

DİJİTAL SANATIN GERÇEKLİĞİNİN İRDELENMESİ

Ferrah Nur Dünder

Kırklareli Üniversitesi Lüleburgaz MYO
Grafik Bölümü Öğretim Görevlisi (İ.Ü.Kültür Ü. Yüksek Lisans Mezunu)
E-posta: ferart68@yahoo.com

Özet

Bu sanat ile birlikte yapıt üzerinden “kuram” ile “ideoloji” yaratılarak gerçeğe benzeyen yeni bir gerçeklik ortaya çıkmıştır. Göstergeler de kullanılarak yeni anlam örgüleri yaratılmıştır. Bu noktada sanat işlevselliğini ve gerçekliğini değiştirmiş, kendini farklılaştırmıştır.

Bu sanat kavramı, kavramsal sanatın yeni kavramlarıyla ve farklı disiplinleri birleştiren yeni açılımları içermektedir. Böylece modernist sürecin sanat anlayışları alt üst edilmiş ve alışlagelmiş sanatla ilgili bir çok kavram yeniden sorgulanmaya başlanmıştır.

Çalışmada plastik sanatların kendi analitik yapısından ayrılması sonucunda özellikle medya olanaklarının sanatta yeni dil olanakları bağlantısında biçimi ortaya çıkarması ile sanatın algılama noktasında yarattığı sorunlar irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, dijital sanat, sanal gerçeklik, kavram, göstergebilim.

Alan Tanımı: Sanat, Kültür ve Edebiyat & Doğal Kaynaklar İktisadı

A STUDY ON THE REALITY OF DIGITAL ART

Summary:

With Digital Art, a reality has appeared that is similar to reality by creating "theory" and "ideology" based on the work of art. New fields of meaning have been achieved using signs. At this point, art has altered its function and reality.

This concept of art includes new insights which combine recent concepts of conceptual art and different disciplines. Thus, senses of art in modernist period have been disturbed and many concepts of conventional art have started to be questioned.

In this study, the problems that have come out in the perception of art as a result of the fact that plastic arts have separated from their own analytic structure and especially media opportunities have revealed form in the relation of new language opportunities in the art are taken into consideration.

Key Words: *Art, Digital Art, Virtual Reality, Concept, Semiotics*

Field Description: Arts, Culture and the Arts & Natural Resources Economics

JEL Code: Z-11

1. GİRİŞ

1.1. Dijital Sanat ve Sanat Kavramı

Bilgisayarlar yaşamımızda önemli bir yer aldığından bu yana dijital teknolojiler, sanatsal bir araç olarak görülmeye başlanmıştır. Sanat dallarından geleneksel çizim, resim ve heykelin yerini, "ağ sanatı", "dijital kurgu sanatı" ve "sanal

gerçeklik” kavramlarını içeren yeni bir sanat almaya başlamıştır. Bu sanata dijital sanat aynı zamanda elektronik sanat, bilgisayar sanatı, interaktif sanatı, medya sanatı da denmektedir.

“20. yüzyılın ikinci yarısında sanat, toplumun dünyasını ve yaşam tarzını oluşturma görevi üstlenmiştir. Bu dönemde görsel sanatlar serbest sanat olarak faaliyetlerini sürdürmekle birlikte öznel dünyaları aşır, olası dünyalara açılarak yeni gerçekler yaratmayı hedeflemiştir.”(İpşiroğlu,1993:101)

Gönülal Özand “Sanat, insanın yüksek benliğinin devingen bir süreç sonrasında bir başka boyutta varolmasıdır. Bu varoluşun göstergesi sanat nesnesidir” (Gönülal, 2010:54-62) diye tanımlarken, Performans sanatçısı Marina Abramovic ise sanatın nesnesiz olabileceğini “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.” (Daniken,1997:3-4) şeklinde ifade etmektedir.

Dolayısıyla Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra “nesne”ye bağımlı sanat anlayışı yıkılmıştır yerine üretim ve tüketim üzerine yapılanan, göstergeler peşinde sanal dünyalar oluşturulmuştur.

