

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇAĞDAŞ RESİM SANATINDA DİJİTAL GÖRÜNTÜ
ESTETİĞİ

Hazırlayan
BARIŞ TANYILDIZI

Danışman
YRD. DOÇ. RAMAZAN BAYRAKOĞLU

İZMİR-2008

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Çağdaş *Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği*” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

11 / 07 / 2008

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göreAnasanat Dalıöğrencisi' ninkonulu tezi/projesi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat' da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin/projeninolduğuna oy.....ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ

TEZ/PROJE VERİ FORMU

Tez/Proje No:

Konu Kodu:

Üniv. Kodu:

• Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez/Proje Yazarının

Soyadı: TANYILDIZI

Adı: Barış

Tezin/Projenin Türkçe Adı: Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği

Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı: Digital Imagery Aesthetic in Contemporary Painting

Tezin/Projenin Yapıldığı

Üniversitesi: D.E.Ü.

Enstitü: G.S.E.

Yıl: 2008

Diğer Kuruluşlar :

Tezin/Projenin Türü:

Yüksek Lisans:

☒

Dili: Türkçe

Doktora:

☐

Sayfa Sayısı: 98

Tıpta Uzmanlık:

☐

Referans Sayısı: 61

Sanatta Yeterlilik:

☐

Tez/Proje Danışmanlarının

Ünvanı: Yrd. Doç.

Adı: Ramazan Soyadı: BAYRAKOĞLU

Türkçe Anahtar Kelimeler:

- 1- Dijital
- 2- Manipülasyon
- 3- Animasyon
- 4- Remix
- 5- Bilgisayar

Tarih: 11 / 07 / 2008

İmza:

İngilizce Anahtar Kelimeler:

- 1- Digital
- 2- Manipulation
- 3- Animation
- 4- Remix
- 5- Computer

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evet

☒

Hayır

☐

ÖZET

Çağdaş resim pratiği dahilinde pek çok sanatçı, dijital teknolojilerin sağladığı olanakları farklı yaklaşımlarla üretimlerinde kullanmaktadır. Bu çalışmada benzer kavrayış ve biçimsel ortaklık gösteren sanatçıların işlerinden yola çıkılarak bir süreç anlatılmaktadır.

Dijitalleşen dünyamızın, algımız üzerinde yaptığı değişiklikler neticesinde resim pratiği de bir adaptasyon sürecine girmiştir. Sanatçılar bu adaptasyon sürecinde üretimlerini biçim ve malzeme yönüyle yeniden işleyerek günümüz koşullarına paralel bir konuma getirmeyi amaçlamışlardır. Bilgisayar bu anlamda sanatçılar için vazgeçilmez olanaklara aracılık etmiştir. Görüntü üzerinde işlem yaparak olası yeni görüntüleri kısa sürede elde edebilme becerisiyle sanatçı biçim üzerinde daha dominant bir konuma ulaşmıştır. Her ne kadar görüntü sanatçı inisiyatifiyle şekillense de bilgisayar aracılığıyla tekrar biçimlenmesi üretimler arasında bir dil birliği oluşturmuştur. Birçok sanatçı dijital görüntünün geçirdiği evrime şahitlik ederken bir yarıdanda ürettikleri işlerle bu süreci belgeler niteliktedirler. Burada resim, sayısız dijital görüntü çokluğunun içerisinde bize bireysel bakış açılarını yansıtan bir rol üstlenmektedir.

Sonuç olarak, 90'lı yıllardan itibaren pek çok sanatçı dijital olanakları farklı bağlamlar içerisinde, başka kavramlar ve referanslarla dile getirir de dijital görüntü estetiği çalışmaları kapsayan bir küme niteliğindedir.

ABSTRACT

Many artists within the practices of contemporary painting would make use of the possibilities of what digital technologies offer in various approaches inside their productions. In this study a period is being told using the works of artists with similar apprehension and formal shares.

As a result of the amendments of the digitalizing world on our perception, the practice of painting has also entered in an adaptation period. Artists during this adaptation period have tried to render their productions parallel to the conditions of today by processing them in terms of form and material. Computer has, in this matter, been a very important agency for indispensable possibilities. The artist using the talent of providing new imagery in a short time by processing images has reached a more dominant status over the image itself. While the image is formed with the initiative of the artist nevertheless its reforming through computers creates a common language for the productions. Many artists, having been the witnesses of the evolution of digital imagery, are at the same time the very documents of this period. Here the painting possesses a role of reflecting, through the multiplicity of innumerable digital images, the individual perspectives to us.

In conclusion, although many artists since the 90s have used the digital possibilities in different contexts, concepts and with various references, however the aesthetics of digital imagery is a kind of group consisting of such productions.

ÖNSÖZ

“Çağdaş *Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği*” başlıklı bu tezin amacı, dijital görüntünün günümüz resim sanatına olan etkisi ve resim pratiğinin dijital olanaklarla üretilen görüntülerle olan etkileşimini ele almaktır.

Kendi sanatsal kavrayış biçimimle ortaklıklar kurarak sürdürmüş olduğum bu çalışmaya olan katkılarından dolayı, danışmanım Yrd. Doç. Ramazan BAYRAKOĞLU’na , bana destek olan arkadaşlarıma ve aileme teşekkür ederim.

Barış TANYILDIZI

İZMİR, 2008

İÇİNDEKİLER

ÇAĞDAŞ RESİM SANATINDA DİJİTAL GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

Sayfa	
YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
YÖK DOKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
RESİMLERİN LİSTESİ.....	x
GİRİŞ.....	1

1.BÖLÜM

TEKNİK OLANAKLAR

1.1. Bilgisayarın İcadı	2
1.2 Dijital Süreç.....	5
1.3Dijital Olanakların Sanatta Kullanım Çeşitliliği.....	8
1.4 İnternet Küresel Duyarlılık.....	12

2.BÖLÜM

DİJİTAL GÖRÜNTÜ

2.1. Görüntü Manipülasyonu.....	17
2.2. Dijital görüntü Işığında Resim	23

3.BÖLÜM

MONİTÖR RESİMLERİ

3.1. Carlo Zanni.....	29
3.2. Miha-Strukelj	36
3.3. Peter Zimmermann	40
3.4. Carl Fudge	42
3.5. Beverly Fishman	44
3.6. Dan Hays.....	46
3.7. Philip Argent	49

4.BÖLÜM

RESMİN DİLİYLE DİJİTAL ANİMASYON

4.1. Remix (Karışım) Kültürü	51
4.2. Melez Görüntü	54
4.3. Animasyon ve Resimsel Kodlar.....	58
4.4. Julian Opie	70
4.5. Brian Alfred.....	85
SONUÇ.....	91
GENİŞLETİLMİŞ KAYNAKÇA.....	94

RESİMLERİN LİSTESİ

- resim 1.** Charles Babbage “*Analytical Engine*”,s.2
- resim 2.** Ben Laposky, s.3
- resim 3.** Leon Harmon , Ken Knowlton, “*Study in Perception*”,s.4
- resim 4.** Julian Opie, “*I dreamt I was driving my car*”, s.15
- resim 5.** Brian Afred, “*Track Back*”, 2006 ,s.16
- resim 6.** Jeff Koons, “*Lips*”, 2000,s. 18
- resim 7.** Art Rogers, s.18
- resim 8.** Jeff Koons, s.19
- resim 9.** Time, Temmuz 27, 1994, s.19
- resim 10.** National Geographic, Şubat, 1982, s. 20
- resim 11.** Andy Warhol, “*Liquorice Marilyn*”,s. 22
- resim 12.** Gerhard Richter,“*Atlas Sheet 5*”, 1962, s. 24
- resim 13.** Georges Seurat“*Sunday Afternoon on the Island of the Grand-Jatte*”,s.25
- resim 14.** Andy Warhol “*green-car-crash*”, s. 26
- resim 15.** Carlo Zanni, “*Masaüstü İconu*”,s. 30
- resim 16.** Carlo Zanni, “*Masaüstü İconu*”,s.30
- resim 17.** Carlo Zanni “*Manzara*”, 2003,s. 31
- resim 18.** Carlo Zanni ,”*Rüzgar*”, 2004, s. 32
- resim 19.** Carlo Zanni ,”*Kar*”, 2004,s.32
- resim 20.** Carlo Zanni, “*Napster Logo*”, 2002, s. 33
- resim 21.** Sandro Botticelli, “*Venüs'ün doğumu*”, s. 34
- resim 22.** Carlo Zanni,”*illustrator*” , 2002, s. 34
- resim 23.** Miha Strukelj “*Virtual Cockpit*” 1999, s. 36
- resim 24.** Miha Strukelj “*Selfportrait*” II, 1997, s.37
- resim 25.** Miha Strukelj “*Ultrasound*”, 1998, s. 38
- resim 26.** Miha Strukelj “*Untitled*”, 2001,s. 38
- resim 27.** Miha Strukelj “*Untitled*”, 2001, s. 39
- resim 28.** Morris Louis, “*Point of Tranquility*”, 1960, s. 40

