

# POST İNTERNET SANATINDA YAPITLARIN GÖRSEL DİLİ

Furkan RUŞEN

İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye

furkanrusen@aydin.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-8708-5582>

<i>Atf</i>	RUŞEN, F. (2022). POST İNTERNET SANATINDA YAPITLARIN GÖRSEL DİLİ. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 14(1), 51-74.
------------	--

## ÖZ

Günümüz postmodern sanat ortamı içinde teknolojinin önemi büyüktür. Dijital sanat, internet sanatı, post-internet sanat gibi alanlar, teknolojinin gelişimini ve ilerleyişini takip etmektedir. Teknolojik gelişmelerin hızla ilerlemesi, sosyolojik, ekonomik, felsefik ve kavramsal olarak dijital sanatı etkilemiş ve günümüzdeki halini almasını sağlamıştır. Dijital sanat, kendinden önce gelen sanat pratiklerini ve disiplinlerini içerisinde barındırmakla birlikte disiplinlerarası sanat üretimi anlayışı ile hareket etmektedir. İnternetin kullanımının yaygınlaşmaya başladığı 1990'lı yıllardan itibaren internet sanatı ve sonrasında takip eden post-internet sanat alanı, internetle ve etrafında şekillenen kültürle yakından ilişkilidir. Bu ilişki sanatçıların ürettikleri sanat yapıtlarının içeriğini ve formunu da etkilemektedir. Birçok farklı formu ve kavramı teknolojiyi kullanarak oluşturan sanatçılar, birbirinden farklı araştırma sürecine sahip kavramı ve disiplini sanatsal üretimlerinde kullanabilmektedirler. Bu çalışmada, post-internet teriminin ortaya atılmasından itibaren günümüze kadar gelen tarihsel sürecine ışık tutmak ve sanatçıların eserlerinin görsel dilini çözümlmek amacı ile literatür taramasından yararlanılmış ve dijital sanat kavramından hareketle post-internet sanatı içerisinde üretim yapan sanatçıların eserlerinin görsel dilinden faydalanılmıştır. Çalışma kapsamında, dijital görüntüyü oluşturan yazılım ve programlar, görsel dili oluşturan öğeler ve kullanılan medyumun seyirci üzerindeki etkisi araştırılmış ve yorumlanmıştır. Dijital görüntüyü oluşturan yazılım ve programlardan temel olarak bahsedilmiş, görsel dili oluşturan biçimsel öğeler sanatçıların ürettikleri sanat yapıtları ile örneklendirilmiş ve seyircinin değişen görsel kavramı, seyircinin sanat eseri ile kurduğu diyalog üzerinde durulmuştur. Bu araştırmanın katkısı, herkes tarafından bilinmeyen post-internet kavramının ve görsel dilinin daha fazla kitleye ulaşmasını sağlamaktır.

*Geliş tarihi: 08.07.2021 – Kabul tarihi: 22.09.2021, DOI: 10.17932/IAU.IAUSBD.2021.021/iausbd\_v14i1004*

*Araştırma Makalesi-Bu makale iThenticate programıyla kontrol edilmiştir.*

*Copyright © İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*

**Anahtar Kelimeler:** *Post-İnternet Sanat, Dijital Sanat, Dijital Görüntü, Seyirci.*

## **VISUAL LANGUAGE OF THE WORKS IN POST-INTERNET ART**

### **ABSTRACT**

Technology has great importance in today's postmodern art environment. Areas such as digital art, internet art, and post-internet art follow the development and progress of technology. The rapid progress of technological developments has affected digital art sociologically, economically, philosophically, and conceptually and has enabled it to take its current form. Digital art includes art practices and disciplines that preceded it. It acts with the understanding of interdisciplinary art production. Since the 1990s, when the use of the Internet began to become widespread, internet art and the post-internet art field that followed are closely related to the internet and the culture shaped around it. This relationship also affects the content and form of the artworks produced by the artists. Artists, who create many different forms and concepts and disciplines with different research processes in their artistic production. In this study, in order to shed light on the historical process from the introduction of the term post-internet to the present day and to analyze the visual language of the works of the artists, the visual language of the works of the artists who produce within the post-internet art, based on the literature review and the concept of digital art, was used. In this study, the software and programs that make up the visual language, and the effect of the medium used on the audience were investigated and interpreted. The software and programs that make up the digital image are basically mentioned, the formal elements that form the visual language are exemplified by the artworks produced by the artists, and the changing visual concept of the audience and the artwork are emphasized.

**Keywords:** *Post-İnternet Art, Digital Art, Digital Image, Audience.*

## GİRİŞ

Bilgisayarların icat edilmesi ve internet kullanımının yaygınlaşmaya başlaması ile birlikte teknoloji kavramı sanatçılar açısından sorgulanmaya başlanmıştır. Yazılım ve donanımların gelişmesiyle grafik işleme yazılımları da gelişmeye başlamış ve dijital sanatın ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Dijital sanat, bilgisayar destekli bir sanat formu olduğu için teknolojik her gelişme formu ve içeriği de etkilemektedir. Bilgisayar ile birlikte fotoğraf makinesi, video, tarayıcı gibi araçlar da sanatçılar tarafından sanatsal üretim sürecinde kullanılmaktadır. Günümüzde ise dijital sanat, robotları, veri tabanlarını, yazılımları, internet ağ bağlantılarını, veri dökümlerini, sanal ortamları, yapay zekâyı, GPS teknolojilerini kullanmaktadır. Bununla birlikte veri görüntüleme, haritalama, oyunlar, yapay zekâ ve yazılımlar dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir. Dünden bugüne sanat eserlerine bakıldığında eserlerin hem biçimsel hem de içerik olarak farklılaştığı görülmektedir.

Bu çalışmada dijital sanat içerisinde yer alan internet sonrası sanat (post-internet art) alanı ve bu alanda üretilen eserlerin görsel dil araştırılmıştır. Özellikle seyirci konumunun değişen forma ve içeriğe bakış açısı üzerinde de durulmuştur.

Çalışmanın birinci bölümünde internet sonrası sanat alanı ile ilgili tanım ve açıklamalara yer verilmiştir. Post-internet teriminin ortaya atılma süreci ve hangi sanatçıların öncü olduğundan bahsedilmiştir. Post-internet sanat, daha çok çağdaş ve güncel kavramlarına yakındır. Çağdaş sanat eserlerine bakıldığında bu alanın giderek zenginleştiği ve sanatçılar tarafından eserlerin üretiminin arttığı görülmektedir. Bununla birlikte bu bölümde “post” ön ekinin içeriği ve anlamından da söz edilmiş ve yarattığı anlamlar üzerinde durulmuştur.

İkinci bölümde ise görüntü kavramının kökeni ve temeline inilmiş, dijital görüntüyü oluşturan yazılımlardan bahsedilmiştir. Dijital görüntüyü işleme süreci temel olarak bilgisayara ve yazılımlara bağlıdır. Bunlardan ilki olan piksel tabanlı yani raster görüntüler ve ikinci olarak matematiksel geometriden elde edilen vektör görüntüler incelenmiştir (URL-5). Konuya ilişkin örnek görüntülerin aralarındaki benzerlikler ve farklılıklara değinilmiştir. İki arasında farklar bağlamında çözünürlük, renk, görüntü kalitesi, dosya boyutu, dosya türleri, ayrıntıyı gösterme durumu ve hangi programların kullanıldığından söz edilmiştir.

Üçüncü bölümde ise post-internet sanatı alanında görüntü kavramı üzerinde durulmuş ve görsel dili oluşturan temel öğelerden bahsedilmiştir. Öncelikle görüntü terimi için düşünürlerin ve kuramcılarının yaklaşımlarına değinilmiştir. Nitekim Platon’dan Walter Benjamin’e kadar olan süreçte görüntü kavramına yaklaşımlar değişkenlik göstermektedir. Bununla birlikte sanatçılardan ve üretmiş oldukları sanat yapıtlarından bahsedilerek görsel dilin oluşumundaki süreç incelenmiştir. Sanatçıların sanatsal üretim süreçlerinde post-internet

sanatı başlığı altında ürettikleri eserlerin ortak paydaları ve farklılıkları üzerinde durulmuştur. Örnekler üzerinde yapılan incelemeler ile oluşturulan ortak dil, kullanılan ortak medyumlar, yeni söylemleri ve formları beraberinde getirmiştir. Seyirci açısından bakıldığında ise görüntü, modern sanat akımlarında olduğu gibi uzakta durduğu bir konumdan ziyade interaktif bir diyaloga girebildiği bir kavrama dönüştüğü görülmüştür.

