baudrillard bu yorumu her ne kadar realitenin gerçekmiş gibi yeniden sanal biçimde yaratılması üzerine sunmuş olsa da bu metnin okumasını bahsettiğimiz sanal düzlemde süjenin kırılğan dönüşümü üzerinden okuduğumuzda görülecektir ki; gerçekten yanılısamayı ortadan kaldıran bir ihlal anı meydana gelmektedir. Bu ihlal anı bir dönüşüm ve başkalaşımı ifade etmekle birlikte, bu durum realiteden ya da sanal düzlemde bir kaçış ya da birine dalış aşaması değil, aksine süjenin tüm bunlardan sıyrılarak kendi içine-bakışını imlemektedir. Baudrillard, “sanallık, eksiksiz bir yanılısama için çabalamaktadır. Ancak sanallık, gerçekte bir görüntünün (işaret, kavram vb.) sahip olduğu yaratıcı yanılısamaya sahip değildir. Eğlence amaçlı, gerçekçi, taklitçi, holografik bir yanılısamadır. Kusursuz yeniden üretimi sayesinde sanal gerçekliğin yeni versiyonuyla illüzyon oyununa son vermektedir. Bütün amacı, ikiziyle gerçekliği alt üst etmek, yok etmektir” (2011, s. 31) dese de gündelik gerilimin boşaltılması için böyle bir illüzyonun varlığının önemsenmesi gerekmektedir. Sanat illüzyon içindeki kopuş anı olarak ya da süregelen yapının içindeki bir çağırışım anı olarak süjeyi hem reel hem sanal olandan ayırarak tüm sınırları ihlal etmesine olanak tanımaktadır. Zira “yaşam kendini yalnızca yarılma anlarında istemektedir” (Bataille, 2001, s. 234). “İhlal yeni bir dünya yaratır (...) –mutluluk, keyif, zevk, dehşet, kutsallık, kaynaşma ve taşkınlık – gündelik olana, sıradan çalışma gereksinimine, insanın kurullarla-yönetilmekten duyduğu bıkkınlığa karşıdır” (Mitchell & Winfree, 2009, s. 85).

Aslında bu noktada yaptığımız şey sorgulamadan yaptığımız eylemlerin ya da bu eylemlerden duyduğumuz bıkkınlık karşısında her an yeniden-ürettiğimiz sanal benliğimizin ötesinden kendimiz üzerine düşündüğümüz bir anın açığa çıkmasını açıklamaktan başka bir şey değildir. Sanat süjenin kırılğanlığını açığa çıkarıp onu dönüştürürken aynı zamanda dijital olanın ya da yapay zekâ temelli bütün algoritmaların eksik bıraktığı noktaya yüzünü dönmektedir. “Düşünmenin derinliği neden oluşur? Hesaplamanın aksine düşünme, dünyaya yeni bir bakış açısı sunar, hatta başka bir dünya ortaya çıkarır. Sadece canlı olan, acı çekebilen hayat düşünme yetisine sahiptir. Yapay zekâda eksik olan tam da bu hayattır” (Han, 2022, s. 50).

Han dijital dünyanın zaman ve algı biçimlerini ortadan kaldırdığını savunsa da tamamen sanal düzleme yönelen bir insan olduğunu düşünmek pek de mümkün değildir. Algının değişkenliğinin söz konusu olması elbette görülmektedir. Sanal düzlemde çok fazla olgu ve olaya maruz kalınması insani olarak değerlendirilebilecek realitelere duyarsız kalmayı ön plana çıkarabilmektedir. Bu anlamda sanal ortamda çok fazla veriye maruz kalmanın bir yabancılaşma getirmesi kaçınılmazdır. Ancak unutulmamalıdır ki sanal düzlemin bu denli tercih edilmesinin esaslı nedeni aslında insanın kendi yaşam realitesine karşı yaşadığı yabancılaşmadır. Kapital ekonomide açgözlü, tüketici ve saldırgan olarak resmedilen insanın aslında tam da bunların getirisini reddederek kendi kurullarını koyabileceği yeni bir evren anlayışına açıklık duyduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak bu evren de reel olanın mimetik ve daha görkemli bir tasviri olduğu işçin kaçışın tam anlamıyla gerçekleşmesi mümkün olmamaktadır. Bu noktada süjenin kaçmakta olduğu esas şey olan kendi, pusuda bekleyen bir mekanizma olarak karşımıza çıkmaktadır. 20. yüzyılın ortalarından beridir kendini gösteren performans sanatlarının esas amacı olan şey kişiyi kendi çıplaklığıyla karşı karşıya getirmek ve kendisini tanımaya olanak vermekle ilgilidir. Tam da bu nedenle çarpık ve rahatsız edicidir. Ancak bununla birlikte başka bir yönden de açıklık duyulan dehşetli bir hazzı da imlemektedir. Dijital sanat genel eleştirilerin aksine süjenin kendisiyle baş başa kalabildiği anlık bir tasvirin anısını karşımıza çıkarırken bunu ötekileştirilen sanallığın içerisinden yapmaktadır. İmgenin gücü tam da bu süreçte kendisini göstermektedir.