- resim 29.** Peter Zimmermann “*Plastik*”, 2002, s. 41
- resim 30.** Carl Fudge, “*Mobile Suite*”, 2001, s. 42
- resim 31.** Carl Fudge “*Maz Maz*”, 2002, s. 43
- resim 32.** Beverly Fishman “*Untitled*”, 2006, s. 44
- resim 33.** Beverly Fishman “*Dividose*”, 2003, s. 45
- resim 34.** Dan Hays “*Colorado Impression 11b*” 2002, s. 46
- resim 35.** Dan Hays “*Colorado Impression 7*” 2001, s. 47
- resim 36.** Dan Hays “*Harmony in Gren*”, 1998, s. 48
- resim 37.** Philip Argent “*İsimsiz*”, 2002, s. 49
- resim 38.** Encyclopedia Pictura, Björk, “*Wanderlust*”, 2008, s. 52
- resim 39.** Common, “*GO*”, video klip, s. 54
- resim 40.** Sheryl Crow, “*Good is Good*”, video klip, s. 55
- resim 41.** Coldplay, “*Dont Panic*”, video klip, s. 55
- resim 42.** Robert Rodriguez, “*Sin City*”, 2005, s. 57
- resim 43.** Barnstormers, “*Letter to the President*”, video, 2003, s. 61
- resim 44.** Kathe Kollwitz, “*Departure and Death*”, 1923, s. 62
- resim 45.** William Kentridge, “*Title Table*”, video, 2003-4, s. 62
- resim 46.** Qiu Anxiong, “*The New Book of Mountains and Seas*”, video, 2007, s. 63
- resim 47.** Katsuhiro Otomo, “*Akira*”, 1988, s. 65
- resim 48.** Ruth Gomez, “*Animales de compania*”, animasyon, 2005, s. 65
- resim 49.** Julian Opie, “*Ruth smoking3*”, animasyon, 2006, s. 67
- resim 50.** Kota Ezawa, “*The Unbearable Lightness of Being*”, video, 2005, s. 68
- resim 51.** Julian Opie “*Imagine You Are Driving*” 1998, s. 71
- resim 52.** Julian Opie “*This is Kiera 4*”, 2004, s. 74
- resim 53.** Julian Opie, USA Arts Council of Indianapolis, s. 75
- resim 54.** Julian Opie “*Shahnoza dancing naked*”, 2008, s. 76
- resim 55.** Julian Opie “*Tina, programmer*”, 2000, s. 77
- resim 56.** Julian Oipe “*Max, businessman*” 2000, s. 78
- resim 57.** Julian Oipe “*Gary, Pop Star*” 1999, s. 79
- resim 58.** Julian Oipe “*Gary, Pop Star*” 1998, s. 79
- resim 59.** Julian Opie “*Christine Blinking*”, 1999, animasyon, s. 80
- resim 60.** Julian Oipe “*I dreamt I was driving my car*” 2002, s. 81

- resim 61.** Julian Opie, Barbara Krakow Galeri, 2000, s. 82
- resim 62.** Julian Opie, Galeri Lisson, sergi kataloğu, 2001, s. 83
- resim 63.** Julian Opie, “*Bijou Gets Undressed*”, 2004, s. 84
- resim 64.** Alex Katz “*Twilight I*”, 1978, s. 85
- resim 65.** Lisa Ruyter,” *İsimsiz*” 1998, s. 85
- resim 66.** Brian Alfred,” *City Night*”2004, s. 86
- resim 67.** Brian Alfred, “*Overload*”, 2005, animasyon, s. 87
- resim 68.** Brian Alfred, “*Federal Building*” 2004, s. 88
- resim 69.** Brian Alfred, “*City Sunrise*”, 2004, s. 88
- resim 70.** Brian Alfred “*İsimsiz*” 2006, s. 89
- resim 71.** Brian Alfred “*İsimsiz*” 2006, s. 90
- resim 72.** Brian Alfred “*Surveillance*” 2006, s. 90

GİRİŞ

Fredric JAMESON, sanatın geçirdiği evreleri açıklarken “buhar enerjisiyle Realizm, elektrik enerjisiyle Modernizm ve elektronik ile de Postmodernizm’in ortaya çıktığını söylemektedir.¹ Sonuç olarak 19. yüzyılın ikinci yarından itibaren makine ve buna bağlı üretim biçimleri bağlamında sanat, köklü bir değişim sürecine girmiştir.

Bu süreç ışığında günümüz sanatçısı, sanatın estetik alanı ve teknolojinin bilimsel alanı arasında bir çizgide kendine yer edinmeye çalışmaktadır. Modern çağda bilim ve teknoloji hem kültür hem de estetiği şekillendirirken spiritüelliğin büyük ölçüde yerini almıştır. Dünya algımızın radikal biçimde değiştiği ve teknolojik devrimlerin yaşandığı bu çağda geleneksel resmin düşük teknolojik yapıda da bir adaptasyon sürecine girmiştir. Geçtiğimiz birkaç yıl içerisinde resim, anlaşılabilirliği için bilgisayar aracılığı ile grafiksel olarak temsil edilmesi gereken dijitalliğin yeni algısal paradigması ile eşleşebilecek şekilde tekrar yorumlanmıştır. Bu süreç içerisinde bilgisayar, “eskiz defteri niteliğinde” kompozisyonu oluşturmak amacıyla, bazen konu olarak resmin tam merkezinde, bazen de adı geçen iki niteliğin beraber yorumlanmasına aracılık etmiştir.

Dijital görüntü ile geleneksel resim pratiği içerisindeki bu alışveriş benzer bir şekilde dijital olanaklarla üretilen animasyonların resimsel kodları referans almasıyla dengelenmektedir. Paylaşım halinde olan bu farklı disiplinler arasındaki sınırların incelenmesi melez bir anlatım biçiminin oluşmasına neden olmaktadır. 1990 sonrası hareketli görüntü üzerindeki devrim niteliğindeki gelişmelerle beraber animasyon ve resim sanatı arasındaki etkileşim daha belirgin bir hale gelmiştir.

Günümüzde birçok sanatçı bu etkileşimli ortamdaki alanları kullanarak işlerini üretmektedirler. Bu sebeple çalışmada, dijital görüntünün günümüz resim sanatına olan etkisi ve resim pratiğinin dijital olanaklarla üretilen görüntülerle olan etkileşimi ele alınacaktır.

¹ Fredric JAMESON, “Postmodernism or The Cultural Logic of the Late Capitalism” New Left Review: 78 s.

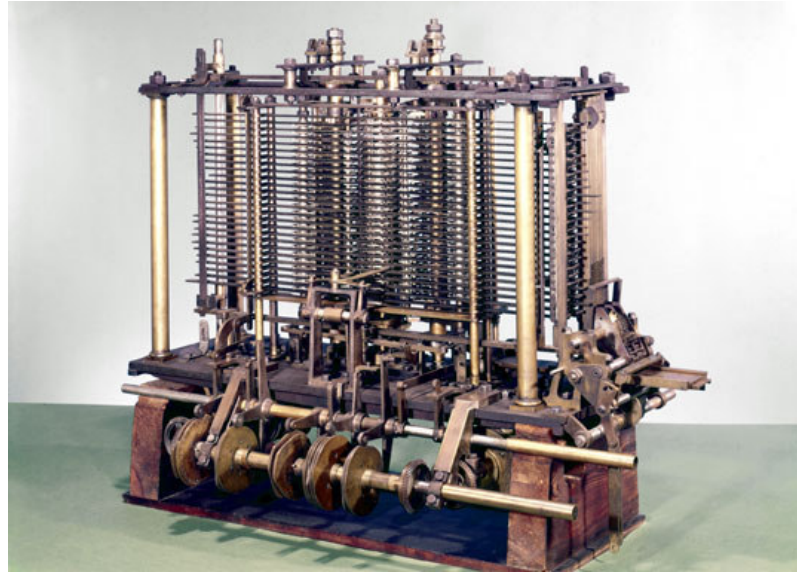
BİRİNCİ BÖLÜM

TEKNİK OLANAKLAR

1.1 Bilgisayarın İcadı

On dokuzuncu yüzyıl teknoloji ve bilimsel ilerlemelerin çağı olmuştur. Bilgisayar devriminin altyapısını da bu süreç hazırlamıştır.