Çalışmanın sonuç bölümünde ise, teknolojinin sanatı günümüzde oldukça etkilediğinden ve yön verdiğinden bahsedilmiştir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte sanat yapıtlarının formu ve söylemi de değişmekte olduğu, sanatçıların dijital sanat üretim sürecinde internetten, dijital medyumlardan, farklı disiplinlerden, robotlardan, yazılımlardan vb. faydalandığı sonucuna varılmıştır. Teknoloji ve bilgisayarın günümüzde sanatın birçok alanına nüfus ettiğinden, çağdaş sanatın içerisinde sadece araç olarak değil; ortamı ve medyası durumuna geldiğinden söz edilmiştir. Post-internet sanat alanı ise gelişimine devam etmekte, sanatçılar teknolojiyi, interneti, dijital disiplinleri ve yazılımları kullanarak sanatsal yapıtlarını oluşturmaktadır. Terim olarak 2008'den beri duyduğumuz bir terim olan post-internet sanat, hem katılımcıların bakış açısını hem de çağdaş sanatın çehresini değiştirdiği gözlemlenmiştir.

### **KAVRAMSAL AÇIDAN POST-İNTERNET**

Post-İnternet, sanatçı ve küratör 2008'de Marisa Olson tarafından ortaya atılan (URL-1) ve 2009'da eleştirmen Gene McHugh tarafından daha fazla detaylandırılarak, 2000'lerin ortalarında Artie Vierkant tarafından İnternet sanatı hakkında yapılan tartışmalar ile gelişmeye devam eden bir alandır (Dunne, C., 2014). Terimi ilk kez Marisa Olson video, çizim, yerleştirme ve performans alanındaki yapıtları için kullanmıştır. Olson, sanatsal bir proje için *American Idol* yarışmasına katılmıştır ve bu yarışma ile ilgili yazdığı blog yazısında ve sonrasında katıldığı bir yayında kendi işleri için "internet sonrası sanat" (post-internet art) terimini kullanmıştır. Olson bu yeni terimi, eşzamanlı olarak internet ile ilintili ve interneti eleştiren, onun mecazlarına, popüler söylemlerine, kültürel politikalarına ve görsel diline yanıt veren çevrimiçi ve çevrimdışı yapıtlar için de kullanmıştır.

Post-İnternet, internetin sanat ve kültür üzerindeki etkisiyle ilgili sanat ve eleştirideki güncel bir eğilimi ifade eder ("Post-Internet Art," t.y.). Post-İnternet alanı, İnternet Sanatı'ndan doğmuştur. UCCA Çağdaş Sanat Merkezi'ne göre, post-internet terimi, internetten sonra bir zamana atıfta bulunmak yerine, internetin akılla ilgili olan yanı ve internetin ruh hali anlamına gelmektedir ("Art Post-Internet," 2014).

Post-İnternet alanı, "çağdaş" ve "güncel" kavramlarına daha yakın bir alandır ve üretilen sanat yapıtlarında teknolojik fenomenler ve gelişmeler oldukça önemlidir. Artie Vierkant da yazmış olduğu makalede post-internet alanını iki disiplin ile

ilişkilendirmiştir: Yeni medya ve Kavramsal Sanat (Vierkant, 2010: 3). İki alan da güncel olandan faydalanmaktadır ve sadece teknolojik gelişimden ibaret olmayan alanlardır. Bununla birlikte kavram, birey, sanatçı ve katılımcı gibi kavramları da sanatsal süreçte bünyesinde barındırmaktadır. İnternetin çağdaşlığını, her bireyin içinde içinde bulunduğu bir durum olarak anlamak, ister çevrimiçi ister çevrimdışı olsun, üretilen sanat eseri, post-internet fikrini yalnızca sanatsal veya teknolojik bir fenomenden ziyade kültürel bir kavram olarak kavramımızı sağlar (Douglas, 2012).

Post-İnternet teriminin başındaki önek “post”, bilinenin ve diğer sanat akımlarının başındaki gibi bir anlam taşımadan birçok anlamı içerisinde barındırmaktadır. Diğer birçok kültürel yapı gibi “post”un kullanımı da sorunlu hale gelmektedir. Önek her zaman bir son ya da yeni bir başlangıç mı önerir sorusu “post” öneki öncekilerin reddi midir (URL-3) sorusunu da akla getirmektedir. Şu ana kadar post-internet ile ilgili olarak bir fikir birliğine varılamamış olsa da, internet sonrası sanat, ne internet sanatını reddetmektedir ne de internet sanatının sonunun ilanınıdır. Post-internet öneki hakkında Marisa Olson, çevrim içi ve çevrim dışı çalışmalarının bazılarının internetin kullanımından “sonra” olduğunu belirtmektedir. Olson için “sonra” hem ‘tarzında’ hem de ‘takip etme’ anlamına gelebilir ve modernitenin sonuna değil, sonrasında gelen postmodernite kavramına atıfta bulunur. Aynı zamanda post-internet alanının çağdaş kültürle ilgili olduğu kadar çevresi ve öncülleri ile de ilgili olduğunu düşünmektedir (Olson, 2014).

Londra’da yaşayan ve pratiği hareketli görüntü, performans, teknoloji ve bilim kurgu alanlarını kapsayan bir sanatçı olan Zach Blas film yapımcısı ve yazardır. Blas, önek olarak kullanılan ‘post-‘söylemlerinin çoğalmasının bugün sanatsal ve entelektüel yaşamı istila ettiğini düşünmektedir. Post-Fordist bir üretim tarzı, post-medya, post-dijital, post-post-politika ve post-kapitalizme eşlik etmekte olduğu görüşündedir. Post-Fordizm, 20. Yüzyılın sonlarından bu yana çoğu sanayileşmiş ülkede ekonomik üretim, tüketim ve ilişkili sosyo-ekonomik fenomenlerin baskın sistemidir. Post-feminist, post-ırk ve post-kimlikçi “post-insanlar” tarafından doldurulan internet ortamı günümüz dünyasını göstermekte olduğunu düşünür. Zach Blas, ‘post-‘ teriminin yaygın olarak ‘sonra’yı belirtmek için mi kullanıldığını, terimin tarihsel geçmiş ile bağlantısını, bu ön ekin internet ile birleştiğinde ‘sonra’ olanın ne olduğunu sorgulamaktadır (“Contra-Internet Aesthetics,” 2014).

Kanada’nın Britanya Kolumbiyası şehrinde yaşayan ve çalışan Kanadalı sanatçı Ian Wallace, 1965’ten beri Vancouver’da uluslararası kabul görmüş fotoğrafik ve kavramsal sanat pratiğinin geliştirilmesinde etkili bir figür olmuştur. Wallace, post-internet teriminin “yeni estetik çağ” anlamına geldiğini ve “sanat yapıtlarını Web’in yeniliğine bağımlı hale getirmenin ötesinde, Web’in araçlarını diğer konuları ele almak için kullanmaya doğru” hareket ettiğini düşünmektedir. Bununla birlikte Ian Wallace, İnternet sonrası neslin “gerçek dünyada var olan

nesnelere yaratmak için sıklıkla dijital stratejiler kullandığını” belirtmektedir (Wallace, 2014).

