

# SANATTA YANSITMA, YANILSAMA , BİLGİSAYAR GÖRÜNTÜSÜ VE POSTMODERNİZM

Hikmet Sofuoğlu\*

## ÖZET

*Sanat ve toplumdaki dönüşümlerde teknolojinin her türü önemli roller oynamıştır; örneğin fotoğrafın bulunuşu sanatın işlevi sorununu getirmiştir. Özellikle foto-mekanik yeniden üretimin kullanımı, sanat yapıtının kopyalarında "biriciklik" sorunsalını gündeme getirmiştir. Bu tür olgular sanatçıları, yapıtlarında yeni bir sosyal işlev katmaya, yeni bir konu bulmaya, yeni bir görme biçimi oluşturmaya, yeni sanat formları ile deneySELLİKLERE ve özgün yapıtın değerinin zıttı olarak kopya sorununu dışlamaya itmiştir. Fotoğrafın getirdiği bu yeni olgularla karşılaşmak yerine "saf" sanat gibi temelinde doğaüstü kavramlar içeren, büyüü bir kategorileşmeye dayanan modernist estetiği geliştirmişlerdir. Buna karşın, postmodernizm, elektronik olarak yönlendirilen toplumlarda bir çok farklı disiplinleri bilgilendiren dinamik ve sistematik bir durum oluşturmuştur. Bilgisayar görüntüsü , sentetik görüntüden oluşmuş "simulakrum"lu toplumlarda birçok yönlerden postmodern özellikleri yansıtmaktadır. Bu makale, bilgisayar görüntüsünün, geleneksel ve çağdaş yansıtma kuramlarında biçim ve içerik açışın-dan ortaya çıkan olguları açıklar.*

*Anahtar sözcükler: Modernizm, Postmodernizm, Yansıtma (taklit), Simulasyon.*

## RELATIONS OF COMPUTER IMAGERY WITH TRADITIONAL AND CONTEMPORARY IMITATIONAL THEORIES AND POSTMODERNISM

### ABSTRACT

*Technology of various kinds have played a crucial role in this transformations in the art and society; for example, the discovery of photography essentially questioned the functions of art. Especially, using photomechanical reproduction raised questions about the "uniqueness" of copies as works of art. These issues had to do with a new social function for artist's work, a new subject matter, a new way of seeing and experimenting with new art forms and of dealing with the question of copy as opposed to the value of the original. Instead of facing with these issues, they developed modernist aesthetic, that is, a theology based idea of "pure" art, which canonized as it as spiritual entity which lay beyond categorization. However, postmodernism is a dynamic, systemic cultural condition that informs most disiplins in electronically mediated societies. Computer generated images reflect many issues of postmodern characteristics in the image-synthetic, "simulacrum" society. This paper explores the issues of the traditional and contemporary imitation theories that appear related to form and content of computer generated images.*

*Keywords: Modernizm, Postmodernizm, Immitation, Simulation.*

168

"Sanatın egemenliği, yanılmanın uzlaşırsal bir biçimde, yanılmanın çılginca etkilerinin yayılmasına engel olan, yanılmasını aşırı bir görüngü olarak mahkum etmeye dayanan bir uylaşım içinde yönlendirilmesine dayalı bir egemenliktir. Estetik, dünyanın toptan yanılmasına ilişkin bir yüceltme biçimi olarak, öznenin dünya düzeni üzerindeki egemenliğini yeniden kurar; aksi durumda bu yanılama bizi yok ederdi." (Baudrillard 1995a:97)

### GÜZEL SANATLAR VE ORTAM

Günümüzde bilgisayar görüntüsü, fotoğraf, film, video bilgisayar gibi yeniden üretim teknolojilerin kuramsal anlamda karşılaşmış olduğu bir çok sorun ve belirsizliklere ilişkin tartışma konularının odak noktasını oluşturmaktadır.

Sanatta, öyküleme, anlatı, masal, mitoslar vb. gibi sözle sunuma yönelik öğelerden çok, şekil, renk, çizgi gibi biçimsel öğelere öncelik tanıyan

biçimci estetik kuramın temelleri 18.yüzyıl düşünürü Kant tarafından atılmıştır. Kant güzel sanat olarak estetik sanatı, organik duyumdan çok, düşündürücü yargı gücüne sahip sanat olarak yorumlayarak, sanata estetik açıdan bakılmasını ve sanatın üretim biçimini bir tür "amaçsız amaçlılık" olarak yorumlar. Kant'a göre; "...Güzel sanat doğası gereği amaçlı bir tasarım biçimidir. ...Bir niyet güdülerek, yönelimsel olarak meydana getirilen ve dolayısı ile amaçlı olan şey burada asla bir düşünce, bir kavram ile ilişkiye sokulmamalı-

\* Doç., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

dır; doğa güzelliğine ilişkin durumda olduğu gibi, yalnızca yargılanmasında hoşlanma edinilmeye çalışılmalıdır."(Altuğ 1989:125).

19. yüzyılda fotoğrafın bulunuşu ve mekanik yeniden üretim, sanatçıları, yapıtlarına yeni sosyal işlevler katmaya, yeni görme biçimleri oluşturmaya yöneltmiş ve bu yeni sanat anlayışında özgün yapının zıttı olarak görülen yeniden üretim, taklidin dışlanmasına neden olmuştur. Bu nedenle Kant'ın sanat ve estetik üzerine düşünceleri, evrensel değerlerin soyut formlar biçiminde yansıtılması amaçlayan biçimci estetik kuramın geliştirilmesi yönünde benimsenerek, 19. yüzyıl İzlenimcilik sonrası sanat ve eleştirisinin merkezini oluşturur. Tarabukin, Fransız izlenimcilerinin biçim üzerine öncelik veren ilk sanatçılar olduklarını ve resmi biçime egemen olan "öyküden" kurtarmayı amaçladıklarını vurgular (Tarabukin :96). 19. yüzyıl sonlarına doğru K. Fiedler, A. Von Hilderbrand, B. Croce, Fry, Bell ve Focillon'un başını çektiği yeni sanat eleştirisi eğilimini P.E Lasko şu şekilde açıklar; "Bu eğilimin özelliği, sanat yapıtını kendi içerisinde ve kendi renk ve biçimi tarafından oluşması ile tanımlamasıdır"(Duffrenne 1978:65). Fotoğrafın bulunması ile bir tür gerçeklik krizine giren sanat anlayışı, aynı zamanda gerçeğin yeniden üretimine ve daha önemlisi gerçeği yeniden üreten makina ya tepki olarak yorumlanabilir. Örneğin Bell "sanat yapıtını değerlendirmek için, biçim, renk ve üç boyutlu uzam duygusu dışında hiçbir ölçüte gereksinim olmadığını öne sürer... ve taklit yolu ile ve fotoğraf aracılığı resim yapan sanatçıları eleştirir."(Bugin 1990:11). Modern Sanat, her zaman dolaylı ya da dolaysız bir biçimde yararlandığı sanat yapıtı içerisindeki makine ögesini gizlemeye çalışmıştır. Eğer bir sanat yapıtı içerisinde teknolojik öğeler çok belirginse o sanat yapıtı estetik "yüce" olarak değerlendirilmemiştir.

20. yüzyılda biçim, Matisse, Picasso gibi modern sanatçılarda başat konuma getirilir. 1939 yılında Clement Greenberg'ün "Avant-Garde and Kitsch" adlı makalesi ile modernizmin belirgin bir biçimde kuramsallaşma aşamasına girdiği söylenebilir. Greenberg bu makalesinde "yüksek kültür" ile "alçak kültür", "saf sanat" ile "sahte sanat(kitsch)" arasında kesin bir ayırım yapar. Greenberg, kitle kültürüne ilişkin her türlü kültürel olguyu(dergi kapaklarını, çizgi romanları, Hollywood filmlerini, bir anlamda günümüze kadar uzanan hem geleneksel hem de bilgisayar animasyon filmlerini, fotoğrafı, bilgisayar görüntüsünü vb. gibi) Kitsch olarak değerlendirir. Gre-

enberg'ün tanımına göre Kitsch: "mekaniktir ve formlularla işler...Kitsch'de sanat ve yaşam arasında bir ayırım, bir kesiklik yoktur"(Greenberg 1990:342-345). Greenberg, kitle kültürünü ve onun kültürel ürünlerini bu şekilde aşağılarken, Avant-garde sanatçıyı tanrılaştırarak yüceltir; "Avant-garde sanatçı, değeri ancak kendi varlık nedeni açıklanabilen, kendi doğası ile geçerliliği olan...estetik bir geçerliliği, anlamdan bağımsız ve biricik sanat eseri yaratmakla tanrıyı taklit eder." (Greenberg 1990:339).