İmge (...) bir hal, katı ve donuk bir kalıntı değil, bilinçti, bilinç ile nesnesi arasındaki ilişkinin bir biçimi... Sanatsal imge, herhangi bir yaşam olayını değil, yaşam olaylarının benzersiz bir birleşimi olmayı aramaktadır. Yaşam olaylarının özüne girerek derin anlamlarını düzenleyen sanatsal imge, hiçbir zaman gerçek nesnenin salt bir kopyası olmamıştır (Bozkurt, 1995, s. 283- 286)

Sanatçının zihninde açığa çıkan ve kendisini ifade etme biçimi olan fikir, ilham ve hayal gücü somut ve maddi bir yapılanmadansa soyut olarak oluşmaktadır. Bunda elbette olup bitenin ve tecrübenin izi vardır ancak; açığa çıkan şey bütünüyle yeni ve oldukça kişisel bir bakışın temsilidir. Ortaya çıkan çarpık ve kişisel eserin kendisi bir yaşantı ya da düşüncenin ötesinde, hayal gücü bağlamında şekillenen ve sanatçının kendisine kulak verdiği bir oluşum sürecine tekabül etmektedir. Hayali imgeler, yaşantının ve dünyanın gerçekliğini plastik biçimde göz önünde bulundururken aynı zamanda onun plastikliğine meydan okuyan bir yapı bozumla ve kırılğan dönüşümle onu elastik kılmaktadır. Böylelikle sanatsal beliriş farklı ton, renk, şekil ve tınılarla olmadık bir biçimde kendisini temellendirmektedir. Sanatçının fikri açığa çıktığı anda artık kendi varlığını kanıtlamış ve başkalarının varoluşuna meydan okumaya başlamış olmaktadır. Bu meydan okuma onun elastikliğini daha da güçlendiren bir formdur. Gregory Seigworth ve Melissa Gregg'e göre: "Duygu, arada-lığın merkezinde ortaya çıkar: etkileme ve etkilenme kapasitelerinde görünür hale gelir. (...) Duygu, (insan, insan olmayan, vücut-parçaları vb.) bedenler arasında açığa çıkan gerilimde, bedenler ve dünyalar arasında dolayan ve bazen onlara yapışan titreşimlerde, bu gerilimler ile titreşimler arasındaki geçişlerde ya da değişimlerde bulunur" (2010, s. 1). Görüldüğü gibi duygular etkileşimle güçlendikleri gibi, kendi ve öteki, ben ve diğeri, orası ve burası arasındaki geçişlilikte ortaya konmaktadırlar. Bu bir diğeri, ötekinin ya da onun aracılığıyla deneyimlenen bir olayın yankısının yansımasıdır. "Başkası... eğer bir başkası varsa, bu başka bir bedendir. Ona eklenmem, benimle olan mesafesini korur. Onu gözlemlemem, o bir nesne değildir. Onu taklit etmem, o bir görüntü değildir. Diğer beden benimkinde kendini tekrarlar. Bedenimden geçer, onu harekete geçirir ya da sarsar. Ona ritmini verir... başkasının hissi, yankısı" (Denis, 2005) tecrübenin esas koşulu olarak açığa çıkar.