1834’te Charles Babbage, bugünkü bilgisayarların hemen her yönünü önceleyen otomatik hesaplamalar için uygun, elle çalıştırılan, mekanik bir makine olan Analitik Motor’u tasarladı.²



resim 1. Charles Babbage “*Analytical Engine*”

Bu gelişmeyi, hesaplama işlemini kullanan telgraf ile mors alfabesinin icadı, ardından da 1876’da Alexander Graham Bell’in telefonu icadı izledi. 1888’de George Eastman Kodak kamerasını ve film makarasını bulması, George Melies’in bu

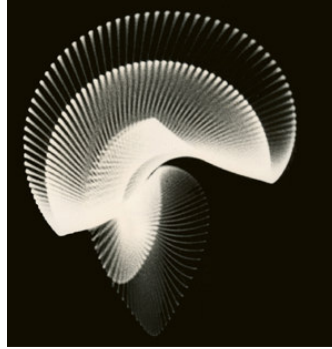
² Bruce Wands, **Dijital Çağın Sanatı**, Akbank Yayınları, 2006, 20s

teknolojiyi kullanarak kare kare çekimle oluşturulan ilk animasyonu yapmasını sağladı.

İkinci Dünya Savaşı sırasında silah endüstrisi için kullanılan teknolojik yenilikler, savaşın bitmesinin ardından başka alanlara kaydırıldı. Bu yatırımlar sayesinde ilk elektronik bilgisayar 1946 yılında Pennsylvania Üniversitesi profesörlerinden John Mauchly ve doktora öğrencisi Presper Eckert tarafından yapıldı.

Bu hızlı ilerleyiş ve birbirini tetikleyen icatlar, sanatta dahil hayatın her alanında değişimlere sebep oldu.

Teknolojiyi kendi sanatsal pratiğine ilk dahil edenlerden birisi Ben Laposky'ydi. Laposky 1950'li yılların başlarında oskiloskop (bir floresanlı ekran üstüne elektrik akımının görsel kaydını çıkartmak için katot ışını tüpü kullanan bir cihaz) üstüne dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmış, daha sonrada bunları fotoğraflamıştı. Bunlar insan eliyle de çizilebilecek olan karmaşık, matematiksel verilere dayalı şablonlardı.³

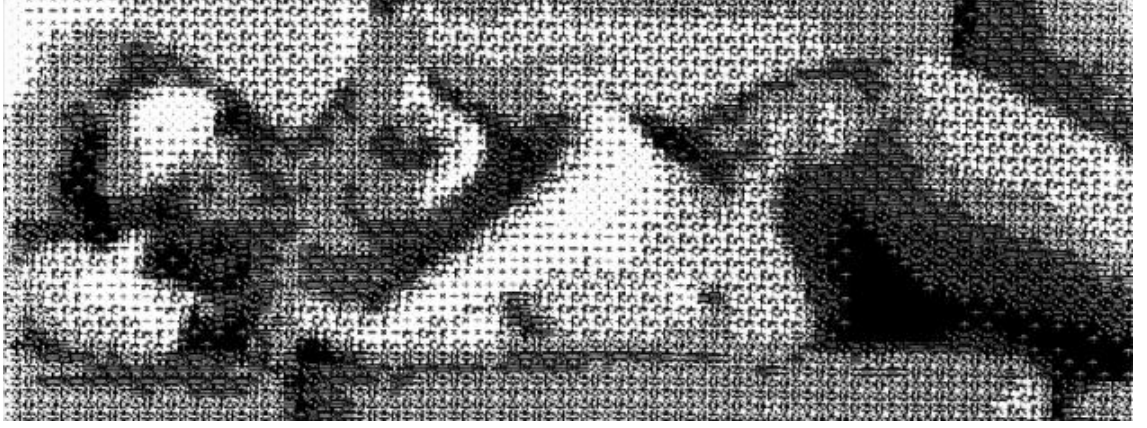


resim 2. Ben Laposky

1960' ta Nasa uzay programının etkisiyle bilgisayar teknolojisinde önemli ilerlemeler kaydedildi. Bu yıllarda sanatçılar bu gelişimin olanaklarını kendi

³ Wands, y.a.g.e., 24s

alışmalarında kullanmak istediler.1966’da Leon Harmon ile Ken Knowlton, uzanan ıplak kadını resimleyen Study in Perception’ı yaratmışlardı.



resim 3. Leon Harmon , Ken Knowlton, “*Study in Perception*”

Tabi bu grntler yatay ve dikey şekillerin kombinasyonlarından oluşturulan grntlerdi.1968 yılında Bell Laboratories’ in grntlerin bilgisayarda saklanmasını saėlayan resim arabelleėini geliřtirmesi ile bilgisayar ekranındaki grnt estetiėi de deėiřti. Fakat 70’li yıllarda bilgisayarlar arařtırma merkezleri dıřına ıkmamıřtı, hala laboratuarlarda deneysel amala kullanılıyordu.

Benoit Mandelbrot 1975’te IBM’de matematik vasıtasıyla tanımlanacak doėal formlar elde edilmesini saėlayan fraktal geometrik kavramını geliřtirdi. Bu sayede renkli ve grafik yetenekleri olan bilgisayarlar retildi. 1980’de IBM, renkler ve znrlkte sınırlı bir paletе sahip ilk kiřisel bilgisayarı piyasaya srd. Paintbrush* gibi yazılım programları ile sanatılar, dijital grntler oluřturdular, bu grntleri slyt ve kėıt baskılara dnřtrdler.

1985 yılında grntnn ve rengin oluřumuna imkn saėlayan grafik kartlar, fotografik renk znrlėne ulařtı. Bu tarihten itibaren analog metotlarla kaydedilen grntnn iřlevselliėi azalmaya bařlandı. Fotografik grntnn

* Dijital ortamda grnt oluřturmada kullanılan ilk program.

bilgisayara girmesiyle beraber Adobe firması resim yaratma ve işleme programı Photoshop* yazılımını yarattı.

Görüntü üzerine yaşanan bu teknolojik gelişmeler birçok sanatçıyı bu alana kaydırarak bilgisayarla deney yapma ve yaratma çabasına girmeye yönlendirdi. Bilgisayarların kullanım kolaylığı ve alternatif görüntüler oluşturmada sanatçılara kazandırdığı hız onu vazgeçilmez bir sanat mediumu haline getirdi.

Birçok sanatçının bilgisayarın filtrelerinden süzülen görsel seçimleri ister istemez bir benzerlik ve kavrayış bütünlüğü yarattı. 90'lı yıllarda internet' in gelişmesi, dünyanın her yanından insanların iletişim içine girmesi kültürlerin kaynaşmasını ve sanatçılar arasında küresel çaplı görsel bir duyarlılığın oluşmasını sağladı.

1.2 Dijital Süreç

Dünya, algımızı radikal biçimde değiştiren sarsıcı bir teknolojik devrim geçirmektedir. İnsan geninin deşifre edilmesi 21. yüzyıl dünya görüşümüzdeki temel paradigma kaymasının bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Bilgisayarın bir sonucu olarak tüm çalışma nesneleri, biyolojik ya da diğer türlü olmak üzere artık nümerik bir soyutlamaya maruz kalmakta; 0 ve 1'lerin ikili dili tüm bildiklerimizi ayırık ve yeniden ayarlanabilir bilgi bitlerine dönüştürmektedir.

Bu post-dijital çevre içerisinde bizler de tam anlamı ile farklı bir biçimde görmekteyiz. Kodlanmış görüntü, elektronik olarak bağlanmış bir dünya içerisinde çok daha etkileşimli bir süreç haline gelmiştir.

Modern çağda bilim ve teknoloji hem kültür hem de estetiği şekillendirirken spiritüelliğin büyük ölçüde yerini almıştır. Özellikle fotoğrafçılık görsel perspektif

* Photoshop, grafikleri ve fotoğrafları " şekillendirebileceğiniz " bir resim editörüdür. Dijital ortamdaki herhangi bir sabit görüntüyle ilgili renk, boyut, form gibi özelliklerin ayarlarını değiştirebileceğiniz programdır.

üzerinde derin bir etkiye sahip olup kimyasal bir hareketsizlik içerisinde hapsedilen dünyanın monoküler, mekanik bir görünümünü biçimlendirmektedir. Bu yeni ortam resmi birçok şekilde etkilemiştir; resmi mimezden (mimesis) arındırmış, geleneksel olmayan kompozisyon stratejileri için ilham vermiştir.