1960 yıllarında Greenberg kuramı daha da netleştirir. Greenberg, Kant'ın düşüncelerinin yalnızca biçimci estetik kuramın değil, modernizmin temeli olduğunu vurgular. 1960 yılında yazmış olduğu "Modernist Resim" adlı makalesinde Kant'ı "eleştirinin içselleştirilmesini" gerçekleştiren ilk düşünür ve ilk gerçek modernist olarak tanımlar "(Greenberg 1961:103-8). Greenberg makalesinde her sanat dalının, kullandığı araç (medium) içerisinde değerlendirilmesi gerektiğini vurgulayarak, ayırımcı bir görme biçimini savunur; "...her sanat, kendi çalışma ve uygulamaları içerisinde tanımlanmalıdır....Her sanatın kendisine özgü biricikliği ve özel alanları, kullandığı aracın (medium) doğasının biricikliğinden gelir" (Greenberg 1961:103-9).

Greenberg'ün "sanat kendi aracının sınırlılıkları içerisinde tanımlanmalıdır" önermesinin modern sanatçılar tarafından hayata geçirilmesi ile birlikte, sanat, bilinçli olarak kitle kültüründen ve onun ortamından (medyadan) ayrılmış ve "saf" bir konuma indirgenmiştir. Greenberg'ün düşüncelerine koşut bir yaklaşımla, Karl R. Popper'ın "göreceli tarih" felsefesinden etkilenen sanat tarihçisi Gombrich de buna benzer görüşleri koşullu bir biçimde paylaşır. "Sanatın Öyküsü" kitabında sanatın "katıksızlaştırılmasını" bir anlamda saflaştırılmasını onaylar; "Eğer sanatta önemli olanın, doğanın taklidi değil de, çizgi ve renklerin seçimi aracılığı ile duyguların ifade edilmesi doğruysa, konu dünyasından uzaklaşarak yalnızca tonların ve biçimlerin etkisine dayanarak sanatın daha katıksızlaştırıldığını ileri sürmek haklı bir şeydi" (Gombrich 1976:450).

Sanatta soyutlamanın kuramsal açıdan bu şekilde meşrulaştırıldığı böyle bir ortamda sanatçı, bir bilim adamı gibi kendi alanında uzmanlaşmış ve geniş kültürel etkinliklerin gerçekliklerinden ve gündelik yaşamın gerektirdiği iletişim sorumluluklarından arındırılmıştır. Böylelikle kültür, metalaşmanın egemen hale gelmeye başladığı gün-

delik hayatın kaygılarından kaçmak için bir dünya sağlamanın yanında, toplumun varolan örgütlenişinde yadsınan yüksek ideallerin ve özgürlük istemlerinin barınabileceği bir sığınak sağlar. Bu nedenle modernizmin eleştirel ve özgürleşimci işlevler sunan yüksek kültür ideallerini olumladığı söylenebilir.

Suzan Sontag, Greenberg'ün ve Bell'in modernist görüşlerine karşı olarak, yeniden üretim teknolojisi olan fotoğrafın, ilgilendiği konuları sanat eserine dönüştürme kapasitesini vurgulayarak, fotoğrafın sanat için yeni hedefler yaratması gerçeğinin, onun bir sanat olup olmadığı sorununun yerini aldığını belirtir; "fotoğrafi belli konulara ve belli tekniklerle sınırlama girişimlerinin tümü, verimli olduklarını ne kadar çok kanıtlamış olurlarsa olsunlar, rakip bulmaya ve çökmeye mahkumdurlar. Çünkü fotoğrafın doğası, onun fark gözetmeyen görme biçimi, yetenekli ellerdeyse şaşmaz bir yaratma ortamı olmasıdır" (Sontag 1993:157). Sontag, bu nedenle fotoğrafın bir sanat olup olmadığının tartışılmasını yanıltıcı bulur. Ona göre "fotoğraf sanat biçimi değildir. Dil gibi, başka şeylerin yanında, sanat eserleri üreten bir ortamdır."(Sontag 1993:157).

Fotoğrafın, ayrımcı ya da saflaştırılmış bir görme biçiminin ve gerçek başarıyı ender rastlanan bir şey durumuna getiren modernist sanat anlayışı ile çelişkisi günümüze kadar sürmüştür. Walter Benjamin, "Tekniğin Olanaklarıyla Çoğaltılabildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı makalesinde fotoğrafı sanatta gerçek devrim olarak tanımlar ve fotoğrafın sanat yapıtına teknik çoğaltılabilirliği getirdiği için dünya tarihinde ilk kez olarak sanat yapıtını, kutsal törenin bir asalağı olmaktan çıkardığını vurgular (Benjamin 1981:23). Gerçekten fotoğrafın hem modernist yüksek sanatların, hem de ticari sanatların bir ortama daha doğrusu medyaya dönüştürülmesinin ilk örneğini oluşturduğu ve günümüzde bu işlevi farklı açılımlarla video, film, ve bilgisayar görüntüsünün üstlendiği söylenebilir.

Jameson, Sontag'ın fotoğraf üzerine olan görüşlerine benzer bir yaklaşımla, video sanatını, video'nun kendi sınırları içerisinde değerlendirmenin yanlışlığını vurgular; "Tümüyle yanlış olan, bir video yapıtı tek başına ele alarak incelemektir; bu anlamda şunu belirtmek mümkündür ki video yapıtı yoktur, hiç bir zaman bir video ölçütü geliştirilemez ve hatta (imzaları hala mevcut olduğu) bir "auteur" video kuramı bile oldukça sorunsallaştır." (Jameson 1994:119).

Kant ve onun düşüncelerinden oluşturulan modernist sanat kuramında, güzel sanatlar "elitist"tirler: bunların tanımlayıcı biçimi Kant'ta daha belirgin olarak ortaya çıkar; sanat eseri, tek bir kişinin ürettiği tek bir eserdir, biriciktir ve kendi kendisinin nedenidir (Altuğ 1989:124). Bu nedenlerden dolayı güzel sanatlar, ilgilendikleri konuların bazılarının önemli, engin, soylu, bazıların ise, önemsiz, basit ve aşağılık saydığı bir konu ve teknik sanat-güzel sanat türünden bir üretim biçiminin ayrımcılığından kaynaklanan hiyerarşik anlayışı belirginleştirir. Kant'a göre teknik sanat öğrenilebilir bir şeydir ve isteğe göre tekrarlanabilir, yeniden üretilebilir. Buna karşılık güzel sanat, varlık nedenini kendisinde taşıyan bir oyun türüdür (Altuğ 1989:124).

19. yüzyıl başlarında teknolojik buluşlarla gelişen sinema sanatı da mekanik olarak yeniden üretilebildiği için sanat olamayacağı görüşüne karşı, Arnheim "Film sanatı...diğer sanatlar gibi eski yasa ve ilkeleri izlediğini" (Arnheim 1958:7) belirterek sinemayı modernist sanat kuramına uyumlandırmaya yönelmiştir. Arnheim'a göre "mekanik üretimin bittiği yerde sanat başladı" (Arnheim 1958:69) için kuram da o ölçüde belirginleşmiştir. Arnheim, Greenberg'e koşut bir anlayışla, kuramdaki sanat nesnesinin biricikliğini, aracın (medium) biricikliğine kaydırarak, modernist anlamsa "saf" sanatla birleşir; "Bir şeyin sanat ürünü olması için, kullanılan araç (medium) o üründe açık seçik belli olmalı. Bir kimsenin bir yeniden üretime baktığını bilmesi yeterli değildir. Nesneyle onu betimleyen aracın (medium) birbirini karşılıklı olarak nasıl etkilediği bitmiş üründe açıkça belli olmalıdır. Aracın özellikleri en büyük sanat ürünlerinde kendilerini en çok hissettirirler."(Arnheim 1958:45).

Arnheim, "fotoğrafın yeniden üretim bağlarından kendini kurtararak, canlı resim gibi insanogunun arı yapıtı haline geldiğinde, filmin öteki sanatların düzeyine erişebileceğini" (Arnheim 1958:45) savunmuştur. Sanatlarda bu ayırım ve hiyerarşileşme sürecini Walker, Kitle İletişim Ortamları Çağında Sanat" adlı kitabında şu şekilde vurgular; "...güzel sanat sözcüğü artık, güzellik, beceri, üstünlük, mükemmellik, zerafeti vurgulamak için ve fayda değerinden soyutlanmış olarak kullanılmaktadır. Güzel sanatlar mekanik uygulamalı ya da yararlı sanat ve zanaatların zıttı olması ile değer kazanmıştır."(Walker 1983:16). Yeniden üretim teknolojilerinin oluşturdukları ortamın(medyayı), özelleşmiş üreticilerin ya da auteur'ün rolünü zayıflatması, herkesin

öğrenebileceği mekanik teknikleri kullanabilmesi ve toplu ya da ortak çabalar olarak üretime katılabilmeleri açılarından dinamik olduğu söylenebilir. Buna örnek olarak, bilgisayar animasyonunda son 40 yıldaki hem teknolojik hem de sanatsal gelişmeler gösterilebilir: Kurulan ekipler, bilim adamı-sanatçı işbirliğindeki ortak çabalar açılarından bilgisayar sanatındaki gelişmeler neredeyse genel sanat tarihindeki bireyselliğin ve ayrımcılığın zıttını oluşturur.