Böyle bir beliriş kendi izini yok etmekle de ilgilidir. Başkasının yarattığı sarsıntı ya da onun mahal verdiği olayın yankısı ve titreşimi kendi üzerinden yansıtmaktadır. Ancak bu yansıma var olan olarak bir esere dönüştüğünde tümüyle süjenin sarsılmasına yönelik olarak önceki sarsılmanın izlerini esere dönüştüğü anda yok etmektedir. Her ne kadar gözleri aldatan, muhteşem bir gerçeklik taklidi olup insan yapımı olduğu belli olmayan eserler için kullanılan bir terim olsa da burada açığa çıkan da bir göz aldanması (*trompé l'œil*) durumudur. 1800'lü yıllarda kullanılmaya başlanan bu kavram özellikle resim sanatında gerçekliğin öyle muhteşem bir taklidi olarak sunulmaktadır ki, resme bakan hayvan ve insanlar onun gerçek olmadığını ancak uzun incelemeler sonunda anlayabilmektedir. Philostratus'un Narcissus'u tasvir eden bir resim karşısındaki aktarımla, "resimde gerçekçiliğe o kadar önem verilmiş ki, çiçeklerden damlayan çiy damlaları ve çiçeklerin üzerine konan bir arı bile gösterilmiş- gerçek bir arı mı boyalı çiçekler tarafından kandırılmış yoksa izleyen mi boyalı bir arının gerçek olduğunu düşünerek kandırılıyor, bilmiyorum" (Philostratus, 1931, s. 89,90). Philostratus'un bu söyleminden de anlaşılacağı gibi *trompé l'œil* izleyenin tepkisi olmadığı zaman anlamını yitirmektedir. Bu türden bir gösterimi ilk dijitalvari performanslardan saymak mümkündür. Burada karşılaşılan illüzyon temelli ürün realitenin birebir taklidi olurken aynı zamanda bunun bir sanatçının elinden çıkmış olması durumu gözden çıkarılmaktadır. Dijital eserler karşısında süjenin konumu da onun bir sanatçının eseri olmasından çok kendisine nasıl bir his verdiğiyle alakalı olarak şekillenmektedir. *Trompé l'œil* sahteliği ve insan yapımı olması durumunun kanıtlanmasını da kapsamaktadır, zira diğer türlü eser amacına ulaşamamış olmaktadır (Leppert, 2009, s. 42, 43). Kimliksizleştirilen ve saltık süjenin algısına sunulan dijital sanatta ise sanatçının kendisine dair fazlaca göze çarpan bir imgelem sunarak olay ve süreçten çok kendini temellendirmesi eseri başarısız kılan unsur olacaktır. Kısaca sanatçı burada temas eden değil iz bırakan olmalıdır. Temas önceliklidir, iz ise ikincil gelir. Temasta, bizi çevreleyen dünyanın içine dalarız. Temas sırasında yalnız olmak ya da yalnızlığın ötesine geçmek mümkün değildir. Karşılıklı temasın içine gireriz ve o karşılıklı olma durumu içinde bulunuruz. Bu durumda başkası tarafından dokunulmak kaçınılmazdır (Robins, 1999, s. 69). Böyle bir dokunuşun tezahür ettiği her an realitenin işlemeye başladığı karşılıklılığı doğuracağından süjenin kendi içine daldığı kırılğan dönüşümün başlaması imkânsız olacaktır. Duygulanımların bedensel görüngülerini de doğuran bu süreç kaynaklandığı noktaya göre önem kazanmaktadır. "İnsanın yaşadıklarının bir sonucu olan heyecanları, coşkuları, arzuları, kısacası zihinsel ve bedensel değişimidir. Bu değişimin nedeni (*causa*) insanın kendinden kaynaklanmıyorsa, meydana gelen duygu edilgin bir duygudur (*passio*); değişimin nedeni insanın kendisinden kaynaklanıyorsa, meydana gelen duygu etkin bir duygudur (*actio*)" (Spinoza, 2016, s. 365-366). Dijital sanata duygunun insanın kendisinden kaynaklanan, değişimin ve dönüşümün nedenini kendinde bulduğu *actio*'ya dayanmalıdır. Bu türden bir etkinlik aynı zamanda hayatta kalma

çabasının da bir tezahürüdür. İnsanı hayata bağlayan arzu ve tutkunun açığa çıkışı temelde kendi varoluşunu anlama yolunda atılmış bir adım olarak karşımıza çıkmaktadır:

Bütün duygulanışlar [...] arzuya, sevince ya da kedere irca edilirler. Fakat arzu her birinin asıl tabiatı veya özüdür; öyle ise her birinin arzusu bir başkasının arzusundan, her birinin tabiatı ya da özünün bir başkasının özü ya da tabiatından farklı olduğu kadar farklıdır. Sevinç ve keder, şimdi, kendileriyle her birinin gücünün veya onu varlığında devam ettirme çabasının çoğalmış veya azalmış, tamamlanmış veya indirilmiş olduğu edilimlerdir (pasif hallerdir). Fakat aynı zamanda hem zihne hem bedene nispet edilmesi bakımından varlığında devam etmek için çaba deyince, biz iştah ve arzuyu kastediyoruz (Spinoza, 2006, s. 77).