Medya ve reklam sektörü toplumun yapısını daha hızlı değiştirirken, sanatın ifade biçimi de değişmiştir. Nesneye karşı odaklanmak ve nesnenin kendi yapısından koparılarak imgesiyle yaşamak ve hatta daha ileri bir aşamada simülasyon nesnelere üretmek, yeni bir gösteri toplumunun varlığını hissettiren; sanatta da biçim ile içerik arasındaki gerçekliği birbirinden ayırmıştır. Bu gerçeklikle de sanat amacını da değiştirmiştir.

Baudrillard’a göre “Göstergeler her zaman ele geçirme ve savma, uzaklaştırma işlevine sahiptir. Göstergeler yoluyla ele geçirmek için (güçleri, gerçek olanı, mutluluğu, vb.) ortaya çıkarmak ve yadsımak, bastırmak amacıyla bir şeyi çağrıştırmak.” (Baudrillard, 1997:55)

Baudrillard’a göre göstergelere sığınarak gerçeğin göz ardı edilmesi, sanatın gerçeklerin yerine imgelerin peşinde gitmesine sebep olur.

Baudrillard, tüketimin her zaman semboller ve göstergelerin tüketimi olduğu var olan yeni medya sanatının da bir anlam dizisi olmadığını, anlamın göstergeler ve semboller tarafından oluşturulduğunu savunur. **Medya ve reklam sektörü ile gerçeklik sanatın amacını da açık bir şekilde değiştirmiştir.**

Pop sanatla başlayan değişen bu gerçeklik değişimi, Andy Warhol'un tüketim nesnelere ile Roy Lichtenstein'in kitle iletişim araçlarındaki imgelerin uyandırdığı yeni bir anlayış, sanatta yeni bir dönemdir. Andy Warhol'un imgelerden oluşturduğu sanat yapıtları, kendi deyimiyle medya dünyasını fetişleştirmiştir. "Bir makine olmayı istediğim için bu şekilde resim yapıyorum. Her şeyi bir makine gibi yapmamın nedeni, tüm yapmak istediğimin bundan ibaret olmasındandır. Herkes birbirinin benzeri olduğu zaman korkunç bir sonuç ortaya çıkıyor.(..) Gelecekte herkes on beş dakika içinde ünlü olabilecek" (Lynton 1982:503).

Aslında Andy Warhol'un medyanın gücünü görerek sanatın pazarlanabileceğini fark etmesi ile sanatta önemli bir farklılık ortaya çıkmıştır. "Pop-sanat, gündelik gerçekliğe eleştirel yaklaştığını iddia ederken; gerçekte farkında olmadan onunla uyum içinde kalır demektedir"(Kuspit, 2006-105).

Kuspit'e göre Pop sanata bu yaklaşımı Sanat nesnesinin alınıp satılan bir eşya olarak algılanması, onun yok olmaya başlamasının bir göstergesi olmuştur. Dijital dili kullanan kavram sanat, yapıt üzerinden "kuram" ile "ideoloji" yaratmıştır. Kavram boyutu, öznel sanat anlayışını bu disiplinin dışında bırakmaktadır. Nesne'nin içeriği değil algıda yarattığı imgesi ön plana çıkmıştır. Böylece dijital sanat ile birlikte gerçeğe benzeyen yeni bir gerçekliğin adımları atılmıştır. (Kahraman, 1993:43)

2. KARIŞTIRILMIŞ GERÇEKLIK

P. Milgram ve çalışma arkadaşları 1994'te sanal genişletilmiş ve karıştırılmış gerçeklik kavramları için gerçek ve sanal çevreyi bir süreklilikle ilişkilendiren bir tanımlamada bulunmaktadır. Somut olarak sol tarafta gerçek çevre, yani ya doğrudan, ya bir pencereden veya bir ekranda göreceğimiz gerçek nesnelere

Modern hayatta ürün bir tüketim nesnesi şeklinde ele alınırken postmodern çağda tüketim olayının kendisi de bir üretim sayılmaya başlanmıştır. Bir tür sanal gerçeklik denilebilir.