Geleneksel güzel sanatlar özgün, sahte, orjinal ve kopya, iyi zevk ve kötü zevk arasındaki farkı önemserken, ortam (medya) ise bu farklılıkları bütünüyle ortadan kaldırırsa bile aralarındaki uzaklıkları azaltır. Güzel sanatlar bazı deneyimlerin ya da konuların bir anlamı olduğunu varsayar. Ortam (medya) ise Marshall Mc Luhan'ın "ileti ortamın kendisidir" biçimindeki saptamasında olduğu gibi esas olarak içeriksizdir. Bunun yanında Mc Luhan'a göre yeni medyaların ortaya çıkması varolan duyularımızı değiştirir, bunun da ötesinde yeni, medyalar eski medyaların konumunu ve ilişkilerini değiştirir (Walker 1983:72).

Bir çağın görme biçimi, o çağın düşünce yapısını da oluşturmuştur. Bugün gördüklerimiz ve düşündüklerimiz dünden farklıdır. Görme ve düşüncemizdeki tüm bu değişiklikler, yaşamımızdaki ağırlığı gitgide artan teknolojik gelişmelerin dramatik değişimi ve insanın algılama duyularına yönelik anlatım biçimlerinin yeniden düzenlenmesinden kaynaklanmıştır. Bu açıdan bakıldığında sanatın, dönüşüm yaratma işlevi bulunur. Ortam ve sanat arasındaki ilişkiyi, yaşadığımız kültürü, bir tarafta teknisyenlerin kullandığı pahalı donanımlar, diğer tarafta kültürel yansımalarından kuşku duyan yaklaşımlar olmak üzere, teknik ve kültürel olarak ayrımlanması biçiminde Kant'çı bir ayrımcılıkla değerlendirilmesi gerekir. "Üretici Olarak Yazar" (1934) adlı makalesinde Benjamin, sosyal ilişkilerin üretim ilişkilerinden kaynaklandığını ve bu nedenle sanatçıların bu ilişkileri değiştirerek geliştirmesi gerektiğini vurgular (Walker 1983:72). Öyle ki teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgisayarlar günümüzde ortalama bir insanın erişebileceği bir araç durumuna gelmiş, bilimadamı-sanatçı, teknik-estetik biçiminde dilde yapılan ikili kodlamalar ortadan kalkarak daha genel bir tanım olan "kullanıcı" sözcüğü ile yer değiştirmiştir.

Bu nedenlerden dolayı, sanat kuramındaki tartışmalardan hareketle, bilgisayar görüntüsünün es-

etik ve teknik olmak üzere iki alana ayrılmaya çağrı açıktır. Genel sanat kuramındaki modernist görüşlerin aksine, bilgisayar görüntüsü hem estetik hem de teknik alanlarının bütünleşmesi sonucunda gelişmiş ve kültürel gerçekliğin geniş yelpazesinde bulunan gerçeklik modelleri oluşturmuştur. Sanat ve teknoloji, bu tür gerçeklik modelleri tarafından karşılıklı olarak birbirlerini etkileyerek bir gelişme süreci izler. Bu yaklaşım hem post-yapısalcı hem de postmodern kuram ile benzerlikler oluşturur. Örneğin Faucault'ya göre arşivlerin arkeolojik analizi, uygulamanın bir dizi koşulları ile, yine uygulamadan doğan bütünsel ya da bölümsel değişebilir yeni önermeleri birlikte ortaya koyar. Faucault'ya göre; "Herşey sistem, kural ve ölçüt düzeni içinde dönüşebilir. İnsan bilimleri alanı kendisini çoğullaştırırken-çünkü sistemler soyutlanmış durumdadırlar, çünkü kurallar kapalı sistem oluşturmaktadırlar, çünkü ölçütler kendilerini özerklikleri içinde koymaktadırlar- birleşmiş hale gelmişlerdir." (Faucault 1994:466).

Bir başka anlatımla, işleyen kurallar katılımcılar tarafından bilinçli olarak, Kant'çı bir anlatımla "bir amaç güdülerek" bulunmuş ya da formüle edilmiş değerlerdir. İlişkiler uygulama olanakları sunmalarına karşın, kurallar bazılarında görülmez gelebilir. Bu böyle ise, katılımcılar(sanatçılar) bilinçli değiştirici değerlerdir. Derrida, bu kuralların içinde buldukları metinlerde kendilerini yapıçözümüne uğratabildiklerini vurgular. Derrida için yapıçözüm, "bütünsel tehlikeyi ayrımsayarak, ona karşı savaş açmak" (Sayın 1994:30) olduğuna göre bu noktada yapılması gereken, varolan sanat söylemine yeni teknolojilerle karşıt görüş ya da alternatif oluşturmak değil, varolan söylemin yanında yani yan yana yer almaktır. "Çünkü varolan dizge, varolan söylem, karşıtlıklara da kendisinin bir parçası olarak bakarak, onları da karşıt olma özellikleri ile dizgesinin içine alma tehlikesi yaratabilecektir." (Sayın 1994:31).

Görüntülerin seçimi ve sunum biçimi sanatçı tarafından gerçekleştirilir ve bu seçimler ister bilinçli ister bilinçsiz olsun sanatçının içinde bulunduğu estetik ve teknolojik gelişmelerin oluşturduğu kültürde gerçekleşir. Sanatçı bu gelişmelere uygun ya da eleştirel bir konumda bulunabilir. Bütün durumlarda, ortaya çıkan yapıt, tarihsel ve kültürel koşulları yansıtır. Sanatçının bu konumu, sanatın kavramsal yönünü oluşturan diğer kültürel yaklaşımlarla da desteklenir. Bu kültürel yaklaşımlar bilgi sosyolojisi, sanat tarihi, sanat felsefesi, arkeoloji olarak ortaya çıkar.

Bu açıdan bakıldığında bilgisayar görüntüsü üreten sanatçının, kültürel olguları dışı vurma işlevlerini yerine getirdikleri söylenebilir. Bu durum gerek bilim gerekse sanat ya da her iki eğitimi almış bireyler için geçerlilik taşımaktadır.

Bilgisayar görüntülerinin ilk olarak ortaya çıktığı dönemlerde, bilgisayar sistemleri bilimsel amaçlara yönelik kurulmuşlardır. Bu nedenle çok az sanatçı (güzel sanat eğitimi almış) bu sistemlere ulaşabiliyordu. Bununla birlikte, bilgisayar sistemlerini kullanan bilim adamları ve mühendisler, sanat eğitimleri olmamasına karşın, bilinçli ya da bilinçsiz estetik olguları içeren çalışmalar ortaya çıkarmışlardır. Günümüzde ise bilgisayar, sanatçılar için, daha doğrusu her "kullanıcı" ya da katılımcı için görüntü üretiminde büyük olanaklar ve kullanımı kolaylığı sağlamaktadır. Sanatçı ve yazılımcılar ekipler oluşturarak, sinema, animasyon alanlarında üretim yapabilmektedirler. Kullandıkları yazılımlar, bilimsel amaçlar için tasarlanmış olmalarına karşın, ortaya çıkan ürünler sanatsal ya da başka amaçlara yönelmiştir.

#### YANSITMA VE SİMULASYON

Sanatın bir yansıtma (taklit) olduğu görüşü en eski ve günümüze kadar sürekli tartışılan bir görüştür. Platon ideal olanın yansıtılmasını, fiziksel gerçekliğin edebi olarak yansıtılması olarak görmüştür. Platon ve Aristoteles yansıtmanın temel konuları üzerine fikirler öne sürmüşler ve yansıtma kuramlarının çeşitlemeleri diğer kuramcılar tarafından tarihin belirli dönemlerinde ele alınmıştır.