İnsanın kendi varoluşunu anlamlandırmasının ve öncelikle gündelik ve sanal belirlenimlerini parçalamasının asıl yolu bu arzunun ve tüketim iştahını bir kenara bırakarak kendine duyduğu açlığı gidermesinin görünümü bu şekilde kendisini sergilemektedir. Nussbaum'a göre duygular insana bir anlam ifade eden bir karşılaşmanın (ki bu genelde nesnel bir görünümdedir) ürünüdür (Nussbaum, 2001, s. 26 – 31). Böylelikle duygular öncelikli olarak bir şeyle ilişkilendirilmekte ve anlamlandırılmaktadırlar. Bu genelde zamansal ve mekânsal bir belirlenim içerse de zihinde yer etmeye başladığında artık bu duruma dair herhangi bir uyarıcı işaret bile harekete geçirici ve anımsamayı devreye sokarak kendiliği açığa çıkaran izi tetikleyici olabilmektedir. Ancak burada özellikle dikkat edilmesi gereken nokta bu duyguların tümüyle kişiye özel ve değişken olduğudur. Birinde iz bırakan bir durum bir diğeri için önemsiz olduğundan süjenin dönüşümü özgün bir biçimde gerçekleşmektedir. Bu dilsel bir belirlenim değil aksine bedensel bir tepkimedir. Zaten Arthur Frank'ın de ifade ettiği gibi: "Beden adına konuşmamız gerekir ve bu tür konuşmalar hızla hüsrana uğrar: Konuşma kendisini bedenden ziyade beden hakkındaymış gibi sunar. Beden genellikle yabancılaştırılır, onu tanıdık kılma ihtiyacının kıskırttığı hikâyelerde anlatıldığı gibi yabancılaştırır" (2013, s. 2) Dijitalleşen sanat biçimleri her an herkesin karşısına çıkma ihtimali olmaları ve ani gelişmeleri nedeniyle, çarpıcı ve kaotik bir doğanın temsili gibidirler. Dijital sanat ürünüyle karşı karşıya kalan süjenin bedensel tepkimelerle anımsama durumuna girmesi kaçınılmaz hale gelmektedir, zira kendisi görüntü ya da ses tarafından ani bir şekilde tuzağa düşürülmektedir. Bu hazırlıksız yakalanma durumu tam da sanatçıların performatif imgelerinin amaçladığı haldir. "Tarih boyunca sanat, içsel dürtüleri, duyguları, düşünceleri ve bunların yoldaşlarını aktarmanın bir aracı haline gelmiştir. Sanat, özellikle insanın zihinsel yapılarını inceleyen Sigmund Freud'a göre; psikoterapide bilinçaltına kapı açan önemli bir araç haline gelmiştir." (Sağ, 2023, s. 3). Sanatçıların kendine özgü bakış açılarını ve fikirlerini sunmalarının ardından eser olarak sundukları yapıların kişiliksizleşmesi ve anımsamanın gücüyle bilinçaltına erişmesi sanatı herkese için erişilebilir kılarken aynı zamanda oldukça öznel bir süreci de tetiklemiş olmaktadır.

3. Matt Schu ve İllüstratif Dijital Dönüşüm

Matt Schu'nun illüstrasyonları, dijital sanatın duygusal dönüşümler üzerindeki etkisini anlamak için önemli bir araç sunmaktadır. Schu'nun çalışmaları, dijital illüstrasyonun sanatsal ifade biçimleri içinde nasıl bir yer edindiğini ve bu yerin izleyici üzerindeki duygusal tepkileri nasıl şekillendirdiğini gözler önüne sermektedir. Bu güçlü etki sanatçının eserlerinde bazen izolasyon ve tekinsizlik, bazense tanıdıklık ve eğlence formlarında kendisini göstermektedir. Schu'nun çalışmaları dijital sanatı yalnızca bir teknik olarak değil duygusal bir katmanlandırma aracı olarak almaktadır. Doğa ve insanı iç içe resmettiği görsellerinde dramatik ve minimalist çizimlerden faydalanmaktadır. Yalnızlık, kaybolma ve çaresizlik temalarına başvuran sanatçı izleyicinin kendi duygusal dünyası ile psikolojik bir bağ kurmasına da yardımcı olmaktadır. Dijital sanatın sınırlarını mürekkeple yaptığı el çizimlerine eklemeyen Schu sanatsal sınırlarda gezmekten keyif alıyor gibi görünmektedir. Özellikle böyle bir kolajın tercih edilmesi derinliği arttıran en önemli unsurlardandır.

Daniken ve Ruf "21. yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesnelere aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesnelere aradan çekilmek zorunda" (1997, s. 3-4) ifadesini kullanmaktadırlar. Ele alacağımız sanatçı Matt Schu kendi tarzını ortaya koyarken nesnelere ön planda olmasını değil duygulanımların belirmesini temele almaktadır. Oregon'lu sanatçı illüstrasyonlar yaparken bunları yalnızca dijital çizimle değil, bazen de mürekkep, suluboya ya da yağlı boya gibi başka elementler de kullanarak yapmaktadır. İnceleyeceğimiz eserlerinden ilk örnekleri içeren Görsel 1 sanatçının ev çizimlerini içermektedir.