Kamera, doğanın bilimsel olarak tarafsız bir kaydını oluşturmayı vaat ederken zaman içerisinde görünümün varsayılan gerçekliğinin yeniden tartışılmasını mecbur etmiştir. Örneğin, montaj ve karanlık oda tekniği hileleri, doğal olmayan oluşumlar ve görüntüleri taklit edebilir hale gelmiştir. Artık biliyoruz ki en zararsız şipşaklar bile, izleyen ve izlenen arasındaki fiziksel ve psikolojik ilişkiyi ifade ederek saptırılmış bir bakış açısı kurmaktadır. Medyanın gösterdiği gibi, fotoğraflar, tüm temsil şekillerinde olduğu biçimde, sosyal ilişkileri gösterebilir, cinsel hiyerarşileri tanımlayabilir ve arzularımızı uyarabilir bir hale gelmiştir.

Ancak yaşadığımız çağda, tarihi sanatsal biçimlerin hiç biri, atomik füzyonların ve kara deliklerin mümkün olduğu bir dünyayı hayal etmek ya da yorumlamak için yeterli teknikler değildir. Video ve diğer elektronik medyaların ortaya çıkışı sayısız üstünlük noktalarından görsel alanın kayıt edilmesi ve yayınlanması için yeni yollar oluşturmuştur. Video artık deneyimlerimize aracılık eden ve her bir eylemimizi görüntüleyen sürekli bir görüntü akışı ile çevremizi doygunlaştırmakta, atlamalı montaj, bölünmüş ekran ve resim içinde resmi vizyonumuza dahil etmektedir. Rönesans'ın sabit bakışının yerini sürekli kayan ve çözülen bir bakış açısı, ortaya çıkan hesaplanabilir bir kozmolojinin heterojen perspektifi almıştır.

Tüm teknolojiler, ilk bakışta ne kadar mahcup görünseler de radikal biçimde entelektüel, fikirsel ve sosyal değişimleri etkileyecek güce sahiptirler. Medya üzerindeki etkileyici denemelerinde Marshall McLuhan keskin bir şekilde “*masum ampulün insan hayatını gece ile gündüzün farkından arındırarak nasıl etkilediğini ve sonsuza kadar değiştirdiğini ifade etmektedir*”.⁴

⁴ Marshall McLuhan, **Understanding Media**, Gingko Press, 2003, 8s.

İnsan Geni Projesinin en son amacı olan maddesel doğamızın yeniden şekillendirilmesine izin veren bu teknoloji şimdiden dünya algımızın temelini değiştirmeye başlamıştır. Artık birçok açıdan hayatımızın merkezinde olan bilgisayar doğanın kanunlarının kod mantığı ile yer değiştirdiği devam etmekte olan dijital evrimimizin bir kanıtı niteliğindedir.

Bilgisayar maddesel dünya üzerine yeniden vizyon geliştirmemiz için sonsuz sayıda yol oluşturan yeni bir araç olmuştur. Algoritmaları* çok fazla sayıda yeni nesne, alan ve olaylar sunmaktadır. Onu kullanarak canlı dokuları tarayabilmekte ve inceleyebilmekteyiz, simüle edilmiş ortamlarda dinamik mimari yapılar üzerine mühendislik geliştirirken ekolojik değişimleri modelleyebilmekte ve öngörebilmekteyiz. Her türlü bilgi masa üstümüzde grafiksel olarak gösterilirken tüm bildiklerimiz görsel kılınmaktadır. İnternete bağlı toplumumuzdaki görsel verinin hacmi ve hızı daha fazla bir şekilde görüntüleri yorumlama hususunda aktif biçimde içeriğe dahil olmamızı gerektirmektedir. Görsel alan artık başka hiçbir şeyde olmadığı kadar süreksiz veri diyarına dönmüştür.

Maddesel form bilginin düzenlenmesinin bir sonucudur, gün gelecek genetik mesajlarımız noktalar ve çizgiler halinde çözüldüğünde yaşayan organizmaları bile “ışınlamak” mümkün olacaktır. Her ne kadar bir insanı bir yerden başka bir yere ışınlamayı henüz bilim kurgu olarak görse de. Başka bir diyarda nano-teknolojiciler* gerçek moleküler simyanın süreçlerini iyileştirmekte, atomların dizilimini istenilen şekle sokabilen nano-botlar üretmektedirler. Biyo-mühendislik ise encode edilmiş hücresel maddeden insan dokusu üretimini gerçekleştirmiş biyolojik mesajımızı temel olarak yeniden yazabilmemize imkân sağlamıştır.

Gen sonrası dünyada, bedenimizin, kodların hâkimiyetine girmesi an meselesi haline gelmiştir. Bunun teorik olabilirliği katılık ve sürerlik, içsellik ve dışsallık gibi kavramlarımızı şimdiden değiştirmiş, topluluk fikrimiz, hikâyelerimiz ve imgelerimiz aynılaştırmıştır. Sanatçılar, bu etkileşimli ortamdaki tüm diğer

* Eksiksiz olarak takip edildiğinde, önceden belirlenmiş bir isi sonlu zamanda gerçekleştiren sonlu sayıda komutlar topluluğu.

* “moleküler üretim” atomik ve moleküler boyutlar seviyesinde üretim yapmak.

kullanıcılar gibi, bahsettiğimiz belirsizlik alanı içerisinde serbestçe dolanmaktadırlar. Bu algısal görüntüler, görsellik ve maddesellik arasındaki diyalektiği çevrelemekte, aynı zamanda da dünyamızı yansıtır ve yeniden kurmaktadır.

1.3 Dijital Olanakların Kullanım Çeşitliliği

Dijital teknolojilerin, kültürü ve çağdaş sanatı derinden etkilediği bir süreci yaşamaktayız. Elektronik devrimine bağlı olarak kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetin sağladığı olanaklar dâhilinde oluşan dijital kültür, birtakım toplumsal değişimi de beraberinde getirmiştir. Televizyon ve radyo tek yönlü birer iletişim aracı iken, internetin sağladığı olanaklar izleyiciyi pasif konumdan aktif bir konuma geçirmiştir. İzleyicinin başkalarıyla etkileşim haline geçmesi ve bilgi merkezi haline gelebilmesi herkes için seçenekleri arttırmış ve daha kapsamlı bir bilgi alışverişinin önünü açmıştır. Bu durum kısa sürede sanal uzayda eşi benzeri görülmemiş bir büyüme yaratmış ve hayatımızın büyük bir parçası haline gelmiştir.

Sanatçılar da bu değişim sürecine bağlı olarak dijital aletleri, gerek ortam gerekse araç olarak kendi yaratım süreçlerinin içine dahil etmişlerdir. Dijital sanatın formları, hem geleneksel hem de yeni formlar, bazen de onlar arasında berrak bir ayrımın yapılamayacağı şekillerde tanımlanırlar. Dijital sanatın geleneksel formları arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, canlandırma animasyon müzik ve performans sayılabilir. Ortam olarak kullanılmasında ise (yeni formlar) işin üretiminden sunumuna kadar dijital teknolojileri kullanıp olanaklarının irdelenmesi söz konusudur (sanal gerçeklik, yazılım sanatı, ağ sanatı vb).

Bilgisayar sayesinde sanatçılar daha önce hayal bile edemeyecekleri olanaklara sahip olmuşlardır. Bu olanaklar içerisinde ilk akla gelenler, elle yaratılması imkânsız karmaşık görüntülerin ve olası varyasyonların saniyeler içinde oluşturulması, üç boyutlu programlarda modellenen heykellerin istenilen boyutlarda yorumlanması ve tercih edilen malzemeden maddesel hale dönüştürülmesi, internet

aracılığıyla dünyanın her tarafına işini saniyeler içerisinde aktarabilme ve paylaşabilme imkânı, sayılabilir.

Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere sahip olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiştir. Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin, sanatçıların o eserleri yaratmalarına imkan tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler. Yine de, sanata modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak, dijital sanat çağdaş sanatın bir alt-kümesi olarak değerlendirilebilir. 'Dijital' sıfatı genellikle muğlak bir çağrışım uyandırdığından ve eserin nihai formunu açıkça tanımlamadığından, sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat eserleri için kullanılmıştır.⁵

Tıpkı fotoğrafın, desen ve resimden gelen bir evrim sürecinden ortaya çıktığı gibi dijital sanatta, fotoğraf, sinema ve videonun mekanik ve elektriksel süreçlerinin gelişmesi ışığında meydana gelmiştir. Dijital sanat, geçmişte sanat olarak kabul edilmeyen fotoğrafın, gösterdiği direnişe benzer bir süreç geçirmektedir. Dijital sanatçılar kavrayışları gereği yeniliğe ve tekniğin gelişimine duydukları gereksinimle deneyselliğe daha yatkınlardır. Bu yüzden geleneksel sanatın yerleşik sistemine ve sürecine uyum gösteremezler. 1960 yıllardan başlayarak dijital formlarla deneysel çalışmalar yapılmaya başlansa da bu üretimlerin ciddiye alınarak müzelere ve galerilere taşınması daha yakın zamana aittir. Dijital sanat 1990'lı yılların ortalarına doğru etkisini arttırırken müzelerde bu duruma ilgi duymaya başlamıştır. Daha yakın zamanda çağdaş sanat topluluklarının da içinde bulunduğu dijital sanat sergilerinin düzenlenmesi bu üretim biçiminin daha çok kabul görmesinin yansımalarıdır.