Realizm ve İdealizm iki temel klasik kuram olarak, sanatın bir yansıtma olduğu görüşünde birleşirler. İdealizm, fiziksel gerçekliğin edebi temsili, Realizm ise fiziksel gerçekliğin bilimsel temellerle ilişkisini açıklamaya yönelmiştir. Çağdaş sanat kuramcıları ise, sanatta yansıtma sorununu, günümüzün teknolojik ve kültürel olguları ile açıklamaya yönelmişlerdir. Bilgisayar görüntüleri ile ortaya çıkan ve tartışma konusu olan "hiper-gerçekçilik", "simulasyon", "simulakra" ve "yeniden üretim" kavramları çağdaş kuramlara örnek gösterilebilir.

Çağdaş kuramcıların aksine, modernist olarak tanımlayabileceğimiz kuramcılar, "gerçeği olduğu gibi yansıtma" kuramları ile ilgilenmedikleri söylenebilir. Onlara göre sunum, gerçeği olduğu gibi yansıtılmamalıdır. Başka bir anlatımla, ancak

yansıtmanın(sunumun) gerçek olmadığına bilgiyle gerçeğe ulaşabiliriz. Henri Lefebvre modern sanatın uzam anlayışını irdelerken saptadığı gibi modern sanatta özne/nesne birliği ortadan kalkar; "Bu bir anlamda resimsel nesnenin, resmin, ne nesnel gerçeklikten(doğa ile benzerliği tarafından tanımlanan "gerçeklik") ne de duygu ve kişisel duyumlarla bağlantısı olan dışavurum tarafından ortaya çıkmasıdır."(Lefebvre 1991:25).

Teknoloji değiştiçe, geleneksel medyanın örneğin resmin ve heykelin, tıpkıbasım, fotoğraf, video ve bilgisayar görüntüsü ile kaynaşması, sanat kuramında yeni tartışma konuları ortaya çıkarmıştır. Çağdaş kuram yalnızca görüntü ile değil, onun kültürel işlevlerinin de sorgular. Böylece çağdaş kuramda, sanat ile psikoloji, eleştiri politika ve sosyal kuramlar arasındaki sınırlar ortadan kalkar.

#### İDEAL YANSITMA

Platon, Aristoteles ve Plotonius'un fikirleri, yansıtma kuramının ilk çeşitlemelerini oluşturur. Yurttaşlık üzerine ve gençlere yönelik söylemlerinde Platon, fiziksel dünyanın ideal sunumunu savunmuştur. Platon fiziksel dünyaya ait nesnelere taklidini yapmak yerine, onun ideal taklidinin, bir anlamda nesnenin mükemmel ideasını ortaya çıkarmayı savunur. "İdea"lar bilgi, doğru, güzel anlamındaki "paradikma"lardır. Bir idealist olarak Platon, fiziksel bir nesneyi idealde dünyasının ideal parçalarının değersiz kopyaları olarak görür. Bu sunumlar değersiz bir "kopyanın kopyası"dırlar. Bozkurt, Platon'un görüşlerini şu şekilde açıklıyor; "Platon'a göre sanat bir taklittir. örneğin ressam, bir masayı resmettiği zaman, bütün masaları aslı olan o tek ve öz gerçekliğin, masa "idea"sının benzerini değil, marangozun elinden çıkan masaların benzerini yaptığı için üçüncü dereceden uzaktan bir taklitçi ya da benzetmeci olmaktadır. Çünkü masaya yandan, karşıdan ya da başka bir taraftan bakınca, masa değişmez ama değişik bir görünüş kazanır. Resim ise nesnelere oldukları gibi değil, göründükleri gibi verdiğinden gerçekliğin değil görünmenin benzetmesidir." (Bozkurt 1992:79).

Platoncu bir yaklaşımla resim "görünenin benzetimi" olurken, bilgisayar görüntüsünü oluşturan, özellikle vektörel üç boyutlu yazılımların ve kullandıkları veritabanlarının nesnenin mükemmel ideasını oluşturan "paradikmalar" oldukları söylenebilir. Çünkü üç boyutlu yazılımlarda, nesne-

lerin bilgileri veritabanında, nesnenin görüntüsü biçiminde olmaktan çok, sayısal kod'lar (0-1) biçiminde bulunur. Yazılım, bu kod'ları ilişkilendirerek tıpkı Platon'un masa örneğinde olduğu gibi, ressamın işlevini yüklenerek, veritabanında bulunan öz gerçekliğin "idea"sını, ressam gibi farklı görünüşlerini(perspektif, yukarıdan, yandan, karşıdan vb. gibi) çok kısa bir sürede yaratabilmektedir. Bilgisayar görüntüsü, resim, fotoğraf ve sinema görüntüsünden farklı olarak, dışarıdan içeriye olmaktan çok, içeriden dışarıya doğru bir yapılanma süreci izler. Görüntünün bu şekilde yazılımla (matematiksel ifadelerle) oluşturulması, temelde geleneksel doğu sanatını anımsatır; Geleneksel doğu sanatlarında bir nesnenin görüntüsü, gözün gördüğü biçimde olmaktan çok, bir kavramın şematik anlatımını oluşturur ve felsefik anlamlara gönderme yapar. Aynı biçimde bilgisayar ekranındaki araç düğmeleri (ikonlar), bir kavramın ya da düşüncenin matematiksel ifadelerinin görsel anlatımı olabilmektedirler.

Diğer yandan Platon, bir nesnenin mükemmel ideasının temsilini sezgi yoluyla gerçekleştirilen sanat yapıtlarını da onaylamıştır. Onun görüşüne göre bu tür yaklaşım, idealar dünyasından kopulmuş mükemmel uyumları temsil edebilecektir. Bu biçimle mükemmel oranlara sahip olurken, tanrısallık, gerçek ve güzellikle bütünleşebileceklerdir. Genel olarak Platon ve Yunan sanatının, sayısal oranlar, uyum ve güzellik arasındaki ilişkilerle ilgilendikleri söylenebilir. Platon bu konuda şunları söyler; "Gerçekten de her şeyin güzel olmasını sağlayan bir güzellik vardır; her şeyde ölçü ve oran erdem gibi güzelliği de oluşturur...şeylere, görünen ya da görünmeyen, gerçek güzelliği veren ne ise işte onu tanımlamamız gerekir"(Bozkurt 1992:69).

Platon'un mükemmel biçimin kopyası fikri Charles Csuri ve James Shaffer'in, "Sanat, Bilgisayar ve Matematik" adlı ortak makalelerinin yorumlanmasına yardımcı olabilmektedir. İlk bilgisayar sanatçılarından Charles Csuri'nin düşünceleri bilgisayar sanatı üzerinde ilk çalışmaların soyut formlar üzerindeki ideal biçimlerin matematiksel ilişkilere dayanan deneysel çalışmalar olduğu göz önüne alındığında matematiksel ilişkilerin sanattaki önemi daha belirgin olarak ortaya çıkmaktadır. Csuri, Rönesans'tan örnekle, görsel uzamın(üç boyutlu uzamın benzetimi), matematiksel ilişkilere dayanan perspektifle oluşturulduğuna dikkatleri çekerek matematiğin sanatçı üzerindeki önemini vurgular. O'na göre sanatçı için

de bulunduğu ortamdan etkilenir ve önyargılara sahip olur. Matematik, sanatçının bu önyargılardan uzaklaşmasını sağlar; "Görsel sorunlara matematiksel yaklaşım, sanatçının hem önyargılardan hem de diğer çözüm olasılıklarını ortaya çıkarmasına olanak tanır. ...Çünkü sanatçılar önyargıları nedeniyle, konunun temel yapısı üzerinde yüzeysel bilgilere sahip olurlar" (Csuri 1968:1295).

Çalışmalarında matematikten yararlanan modern sanatçılar arasında Duchamp, Arp, Lissitzky, Naum Gabo, Antonio Pevsner örnek gösterilebilir. Duchamp, Büyük Cam eserinde Yunan sanatının temeli olan altın kesit oranını kullanmıştır. Geçmişte karmaşık hesaplamaları nedeniyle zaman kaybına neden olan matematik, sanatçılar için estetik form oluşturmada sınırlı bir araç olarak kaldığı söylenebilir. Sanatsal uygulamalarda mekanik çözümlenmeler de makineyi anımsattığından çoğunlukla başarısız sayılmıştır. Sonuçta sanatçıların formların yapısı hakkındaki geliştirdikleri estetik kavramlar, el çizimi ile sınırlı kalmıştır. Günümüzde bilim adamı Clifford Pickover'ın çalışmaları matematiksel formlara dayanan soyut formları içerir. Pickover ürünlerinin "insan eli değmediği için oldukça "arı" olduklarını bu nedenle sanat kabul edilmediğini" (Portfolio 1992:63) açıklar. Bu tür görüşlere karşın Pickover son derece karmaşıklık duygusunu ve matematiğin çeşitliliğini görsel bir ortama uygulanabilirliğini ortaya koymasından önem kazanır.