Görsel 1. Overgrown Lot, 2020/Digital,Rock Town, 2024, Ink/Digital,Tall Grass, 2023, Ink/Digital

2020 ve 2024 yılları arasında ortaya koyduğu çalışmalarını kendisine dair herhangi bir gösterge taşımamaktadır. Ancak bununla birlikte resimlere baktığımızda bazen bir mahallede ağaçların arasından ışıklarının göz kırptığı evler, bazen yalnız ve ıssız bir izlenim veren ev çizimleri göze çarpmaktadır. Schu daha karanlık renklerle resmettiği, genelde gün batımı ya da gece olduğu izlenimini veren ışıklandırmalarla bir yandan gecenin tedirginliğini getirirken diğer yandan tüten bacalarla evin korunaklı doğasına vurgu yapmaktadır.

Matt Schu'nun Overgrown Lot çalışması, terk edilmiş ve doğanın ele geçirdiği bir alanı konu edinirken karanlık ve nostaljik atmosfer yaratma konusundaki ustalığını göstermektedir. Ağaçların ve bitkilerin yapıların üzerine çökmesi, zamanın geçişini ve insanın doğa karşısındaki geçici varlığını simgelemektedir. Rock Town ve Tall Grass benzer temaları ele alsalar da mürekkep ve dijital çizimin katmanlı doğasının çok daha çık biçimde görüldüğü gözlemlenmektedir. Yoğun bitki örtüsü ya da tek başına bir kayalık üzerindeki belirsiz yapılar, yalnızlık ve izolasyon temalarını güçlendirirken geçmiş ve gelecek iç içe geçmekte gibidir.

İkincil olarak ele alacağımız eserlerini içeren Görsel 2 ve 3'te Schu'nun bir karakter yarattığı görülmektedir. Beyaz sakalları, gözlükleri ve bazen de şapkasıyla gördüğümüz bu karaktere bir kedinin eşlik ettiği görülmektedir. Yaşlı adamın hayatından kesitler gördüğümüz karelerde bazen bir göl evi ya da dağlık bir alan, bazen bir kaya ya da bir tarla göze çarpmaktadır. Karakterin yaşamına dair hayaller kurmamıza ya da hikâyeler oluşturmamıza yardım eden bu imgelerle yaşamda olduğu gibi bazen aydınlık bazen karanlık, bazen hüznü bazen de mutlu anları anımsadığımız kendi öykülerimize öykünmeler oluşmaktadır.



Görsel 1. Grassy Hill, 2020, Ink/ Digital,Lake House, 2020, Ink/Digital,Backyard Party, 2021/Digital

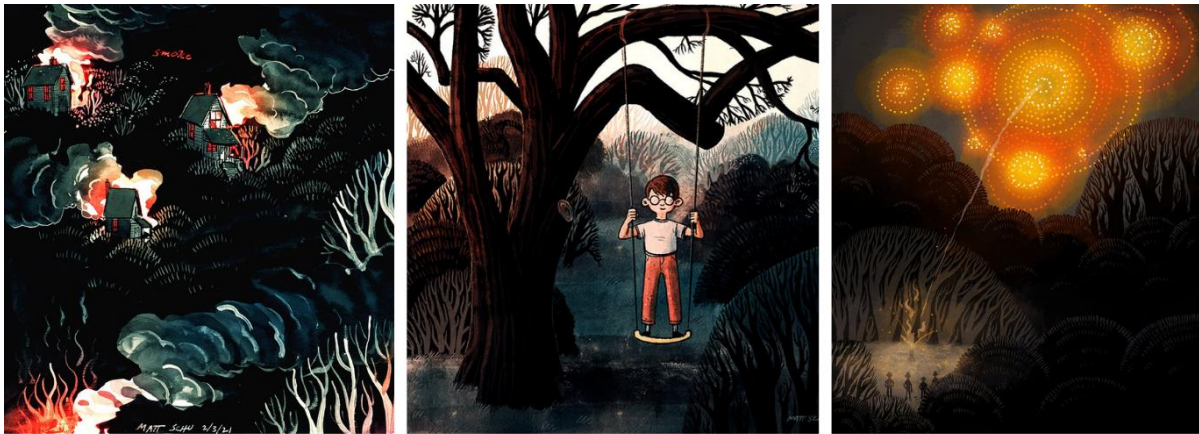
Grassy Hill çalışmasında, Matt Schu, doğal bir manzaranın huzur verici ama bir o kadar da yalnızlık hissi veren bir görüntüsünü sunarken eserlerinde kullandığı bir kahraman imgesi açığa çıkmaktadır. Bir yandan huzurlu ve aydınlık görünen bu manzara diğer yandan zamanın geçişliliğini ve izolasyon temasını güçlendirmektedir. Bu kahramanın diğer görsellerde de yinelenerek kullanılması anlatı ile izleyici arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir. Lake House ise bir göl kenarındaki evi konu alıyor. Bu çalışma, Schu'nun illüstrasyonlarında sıkça rastlanan izole edilmiş ve neredeyse melankolik bir atmosferin güçlü bir örneğini oluşturmaktadır. Evin etrafındaki su ve orman hem korunaklı hem de ürkütücü bir his verirken, bu da izleyiciye güvenlik ve tehlike arasındaki ince çizgiyi hatırlatmaktadır. Backyard Party adlı çalışmada ise, Schu alışılmışın dışında bir sosyal sahneye odaklanırken tanıdıklık ve güvenlik hissini sunmaktadır. Bununla birlikte belirsiz bir yüz ifadesinin kullanılması dışlanmış olma hissini de vermektedir.