Louis Doulas’ın *Post-Internet’in İçinde, Birinci Kısım*’da (2011) yazdığı gibi: “O halde, bir tarayıcı penceresinin dışında var olmayı seçen bir sanat ile onun içinde kalmayı seçen bir sanat arasında bir fark vardır.” Doulas’ın bu cümlesinden de anlaşılacağı gibi post-internet alanı dijital bir çerçeve içerisinde üretimler yapmaktadır. İnternet gibi birçok farklı görselin bulunduğu bir kaynaktan beslenmektedir. Bununla birlikte dijitalleşen sanat eserlerinden de bahsetmektedir. Dijitalleşen sanatsal üretim sürecinde sanatçıların ortak noktası olarak düşüncesi şöyle ifade etmektedir: “İnternet sonrası bir toplumda, sanatsal deneyimlerimizin çoğunun, var olan çevrimiçi üretimler ile oluştuğunu görüyoruz. Bu üretimler, çeşitli dijital dokümantasyon biçimleri olabilmektedir. Tüm İnternet sonrası sanatçıların ortak bir yanı varsa, o da şudur: Tüm sanat eserleri dijitalleştirilir ve maddi olmayan biçimlerde ve maddi olmayan varlıklar olarak kabul edilir.” (Doulas, 2011) Doulas’ın sözünden de anlaşılacağı üzere sanat yapıtlarının teknolojik gelişimlere paralel olarak dijitalleştiğini ve sanatçıların üretim sürecinde teknolojiden, internet sanatından ve internet sonrası sanat alanından faydalandığını söyleyebiliriz.

Görüldüğü gibi internet sonrası sanat yeni bir alan ve terimdir. Bu yeni alanda sanatçılar üretimlerini teknoloji ve dijitali kullanarak devam etmektedir.

## **DİJİTAL GÖRÜNTÜ**

Bir nesnenin optik bir aygıt aracılığıyla elde edilen temsiline ya da resmine görüntü denilmektedir. Latince “imago” teriminden gelmektedir (URL-4) ve bir özneye, genellikle fiziksel bir nesneye benzeyen, onu temsil eden bir fotoğraf veya diğer iki boyutlu resim gibi görsel algıyı betimleyen ve böylece onun bir tasvirini sağlayan eserdir (Chakravorty, 2018). Çevremizde gördüğümüz görüntüler, katmanlardan oluşmaktadır ve bu katmanlar görüntünün üzerimizdeki etkisini arttırmaktadır. Bununla ilgili olarak sosyolog David Leupold şunları söylemektedir:

*“Onları bu kadar güçlü yapan şey, bilinçli zihnin yetkilerini atlatmaları, bunun yerine doğrudan bilinçaltını ve duygulanımları hedef almaları, böylece tefekküre dayalı akıl yürütme yoluyla doğrudan sorgulamadan kaçınmalarıdır. Böylece, bu tür aksiyomatik imgeler bize neyi arzulayacağımızı söyler ve bizim elde edeceğimiz şeyler üzerinde etkisi olur. Bu görüntüleri güçlü yapan şey, gerçekliğin çoklu katmanlarını gerçekten yakalayıp yakalayamaymalarıdır.”*

Dijital görüntünün işleme sürecine değinecek olursak, sayısal görüntüleri bir algoritma aracılığıyla işlemek için sayısal bir bilgisayarın kullanıldığını görmekteyiz (Chakravorty, 2018). Analog görüntü işlemeye göre birçok avantajı bulunmaktadır. Girdi verilerine çok daha geniş bir algoritma yelpazesinin

uygulanmasına izin verir. Buna ek olarak, bilgisayarın ve teknolojinin gelişimi ile ayrık matematik teorisinin oluşturulması ve iyileştirilmesi dijital görüntü işleme sürecini etkilemiştir (Gonzalez, 2018).

Görüntü çözünürlüğünün sabit olup olmamasına bağlı olarak vektör veya raster tipinde olabilir. Raster görüntüler, resim öğeleri veya pikseller olarak adlandırılan sonlu bir dizi dijital değere sahiptir. Dijital görüntü sabit sayıda piksel satırı ve sütunu içermektedir. Pikseller, belirli bir noktadaki eski değerleri tutan ve bir rengin parlaklığını temsil eden en küçük yapı taşlarıdır. Temel olarak pikseller bilgisayar belleğinde raster görüntü veya raster harita olarak iki boyutlu tamsayılar dizisi olarak depolanmaktadır. Bu değerler genellikle iletilir veya sıkıştırılmış bir biçimde saklanmaktadır (“Arkeoloji Veri Hizmetleri / Dijital Antik Çağ,” t.y.).

Piksel tabanlı (raster) yazılımlar, sanatçıların resmi saklamada ve boyamada en çok kullandıkları formattır. Bu yazılım kullanılarak oluşturulan resim, geleneksel fırça ve boya kullanımına dijital alanda en çok yaklaşan resimdir. Ekranda oluşturulan imgeler, desenler ve dokular dijital fırça darbeleri ile oluşturulur. Bu durum ressamın fırça darbelerini oluştururken elinin özelliklerinin gösterilmesini mümkün kılar. Piksel tabanlı yani raster yazılım kullanan resimler için önemli sorunlardan biri, birim başına düşen pikselin bozulmadan büyütülmesindeki güçlüklerdir.

Bir raster görüntünün kalitesi, görüntüdeki renk sayısına, görüntünün piksel olarak boyutuna ve görüntüyü gösterecek grafik adaptörünün (grafik kartı – grafik sürücüsü) çözünürlüğüne (URL-2) bağlıdır. Bilgisayarda grafik çizimlerin yapılabilmesi için grafik adaptörünün sistemde kurulu olması gerekmektedir. Grafik adaptörü, görüntüyü oluşturan ikili kodların ekranda bir piksele karşılık gelecek şekilde görüntülenmesini sağlayan görüntü donanımı parçalarındandır. Görüntüleme aşamasında görsel olarak kaliteli bir görüntünün elde edilmesi grafik adaptörünün özelliklerine bağlıdır. Görüntü adaptörünün çözünürlüğü yüksek ise daha kaliteli bir görüntü, çözünürlüğü düşük ise görsel kalitesi daha düşük bir görüntü elde edilecektir.

Raster görüntüye yakınlaşma ve netliğin bozulması, vektör görüntüye göre daha düşük kaliteli bir görselin elde edilmesine sebep olur. Şekil 1’de 128x128 boyutunda 256 farklı gri düzeye sahip orijinal görüntü, iki kat büyütülerek 256x256 boyutuna sahip Şekil 2’deki (URL-6) haline getirilmiştir. Raster görüntülerin büyütülmeleri beraberinde bozulma ve netlik kaybını da getirmektedir. Çünkü raster görüntüdeki pikseller, büyütüldüğü zaman satır satır ve sütun sütun büyütme oranı kadar çoğalır. Yani görüntüye, görüntüyü büyük gösterecek satır ve sütun kopyalama işlemi yapılmıştır. Raster görüntünün içindeki bir pikselin içerisindeki renk iki kat büyütüldüğü zaman ekranda iki kat daha fazla yer tutmaktadır. Büyütülen görüntüde veri kaybı olmaz fakat netlik giderek bozulmaya dönüşür (Açıkgöz, Doğan, Baneer, 1999).



**Şekil 1.** Raster Görüntü 1



**Şekil 2.** Raster Görüntü 2



**Şekil 3.** Vektörel görüntü ve raster görüntü farkı



Vektör görüntüleri ise matematiksel geometriden elde edilmektedir. Matematiksel olarak, bir vektör hem büyüklük hem uzunluk hem de yönden oluşur ("Digital Image," t.y.). Matematiksel formüller görüntünün nasıl oluşturulacağını belirlediğinden, vektör görüntüleri boyutlarından bağımsız olarak görünümünü korur ("What's the Difference Between Raster and Vector," t.y.).

Vektörel çizimler çözünürlüğe bağlı olmayan, tasarımın her noktasının sayısal verilerden oluştuğu, boyutu değiştirilmesine rağmen hiçbir detayın kaybolmadığı bir grafik türü olarak bilinmektedir. Vektör grafikleri genelde firma logoları, yazı içeren resimler, teknik ve hassasiyet gerektiren çizimler vb. alanlarda kullanılmaktadır ("What Are Vector Graphics," t.y.).