Bilgisayarın gelişmesi ile birlikte yoğun matematiksel hesaplamalar, makinaya devredildiğinden, sanatçılar görsel formlar üzerinde daha derin araştırmalara yönelmişlerdir. 1960 yıllarında bilgisayar çalışmaları bilim adamları tarafından gerçekleştiriliyor olmasına karşın, modernist sanat çalışmalarından büyük ölçüde etkilenmiş oldukları görülür. Sonuçta galeride görülen geleneksel yöntemlerle üretilmiş sanat eserleri ile bilgisayarda matematiksel formlarla üretilen görüntüler arasında büyük benzerlikler bulunduğu söylenebilir.

## GERÇEKÇİ YANSITMA

Platon'un idealist sanat felsefesine karşın, Aristoteles realist kuramın kurucusu olarak kabul edilir. Aristoteles'e göre sanat, yansıtma (mimesis) ile başlar arınma (katharsis) ile son bulur; "mimesis'de sanatçı ve nesne, katharsis'de ise alimlayıcı ve sanat yapıtı arasında bir iletişim ve etki-

leşim söz konusudur. Bu bağlamda form güzelliği, nesne güzelliğinden başka bir şeydir" (Bozkurt 1992:86). Bu durumda doğa yasaları ve sanat yasaları arasında önemli farklılıklar bulunur. Sanat gerçeklikten daha fazla bir şeydir. Sanat yasaları hoşlanma, bilgi ve zihinle ilgili olan estetik haz'a dayanır. Bu nedenle Aristoteles sanatı insan aklı ile bütünleştirdiği için rasyonalisttir. O'na göre sanat yapıtı doğanın edebi kopyası olmak zorunda değildir. Bunun yerine sanat yapıtı varlıkların özünü yansıtmalıdır. Aristoteles sanat yapıtını şu şekilde tanımlar; "Sanat yapıtı form yetkinliğine ve kullanılan yöntemin güvenilirliğine sahiptir; bunlardan ikincisi sanat yapıtının kendinde bir bütünlüğü olmasını ve yapıtın kendi içinde bir etkinliğinin bulunmasını sağlar" (Bozkurt 1992:86).

Yeni Platon'cu idealist olarak Plotinus, varlığın öz'ün yansıtılması üzerinde önemle durur. Doğada bulunan geometrik biçimler bazı formların özünü anımsatır. Plotinus, yeryüzündeki güzelliklerden daha yüksek güzelliklere geçmenin yollarını araştırır ve sanat yapıtındaki "gereksizliklerin", "yanlışlıkların" ortadan kaldırılmasını, önemli olanın varlıkların özünün yansıtılması olduğunu vurgular; "...Ama biçim maddeye geçerken ne saflığını koruyabildi, ne de sanatının iradesine tamamiyle uyabildi. Demek oluyor ki sanatın güzelliği, dış nesnelere geçen güzellikten daha büyük ve daha hakikidir. Her yaratıcı ilke yaratılan şeye üstündür"(Yetkin 1972:32).

Bugün bilgisayar animasyonunda doğa kurallarını temel alan (bitkiler, su, rüzgar vb. gibi), yazılımlar aracılığı ile Plotinus'un önerdiği formlar üretilebilmektedir. Bu formlar doğada bulunmasına karşın, doğa yasalarını temel alarak gerçekleştirilirler. Bu tür çalışmalar formların temel yapılarını ele aldığımızda, varlıkların özlerinin yansıtılması olarak kabul edebiliriz. Doğanın yapısal dokularının özlerinin yansıtılmasına, bilgilerin modellenmesine ilişkin bilgisayar animasyon sistemlerinde bulunan, artık makinenin bir işlevi haline gelmiş küçük yazılım öbekleri bu yaklaşıma örnek gösterilebilir. Bunlar, fraktallar, parçacık sistemlerin modellenmesi, kaos kavramı ve dördüncü boyut gibi yordamsal yöntemlerle gerçekleştirilen modelleme ve animasyon yazılımlarıdır. Bu tür yazılımlarda görsel "öz"ün, yapısal "öz"den daha baskın olarak kullanıldığı söylenebilir.

Görsel "öz" olarak kullanılan önemli yöntemlerden biri fraktal eğrileridir. Fraktal eğrileri, geze-

gen yüzeyleri, dağ, bulut gibi doğal formların görsel olarak yeniden üretimlerini içerir. Fransız matematikçi Mandelbrot tarafından bulunmuş ve geliştirilmiştir (Foley ve ark. 1990:1024). Kerlow'a göre fraktal geometri karmaşık, düzensiz formlar için basit matematiksel tanımlamalar gerektirir. Fraktal eğrilerinin özgün sayılabilecek özelliği ise ayrıntılı çözünürlük düzeylerine ve bu ayrıntılardaki "düzensizlikleri" yeniden düzenleme yeteneklerine sahip olmalarıdır. Tanım olarak "fraktallar, doğanın benzetisini, başlangıç yapısının, tekrarlamalı olarak gittikçe küçülen ayrıntılara bölünmesi ile elde edilir." (Kerlow ve Rosebush 1986:166). Bu tanımdan da anlaşıldığı gibi görsel "öz"ün başlangıç olarak alınarak, fraktalların, Platonius'un önerdiği sanat yapıtındaki "gereksizliklerin", "yanlışlıkların" ortadan kaldırılması önermesine, en küçük ayrıntıya ulaşabilen tekrarlamalı yapısıyla, karşılık geldiği söylenebilir.

Parçacık sistemleri, kaos kuramı ve Rüzgar, su, ateş, kuş sürülerin uçuş hareketleri gibi doğa olaylarının benzetisi üzerindeki bilgisayar çalışmaları ve yöntemleri, hareketli formdaki dönüşümleri ve bu dönüşümlere neden olan dinamikleri sunabilmektedirler. Örneğin parçacık sistemler, özel bir biçime sahip olmamalarına karşın diğer nesnelere ve özelliklerini kontrol ederler. Bir ateş topunun ışıklarını oluşturacak parçacıklar, bir ışığın yoğunluk, renk, kuyruk izi vb. gibi özelliklerini içeren bir noktayı temsil edebilirler. Parçacık sistemler düzensiz ve her biri farklı davranışa sahip olan karmaşık nesnelere içerirler. Parçacıkların canlılarda olduğu gibi yaşam süreleri, belirli bir davranış şekli, yaşları ve ölümleri bulunur. Parçacıkların aynı zamanda kar, su, kuş sürüsü, bitkilerin büyümesi gibi üç boyutlu modellerin hareketlerini ya da davranışlarını çevrelerinde bulunan diğer nesnelere ya da davranışlara tepki verme yetenekleri vardır. Örneğin sürü içindeki bir kuş, kendisini hem sürünün uçuş hareketlerine, hem de çevresindeki diğer kuşlara, hem de karşısına çıkabilecek her türlü engele çarpmamak için, kendisine gerekli olan davranış modelleri üretir.

Doğal olayların bilgisayar ortamında yeniden üretimi, bir anlamda doğal sahnelerin varlıkların özlerinin taklidini oluşturmaktadır. Üstelik bu taklit, görüntünün üretim zamanı ile tüketim zamanı arasındaki zaman farkının ortadan kalktığı "gerçek zamanda" gerçekleşmektedir. Örneğin dünyadan alınan gerçek verilerle etkileşim halinde bulunan bulut, yağmur olayları, televizyonda,

bir hava durumu programında gerçel zamanda görüntülenebilmektedir. Fizik, biyoloji gibi bilimsel alanlarda bilgisayar ortamında gerçekleştirilen bilimsel görselleştirmelerin (bir hastalıkta hücre ya da genlerin davranışları vb. gibi), yine Platonius'un "Her yaratıcı ilke yaratılan şeye üstündür" görüşünü doğrular niteliktedir. Çünkü bu tür görselleştirmelerde "ilkeler" ya da "yasalar" temel alınarak görselleştirme yapılmaktadır.

### NESNEL GERÇEKÇİ YANSITMA

Nesnel gerçekçi görüşe göre, gerçeklik bir dizi kavramsal modeller tarafından modellenenirler. Perspektif görüntüde olduğu gibi, dünya varlıkları içerir; bu varlıkların özellikleri ile birbirleri arasındaki ilişkiler varlıkların birlikteliğini sağlar. Nesnel gerçekçi taklit kuramına göre, üç boyutlu grid sisteminde (bir kavramsal sistemde) objelerin mekansal görünüşleri tanımlanabilir.