Görsel 2. Rainy Rock, 2023, Ink/Digital, High Tide, 2021/Digital

Rainy Rock çalışmasında, Schu, yağmurlu bir hava ve kayalık bir araziye konu alırken yine mürekkebin gücünden faydalanmaktadır. Yağmur damlaları ve sisin verdiği tekinsizlik hissi bir diğer görsel olan High Tide'da çevresel temaların tehdit ediciliğini bir kez daha yinelemektedir. Görsellere eşlik eden kedi imgesi insanlardan uzak ancak doğal olanın içinde bir yaşam temasına bir imge daha eklerken dijital tekniklerle oluşturulan dalgaların ve denizin hareketliliği, sahnenin dinamikliğini artırıyor ve izleyiciye doğanın güçlerinin önlenemez etkisini hissettirmektedir. Schu'nun bu iki çalışması, doğanın gücünü ve insanın bu güç karşısındaki çaresizliğini etkili bir şekilde betimlemektedir.

Görsel 4'te ise yanan evler, havai fişeklerin gökyüzünde oluşturduğu ışıklı şekiller ve daha önce oluşturduğu karakterin küçüklüğü olarak da yorumlayabileceğimiz bir çocuk imgesi göze çarpmaktadır. Her birini bağımsız biçimde incelediğimizde her an bir yerde görmüş olabileceğimiz, ya da kendimizin deneyimlemiş olabileceği olaylara vurgu yapan doğal imgeler tercih edildiği görülmektedir. Schu, klasik sanat anlatısının dışında hayatın içinde askıya alınan küçük anlarla bir öykü anlatırken kendi yaşamımıza dair izler sunmaktadır.



Görsel 4. House Fires, 2021/Digital, Swing, 2021/Digital, Fireworks, 2021/Digital

House Fires eserinde, Schu, dijital ortamda yanan evlerin görüntüsünü işlerken dramatik bir olayı minimalist bir etkiyle ele almaktadır. Yanmakta olan evler hem fiziksel bir yıkımı hem de duygusal bir çöküşü simgeliyor, izleyiciye kayıp ve yıkım duygularını yoğun bir şekilde hissettirmektedir. Swing ise, bir salıncakta sallanan bir çocuğu konu alırken arka planın tekinsiz doğası rahatsız edici bir imgelem sunmaktadır. Ancak bu aynı zamanda çocukluğun sevimli ve masum anılarını zihnin karanlığından çekip çıkarma ve geri çağırmaya da bir vurgu niteliğindedir. "Fireworks" adlı eser, gökyüzünde patlayan havai fişekleri betimlerken bu görsel şölene eşlik eden kasvetli bir hava, izleyicinin sevinç ve melankoli arasında gidip gelmesine neden olmaktadır. Schu'nun bu çalışmaları, dijital sanatın sadece estetik bir araç değil, aynı zamanda derin psikolojik ve duygusal katmanları açığa çıkaran bir ifade biçimi olduğunu göstermektedir.

Wands'ın ortaya koyduğu üzere,

Sanatı deneyimlemenin duygusal ve zihinsel yönleri, özünde bir sanat eserinin bizde nasıl bir tepki uyandırabileceğiyle ilgili bir konudur. Eğer bir sanat eseri merak uyandıramaz ya da izleyicileri duygusal bir düzeyde kendine çekemezse, onun başında vakit geçirmek de mümkün olmaz. Biz ayrıca bir sanat eseriyle tinsel yolla bağ kurabiliriz (bu, esin veren ya da zihinsel –olmayan, duygusal– olmayan düzeyde bir mesaj olacaktır). Daha basit bir dille ifade edersek, sanat insanın ruhuna değer. Bu öğelerin hepsi bir araya geldiğinde de sanat deneyimi derinden harekete geçirici bir deneyime dönüşebilir (2006, s. 10-11).