Temeline bakıldığında raster görüntüleri oluşturan aslında renkli piksellerdir. Çözünürlüğü korumak için görüntü o kadar küçük olmalıdır. Buna karşılık, vektör görüntülerin temelini matematiksel denklemler oluşturmaktadır. Boyut değiştiği zaman yeniden hesaplanmaktadır ve netlik bozulmadan istenildiği kadar yaklaşılabilmektedir. Şekil 3'te (URL-8) de görüldüğü gibi sol tarafta bulunan çizime yaklaşıldığı zaman görüntü net kalmaktadır. Vektör görüntüler oluşturulurken kullanılan matematiksel denklemler istenildiği kadar büyütme olanak sağlamaktadır (URL-7). Sağ tarafta bulunan çizime yaklaşıldığında ise raster görüntüleri oluşturan pikseller görülmeye başlamıştır. Bununla birlikte net görüntü de yerini daha bulanık bir görüntüye bırakmıştır.

Diğer bir husus ise hangisinin gerçeğe daha yakın olduğudur. Vektör görüntülerde her renk değişikliği yeni bir şeklin oluşturulması gerektiğinden dolayı süreç raster görüntüdeki gibi değildir. Raster görüntüleri oluşturan piksellerin renkleri, gölgelemeleri, değerleri ve tonu değiştirilebildiği için vektör görüntüye göre çok daha gerçekçi bir görüntü elde edilmektedir.

Son olarak raster görüntü ve vektörel görüntü arasındaki farkları gösteren Tablo 1'deki farklar, daha iyi bir özet oluşturur. Tablo, aralarındaki farkı görüntüyü oluşturan yapı, çözünürlükleri, ayrıntıları, renklerin kullanımı, dosya boyutları, kullandıkları dosya türleri, kullanılan programlar ve hangi amaçla daha iyi bir kullanım sundukları başlıkları ile açıklamaktadır.

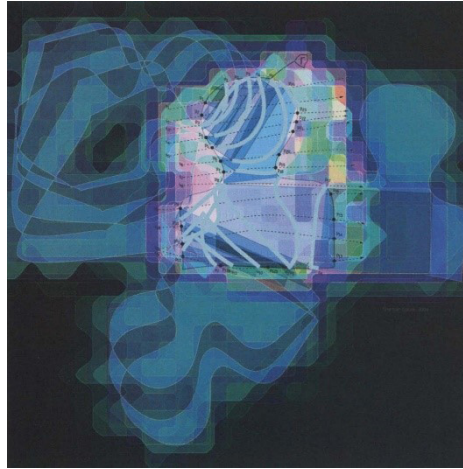
**Tablo 1.** Fark Tablosu

<b>Raster Görüntü</b>	<b>Vektörel Görüntü</b>
Bir görüntü oluşturacak şekilde düzenlenmiş piksellerden oluşur	Matematiksel formüllerle belirlenen yollardan oluşur
Çözünürlük ve boyutlarla sınırlı	Sonsuz ölçeklenebilir
Zengin, karmaşık renk karışımları yapabilme	Rasterleştirmeden renkleri karıştırmak zor
Büyük dosya boyutları (ancak sıkıştırılabilir)	Küçük dosya boyutları
Dosya türleri arasında .jpg, .gif, .png, .tif, .bmp, .psd; artı raster programlar tarafından oluşturulduğunda .eps ve .pdf	Dosya türleri arasında .ai, .cdr, .svg; artı .eps ve .pdf vektör programları tarafından oluşturulduğunda
Raster yazılımı Photoshop ve GIMP'yi içerir	Vektör yazılımı Illustrator, CorelDraw ve InkScape'i içerir
“Resim yapmak” için mükemmel	“Çizim” için mükemmel
Ayrıntılı düzenleme yeteneğine sahip	Daha az ayrıntılı, ancak kesin yollar sunar

Sonuç olarak, elektronik görüntünün oluşum sürecini incelediğimiz bu bölümde gerek yeni imkânlar, gerek günümüzde elektronik görüntüyü oluşturabileceğimiz yüzlerce bilgisayar programının mevcut olması ile elektronik görüntü üretilmesi daha kolay hale geldiği söylenebilir. Dijital ortam vasıtasıyla değişik biçim ve formlarda görüntü elde edebilen sanatçılar eskiye göre daha fazla eskize sahiptir ve daha fazla denetim imkânı bulabilmektedir. Yapıt üretim sürecinde son aşamadaki eseri elde etmek için çok daha fazla görsele sahiptirler. Teknolojik gelişmeler ve üretimler, dijital görüntüler artık daha fazla sanat yapıtını hem dijital ortamda hem de fiziksel ortamda kullanıcının, seyircinin ve katılımcının yararlanması için sunmaktadır. Teknolojik ürünlerin toplumların hizmetine sunulması, imkânların geçmiş yıllara göre daha fazla ulaşılabilir olması günümüzde hemen hemen her kesimin elinde bulunan son sistem programları içeren gerek cep telefonları, gerek tabletler elektronik görüntülerin kitlelere ulaşmasını

kolay hale getirmiştir. Günümüzle kıyasla geçmiş yıllarda bir Mouse ile çizim yapmak daha zor olabiliyorken, günümüzde çizim için kullanılan donanımlar ve yazılımlar sayesinde sanatçılar için daha kolay bir yapıt üretim süreci söz konusudur. Kurşunkalem, fırça ya da klasik resim tekniğinde kullanılan temel malzemeler artık birebir taklit yeteneğine sahip basınçlı ve duyarlı iğne uçları sayesinde artık çalışmalar daha ince ayrıntılı ve elektronik olarak üretilmektedir. Elektronik görüntü oluşturabilecek bilgisayar programları geliştirilmiş olup artık sanatçılar ve programları kullanan kişiler bu çalışma pratikleri üzerinde tam bir denetim sağlayabilmektedir. Kullanılan bu programların günceli takip etmesi ve teknolojik gelişmeler ile birlikte her sene güncellemeler gelmesi de sanatçıların bakış açılarını hem estetik hem de kavramsal olarak etkilemektedir. Bu etki ile çeşitlilik ve farklı bakış açıları da sanat ortamına yansımaktadır. Elektronik görüntü sürekli olarak kendini yenilemekte ve değişmeye devam etmektedir. Baudrillard'ın dediği gibi “Artık değişebilen bir görüntü sunan bireyler çağında yaşıyoruz.” (Baudrillard, 2013: 29) sözü de görüntünün sürekli olarak değiştiği göstermektedir. Sanatçılar ise bu değişimden yararlanmaktadır.

Sherban Epure, kendi benimsediği matematiksel yolla görüntü oluşturma sürecini tanımlamak için “üst formlar” terimine başvurmuştur. Algoritmalar kullanılarak üretilmiş olan bu çalışma renklerin basit bir geometrik şekille etkileşime sokulmasıyla oluşturulmuştur. Epure'nin görüntü oluşturarak hedeflediği şeylerden birisi, Batı teknolojisi ile Doğu tinselliği arasında bir bağ kurmaya çalışmaktır.



Şekil 4. Sherban EPURE, Condottiere, 2005

Şekil 4’te de Sherban Epure adlı sanatçının çalışması elektronik görüntü ile oluşturulmuş bir sanat eseridir ve alışıldık olan tekniklerin dışındadır. Burada sanatçı matematiksel yolu kullanarak eseri üretirken yazılımlar kullanarak üreten sanatçılar da bulunmaktadır.

Sonuç olarak artık çoklu bakış açısını tercih eden ve yapıtını oluşturma sürecinde elektroniği, teknolojiyi kullanan sanatçılar, seyirciye farklı bir perspektif sunmaktadır. Aynı zamanda sanatın teknolojinin gelişiminden ve değişiminden faydalandığını da göstermektedir. Sanatçılar artık kuramsal ve kavramsal olarak teknolojiden, elektronik alandan, dijital gelişimden faydalanmaktadır. Bu süreç hem sanatçı için hem de sanatçının ürettiği yapıtları gören seyirciler için karşılıklı olarak değişmeye, gelişmeye devam etmektedir.