Nesnel gerçekçiliğin 15. ve 16. yy ortalarında Avrupa sanat eleştirisinde baskın görüşler oldukları söylenebilir. Nesnel gerçekçilik sanatçının fiziksel dünyanın gözlenmesi yoluyla kendi ideal güzelliğini üretmesi olarak tanımlanabilir. Böylelikle ideal olan doğada bulunabilecektir. Sanatçı yanlış olanı düzeltir, kendi gözlemlerine eklemelerde bulunur. Buluş bir anlamda bellekte bulunan ve daha önce toplanan görüntülerin yeni düzenlemelerinden daha fazla bir şey olamaz. Rönesans'la birlikte nesnellik, perspektif görüntünün temel özelliği olmuştur. Pelfley'e göre nesnellik sanatsal görüntüye yeni nitelikler kazandırırken bilimde yeni bir devrime neden olmuştur. Perspektif, insan gözünden biçimi ayırdığı için, görüntüyü tıpkı nesnelere gibi ölçülebilir ve gözlemlenebilir bir duruma getirmiştir (Pelfley 1988:62). Perspektif tarafından gerçek dünyadan ayrılan bu görüntüler, denetim altına alınarak kolaylıkla değiştirilebilir özelliklerine sahip olmuşlardır. Mumford'a göre Perspektif, "nesnelere sembolik ilişkilerini görsel ilişkilere dönüştürmüştür. Görsel dönüşüm bir tür nitel ilişkiler üretmiştir...bedenler bağımsız mutlak büyüklükler olmaktan çıkarak, ölçeklendirilmiş ve görüntünün aynı karesi içinde diğer bedenlerle ilişkilendirilmiştir" (Mumford 1962:30).

Rönesans sanatçılarından Dürer, bir anlamda x, y eksenlerinden oluşan düzleme görüntüsel bir z ekseni ekler ve gerçeğin izomorfik yansıtmasını gerçekleştirir. Bu da günümüzde üç boyutlu bilgisayar animasyon yazılımlarında görülen yöntemlerin temelini oluşturan bilimsel nesnel ger-

çekçiliğin görsel biçimidir. Görsel gerçekliğin açıklanmasında batı kültürü kamera ve video teknolojilerinden önemli ölçüde yararlanmıştır. Aynı zamanda bilgisayar yazılımları ve donanımlarının gelişmesi bu etkileşimi hızlandırmıştır. Bilgisayarların bu tür yayılım göstermesi ve ortak bilgisayar yazılımlarından elde edilen üç boyutlu görüntülerin elde edilmesi, görsel kültürün homojenleşmesini de getirmiş olduğu söylenebilir. Örneğin Japon görsel kültüründe uzam algısı, geleneksel Japon sanatından kaynaklanmasına karşın, bilgisayarlaşma ile birlikte Japon kültüründeki uzam algısı, Batı kültürünün nesnel gerçekçi, uzam algısına dönüşmüş olduğu söylenebilir.

İlk bilgisayar görüntüleri oldukça basit, geometrik düzlemleri içeriyordu. 1960 yıllarında tel kafes (wire frame) olarak adlandırılan üç boyutlu görselleştirme yöntemleri geliştirildi. Çizgilerin gizlenmesi, ışık, renk, doku, gölgeleme, hareketlendirme ve görüntüleme (render) yazılımlarının gelişmesi ile birlikte katı modelleme, doku haritalama, farklı ışıklandırma yöntemleri ile üç boyutlu gerçekliğin bilgisayar ortamında üretilmesi gerçekleştirilmiştir. Geleneksel medyadan ya da fotoğraf film video görüntülerinden yararlanarak elde edilen bilgisayar görüntülerinin nesnel gerçekçi yansıtma kuramına uygun düştükleri söylenebilir. Bunun yanında gerçekçi görüntüler elde etmek amacıyla, görüntü sayılaştırma araçlarından da yararlanılmaktadır. Sayısal olsun ya da olmasın, fotoğrafik olarak elde edilen veriler, bilgisayar yazılımları ile elde edilmiş görüntülerle birleştirilebilmektedir. Günümüzde bu yöntemler sinemada oldukça yoğun bir biçimde uygulanmaktadır. Sanal karakterlerin, gerçek aktörlerle ya da gerçek mekan görüntüleri ile kaynaştırılması buna örnek gösterilebilir. Bilgisayar animasyonundaki son gelişmelerle birlikte gerçek ve onun sunumu arasındaki farkı ortadan kaldırdığı söylenebilir.

Bilgisayar yazılımlarının temelinde ışık kaynaklarının, saydamlığın ve yansımaların, optik kurallarla, nesne hareketlendirmelerinde fizik kuralları, biyolojik modellerin tanımlanmasında ise gözlemlere dayanan bilimsel kurallar bulunur. İlk katı modelleme (solid modelling) ve ışın izleme (ray tracing) yazılımları, bakış açısına ve ışık kaynağına göreceli olarak yüzeyleri hesaplayarak görselleştirir. Işık ve atmosfer kalitesindeki değişimler ve doku haritalama (texture mapping), Gerçel zaman hareket yakalama (motion capture) (gerçek aktörlerin hareketlerini, bilgisayar

yarda oluşturulmuş bir karaktere aktaran en gelişmiş hareketlendirme) yöntemlerinin tümü bilgisayar görüntüsünün nesnel gerçekçi yansıtma kuramı kapsamına girdiği söylenebilir.

### **YANSITMANIN SONU: HİPERGERÇEK GÖRÜNTÜ VE SİMULASYON**

İnsan algısı ve sosyokültürel yapısının, gerçeklik hakkındaki inanışların ve dolayısı ile modelin arkasında ne bulunduğu, simülasyonun, taklidin ya da yeniden sunumun tanımlanmasından önemli ölçüde etkilendiği söylenebilir.

Günümüzde sanat yapıtlarında ve felsefik çalışmalarda, kendilerini yansıtan çalışmalar ağırlık kazanmıştır. Sanatçılar kendileri için, sanat galerileri ve kurumları için, kitle iletişim araçları için geleneksel ya da çağdaş yöntemlerle sanat yapıtı üretmektedirler. Fotoğrafçılar, fotoğrafın yeniden üretimine, ressamlar döngüsel bir biçimde tarihsel sanat biçimlerinin taklidine yönelmişlerdir. Bu yaklaşım kendisini sanatın devşirmeci yönünün tüm açılımlarında gösterir. Özellikle Baudrillard'ın simülasyon kavramları ile birlikte ele aldığı hiper-uyum olgusu çerçevesi içinde bakılırsa günümüzün sanatının yaşanmış tüm gerçeklikleri bir arada barındırma çabasının kökenleri de anlaşılabilir. Bir yandan geçirdiği yüzyıllık yabancılaşma sürecinin belirleyicisi olan "kategorileşmeyi" karşı çıkma kaygısı, dolayısıyla da her sanat akımını ve döneminin bir başkasını yadsıyan ve dışlayan bir kategori olarak değerlendirilmesine duyulan tepkinin aşılması çabası, bir yandan da yeni gerçekçiliğin kopmalarla, kırılmalarla değil, bütünleşmelerle oluşmasına yönelik değerlendirmeler sanatsal üretimi farklı anlamları üst üste karşılaştırarak gerçekleştirmiştir.

Çağdaş kuramcılardan Baudrillard, Platon'un edebi taklidini, kopyanın kopyası olarak ele alır. Buna karşın yapaylık her zaman kopyanın kopyası olarak kalır. Kopyalar Platonik anlamda bir bozulma değildir. Gerçekte fotoğraf, film ve bilgisayar görüntüsü bir "simulacrum"dur, yani aslı olmayan kopyalardır. Ama daha önemlisi gerçekte izlediğimiz kopyaların, diğer kopyalarda ortaya çıkan belirsizliktir. Warhol'un çalışmaları buna örnek olarak gösterilebilir. Warhol, doğrudan istemdişi bir makinesellikle özdeşleşir. Warhol, düşsel niteliği dışlamak ve katıksız bir görsel ürüne dönüştürmek için herhangi bir görüntüden yola çıkar. Diğer sanatçıların yaptığı gibi sanat eseri üretmek için hammaddeyi ve makineyi kullanmak yerine Warhol'un kendisi makinenin

yerine geçer. "Warhol bize resmin yanılmasından çok daha üstün olan tekniğin katıksız yanılmasını-temel yanılma olarak tekniği-sunarak" (Baudrillard 1995a:93).