Schu'nun çizimleri ister dijital ister karma doğasıyla olsun mutlaka bağ kurabileceğimiz, hayal gücümüzü harekete geçiren bir tavrı sergilemektedir. Bu noktada dijital sanatın da performatif çalışmaların da özünde olan anlamlandırma ve bağ kurma durumu kendini gerçekleştirilmektedir. Nesnenin dışına taşılarak, duyguların ve zihnin yeni bir noktada kendisini gerçekleştirmesi ve kendi'nin açığa çıkarak bedeninin dönüşmesi görülmektedir. "Artık, eserin kendisi değil, eser ile ona bakan arasındaki ilişki önemlidir." (Benjamin, 2012, s. 61) İnternetin ve ağların varlığı sanal düzlemde küresel izleyiciye ulaşan, sürekli ekleme ve çıkarmaların yapılabileceği ve yeni öykülerin anlatılabileceği dinamik bir sanat anlayışının doğmasına olanak tanımıştır. İzleyenlerin gözünde sürekli değişen, her an farklı bir forma ve anlama bürünebilen bu sanat biçimi kategorilerin ve sınırların dışında kalmasıyla tam da sanatın verdiği özgürlüğü gerçek anlamda sunmaktadır. Özellikle galerilerin ve müzelerin dışına taşması ve bir karşı duruş sergilemesi nedeniyle dijital sanatçıları günümüzün Duchamp'ları olarak görmemiz de mümkündür. Duchamp hazır nesnelere, Warhol hazır-imgeleri ortaya koyarken, dijital sanatçılar sonsuz seçenekli dinamik ve iz bırakmayan sanat eserlerini sunmaktadırlar. Sanat dünyasında ve süjenin yaşantısında ani ve beklenmedik deneyimler sunan bu yeni yaratım karmaşasının daha zengin ve çarpıcı tecrübeleri temellendirdiği bir hakikat olarak karşımızda durmaktadır. Bu hakikatin üzerindeki örtüyü kaldıracak deneyimleme ise yalnızca bizim kırılğan deneyimsel dönüşümlerimizle mümkün olmaktadır.

Sonuç

Bu makale, dijital sanatın duygusal dönüşümler üzerindeki etkilerini ve bu dönüşümlerin kırılğan yapısını detaylı bir biçimde ele almıştır. Matt Schu'nun sanatsal çalışmalarından yola çıkılarak, dijital sanatın insana sunduğu yeni ifade biçimlerinin, bireyin duygusal dünyasında nasıl derinlemesine bir dönüşüm sağladığı ortaya konulmuştur. Sanat, Antik Yunan'dan modern döneme kadar, insanın içsel dünyasını ve çevresiyle kurduğu ilişkiyi yeniden yorumlayan bir araç olmuştur. Dijital teknolojilerin sanatla birleşmesi, sanatçılara sınırsız bir yaratıcılık alanı sunarken, bu yeni ifade biçimlerinin duygusal anlamda nasıl dönüştürücü bir rol oynadığı da gözler önüne serilmektedir.

Bu bağlamda, dijital sanatın duygusal dönüşümler üzerindeki etkilerini incelemek için Matt Schu'nun illüstrasyonlarının ele alınmasının temel nedeni, Schu'nun eserlerinin dijital sanatın hem estetik hem de kavramsal potansiyelini derinlemesine yansıtmasıdır. Schu, dijital teknikleri ustalikle kullanarak izleyiciye sadece görsel bir deneyim sunmakla kalmamakta, aynı zamanda onların duygusal dünyasında güçlü izler bırakmaktadır. Schu'nun illüstrasyonları, dijital sanatın izleyici ile eser arasında kurduğu yeni bağları anlamak için ideal bir örnek teşkil etmektedir. Bu makalede, Schu'nun çalışmaları üzerinden dijital sanatın duygusal tepkileri nasıl dönüştürdüğü ve izleyiciyi nasıl yeni düşünsel alanlara yönlendirdiği ortaya konulmuştur. Böylelikle, dijital sanatın teknolojinin sunduğu yenilikleri yalnızca bir araç olarak değil, insanın içsel ve duygusal deneyimlerini zenginleştiren bir unsur olarak nasıl etkili bir şekilde kullanılabilceği gösterilmiştir.