## **POST İNTERNET SANATI ALANINDA GÖRÜNTÜ**

Günlük yaşantımızın her alanında yer alan görüntü, antik çağlardan günümüze kadar olan bu süreçte her daim insanlığın çevresini sarmıştır ve hayatlarımızın içerisine dahil olmuştur. Mağara duvarlarının üzerine yapılan resimlerden günümüzde ışık teknolojisi ile üretilen görüntülerden, dijital görüntülere kadar birçok üretim görüntü olarak nitelendirilmektedir. Antik çağlardan beri birçok düşünür görüntü üzerine fikirlerini beyan etmiştir, sanatçılar ise bu kavramı sorgulamış ve hem içerik hem de form üzerinde değişiklikler meydana getirmişlerdir. Genel olarak sanatın görünür dünyayı temsil ettiği düşüncesinde olan Platon için görüntü; mythos ve logos arasındaki ilişkinin gerçeğine ulaşmaktır. Ancak bu süreç içerisinde görüntü, gerçeğe ulaşmamız konusunda engel teşkil edebilmektedir. Çünkü Platon’un bakış açısına göre görüntü, evrensel değildir. Her daim akla yatkın olanın ve tek bir şeyin görüntüsü vardır. Sanat ise Platon’a göre duyular dünyasındaki nesnelerin birer yansıması yani “mimesis”idir (Elkins ve Naef, 2011: 29,32). Bununla birlikte Platon, tanrılar tarafından yaratılan doğal objelerin parlak yüzeyler üzerindeki yansımasına “eidola” yani görüntü adını verir (Sörbom 1966: 138, 145). Bu yansımalar kopyanın bir başka kopyası olması sebebiyle hala tartışılan konulardandır. Fakat burada ele alınması gereken temel kavramlardan biri “yansıma” kavramıdır. Aslında Platon’un yaşadığı dönemdeki sanatçılardan günümüzde dijitali kullanan sanatçılara kadar birçok kişi sanat üretim sürecinde bu kavramı sorgulamakta ve eserlerine “yansıtmaktadır”. Çünkü yansıma kavramı çok farklı biçim, form, şekil ile ele alınabileceği gibi farklı içerik ve hikayelerle de sanatsal sürecin içerisine dahil olmaktadır.

Aristoteles ise Poetika’da mimesisi tek bir duyuyla sınırlamamış onu bütün bilişsel ve epistemoloji dünyasının merkezi haline getirmiştir. Aristoteles’in sanat anlayışı ise zihinle bağ kurması açısından rasyonalisttir ve mimesis, gerçeklik ve tinsellik alanında birleşir (Bozkurt, 2014: 120).

Platon ve Aristoteles’in görüntü, yansıma ve temsil kavramları üzerine düşünceleri ve öne sürdükleri hala konuşulmaktadır. Günümüzde de sanatçılar, neyi nasıl

hangi şekilde temsil edeceklerini düşünmekte ve kavramları bu bağlamda ele almaktadırlar. Böylece çağdaş sanat yapıtlarının analizi, eleştirisi ya da okuması yapılırken birçok farklı disiplinden, kaynaktan ve teknolojiden yararlanılmaktadır.

Teknolojinin sanat tarihi içerisindeki yerine bakıldığında ise zaman Walter Benjamin bu sürecin fotoğrafın icadı ile başladığını öne sürmektedir. Sanatta görüntü oluşturma yöntemleriyle teknoloji ilişkisi uzun yıllar fotoğraf, sonrasında gelen sinema ve video üzerinden yürütülse de günümüzde bu üretim biçimlerine, bilgisayar teknolojileri de eklenmiştir. Günümüzde bilgisayar teknolojisi, dijital görüntülerin oluşturulmasında temel kaynaklardan biri olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar kullanılarak oluşturulan dijital görüntü, nesnelerin sayısal temsili olarak açıklanabilmektedir. Bu fiziksel olmayan görüntü, klasik resimde kullanılan tekniklerin ve sanatçının el ile temasının ötesindedir. Burada temas bilgisayara ve donanım parçalarına aittir. Teknoloji artık günümüzde sanat yapıtlarının üretim sürecine, sanatçıların görüşlerine ve üsluplarına etki etmektedir.

Teknolojik gelişim ve değişimlerden yararlanan sanatçılar modern sanat akımlarının olduğu süreçteki gibi birçok akımı günümüzde oluşturabilmektedir. Özellikle günümüz sanatçılarının üretimlerinde sıklıkla başvurduğu dijital teknoloji kullanımı çağdaş sanatın dışında yeni tür sanatsal akımların ve tarzların ortaya çıkmasına neden olmuş ve olmaya devam etmektedir. Bunlardan en bilineni ve 1990'lı yıllardan sonra ortaya çıkan internet sanatı (net.art) alanıdır. Bu alan ardından post-internet sanatı da beraberinde getirmiştir. Daha önceden de belirtildiği gibi, henüz çok yeni olan internet alanı 2008 yılından itibaren sanatçıların üretimlerini gerçekleştirdiği bir alandır. Post-internete, yeni bir terim ve alan olduğu için tanımı, sanatçılarının kesin olarak kim olduğu, üretim sürecinde neyin kullanılması gerektiği de tartışmalıdır. Genel olarak yapıtlar incelendiğinde görülen, teknolojiden faydalandığıdır.

Dijital görüntü teknolojisini kullanan sanatçılardan biri de Jon Rafman'dır. 1981 doğumlu Kanadalı bir sanatçı, film yapımcısı ve deneme yazarıdır. Rafman, Kanada'nın Montreal kentinde doğmuştur. Chicago Sanat Enstitüsü'nden MFA ve McGill Üniversitesi'nden Felsefe ve Edebiyat alanında lisans derecesine sahiptir. Montreal'de yaşamakta ve eserlerini üretmeye devam etmektedir. Çalışmaları, teknolojinin çağdaş yaşam üzerindeki duygusal, sosyal ve varoluşsal etkisine odaklanır. Yapıtları uluslararası ilgi görmüştür ve 2015 yılında Musée d'art Contemporain de Montréal ve Stedelijk Museum Amsterdam'da sergilenmiştir. Google Street View'dan bulduğu resimleri *9-Eyes* (2009-devam ediyor) adlı sanat eseri (Şekil 5) çevrimiçi olarak sergilenmektedir.



**Şekil 5.** Jon RAFMAN, Nine Eyes of Google Street View, 2008

Rafman'ın çalışmaları, kullanıcıları topluma ve tarihe geri döndürme yollarını vurgulamak için genellikle anlatıyı kullanan teknoloji ve dijital medyaya odaklanmaktadır. Çalışmalarının çoğu, modern sosyal etkileşimlerde, topluluklarda ve sanal gerçekliklerde (özellikle Google Earth, Google Street View ve Second Life) melankoliye odaklanırken, yine de bazen romantizmden esinlenerek onların güzelliğine ışık tutuyor. Rafman'ın videoları ve sanatı, pop kültürün efemera ve alt kültürlerinin bireysel arzuları nasıl şekillendirdiğini ortaya çıkarmayı amaçlayarak kişisel anlardan yararlanmakta ve karşılığında bu bireyleri sıklıkla tanımlamaktadır.

Jon Rafman'ın yapıtları İnternet sonrası sanat (Post-Internet Art) hareketinin içinde yer alır. Fotoğraf alanına İnternet sonrası sanat yaklaşımı getiren sanatçı, Nine Eyes of Google Street View adlı projesiyle beğeni topladı. Eserleri 58. Venedik Bienali, dâhil olmak üzere birçok prestijli uluslararası bienale dâhil edilmiştir. Rafman, Sprüth Magers (Berlin, Los Angeles, Londra) ve Seventeen (Londra) sanat galerileri tarafından temsil edilmektedir.