Baudrillard'a göre taklitler nesnelere ya da olayların temsilleri ya da kopyaları olurken taklit düzenleri ise, taklitler ve gerçek arasındaki ilişki bakımından görüş düzenlerindeki çeşitli evreleri biçimlendirir. Jean Baudrillard başlangıçta "simulacra"nın üç düzeyde gerçekleştiğini kabul eder; Birinci düzey: Asıl ve Kopya ilişkisi(Örneğin Platon'da ilk örnekler olarak "idea"larda dulusal varlıkların ilişkisi). İkinci düzey: Endüstriyel değer yasasına göre seri halinde yeniden üretilebilme(endüstri devrimi ve fotoğraf). Üçüncü düzey: Modelin gerçekliğe egemen olduğu asıl anlamında "simülasyon"(yapısal evre, bilgisayar görüntüsü ve kod) (Baudrillard 1995b:11-12). Baudrillard bu düzey için şunları söylüyor; "Simülasyon bir alanın, kendisine gönderme yapılan varlığın, bir tözün benzetisi değildir. Modeller yoluyla, ne başlangıcı ne de gerçekliği olan bir gerçeğin yani gerçekte gerçek olanın (hipergerçek) üretmesidir. Baudrillard, bu üç evreye bir dördüncüsünü ekler Fraktal evre; bu evrede artık hiçbir gönderme yoktur. Çoğalma ve zincirleme tepki her çeşit değerlendirmeyi olanaksız kılar. Baudrillard'a göre artık günümüzde, ne gerçeğin yerine geçen, ne de gerçeği yansıtmaya temel olacak bir ortam bulunmuyor; sadece gerçeği yeniden üretmeye yarayan çeşitli modeller, aslında gerçeğin genetik bir küçülmesi olan benzeşimler var elimizde. Gerçeğin yeniden üretimi, küçültülmüş matrislerle, komut modellerine göre yapılıyor artık. Benzeşimler herhangi bir gerçeğe göndermede bulunmadan gerçek olanın yerine geçmektedir (Watt 1991:147). Dolayısı ile üretimin ya da anlamlandırmanın(signification) gerçekliğin yerini, benzeşimlerden oluşma bir "hipergerçekliğe" bırakıyor. Gerçek reel kadar, hayali, düşsel olanın da, bir geçerliği de bulunmuyor.

Simülasyon uzamı gerçekle modelin birbirine karıştıkları bir uzamdır. Gerçekle rasyonel arasında ne eleştirel ne de spekülative bir yakınlık vardır. Modellerin gerçek içinde yansıtılması diye bir şey yoktur. Ancak burada dönüşüm aynı alan içinde, şu anda burada, gerçekten de model'e inilerek yapılmaktadır. Bunu gerçekliğin gerçekten daha gerçekmiş gibi görüldüğü, yakalaması ya da algılaması çok güç, çok gizli ve çok kurnazca çizilmiş çizgiler görmek olasıdır. Bu durum bilgisayar görüntüsü için de söylenebilir.

Yazılımla gerçeğin yeniden üretimi, sanatçının bilinçli amaçlarını göz ardı eder. Bu açıdan bakıldığında bir simulacra olarak bilgisayar görüntüsü gerçeği önceller ve gerçek ile gerçek olmayan arasındaki ayrımın artık belirgin ya da geçerli olmadığı, taklitlerin gerçeği oluşturduğu ve gerçek sayıldığı hipergerçek bir toplumda yeniden üretilirler.

## SONUÇ

Bu çalışmada bilgisayar görüntüsünün, postmodern görüş tarafından da benimsenen disiplinler arası özelliğinin önemi vurgulanmıştır. Postmodern görüş tarafından eleştirilen disiplinlerin kendi sınırları içerisinde tanımlanması ile ortaya çıkan olgular, bilgisayar görüntüsü üretimine katkıda bulunan sanatçı ve bilim adamlarının karşılaşmış oldukları sorunlarla bütünleşir. Ayrıca bu çalışmada bilgisayar görüntüsünün estetik kuramlarla ilişkileri belirli sınırlar içerisinde olmaktan çok, bütünsel anlamda irdelenerek, insan ögesinin bilinçli olmayan yaratma ve kültürel olgulardan yararlanma eylemlerinin önemi vurgulanmıştır. Kant'ın ve aydınlanma düşünürlerinin savundukları bilinçli olarak tanımlanmış kültürel amaçlarla, teknolojik gelişmeyi ve onun yaratacağı kültürel sonuçları önceden kestirebilmek olanaklı mıdır? Sinemayı yaratanlar başlangıçta rasyonel, belgesel, haber yönü güçlü, toplumsal bir iletişim aracı olabileceğini düşünürken, sinema kısa bir süre sonra düşselin alanı içine girmiştir. Aynı şekilde bilgisayar görüntüsü için de benzer şeyler söylenebilir. Bu noktada teknoloji ile bütünleşmiş kavramsal olguların ayrıntılı analizi önemli bir sorumluluk alanı oluşturur. Bu analizler, gerçekliğin doğası, insan-gerçeklik ilişkisine ve bu ilişkileri tanımlayan sanat ve teknoloji işlevlerini içeren geniş kapsamlı felsefik tartışmalara olanak tanımaktadır.

Gerçeğin araştırılması ve bulunması modern felsefenin ve bilimin temel amaçlarını oluşturur. Gerçeğe ulaşmak, onun temelini oluşturmak için, Kant'la birlikte modern bilim, felsefe ve sanat, bir görünüş olarak aldığı gerçekliği parçalayarak, kırarak ve yeniden düzenleyerek, kısaca kendinden başka bir şeye dönüştürerek, her zaman gerçekle görünüş arasında bir ayrım, bir uzaklık, bir çatışma, olduğunu savunmuştur. Modern sanatta, özgün-kopya arasında, modern dil biliminde ve sinema göstergebiliminde gösterenin gösteren ve gösterilen olarak bölünmesi, dil ve göz arasındaki farklılığa gönderme yapılması yine benzer bir uzaklık bilincinin ürünüdür.

Görünüşle gerçeklik arasındaki ayrımın yoluyla, bilginin saf, temiz ve lekesiz bir şey olarak algılanması sağlanarak, gerçek sağlam bir temele oturtulmaya çalışılmıştır. Bu yüzden gerçek ancak insani öge yıkıldıkça varolur; Rüyalar, anlatılar ve öyküler insani öğeleri barındırdıkları için bilimsel gerçekten daha az bir gerçeklik içerirler. Modernlik her zaman anlatılarla çatışma içinde olmuş; bilim ölçütü tarafından yargılanan anlatıların çoğunluğu masal olarak çıkmıştır. Böylelikle gerçek ve düzen, insani eylemden soyutlanarak, aklın tek sesliliğine terk edilerek, değişmez, yıkılmaz bir konuma getirilmiştir. Oysa gerçek ne Kant'taki zihnin hayaletimsi formlarında ne de Habermas'ın tanımladığı "genellikle herkesin tam ve eşit katılımının sağlanacağı şekilde dönüştürülmüş toplumsal kuramların varolduğu" (Eagleton 1998:422) ortamlarda değil, çok çeşitli olan duyuşal güçlerimizdedir. Nietzsche bunu açıkça dile getirir "erişebileceğimiz her gerçeği beden üretir."(Eagleton 1998:243). Merleau Ponty de bu görüşü bir başka açıdan destekler: "Ruh vücuda göre düşünür, kendine göre değil." (Ponty 1996:56).

Postmodern uygulamalar, gerçeği anlatır gibi görünse de, bunun sadece bir görünüş olduğunu vurgulayarak, gerçekle görünüş arasında bir yorum yapma çabasını ortadan kaldırır. Bir gerçekliği değil, gerçekliğin etkisi oluşturduğunu ve ürünün ne anlama geldiğinden çok "nasıl o şey olduğunu" göstermeyi amaçlar. Bu nedenle Postmodern sanatçı bir anlatı etkisi yaratarak, modern öncesinin geleneksel yansıtma yöntemlerine geri döner, eski anlatıları taklit eder ve her anlatının gerisinde bir gerçeğin değil, gerektiğinde hiçlik ve anlamsızlığa kadar uzanan başka anlatıların bulunduğunu gösterir. Postmodern resmin öncüsü sayabileceğimiz Magritte'in bize resmin ancak resmi anlatabileceğini anlatan resimleri, bu yaklaşımın ilk örneklerini oluşturur. Daha genel anlamda, postmodernizm gerçek ile gerçek olmayan arasındaki ayrımın artık belirgin ya da geçerli olmadığı, taklitlerin (simulasyonların) gerçeği oluşturduğunu vurgular.