1970'li ve 80'li yıllarda Myron Krueger, Dan Sandin veya Morton Heilig gibi kendi kendilerini çoğunlukla 'sanatçı' olarak tanımlamayan ve pek çok alanda deneyim sahibi olan öncü sanatçılar izleyicide, sanki gerçekmiş gibi etkileşime geçtiği gerçek olmayan bir dünyada bulunduğu yanılsamasını yaratması istenen dokunulabilir etkileşimle, iletişimle, çoklu algı denemeleriyle ve simgesel temsillerle deneyler yaptılar. Heilig'in ifadesine göre sanatçının, kendi sanatsal ifadesi karşısında insanın duyuşsal algısına dair bilgisi önemli bir yarar sağlayabilir.

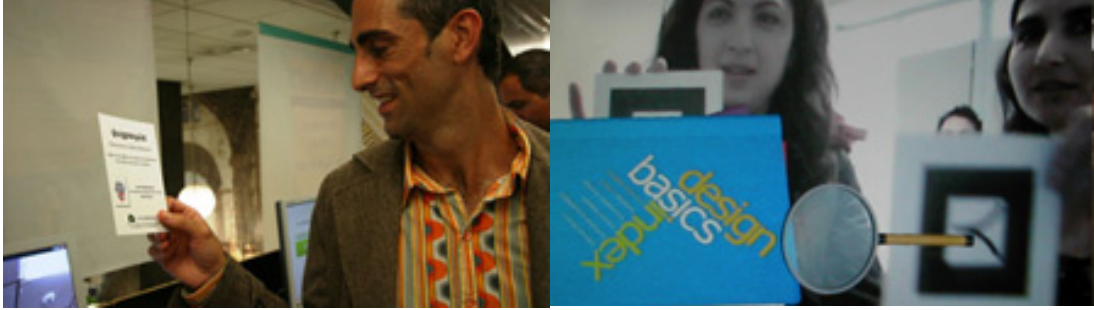
'Sanal sanat'ın ilk temel taşları daha bilgisayar yaygınlaşmadan önce konulmuştu. Daha sonra araştırma laboratuvarlarıyla ilişkisi olan az sayıdaki ilk sanatçılar, Head Mounted Displays (kask) ve Cave (duvar yerine yansıtma alanlarına sahip zar biçimli bir oda) gibi sistemlerle denemeler yapma olanağı buldular. O sıralar Char Davis'in Osmos'u, Maurice Benayoun'un World Skin, a Photo Safari in the Land of War (1998 yılında Ars Electronica Festivali'nde Interactiv Art dalında Altın Nica ödülünü kazandı ve aynı isimli müzedeki sürekli sergide yer alıyor), Roussos, Bizri ve diğerlerinin kurduğu disiplinler arası gurubun ürettiği Mitologies (yine Ars Electronica Merkezi'ndeki sürekli serginin parçasıdır), Diane Gromola ve Yacov Sharir'den Dancing with the Digital Derwish, Jeffrey Shaw ve çalışma arkadaşlarından configuring the CAVE (Tokyo ICC Müzesi'nde) gibi yapıtlar sergilenmiştir.

2.1.3. Genişletilmiş / Karıştırılmış Gerçeklik ve Sanatsal Anlayış

Sanal gerçekliğin teknolojileri, yeni medya sanatçıları için bir deney alanı oluşturmaktadır. İzleyici burada aktif bir rolde ve doğal, sanal dünya arasındaki karşılıklı etkileşim ve immersiyondan oluşan bir oyuna katılmaya zorlanmaktadır.

Daha basitleşen ve kolay elde edilen teknolojik altyapı, genişletilmiş gerçeklikle 1990'lı yılların sanal gerçekliği arasındaki farkı ortaya koyarken sanat alanındaki

araştırmalara da esin vermektedir. Karıştırılmış gerçekliği bir mobil telefon kullanarak yapma olanağı kapalı mekanın doğal sınırlarını genişletmekte ve deneyimleri açık mekanlara oynusu performanslar denilebilecek ‘Can You See Me Now?, Uncle Roy All Arround You, NetAttack ’ve diğerlerinde olduğu gibi bir kentin tümüne yayılmaktadır.