“Nine Eyes of Google Street View” adlı eserine baktığımızda teknolojiden faydalanılarak oluşturulan bir sanat yapıtı karşımıza çıkmaktadır. Jon Rafman, bu çalışma için 2008'den beri dünyanın dört bir yanından Google Street görünümünden ekran görüntüleri toplamaktadır. Seriden bir seçki (bir slayt gösterisi şeklinde düzenlenmiş 16 resim) günümüzde Sprueth Magers tarafından sanal bir sergide sunulmaktadır. Rafman'ın pratiği, dijital teknolojilerin ve onların oluşturdukları toplulukların multimedya keşfine dayanmaktadır. Rafman'ın imgeleri, dijital manzaraların düşünceli bir şekilde gezinmesini ve faydalı olsun ya da olmasın, insanın bağlantı bulma arzusunu orta çıkardığı söylenebilir. Aynı zamanda “Nine Eyes of Google Street View” adlı çalışmasında bulunan görseller

dünyanın çeşitli yerlerinden manzaralar sunması ile seyirciye farklı bir görsel deneyim yaşatmaktadır. Bu görsel deneyim teknolojinin kullanılması ve sanatsal üretim sürecine yansması ile bu şekilde ortaya çıkmıştır. Çünkü daha önce görmediği farklı kültür ve insan manzaraları ile karşılaşan seyirci, sanat eseri ile farklı bir diyalog kurabilmektedir.

Jon Rafman, “Nine Eyes of Google Street View” adlı çalışmasında hiç kimsenin sahip olmadığı anıları ve onları gösteren fotoğrafları, “Google Street View” olarak bilinen bir proje olan dünyayı dijital olarak gezilebilir hale getirme girişiminde bulunmuştur. Google Street View başlangıçta özellikle veri koruma aktivistleri tarafından eleştirel bir şekilde görülmüştür.

İnsanlar kasıtlı olarak kendilerini gizlemiş ve dokuz kameralı Google Street View aracıyla çekilen bu geniş dünya panoramasının bir parçası olacak şekilde konumlandırıldılar. Tüm insanlar tanınmaz hale getirilmiştir. Bu dokuz kamera, yani dokuz “göz” her türlü merakı kaydetmiştir. Sadece komik şeyler değil, aynı zamanda rahatsız edici ve yasadışı şeyleri kaydetmiştir. Örneğin, silah taşımaması gereken ama yine de silah taşıyan insanları. Rafman, Google’ın asla üretmek istemediği ama yine de istemeyerek yaptığı bu fotoğrafları toplamıştır ve “9 Göz” (2008 -devam ediyor) adlı çalışmasında birleştirmiştir.

“Dream Journal” adlı çalışma, dijitalin kullanıldığı fakat bu sefer görüntülerin de programlar kullanılarak üretildiği Jon Rafman’ın bir diğer çalışmasıdır. Rafman’ın bilgisayar animasyonlu uzun metrajlı filmi Dream Journal (şekil 6), 2016’da Berlin’deki Sprüth Magers galerisinde prömiyerini yaptı.



Şekil 6. Jon RAFMAN, Dream Journal, 2016

Dream Journal, teknolojinin ve aşırı bilgi yüklemesinin çağdaş ruh üzerindeki etkilerini araştıran bir video yerleştirmesidir. Rafman'ın rüyalarını kaydetme ve canlandırma alışkanlığından esinlenen film, bir dizi rüya bölümü aracılığıyla teknolojinin ve internetin insan ruhu üzerindeki etkilerine odaklanmaktadır.

Filmin parçalanmış hikayesi, bir internet bağımlısının bilinçaltına dair kâbus gibi bir vizyon oluşturmak için derin web görüntülerini klasik epik mecazlar ve bastırılmış libidinal fantezilerle bir araya getirmektedir.

Rafman'ın çalışmalarında özellikle de video yapıtlarında internet sanatı, sanat tarihi ve video oyunları gibi yüksek ve alçak kültür ile bağıntılı katmanlı yapılar bulunmaktadır. Dijital üretim teknolojilerinin (görüntüleme yazılımı, üç boyutlu baskı, bilgisayarlı frezeleme) uygulamalarında “stüdyo sonrası” olarak adlandırılan üretim araçları Rafman'ın ilgili olduğu alanlardır. Rafman'ın bu teknolojik araçları kullanması, çalışmaların hem geçmiş (modernist imgeleme ilişkili olarak) hem de şimdi (baştan çıkarıcı tekno-fetişist bitişlerinde) arasında bir köprü kurarak sürekli değişen ilişkimizin altını çiziyor.

Jon Rafman, “You are Standing in an Open Field” adlı serinin içerisinde birçok dijital eser üretmiştir. Bunlardan biri “Pandemonium” adlı çalışmasıdır (Şekil 7). Bu çalışmada yoğun olarak bir karmaşa sunulmuştur. Bu karmaşa masanın üzerindeki çalışma alanı ile gösterilmiştir. Masanın üzerinde bulunan kâğıt notlar, buruşturulmuş paralar, teknolojik aletler, elektrikli ürünler seyircinin İnternet, dijital çağ ve teknoloji gibi kavramları düşünmesini sağlamaktadır. Arka plandaki gerçeküstü resim ile fotoğrafın birleştirilmesi ise ütöpik bir evreni (atmosferi) sunmaktadır.



Şekil 7. Jon RAFMAN, Pandemonium, 2020



Eserin geneline bakıldığında (Bknz şekil 7.) dağınıklık göze çarpmakta ve üst üste yığılmış birçok nesne bulunmaktadır. Bu nesnelere günümüz dünyasında fazlasıyla aşina olduğumuz nesnelere. Aynı zamanda kompozisyonun içerisinde teknolojik ürünler de bulunmaktadır. Kompozisyonun sol tarafına bakıldığında ise beyaz sigara paketinin üzerinde gri renkte depolama cihazı bulunmaktadır. Bu cihazın aynısı klavyenin arkasında ve merkezde bulunan telefonun sağ tarafında da vardır. Depolama cihazları sürekli olarak kullandığımız nesnelere. Dijital görüntülerin depolanıp, aktarılmasını sağlamaktadır. Jon Rafman, masanın üzerinde bunun gibi dijital kavramını anımsatacak birçok nesne kullanmıştır. Eserin tam merkezinde yer alan cep telefonu, altındaki klavye ve fare de göze çarpan örneklerdir. Cep telefonun ekranında ise dijital bir görsel bulunmaktadır ve bu görsel dijital olarak üretilmiş bir gözdür. Genel olarak “Pandemonium” adlı çalışma, içinde bulunduğumuz dijital dünyayı yansıtmaktadır.

Jon Rafman’ın aynı seri içerisinde üretmiş olduğu bir diğer çalışması “The Survivor” adlı çalışmadır. (Bknz şekil 8.) Eserin geneline bakıldığında dağınıklık göze çarpmakta ve yığılmış birçok nesne ile birlikte “Pandemonium” eserinde olduğu gibi teknolojik materyaller göze çarpmaktadır. Aynı zamanda masanın üzerinde bulunan nesnelere yola çıkarak bu masanın “Pandemonium” eserindeki masanın aksine bir kadına ait çalışma masası olduğu söylenebilir.



Şekil 8. Jon RAFMAN, The Survivor, 2020

Bu çalışmada kompozisyonun genelinde hacimsel olarak daha büyük dijital ürünler bulunmaktadır. Klavye ve telefonun merkezde yer alması dijital ve gündelik yaşam içerisindeki kullanımı diyalektiğini akla getirmektedir. Jon Rafman bu çalışma ile ilgili olarak şunları söylemektedir:

*“Dijital hayatımız ve gerçek hayatımız o kadar iç içe geçmiş ki şu soruyu çözmek zor: Biz Kimiz? Dijital yaşam ile gerçek hayat arasındaki ikili karşıtlık dünyanın birçok yerinde çöktü ve karşı karşıya olduğumuz şey giderek anlamsız hale geliyor. Çalışmam, hayatımızın her alanına nüfuz eden aşırı yüklenmiş dijital içeriği ve bunların algılarımızı nasıl şekillendirdiğini yakalamaya çalışıyor.*

*Ve çalışmanın amacı, teknik tanım çerçevesini kırmak ve insanların anlam arayışını yeniden üretmektir. Dijital teknolojinin çevrimiçi dünyaya ne kadar ihtişam kattığı önemli değil, asıl önemli olan insanların kendilerini nasıl ifade ettikleridir.”*



**Şekil 9.** Jon RAFMAN, Transdimensional Serpent, 2016

Jon Rafman, sanal gerçeklik, enstalasyon, heykel gibi alanlarda da eserler üreten sanatçılardan biridir. 2016 yılında “Transdimensional Serpent” (Bknz şekil 9.) adlı çalışması bu disiplinlerin hepsini içermektedir. Rafman, genel olarak çalışmalarında teknolojinin ve dijital medyanın bilinç ve çağdaş yaşam üzerindeki etkisini, sanal ile gerçek arasındaki değişen sınırları ve azalan ayrımları araştırmaktadır.