Gündelik yaşantımızın değişiminde en büyük paya sahip teknolojik araçlar (bilgisayar, internet, cep telefonu, e posta) dijital sanata zemin hazırlamıştır. İnternet bu süreç içerisinde dijital olana çoğalması ve yayılması için alan oluşturan teknolojiler arasında başı çekmektedir. En önemli kitle iletişim araçlarının (televizyon ve radyo) yerine geçen internetin kapsamının sürekli olarak artması ve

⁵Bruce Wands, **Dijital Çağın Sanatı**, Akbank Yayınları, 2006, 11s.

içeriğindeki çeşitlilik, (fotoğraf, video, metin, ses) dijital sanatın, popüler kültüre bağlanmasına katkıda bulunmaktadır. Bu nedenle dijital sanatçılar yaşadığımız çağda dijital aletlerle sanat yapmayı geleneksel araç ve aletler kullanarak sanat yapmaktan farklı görmemektedirler. Teknolojinin dominantlaşan gelişim hızı bağlamında yakın bir zaman içerisinde bu sanatçılar, çağdaş sanatçılar sıfatını da kazanabilecekler.

Dijital sanatçı görünüşü çeşitlilik göstermektedir. Sanatçılar bazen kendi eserini yaratmak için kodlar yazan bilgisayar programcılarıken bazen de kafalarındakiyi yaratabilmek amacıyla bilgisayar teknisyenleri ve programcıları ile işbirliği içine girmektedirler. Fakat her iki durumda da sanatçıların dijital aletlerin potansiyellerine ve sınırlarına ilişkin bilgi birikimlerinin olması gerekmektedir. Bu niteliklerle donanmış olan sanatçılar günümüzde masa üstü bilgisayarların üstün performansları sayesinde hazır programlar kullanarak çalışmalarını kendi olanaklarıyla üretebilmektedirler.

Bilgisayar, monitör, tarayıcı, yazıcı, grafik tablet gibi araçlarla çalışan sanatçı piksel tabanlı yazılımla fotoğrafları işleyebilir, düzenleme ve serbest çizim yapabilir, vektörel* yazılımları kullanarak büyük boyutlu formlarla çalışabilir, üç boyutlu modelleme programlarıyla görüntü yaratma yolunu seçebilir. Yani yukarıda adı geçen birkaç alet sanatçının stüdyosunu oluşturabilir.

Dijital sanatın motivasyonlarından biri de yeni aletler ve teknikler kullanarak sanat eseri yaratma arzusudur. Her ne kadar yeni denilen, sürekli bir değişim içinde olsa da birçok sanatçı geleneksel yöntemleri, yaratıcı ifade aracı olarak kullanamadığından dijitalin olanaklarından yararlanmayı tercih etmişlerdir.

Dijital sanat, birçok özelliğini geleneksel sanat pratiklerinden aldığı için, onun üzerine yapılan okumalar, yerleşik sanatsal perspektifler üzerinden yapılmaktadır. *Dijital sanat çağdaş sanat dünyasında önde gelen bir yerde durmaya devam ettikçe ve bilgisayar teknolojilerinin diliyle sentaksı giderek daha fazla*

* Resmin piksel piksel kaydedilmesi yerine çizimin matematiksel denklemlerinin kaydedildiği, böylece çizimin oranı ne kadar büyük olursa olsun dosya boyutunun aynı kaldığı çizim şekli.

*işlendikçe ve gözüümüze daha aşına hale geldikçe, pek çok formunu ve kültürel katkısını tanımlama bakımından daha donanımlı olacağımız rahatlıkla söylenebilir.*⁶

Dijital sanat çoğunlukla veri formunda bulunmaktadır. Bilgisayarda birler sıfırlar topluluğundan oluşan dosya biçiminde olması ve maddesel denkliğinin olmaması onu formuna göre kategorize etmemizi engeller. *Sözgelimi, üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımıyla yaratılan bir sanal nesne, sonunda animasyon olarak tek bir görüntüye dönüşebilir ya da heykel olarak ortaya çıkabilir. Animasyon ya da görüntü, ayrıca bir web sitesinde birleştirilebilir ve bu suretle internette 'net sanatı' şeklinde var olabilir.*⁷ Bu yüzden eserler genellikle bulundukları son duruma ya da sanatçının ve küratörün inisiyatifine göre kategorize edilir(animasyon, video, yazılım,veritabanı,net sanatı, ses sanatı, enstalasyon gibi).

Bilgisayarların, sayısal verilerle görüntü oluşturmadaki uzmanlığı dijital fotoğrafçılığın hızlı gelişiminden kaynaklanmaktadır. Dijital fotoğrafın hem teknik hem de maliyet açısından avantajları ona kaşı olan talebi arttırmıştır. Talebe bağılı olarak gelişen dijital fotoğraf sektörü daha yüksek görüntü çözünürlüklü makineler üretmiştir. Bu makineler sayesinde pikseller kaybolmuş ve kesintisiz bir ton geçişiyle görüntü kusursuz hale gelmiştir. Çeşitli baskı aletleri sayesinde söz konusu veriler, istenilen ebatlarda farklı yüzeyler üzerine aktarılarak kullanılmakta ve diğere sanat pratikleri ile eşleştirilerek sergilenmektedir.

*Dijital sanat, çizimler, resimler, fotoğraflar ya da video kareleri şeklinde ortaya çıkabilecekleri gibi, ya sanatçının ya da ticari yazılım eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde de görülebilir. Bu görüntülerin büründüğü nihai formlar da çok farklı olabilir: Dijital baskı yöntemleri kullanılmış olsa bile geleneksel formlara benzeyebilecekleri gibi, DVD, CD ya da internet gibi dijital ortamlarda da yer bulabilirler.*⁸

⁶ Bruce Wands, y.a.g.e., 14s

⁷ y.a.g.e., 14s

⁸ y.a.g.e., 32s

Bilgisayarın gelişimine bağlı olarak yazıcılarda değişime uğramıştır. Önceden sadece kâğıt üzerine küçük ebatlarda baskı yapabilirken bugün, tuvale, metale, ahşaba, kumaş üzerine ve diğer birçok malzemeye istenilen ebatlarda baskı yapılabilmektedir. Dijital teknolojilerden yararlanılarak görüntüler yaratan sanatçıların ellerindeki imkânlar geliştikçe yeni estetik ve kavramsal yaklaşımlar ortaya çıkmaktadır. Örneğin grafik tablet, sadece kalem ve ya fırçayı taklit etmekle kalmaz sanatçıya yeni ve eşsiz çizim yolları da sağlar. Bazı sanatçılar, doğrudan bilgisayarda çizim yapmak ya da eskiz görüntüler için grafik tabletler kullanmayı tercih ederler. Bu sayede oluşturulan görüntü istenildiğinde bir dizi yeni forma ya da formata dönüştürülebilir ve çeşitli mecralarda yeniden şekillenebilir hale gelmektedir. Bu olasılıklar yelpazesi sanatçının birçok farklı alanda üretim yapmasını kolaylaştırır (resim, fotoğraf, animasyon, heykel vb).

Yeni dijital teknikler, bir evrim sürecinin en son adımı sayılabilir: Geleneksel çizim ve resim yöntemlerinin fiziksel tekniğin sınırlamalarıyla kısıtlandığı ve fotoğrafçılık ile videonun merceğe dayalı teknolojilerle işlediği bir yerde, dijital görüntüleme matematik sayısallaştırma ile mekanik kesinlik öğelerini birleştirmekte ve bu suretle, fotogerçekçilikten saf matematiksel soyutlamaya değin bütün formları kullanmayı mümkün kılmaktadır.⁹

İnternet (Küresel Duyarlılık)

İnternet, dünya çapında binlerce bilgisayarı birbirine bağlayan bir ağıdır. Bilgisayarların kendi aralarında iletişim kurabilmesi 1969 yılından beri mümkün olsa da bu niteliğin internet ağına çevrilmesi süreci ARPA adı verilen ABD Savunma bölümünün projesiyle başladı. ARPA 1974’de farklı iletişim sistemlerinin birbirinden veri alıp verebilmesi için, standart bir iletişim protokolü olarak TCP/IP’yi geliştirdi. Bu gelişimin ardından her yıl daha fazla bilgisayar ağa bağlanmaya başladı ve sistem hızla büyüdü. Bu süreç içerisinde ağ, askeri bir ağ olmaktan çıkarak,