Görsel 2:

Atina'da Design Walk 2008 kapsamında gerçekleştirilen, Typical Mutations & makebelieve design'ın düzenlediği karşılıklı etkileşim organizasyonu C.S.I. Psyrrri çerçevesinde L. Kalovyrnas'ın kitabı "Sta prothira grammatikis klisis" in tanıtımında kullanılan, karşılıklı etkileşime dayanan bir oyun çerçevesinde ziyaretçiler karşılıklı etkileşim içinde Bu oyunun adı: Makebelieve design & consulting &, 2008. ("Gramer Çekiminin Eşiğinde", Yunancada bir kelime oyunu yapılmıştır: Başlığı ise "Sinir Krizinin Eşiğinde").
(<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/str/en9831443.htm>)

3. SONUÇ

“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.” (Wands, 2006: 10-11)

Dijital sanatın geleceği yani günümüz sanatının geleceği konusunda, dijital sanat da kendi anlatım şeklini belirliyor ve geliştiriyor. Dijital sanatın amacı ve irdelediği şey olan nesne sifıra yaklaşırken ona bağlı kuramlar ve anlamlar da sonsuza yaklaşmaktadır. Dolayısıyla sanat kuramsal bilincin nesnesine dönüşmektedir.

Dijital sanatın ne kadar sanat olduğu gerçeği , onu üretenler için Sisifos söylencesi gibidir. Tepeye kadar çıkarılan bir süre sonra tepenin dibine yuvarlanmışır. Ama sanat her zaman küllerinden doğan anka kuşu olmasını da bilmiştir. Dolayısıyla Kant'ın tanımıyla “Sanat, belli özgül hiçbir kavramı belirlemeyen kavramsal bir şeydir...”(Kahraman, 1993:27); Artık sanat doğasal gerçeğin izdüşümü değil günümüz olgusunun doğasından türeyen yeni bir gerçekliktir.

KAYNAKLAR

Baudrillard, Jean, Tüketim Toplum, İstanbul Ayrıntı Yayınları. 1997, ss 55

Baudrillard, Jean, Simularklar ve Simulasyon,: Çeviren: Oğuz Adanır, Ankara, 2003, ss 166

Bruce Wands, Dijital Çağın Sanatı, Çev.Osman Akınhay, İstanbul, Akbank Yayınevi, 2006, ss.10-11

Daniken, Von , Hans-Peter and Beatrix Ruf, “Marina Abromovic in Conversation”, New Moment 7, Özel Sayı: La Biennale di Venecia, İlkbahar 1997, s.3-4

Featherstone, Mike, Postmodernizm ve Tüketim Kültürü, Çeviri:Mehmet Küçük,Ayrıntı Yayınları, İstanbul,1996, ss 129

Gönülal, Özand, “Sanat Sınıflaması ve Toplumsal Çevre Üzerindeki Etkisi”,
Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Ekim 2004, s.54-62

İpşiroğlu, Nazan-Mazhar, Sanatta Devrim, İstanbul, Remzi Yayınevi, 1993,ss 101

Kuspit, Donald; Sanatın Sonu, İstanbul: Metis Yayınları. 2006, ss 105

Lynton, Norbert; Modern Sanatın Öyküsü, İstanbul : Remzi Kitabevi. 1982,ss 503

Kahraman, Hasan B.; Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri, İstanbul: Yapı
Kredi Yayınları. 1993, ss 27-43

Görsel 2 (2010): Sanal Gerçeklik
(<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/str/en9831443.htm>)
[İndirme Tarihi:7.04.2013]

Görsel 2 (2010): Sanal Gerçeklik
(<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/str/en9831443.htm>)
[İndirme Tarihi:7.04.2013]