Bilgisayar görüntüsünün çoğulculuğu, postmodern dönemin en başta gelen özelliklerinden birisidir. Bu çoğulculuk; biçimsel çeşitlilik, fazlalığın uygulamadaki olumlanması ve "başkalığın" amaç haline getirilmesi ile özdeş sayılabilir. Ancak bu çoğulculuk, farklı kültür kökenli özellikleri değişik işlevleri yerine getirecek şekilde kullanılmak ya da karıştırmaya dayanır. Bunun yanında modernist bir resim, sinema ancak ve sa-

dece kendine gönderme yaparak varoluş gereçesi ile kanıtlanabilir. Bunun aksine postmodern çoğulcu bağlantılı bir ürün, sadece çevresiyle bütünleşmekle kalmaz, birbiriyle hiçbir ilişkisi olmayan alanlarla da bir tür organik bütünlük oluşturacak şekilde çeşitli ilişkiler kurar.(internet) Bilgisayar görüntüsünde modernist arılaşmadaki "hiçbir şeyin çıkarılamayacağı ya da eklenemeyeceği bütün" yerine "parçalanmış bütünlük" gibi özellikler ortaya çıkmıştır. Parçalanmış bütün, bitmemiş bütün, vb. gibi sayısız biçimsel paradoks daha çok düzenin yokluğuna ve çoğulcu anlayışlı kültürlerin çeşitliliğine bağlanabilmektedir. Özellikle büyük ölçekli kurumlarda, bütüne bağlı, fakat ayrı bir üslupla oluşturulan küçük birimlerin web siteleri, güncellenebilme özellikleri ile parçalanmış, bitmemiş ürüne örnek gösterilebilir. Web siteleri bir başka açıdan, geçmişin şimdiki zaman içine taşınmasıyla şimdiki zaman içinde tüm biçem çeşitlerinin bulunmasına olanak sağlar. Postmodernizm'le birlikte geçmişin bir tabu olmaktan çıkması, büyük oranda bir parodi ve nostalji patlamasına neden olduğu söylenebilir. Özellikle muğlak türde birbiriyle ilgisiz anılar, alıntılar ve parçaların bir araya getirilmesi bir alışkanlık haline almıştır. Böylece farklı kökenli anlatılar çoğu kez kurgusu olmayan bir anlatım mesajı olmayan ve de parçaları arasında anlamsal ilişki bulunmayan bir bütün olarak ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar kullanıcısının, aynı anda bir çok pencere ile farklı anlatılara(farklı web sitelerine ya da yazılımlara) ulaşabilmesi, izleyicinin görüntü karşısındaki konumunu da değiştirmiştir. İzleyici/kullanıcı resim, fotoğraf ve sinemada olduğu gibi pasif bir konumda olmaktan çok, görüntüyü elde edebilmesi için artık aktif olması gerekmektedir.

Ayna ve su: yüzyıllardır insanların yanında taşıdığı, görüntünün bakmak karşısında ters dönen, gerçel zamanda görüntü üreten denklemi; Görüntünün üretim zamanı ile tüketim zamanı arasındaki zamansal gecikmenin olanaksızlığı ve bu nedenle özne ve görüntüsü dışında kalan ötekine(izleyiciye) sunulan yorumsuzluk özgürlüğü (ayna görüntüsüne "bakan" özne dışında hiçbir zaman resim, fotoğraf ve sinemada olduğu gibi bir "yorumcu" izleyici kitlesi olmamıştır. Olsa bile toplumsallaşamamıştır. Dolayısıyla yorum dışıdır; "özel"dir.) Ayna ve su görüntüsü, günümüzün yapay gerçeklik görüntüsünü anıttırır. Ama bir kusuru var; belleği yok. Aynanın ya da suyun belleği olsaydı, belleğine aktardığı görüntülere ulaşabilseydik, onları kurgulayabilseydik, belki gerçeği görüntünün dışında, sanat ve este-

tik yoluyla, kendimizi yanılsamaya uğratmaya gereksinim duymadan başka yerlerde, belki de kendi duyularımızda, düşlerimizde arayacaktık. Oysa günümüzde düşlerimizi yanılsama yoluyla gerçekleştiren, Lacan'ın ayna evresinin çok ötesinde, başka görüntü formatlarının bütünleştiği ortamlar ve sistemler var. Günümüzde modern yaşamın tüm koşulları maddi şeylerin, görüntünün bolluğu, aşırı kalabalıklığı duyumsal yetilerin kaybolmasına neden olduğu gerçeğiyle, daha çok şeyi görmek, daha çok işitmek, daha çok duyumsamayı öğrenmemiz gerekmektedir. Bu durumda bilgisayar görüntüsü üreten sanatçı, modern sanatın dayatmış olduğu, görüntülerden, biçimlerden ve renklerden hoşlanma uzlaşmasını ret edecektir. Ürettiği çalışma, ilke olarak daha önceden belirlenmiş amaçlar tarafından yönetilemez; benzer kategorilerin çalışmaya uygulanması ile belirleyici bir yargıya göre yargılanamazlar. Bu kurallar ve kategoriler sanat yapıtının kendisi için aradığı kural ve kategorilerdir. O zaman bilgisayar görüntüsü üreten sanatçı, yapılmakta olanın ilkelerini formüle etmek için kural-sız çalışacaktır.

## KAYNAKLAR

- Altuğ T (1989) Kant Estetiği, Payel Yayınevi, İstanbul.
- Arnheim R (1958) Film as Art, Faber and Faber, London.
- Baudrillard J (1995a) Kusursuz Cinayet, Necmettin Sevil (çev), Ayrıntı yayınları, İstanbul.
- Baudrillard J (1995b) Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı fenomenler Üzerine Bir Deneme, Emel Alabora ve Işık Ergüden (çev), Ayrıntı yayınları, İstanbul.
- Benjamin W (1981) Tekniğin Olanakları İle Çoğaltılabildiği Çağda Sanat Yapıtı, Ahmet Cemaal (çev), Oluşum, Şubat, 40/82, İstanbul.
- Bozkurt N (1992) Sanat ve Estetik Kuramları, Ara Yayıncılık, Ankara.
- Bugin V (1990) End of Art Theory: Criticism and Postmodernity, Humanities Press International Inc., Atlantis Highlands, NJ.
- Csuri C ve Shaffer J (1968) Art, Computer and Mathematics, AFIPS, Thompson Book Company, Conference Proceedings, Volume 33.
- Duffrenne M (1978) Main Trends in Aesthetics and the Sciences of Art, Holmes and Meier Pub. Inc., New York.
- Eagleton T (1998) Estetiğin İdeolojisi, Bülent Gözkan (çev), Özne Yayınları, İstanbul.
- Foley JD, A Van dam, SK Feiner ve JF Hugles (1990) Computer Graphics: Principles and Prac-

- tice, Addison- Wesley Publishing Company Inc., New York.
- Foucault M (1998) Kelimeler ve Şeyler, İmge Yayınevi, İstanbul.
- Gombrich E.H (1976) Sanatın öyküsü, Bedrettin Cömert (çev), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Greenberg C (1998) Modernist Painting, Arts Year Book, 4.
- Jameson F (1994) Postmodernizm, ya da Geç Kapitalizmin Mantığı, Nuri Plümer (çev), Y.K.Y., İstanbul.
- Lefebvre H (1994) The Production of Space, Blackwell Publishers, Oxford.
- Lyotard JF (1990) Postmodern Durum, Ahmet Çiğdem (çev), Ara yayınları, İstanbul.
- Mumford L (1962) New Ideas of Space, Time, Motion Charles R. Walker (ed), Modern Technology and Civilization: An Introduction to Human Problems in The Machine Age, McGraw-Hill Book Company, Inc., New York.
- Pelfley RH (1988) Arts and Mass Media, Harper and Row Publishers, New York.
- Ponty M (1996) Göz ve Tin, Ahmet Soysal (çev), Metis Yayınları, İstanbul.
- Portfolio (1992) CGW, November.
- Sayın Z (1994) Kötülük, Tekilcilik, Postmodernizm, Mitos Yayınları, İstanbul.
- Sontag S (1993) Fotoğraf Üzerine, Reha Akçakaya (çev), Altıkırkbeş Yayınları, İstanbul.
- Tarabukin N (...) Sehpadan Makineye, Modernizmin Serüveni, Doğan Şahiner (çev), Y.K.Y., İstanbul.
- Victor I ve Rosebush J(1986) Computer Graphics for Designer and Artists, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Walker J (1983) Art in the Age of the Mass Media, Ware and Sons Limited, Clevedon.
- Watt S (1991) Baudrillard's America (and Ours?): İmage, Virus, Catastrophe, James Naremore and Patrick Brantlinger, (ed). Modernity and Mass Culture, İndiana University Press, İndiana Polis.
- Yetkin SK (1972) Estetik Doktrinler, Bilgi Yayınevi, İstanbul. ■