“Transdimensional Serpent” çalışması, sosyal ve politik yaşamın yol açtığı soyutlamanın, izolasyon ile ilgili bir deneyim olduğunu göstermektedir. Bu fenomenin yeni topluluklar ve alt kültürlerin ortaya çıkması için nasıl fırsatlar sunabileceğine ışık tutmaktadır.

Bu çalışma ile ilgili olarak Jon Rafman’ın yorumu ise şu şekildedir:

*“Teknolojideki dönüşümlerin her zaman bilinçteki önceki değişiklikleri takip ettiğine inanıyorum. Teknolojik gelişmeler bu nedenle kişisel bilincin ve sosyal koşulların nasıl değiştiğine dair bazı şeyleri açığa çıkarabilir.*

*Peki sanal gerçekliğin ortaya çıkışından ne öğrenebiliriz? Bir kere, VR (Sanal Gerçeklik), gerçekliğin kendisinin sanala nüfuz ettiğini öne sürüyor. Gittikçe daha çok insan beynini etten yapılmış bir bilgisayar olarak anlıyoruz ve çevrimiçi varlığımız giderek gerçek benliklerimizle iç içe geçiyor.”*

Jon Rafman gibi birçok sanatçı farklı medyumları kullanarak sanat icra etmektedir. Bu sanatçılardan biri Farah Al Quasimi’dir. 1991 doğumlu sanatçı Birleşik Arap Emirlikleri kökenli bir fotoğrafçıdır. 2018’de Yale Üniversitesine katıldıktan sonra New York’a taşınmıştır ve üretimine burada devam etmektedir.



Şekil 10. Farah Al Quasimi, Dragon Mart LED Display, 2018

Quasimi, sıradan yaşamın içerisinde sömürge etkisini eserlerine taşımaktadır. Göç, yerinden edilme ve dış müdahalenin şekillendirdiği tekinsiz coğrafyalar çalışmalarına yansıyan kavramlar ve başlıklardır.

Farah'ın sanat pratiği, kendini konumlanmış bulduğu sıradışı ve genellikle gözden kaçan yerleri fotoğraflamaya dayanmaktadır. Özellikle “The World is Sinking” (Dünya Batıyor) isimli sergisindeki çalışmalarında, büyüdüğü Birleşik Arap Emirlikleri'ne içe dönük bir yaklaşım ile tekrar bakmakta ve seyirciye yansıtmaktadır. Sanatçı eserlerinde büyüdüğü yerin hızlı ve dengesiz değişiminden etkilenmiş ve bunu eserlerinde sıklıkla işlemiştir. Quasimi ayrıca eserlerinde birçok acele girişimin eskiyi değiştirdiğini vurgulamaktadır.

23 Şubat – 8 Ağustos 2021 tarihleri arasında Pera Müzesi'nde sergilenen eserlerinden “Dragon Mart LED Display” adlı çalışma (Şekil 10) Arrival (Varış) adlı sergisinin içerisinde bir çalışmadır. Üçüncü kişisel sergisi olan Arrival içerisinde yer alan fotoğraflar, onun anlattığı dünyadan çekilmiş anlardır. Özellikle bu çalışmasının post-internet sanat alanı içerisinde olduğu görsel olarak anlaşılmaktadır. Parlak renklerin kullanılması, ışık üreten cihazların kompozisyonda yer alması, dijitali andıran arka plan ve zemin, kablolar buna örnek olarak verilebilir.

Post-internet sanatı alanında üretimler yapan ve 23 Şubat – 8 Ağustos 2021 tarihleri arasında Pera Müzesi'nde çalışmalarını sergilenen bir diğer önemli isim ise Olia Lialina'dır. 1971 Moskova doğumlu olan sanatçı aynı zamanda deneysel film, video eleştirme ve küratördür. Moskova Devlet Üniversitesinde film eleştirisi ve gazetecilik bölümünü okuduktan sonra 1993 yılında mezun olmuştur. İnternet sanatı (net.art) alanında bir öncüdür ve ağa bağlı tarayıcılar için sanat yapan ilk kişilerden biridir.



**Şekil 11.** Olia LIALINA, Treasure Tove, 2017

Post-internet sanatın en ikonik örneklerini üreten Olia Lialina'nın 2017 yılında yapmış olduğu "Treasure Trove" (Define) adlı çalışması (Şekil 11), Blingee platformunda yer alan GIF'lerden oluşan bir kolajdır. Blingee, kullanıcıların görsellerine simli çiçekler, kalpler, mücevherler veya hareketli yazılar ekleyerek onları eğlenceli GIF'lere çevirmelerini mümkün kılan araçlar sunan bir platformdur. "Dijital folklorün" önemli bir yapıtaşı haline gelen bu platformda kullanıcılar bir görselden diğerine blingee'ler ve damgalar aracılığıyla geçebiliyorlar. Platform üzerindeki 440 mücevher animasyonunu bir araya getiren "Treasure Trove", parlayan, dans eden, kendi etrafında dönen bu görsellerde erken dönem hareketli GIF'lerden 2000'ler sonrasının parlak taşlı GIF'lerine geçiş sürecini ele alıyor. Olia Lialina, bu çalışmasında aynı zamanda internete özgü görsel dili bir hazine gibi göstererek bu dilin zenginliğine dikkat çekmektedir.

Jon Rafman'ın eserlerine bakıldığında görüntünün dilini oluşturan birçok disiplin karşımıza çıkar. Teknolojiyi başarılı bir şekilde kullanan sanatçı birçok medyumdan yararlanmakta ve bu alanları birleştirmektedir. Çalışmalarının dilini oluşturan görseller, sürekli olarak değişim ve dönüşüm içerisindedir. Çünkü teknolojik gelişmelere paralel olarak kendi işlerinin çehresini de buna bağlı olarak değiştirmektedir. Hem form hem de içerik yönünden internetten beslendiğini ve dijital görüntüyü ürettiğini söylemek mümkündür.

Farah Al Quasimi'nin çalışmalarına bakıldığında ise, daha çok kültür kavramının altının çizildiğini ve sanatçı tarafından sorgulandığını görülür. Çalışmalarında yer alan kadın ve erkek figürler, Arap kültürünü yansıtmaktadır. Jon Rafman'ın çalışmalarına kıyasla daha evrensel ve güçlü meseleleri işlemektedir. Göç, yerinden edilme, aidiyet, değişim gibi konular çalışmalarında işlediği işlediği diğer önemli konulardır.

Olia Lialina ise sanatsal üretiminde programlar kullanan sanatçılardan biridir. Kendi web sitesinde de ışıltılı mücevherler, parıltılı taşlar, GIF'ler ve hareketli görseller bulunmaktadır. Çalışmalarının zeminini daha çok internet alanına oturtmuştur.