Sanatın izleyici üzerindeki etkisi, geleneksel sanattan dijital sanata geçiş sürecinde köklü bir değişime uğramaktadır. Schu'nun eserleri, izleyiciyi yalnızca estetik bir deneyimle değil, aynı zamanda derin bir

duygusal yolculukla da buluşturmaktadır. Sterne'nin duyguların görselleştirilmesine dair görüşlerinden ilhamla, sanatın yalnızca kelimelerle değil, imgelerle de güçlü bir ifade aracı olduğu vurgulanmaktadır. Dijital sanatın sunduğu yeni estetik ve duygusal deneyimler, izleyicinin kendi iç dünyasını keşfetmesine olanak tanımakta, ona kendi varoluşu hakkında yeni anlamlar bulma imkânı sunmaktadır. Sanatın bu kırılğan dönüşümü hem bireysel hem de toplumsal düzeyde insan deneyimini zenginleştiren ve dönüştüren bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu makale, dijital sanatın sadece teknik bir yenilik değil, aynı zamanda insanın duygusal ve düşünsel dünyasında köklü bir değişim yaratan bir sanat formu olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, dijital sanatın duygusal dönüşümler üzerindeki etkilerini ve bu dönüşümlerin kırılğan yapısını anlamak, sanatın ifade biçimlerini ve izleyici üzerindeki duygusal etkilerini keşfetmek açısından büyük önem taşımaktadır. Bu makale, dijital sanatın tarihsel gelişimi, teorik temelleri ve izleyici üzerindeki etkilerini derinlemesine inceleyerek, sanatın duygusal dönüşüm üzerindeki rolünü anlamak için değerli katkılar sunmuştur.

Kaynakça

- Bataille, G. (2001). *The unfinished system of nonknowledge* (M. Kendall & S. Kendall, Çev.). University of Minnesota Press.
- Batur, R. (2020). *Diyalektik bağlamda mekamorfi ve anatomi*. (Tez No: 645028) [Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Baudrillard, J. (2011). *Sanat komplosu* (E. Gen & I. Ergüden, Çev.). İletişim Yayınları.
- Benjamin, W. (2012). Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapısı. *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Bozkurt, N. (1995). *Sanat ve estetik kuramları*. Sarmal Yayınevi.
- De Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı* (O. Akınhay, Çev.). Akbank Yayınevi.
- Cevizci, A. (2017). *Say büyük felsefe sözlüğü*. Say Yayınları.
- Çakır, F. (2013). Dijital sanat: Teknolojinin sanat alanındaki yansımaları. *Sanat ve Dil Dergisi*, Sayı 17, 1-10.
- Daniken, V. H.-P., and Ruf, B. (1997). Marina Abramovic in conversation. *New Moment*, 7, Special Issue: La Biennale di Venecia, 3-4.
- Denis, C. (Director). (2005). *Vers Mathilde* [Motion Picture]. France.
- Frank, A. (2013). *The wounded storyteller: Body, illness, and ethics*. University of Chicago Press.
- Geray, H. (2003). *İletişim ve teknoloji uluslararası birikim düzeninde yeni medya politikaları*. Ütopya.
- Güçlü, A., Uzun, E., Uzun, S. ve Yolsal, Ü. H. (2003). *Felsefe sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Han, B.C. (2022). *Palyatif toplum günümüzde acı* (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü. İmgelerin toplumsal işlevi* (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Mitchell, A. J. ve Winfree, J. K. (Eds.). (2009). *The obsessions of Georges Bataille: Community and communication*. SUNY Press.
- Nussbaum, M. C. (2001). *Upheavals of thought: The intelligence of emotions*. Cambridge University Press.
- Paul, C. (2016). *A companion to digital art*. John Wiley & Sons Publishing.
- Philostratus. (1931). *Imagines* (A. Fairbanks, Trans.). Heinemann.
- Plato. (2008). *Sokrates'in savunması* (A. Cevizci, Çev.). Sentez Yayınları.
- Popper, F. (1997). *Art of the electronic age*. Thames & Hudson.
- Robins, K. (1999). *İmaj görmenin kültür ve politikası* (N. Türkoğlu, Çev.). Ayrıntı.
- Sağ, M. (2023). Sanat terapisinin psikolojik boyutları ve alımlamalar. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 62, 162-171.

- Seigworth, G. J., & Gregg, M. (2010). An inventory of shimmers. In M. Gregg & G. J. Seigworth (Eds.), *The affect theory reader*. Duke University Press Books.
- Spinoza, B. D. (2006). *Geometrik düzene göre kanıtlanmış ve beş bölüme ayrılmış olan etika* (H. Z. Ülken, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Spinoza, B. D. (2016). *Ethica geometrik yöntemle kanıtlanmış ve beş bölüme ayrılmış ahlak* (Ç. Dürüşken, Çev.). Kabalıcı Yayınları.
- Sterne, L. (1999). *Duygu yolculuğu* (N. Yeğınobalı, Çev.). Ayrıntı.
- Von Daniken, H.-P. ve Ruf, B. (1997). Marina Abramovic in conversation. *New Moment*, 7, Special Issue: La Biennale di Venecia, 3-4.
- Wilson, S. (2003). *Information arts: Intersections of art, science, and technology*. Leonardo Book Series. MIT Press.