⁹ y.a.g.e.,33s

araştırmacıların ve akademisyenlerin birbirleriyle hızlı ve kolay bilgi alışverişinde bulunmalarının başlıca ortamı haline geldi. 1989’ da Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi’nde (CERN) World WideWeb’in geliştirilmesi interneti mültimedya için uygun bir platforma taşıdı ve ticari kullanıma hazır hale getirdi. 1990’ların başında ticari kullanıma açılan ağ kısa süre içerisinde binlerce kullanıcıya ulaştı. 1991’de ilk web görüntüleme yazılımı olan Mosaic geliştirildi ve 1994 yılında Netscape adıyla pazarlanmaya başlandı.¹⁰

Böylece bir dizi yeni iş alanı oluştu. İnternet alanında alt yapı sağlayıcılar, kişisel ya da ticari web sayfaları için kapasite hizmeti sağlayıcılar, erişim hizmeti verenler, donanım temin edenler, e- ticari girişimciler gibi. 1990’ların ikinci yarısında internet, medyada “dot.com” patlaması ile anıldı. Sonu “com” la biten internet adresleri ileriye gören girişimciler tarafından büyük şirketlerin adıyla önceden satın alınıp tekrar bu şirketlere çok yüksek fiyatlardan satıldı. Bu durum, internetin kısa süre içerisinde kendi pazarını ve statü değerlerini yaratmasını sağladı. Her yönüyle pazarlanabilir olan internet, dünya çapındaki birçok ülkenin bu alana olan yatırımlarını da hızlandırdı. Bu sürece internet çağı dememizin temelinde yatan ise internetin, buhar gücünün ve elektriğin keşfinde olduğu gibi, kapitalizmin evriminde dönüştürücü bir rol oynamasıdır.

İnternetin hızlı büyüme sürecine bağlı olarak kişisel bilgisayarların gelişip yaygınlaşması ve bunun dayandığı enformasyon ağlarının hızla çoğalması, gündelik hayatın her alanını ve anını yeniden yorumlamamızı gerektiren bir ortam hazırladı. Birey ilk defa bir kurum ya da sermayenin kontrolü altında olmaksızın kendini ifade edebileceği, sansürsüz, ambargosuz ve denetimden uzak bir iletişim alanı ile tanıştı. Kullanıcılar bu yeni mecrayı kısa sürede genel veya öznel verileriyle (metin, ses, video, fotoğraf) doldurmaya başladı. Bu süreç akıl almaz bir hızla günümüzde de devam etmektedir. Sadece youtube’a* dakikada on gigabayt veri yüklendiği düşünülürse, tüm dünyada ki veri aktarımı boyutunu düşünmek baş döndürücüdür.

¹⁰ Funda Başaran, **İnternet, Toplum, Kültür**, Epos Yayınları, 2005, 36 s.

* birçok videonun bulunduğu webportali

İnternetin kısa tarihini açıklarken onunla ilgili gelişmelerin hızından sürekli bahsetmemizin temel nedeni bu gelişmelerin aslında yaşantımızı kat ve kat hızlandırmasından kaynaklanmaktadır. Kuşkusuz internet hayatı hızlandırdığı şekilde bir yandan kolaylaştırmıştır. Sınırsız veri aktarımının sonucunda internet bugün küresel düzeyde bir multimedya kütüphanesi olarak işlev görmektedir.

Yaşadığı çağın referansı olarak resim pratiği de bu gelişimlerden etkilenmektedir. İnternetin sanatçılara sağladığı olanaklardan en önemlisi kuşkusuz üretimlerini dünyayla paylaşabilme imkânıdır. Kullanıma açılan bedava bloglar, sanatçılar için nitelikli vitrinler haline gelmiştir. Galeriler, web sayfalarında profesyonel ve amatör sanatçılar için alanlar açmaya başlamış ve dünya üzerindeki sanatsal üretimlerin bir bölümünü bir arada görmemize olanak sağlamıştır. Başlangıçta bu durum her ne kadar olanak olarak görülse de kısa süre içerisinde işlevini yitirmiştir görünmektedir. Örneğin Saatchi galeri* 2006 yılında profesyonel ve amatör sanatçılar için web sitesinin bir kısmında kendi işlerini sergileyebilecekleri bir alan açmıştır. Fakat kullanıcı sayısının fazlalığından dolayı bu alan birkaç ay içerisinde tabiri caizse görüntü bombardımanına uğramıştır. Verilerin çokluğu, durumu kontrol edilemez, izleyici ve sanatçılar açısından takip edilmesi imkânsız bir duruma dönüştürmüştür. Kullanıcı için aşırı seçme şansı, seçmenin imkânsız olduğu bir durum yaratmıştır.

Bu gibi alanlarda, birçok üretimin bir arada görülmesi, çalışmalar arasındaki, konu, biçim, yorum benzerliklerini gözler önüne sermiştir. Sanatçılar farklı coğrafyalarda bulunmalarına ve farklı kültürlerden gelmelerine rağmen, ortak üretim aracı olarak bilgisayarı ve onu görüntüyle besleyen internetin çizdiği sınırlar dâhilinde motive olmuşlardır.

Özellikle foto manipülasyon programlarının efektleri aracılığıyla biçimlendirilmiş görüntülerin çokluğu, bir dil birliği oluştuğunu göstermektedir. Karmaşık görüntülerin olası varyasyonlarını saniyeler içerisinde üreten ve seçim olanaklarını üst düzeye taşıyan bilgisayar, aynı zamanda küresel bir biçimlendirme

* Londra'nın South Bank bölgesinde yer alan Charles Saatchi'nin kurduğu galeri.

duyarlılığı da yaratmıştır. Sınırları keskin formların, geniş renk alanlarının bir araya gelerek oluşturduğu resimler, temsil edilmeye başlayan dijitalliğin göstergesidir. Bu programlarla üretilen işlerin popülerleşmesinin en önemli nedeni, hızlanan yaşantımıza paralel gitmek isteyen resim pratiğinin son yıllarda grafiksel bir dil içersine girme talebidir.

Biçimlendirme benzerlikleriyle beraber görüntü ve kompozisyon seçimindeki yakınlıklarda dikkat çekicidir. İnternet, yaşadığı coğrafyada sanatçının tercih edebileceği kadrâjların kat ve kat fazlasını hazır olarak sunmaktadır. Her ne kadar internetteki fotoğraf arşivinin sayılarla tanımlanamayacak kadar çok olduğu düşünülse de, çoğunun nitelik olarak yetersizliği ve konu benzerlikleri göz önüne alınarak gruplandırıldığında, bu sayısal nicelik içersindeki çakışmalar şaşırtıcı değildir. Bu görüntülerin resim pratiği içersine dâhil edilmesi ile görüntüler arasındaki benzerlikler daha belirgin hale gelmektedir. Resim bize dijital görüntü ile doldurulmuş dünyamızın etkilerini, bireysel bakış açılarıyla sunmaktadır.

Sonsuz derecede verinin bulunduğu internet üzerinden tercih yapma eylemi, ister istemez bir sınırlama içersine girmektedir. İnsan doğası, bu olasılıklar mekanında kapasitesi kadar veriyi deneyimle meye izin vermektedir. Seçeneklerin sonsuzluğu seçimin niteliğini sorgulatmaktadır. Bu nedenle veriler nitelikleri dâhilinde (görüntü, tekst, ses) daha dar bir alanda paylaşmakta ve resim pratiğinde görüldüğü gibi aynılıklar sayısı artmaktadır. Aynı veri alanından beslenen sanatçılar için bu durum kaçınılmazdır.



resim 4. Julian Opie, “*I dreamt I was driving my car*”, 2002



resim 5. Brian Alfred, “*Track Back*”, 2006

Hızlanmış olan yaşantımızın görsel verileri haline dönüşen bu üretimler, dünyayı bir monitör penceresinden algılamaya ve yansıtmaya çalışan sanatçıların ortak bir üslup geliştirmesine neden olmuştur. Her türlü sanatsal pratiğin içerisine işleyen dijital teknolojiler, sanatçılar arasında biçimsel anlamda küresel bir duyarlılığın gelişmesine sebep olmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL GÖRÜNTÜ

2.1 Görüntü Manipülasyonu

Hızla gelişen teknoloji çağında bilgisayar devrimi sanat dünyasını da temellerinden değiştirmiştir. Bilgisayar grafikleri teknolojisi, sanatçıların yaratma ve iletişim kurma davranışlarını farklılaştırmıştır. Artık bilgisayar sanatçı için tek ve güçlü bir araç haline gelmiş sınırsız olasılıkları ile birlikte yaratıcılıkta ilerleme, deney ve kendini ifade etme açısından çok farklı olasılıklar sunmaktadır. Dijital ortamın geniş bir biçimde kullanımı bir dizi yeni kavram ve soruyu da beraberinde de getirmektedir; bu anlamda görüntü manipülasyonu son derece ilgi çekici bir konudur. Özellikle illüstrasyon ve fotoğraf işleme yazılımlarının popülerliği daha önceden görülmeyen ahlaki, yasal ve etik ikilemler yaratmaktadır.