Sonuç olarak bu bölümde ele alınan sanatçılar dijital görüntüyü sanat alanında ve sanatsal üretim sürecinde kullanan sanatçılardır. Post-internet alanında görsel dili oluştururken teknoloji, dijitalden, internetten ve farklı medyumlardan faydalanan sanatçılar, dijital sanat kavramını sorgulamakta ve eserlerini bu bağlamda üretmektedir. Dijital sanat ile ilgili alan olan internet için Prof. Dr. Zuhul Özel Sağlam Timur şunları söylemektedir:

*"Dijital sanatın ağırlıklı yayılma mecrası internettir. İnternet, insanların her geçen gün gittikçe artarak üretilen bilgiyi saklama, paylaşma ve ulaşma istekleri sonrasında ortaya çıkmış bir teknolojidir. Dijital sanat, genel olarak internette yayıldığı için, bu sanat dahil teknoloji yatımı belirli bir kitle tarafından daha yoğun bir*

*şekilde bilinmekte ve kabul edilmektedir. Ancak şu da bir gerçektir ki, günümüzde dijital sanata yönelik pek çok önemli sergi, önemli sanat galerinde yapılmış ve sanatseverlerce ilgiyle izlenmiştir.”*  
(Sağlamtimur, 2012, s.218)

Seyircinin görsel algısı gün geçtikçe zenginleşmekte ve sanatçıların üretmiş oldukları eserlere karşı bilinçli bir gözlemci konumundan bakabilmektedir. İnternetin herkese ulaşabilmesi, yaygınlaşması ve internet kullanılarak üretilen görseller, bir dil oluşturmakta ve seyirci ile interaktif bir diyalog kurabilmektedir.

## **SONUÇ**

Teknoloji ve İnternet alanında yaşanan değişim ve gelişmelerin sanata yansımaları ile sanatçılar, yapıtlarında birçok farklı ve etkili ifade biçimine ek olarak yeni görüntü oluşturma biçimlerine başvurma imkânı bulmuşlardır. Görüntüyü oluşturma sürecinde resim, fotoğraf, film, televizyon ve videodan sonra yeni bir ifade biçimi olarak dijital görüntü oluşturma, dijital sanatın temelinde yatan teknolojiyle birlikte içinde bulunduğumuz çağdaş sanat formunu belirlemiş ve sanatçılar yeni bir üretim ortamı oluşturmuştur.

1960’lı yıllarda portapak kamerayla başlayan, 80’lerde bilgisayar teknolojileri ve internetin sunum olanakları ile birleştirmesiyle devam eden durumların, günümüzde sanatın dijitalleşmesiyle herkesin bulunduğu konumdan imge üretebilmekte ve tüketebilmektedir.

Post-internet sanat alanının tanımı, elektronik görüntünün oluşmasını sağlayan teknolojik donanım-yazılımlar ve post-internet alanı içerisinde üretilen eserlerin görsel dili bölümlerinden oluşan çalışma, dijital sanatın gelişmeye ve sürekli olarak değişmeye devam ettiğini göstermektedir. Bu değişim sanatçıları ve ürettikleri eserleri de etkilemektedir. Sanatçıların ele aldığı kavram, kuram ve teknoloji sürekli olarak kendini yenilemekte olduğu sonucuna varılmıştır. Bununla paralel olarak seyirci konumu sürekli olarak sorgulanmakta olduğu görülmüştür. Farklı medyum ve disiplinlerin, teknolojik gelişmelerin gelişimi seyirci ile sanat yapıtı arasındaki diyalogu da önemli ölçüde etkilemektedir. Seyirci geçmişte olduğu gibi sanat yapıtı ile diyalog kurmaktan öte bilinçli bir konumdan izlemekte ve katılım sağlamaktadır.

Teknoloji ve bilgisayar, günümüzde sanatın birçok alanına nüfus etmiştir. Çağdaş sanatın içerisinde sadece araç olarak değil ortamı ve medyası durumuna geldiği görülmektedir. Post-internet alanı da teknoloji ve bilgisayarı etkin bir şekilde kullanmaktadır. Bu alan, yeni anlatım biçimleri yaratırken, sanatçıların sanatsal üretim süreçlerinin sınırlarını genişletmiş, algılayışımı, düşünce yapısını, tarzı ve üslubunu değiştirmiştir.

Tüm bu gelişmelerle birlikte sanatta temsil ve gerçeklik algısı değişmiş, görüntü üretim ve tüketimi küresel bir yapıya bürünmüştür. Post-internet sanatı alanı da teknolojinin gelişmesi ve değişmesi ile paralel olarak gelişimine devam etmekte

ve sanatçılar dijital teknolojiyi kullanarak sanat eserlerini üretmektedirler. Bu çalışmada post-internet alanındaki değişimlerin teknolojinin gelişmesi ile paralellik gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Post-internet alanı içerisinde bulunan sanatçılar eserlerinin görsel dilini oluştururken dijitalden yararlandıkları, değişen görsel dünyada seyircilerin bu değişime uyum sağladığı gibi bulgulara ulaşılmıştır. Bu alanda yapılacak olan yeni çalışmalarda yazılım dilinin, dijital kodlamaların ve kullanılan yöntemlerin bilinmesi görsel dilin analizinde fayda sağlayacaktır.

## KAYNAKÇA

- Alter, N. M. (2011) *Arnheim for Film and Media Studies*. Routledge.
- Arnheim, R. (2009) *Film as art*. Berkeley University of California Press.
- Arnheim, R. and Ögdül, R. (2015) *Görsel düşünme*. İstanbul, Metis Yayınları
- Baudrillard, J. (2013). *Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat*. İstanbul: Dayı ve Tekcan Kırk Yayınevi, s: 29.
- Bozkurt, N. (2014). *Sanat ve Estetik Kuramları* (On birinci Baskı) Sentez Yayıncılık.
- Chakravorty, P. (2018). Sinyal nedir?. *IEEE Sinyal İşleme Dergisi*. s: 175–177.
- Christiansen, L. (2010). *Redefining Exhibition in the Digital Age*.
- Derman, I. (2009) *Fotoğraf ve gerçeklik*. Hayalbaz Kitap, İstanbul.
- Douglas, L. (2012). *Within Post Internet - Part One*.
- Dunne, C. (2014). *9 Post-Internet Artists You Should Know*. Fast Company.
- Elkins, J. ve Naef, M. (2011). *What is an Image?* Pennsylvania University Press.
- Gonzalez, R. (2018). *Dijital Görüntü İşleme*. New York, NY: Pearson.
- Kılıç, L. (1996) *Elektronik Görüntü ve Video Sanatı*.
- Kosuth, J. (1969). *Art After Philosophy*.
- Manovich, L. (2001). *Post-Media Aesthetics*.
- Ranci re, J. (2015) *Özgürleşen Seyirci*. Metis Yayınları, İstanbul.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, s: 213-238.
- Schwerfel, H. (2013) *Sinema ve Sanat: Bir Aşk Hikâyesi*. RES, İstanbul.
- Sontag, S. (1999) *Fotoğraf Üzerine*. çev. Reha Akçakaya, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul.
- Sörbom, G. (1966). *Mimesis and Art: Studies in the Origin and Early Development of an Aesthetic Vocabulary*. Stockholm: Svenska Bokförlaget.

Vierkant, A. (2010). *The Image Object Post-Internet Art*.

Wallace, Ian (2014). “*What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement*”. Artspace.

## **ELEKTRONİK KAYNAKLAR**

URL-1 <https://www.artsy.net/gene/post-internet-art> (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

URL-2 İyi Uygulama Kılavuzları - Bölüm 3 Raster Görüntüleri Arşivleme - Dosya Formatları (Erişim Tarihi: 13.04.2021)

URL-3 <https://zachblas.info/writings/contra-internet-aesthetics/>(Erişim Tarihi: 27.04.2021)

URL-4 <https://en.wikipedia.org/wiki/Image> (Erişim Tarihi: 28.04.2021)

URL-5 [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_image#cite\\_note-UPDIG-3](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_image#cite_note-UPDIG-3) (Erişim Tarihi: 09.05.2021)

URL-6 [https://www.hkmo.org.tr/resimler/ekler/V1SU\\_4dd765c12f2ef67ek.pdf](https://www.hkmo.org.tr/resimler/ekler/V1SU_4dd765c12f2ef67ek.pdf) (Erişim Tarihi: 11.05.2021)

URL-7 <https://web.archive.org/web/20180803133928/https://vectr.com/tutorials/what-are-vector-graphics/>(Erişim Tarihi: 13.05.2021)

URL-8 <https://www.psprint.com/resources/difference-between-raster-vector/> (Erişim Tarihi: 13.05.2021)