Pikselin ortaya çıkışı ile görüntüleri manipülasyona uğratmak, değiştirmek ve kendine mal etmek son derece kolaylaştırmıştır. Pikseller, bilgisayardaki resim elemanlarına verilen terimsel addan ortaya çıkarken görüntünün tonlarını, birler sıfırlar topluluğundan oluşan ve bilgisayar dilinin temeli olan karmaşık bir diziye çeviren verilerdir. Piksellerden oluşan dijital görüntünün sağladığı olanakların en önemlisi, saniyeler içerisinde görüntünün formunu, rengini, biçimini değiştirme özelliğidir. Yanı sıra çeşitli görüntüler arasında montaj ve kolaj çalışmalarında layer (katman) mantığıyla homojen yüzeyler elde etmede kullanılmaktadır. Birçok sanatçı için bu özellikler yaratılacak görüntünün üzerinde sonsuz olasılıklar kurgulayabilecekleri yeni ortamlar yaratmıştır.

Bilgisayarın kolaj becerileri özellikle Jeff Koons'un resimlerinde ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Farklı görüntülerin bir araya getirilmesiyle oluşan bu resimler, tuval üzerine aktarılmadan önce görüntü işleme programları ile en küçük ayrıntısına kadar bilgisayar üzerinde tasarlanmaktadır. Koons'un tasarım sürecinde görüntünün biçim özelliklerinin yanında renk değerlerine sadık kalınmaktadır.

Yüzey üzerindeki her parçanın piksel bazında renk değerleri doğru tonları karıştırarak hazırlayan bir makineye gönderilmektedir.



resim 6. Jeff Koons, “Lips”, 2000.

Bu sayede Koons medyadan topladığı birçok görüntüyü kendi anlatım biçimiyle yeniden kullanmaktadır. Fakat görüntüleri kendine mal etmek bazen sorun teşkil edebilmektedir. *Jeff Koons’un Art Rogers tarafından telif hakları nedeniyle dava edilmesi bu duruma örnek teşkil eder. Koons yasa dışı olarak Rogers’in bir fotoğrafını bir heykeli için model olarak kullanmıştır.*¹¹



resim 7. Art Rogers

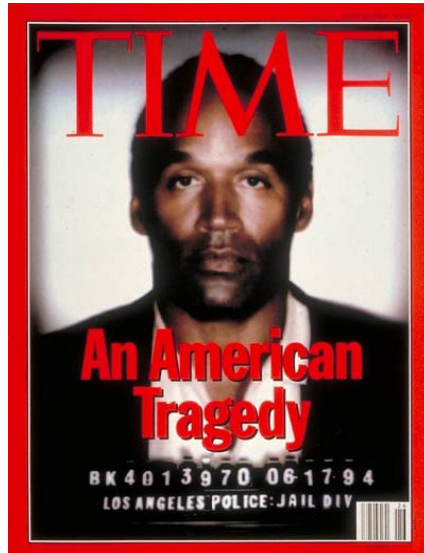
¹¹ Dawn Mercedes, **Metaphor and Meaning**, National Art Education Association, 1996, 47s



resim 8. Jeff Koons

Görüntü gaspı post modern kültürde sık karşılaşılan bir durum haline gelmiştir: Ödünç alınan görüntü artık ticari sanat için en popüler temalardan biri durumundadır. Geniş yayımı olan baskılar için çalışan çok sayıda kolaj sanatçısı kendi görüntülerini yaratırken başka insanların görüntülerinden yararlanmaktadır.

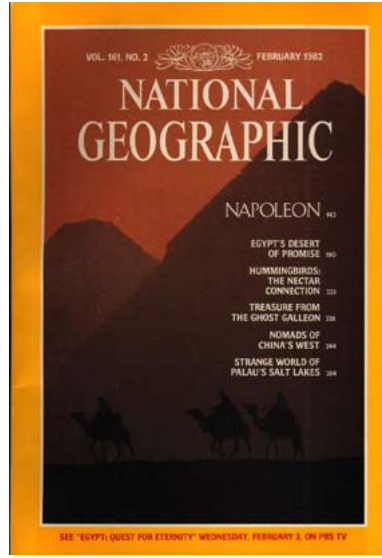
Medyada görüntü değiştirmeyi kapsayan en bilindik olay 27 Temmuz 1994 yılında meydana gelmiştir. *Time* dergisinden bir sanatçı O.J. Simpson'un bir vesikalığını gözüktüne alınırken çekilen fotoğrafıymış gibi işleminden geçirip değiştirerek kullanmıştır.¹²



resim 9 . Time, Temmuz 27, 1994

¹² y.a.g.e, 46 s

Bunun yanı sıra *National Geographic* 1982 yılında Mısır'daki büyük piramitleri kapağa daha düzgün oturtması için değiştirmiştir.¹³ Fakat bu iki olaydaki manipülasyon dergilerin nitelikleri nedeniyle eleştiri almıştır. Özellikle *National Geographic*'in dünyayı fotoğraflarla anlatan bir misyonun temsilcisi sıfatı zedelenmiştir.



resim 10. National Geographic, Şubat, 1982

Görüntülerin, özellikle de fotoğrafların değiştirilmesi “fotografik görüntüye olan güvenin azalmasına yol açmıştır. Her ne kadar fotoğraf belli bir bakış açısı ile çekildiği için aslında tamamen nesnel olamasa da toplumun eğilimi, fotoğrafları dünyanın gerçek temsilleri olarak algılamaktır. Fakat bazı görüntülerin manipüle edilmesi birçok alanda fark edilmez hatta kabullenilir bir durumdur. Özellikle magazin dergilerinde, moda çekimlerinde hatta çektiğimiz vesikalıklarda yer alan görüntülerde yapılan işlemler günlük yaşantımızın içerisinde eriyip gitmektedirler.

Fotoğrafın 1839'da ortaya çıkışı ve sanat dünyasında yarattığı dalgalanmaların bugün ortaya çıkan dijital teknoloji ile paralel bir görünümü olduğundan bahsedebiliriz. Fotoğrafın keşfi, temel olarak sanatın

¹³ y.a.g.e, 46 s

işlevlerini sorgulamıştır. Fotoğraf, mekanik karakteristiği, özellikle de yeniden üretilebilirliği ile hem kültürel hem de sosyal iletişimi büyük oranda değiştirmiş ve bu şekilde modernist bir estetiğin yükselmesine yol açmıştır. Diğer bir deyişle, geleneksel sanat dünyası, modernist öğretileri ile, fotoğrafı bir sanat şekli olarak görürken resim, formsal nitelikleri ile bir kez daha “yüksek sanat” statüsüne çıkarılmıştır.¹⁴

Fotoğrafın ortaya çıkışından doğan kriz elektronik ortamın yarattığı kriz ile benzer niteliklerdedir. Dijital teknoloji fotoğrafın etkisini artırmaya hizmet etmektedir. Her ne kadar modernist dogma toplumun manipülasyon, değiştirme ve kendine mal etmeye bakışından rehberlik etme ve şekil verme görevini sürdürse de telif davaları “sahiplik” ve sanatsal “niyet” kavramı hakkındaki soruları inceleme altına almaktadır. Modernist ilkeler tarafından tanımlanan konu başlıkları, yani sanatsal değer, fotoğrafsal gerçeklik ve görüntüde dürüstlük hakkındaki sorular tekrar gözden geçirilmektedir.

Öznellik kural koyan bir paradigma haline gelmiştir. Telif haklarına rağmen görüntüleri elden geçirmek, manipüle etmek ve gasp etmek bazı çevrelerde hem zaman hem para anlamına gelmekte ve sıkça görülmektedir. Ortamın kendisi bu tür durumlara davet çıkarmakta ve sonuç olarak da bu geleneği desteklemektedir. Gelişmiş tarama teknolojileri görüntülerin dijitalleştirilmesini kolay hale getirmiştir; dijital görüntü üzerinde manipülasyon yapmak da gerekli deneyim ve birikime sahip biri için çok karmaşık değildir. Görüntüyü fark edilmeyecek bir derecede tahrif etmek, özellikle de kolajda, yeni bir sanat eseri ortaya koymak olduğu için son derece kabul görmektedir. Kolaj şeklinde görüntü gaspı popüler bir sanat formudur. Andy Warhol gibi sanatçılar pop ikonlarını kullanarak bir servet kazanmış Sürrealistler ve Kubistler de siyasi fikirlerini yansıtmak için kolajın en iyi ortam olduğunu düşünmüşlerdir.

¹⁴ y.a.g.e, 45 s



resim 11. Andy Warhol, “Liquiorice Marilyn”

“Kopyalamak, çalmak ya da paylaşmak gibi eylemler, bilginin, bir öykünün başka şekillerde anlatılabilme yollarını açacak şekillerde kullanılmasını sağlıyor.”¹⁵

Günümüzde de görüntü gaspı, kendine mal etme, manipülasyon gibi yönelimler sanatçılar için popülerliğini sürdürmektedir. 2003 yılında küratörlüğünü Michele Thursz’un yaptığı Borusan Sanat Galerisinde gerçekleştirilen “ Kopyala, Çal, Paylaş” adlı sergi yaşadığımız çağda bilginin mülkiyetsizleşmesini ve ortamın bize sağladığı olanaklar dâhilinde kopyalama ve çalma eylemleriyle bilgi alışverişinin çağımızdaki yansımalarını aktarmaktadır.

“sanatçılar, bilginin kültürel aktarımının mülkiyet üzerine temellenemeyeceği düşüncesinden hareket ediyorlar. Arketipsel yapılar olarak kültürel ikonlar, kültürel sistemlerin süre giden çağdaş bir diyalog içinde birer bilgi kaynağı olarak etkisini yansıtıyorlar. Hepimiz tarihin bu sürecinin içindeyiz, hiç kimse, hiç bir şey, bu sürecin dışında değil artık. İşte böylece iletişim pratiğinde ödünç almak edimi bir tür aktarım, aynı zamanda bir tür kültürel fikir alışverişi. Benim attığım adım senin de işine yarıyor, öyleyse devam; kopyala, çal ve paylaş.”¹⁶

¹⁵ Michele Thursz, “ Kopyala, Çal, Paylaş”, 2003,

¹⁶ y.a..g.e

2.2 Dijital Görüntü Işığında Resim

*Bilgisayar ve kamera, üretim olasılıklarının sınırlarını çizer. Üretim olasılıkları ise, genel sosyal üretim koşullarına, İnsanoğulları arasında varolan somut bağlantılara bağlıdır; Sanatçılar, bu durumdan yola çıkarak yaşam biçimleri keşfeder ya da sosyal davranışları içeren montaj zincirine M anını bilince çıkararak, uygarlığımızın daha ileriki bir durumunu hayal etmemizi sağlarlar.*¹⁷

İnternet üzerindeki dijital fotoğrafların çoğalması hızlı bir şekilde ilerlemektedir. Bu görüntüler geleneksel fotoğrafçılığın kategori ve stillerine göre değerlendirilmektedir. Sıkıştırma (boyut küçültme) gibi özelliklerine bağlı olarak düşük kaliteli olmalarına rağmen internet ortamındaki izleyicisini tatmin etmektedirler. İnternetin basit işlevselliği ve vasat estetiği görmezden gelindiğinde neredeyse sonsuz sayıda dijital fotoğraf ve video verisi sunmaktadır. Bunun nedeni sanal olarak herhangi bir materyale ihtiyaç duymamasıdır.

İnternetin imaj istiflemesine benzer bir şekilde fotoğrafçılar, film yapımcıları ve ressamlar bulunmuş imge arşivini geniş bir şekilde taramışlardır. Gerhard Richter'in ansiklopedik Atlas projesi ya da Fischli ve Weiss'ın fotoğrafsal koleksiyonları resim toplama, filtreleme ve kategorize etme hususunda artistik zorunluluğun en net örneklerindendir.

¹⁷ Nicolas Bourriaud, İlişkisel Estetik, Bağlam, s 114.



resim 12. Gerhard Richter, “Atlas Sheet 5”, 1962

İnternet üzerindeki dijital görüntüler kodlanmış görsel bilgi içeren iki boyutlu matrislerdir. Bu verinin, bir ekran ya da baskı makinesi ile yorumlanmadığı sürece de herhangi bir fiziksel boyutu yoktur. Dijital görüntünün Maddi bir yanı bulunmadığından bir resme dönüştürülmesi bir nevi maddeselleştirir. Sanaldan gerçeğe doğru ilerleyen bir süreçtir bu.

Dijital fotoğrafların genellikle bilgisayar hafızasının kullanımında dosya saklamaya sınır getirmek amacıyla çözünürlüğü düşürülür. Bu işlem sırasında bilgisayar kontrast alanları vurgular ve rengi indirger yada bloklama artifaktı olarak bilinen kazara etkilerden dolayı, piksel seviyesinde görsel ilginçlik oluşturarak hayret verici soyut formlar oluşturur. Bu süreç empresyonizm de kısıtlı bir renk paleti ile bir sahnenin en kısa sürede oluşturulması sürecine benzemektedir. Seurat'ın *Sunday Afternoon on the Island of the Grand-Jatte* adlı resmindeki noktasal boyama biçiminin piksellerden oluşan dijital görüntüye olan biçimsel benzerliği buna örnek teşkil edebilir.



resim 13. Georges Seurat “Sunday Afternoon on the Island of the Grand-Jatte” 1884

Bu bağlamda bakarsak, dijital fotoğrafları resimsel etkiler sunan görsel bilgi soyutlayan proto-resimler olarak görebiliriz. Yine benzer bir davranış ile bu görüntülere yaklaşılabilir, bir resim yüzeyine yaklaşmış gibi bir deneyim yaşayabilir ve bu yanılsamanın nasıl yaratıldığını görebiliriz.

Görüntülerin bozulan kopyalarının yarattığı kaynaşma tüm medyalarda gözlemlenebilir. Filmde Malcolm Le Grice (Berlin Horse, 1970). Resimde Robert Rauschenberg ve Andy Warhol popüler medyadan düşük kaliteli görüntüleri yeniden üretirken serigrafi kullanmaktadırlar; bunu yaparken de foto mekanik süreçte ortaya çıkan parazitleri (noise) vurgularlar. Gerard Richter bulunmuş fotoğrafları toparlar ve bulanıklaştırarak resmin dili içerisine yerleştirir, onların atmosferik potansiyellerini öne çıkarır. Bozulmanın üretken gücü, bu bir çeşit görsel ya da işitsel karıştırma¹⁸.

¹⁸ , Dan Hays, <http://culturemachine.tees.ac.uk/Articles/HaysArticle.htm> PAINTING IN THE LIGHT OF DIGITAL REPRODUCTION.



resim 14. Andy Warhol “green-car-crash”

Dijital fotoğraflar görüntü bozulması sürecini devam ettirmekte kusurlu röprodüksiyon teknolojisinin parazit (noise) kavramını tanıtmaktadır. Bu, tüm dijital bilgilerin internetin sanal sonsuzluğundan piksel veya bit bazına kadar, maddesel olmayan denkliğidir.

Resim manipölasyon yazılımlarındaki “suluboya” , “film greni” gibi efekt filtrelerinin artışı resim ve fotoğraf arasında bir başka bağlantıyı daha oluşturmaktadır. Simölasyon tuval baskısına ve hatta gerçek boya üzerinde ressamın ifadesel izine ait olanları robotik kollara doğru taşımaktadır. *Acaba post-dijital ressam eklektik parodi ve stilistik muzipliğine geri adım mı atmalıdır yoksa simölasyonu kendi üzerine geri mi çevirmelidir? Post-dijital fotoğrafçı acaba geleneksel renk skalasında kalmaya mı çalışmalı yoksa sahte film greni etkisi mi yaratmalıdır?*¹⁹

¹⁹ Dan Hays y.a.g.e

Görüntü tasviri konusunda web kameraları da işlevselliğe ait estetiğin örnek bir kanıtını sunmaktadırlar. Bir gerçeklik sunmak için oluşturulan görüntü, bilgiyi nakletmek için düşük çözünürlüklü bir tele-varlık haline dönüştürülür. Her dakika ya da saniyede güncellendikçe her gün binlerce farklı görüntü sunar, kısa süreli olarak bir bilgisayar ekranında var olurlar. Bunlar resmin tarihinden arınmış görüntü temsilleridir bu yüzden de doğal olanın daha nesnel bir görseelliğini sunarlar. Ancak yine de bu görüntüler resimsel niteliklerden arınmış değillerdir.

Dijital fotoğrafçılık sayesinde fotoğraf ile resim arasındaki ilişki daha akışkan ve tamamlayıcı hale gelmiştir. Görüntü sıkıştırma ve boya simülasyonu ile resme, her ne kadar bu soğuk ve robotik olsa da, sahip olma isteği ve işlevsellikten ileri gelen, daha güncel bir sıfat kazandırmıştır. Dijital görüntülerin her yerde oluşu, dijital fotoğraf ve resim arasındaki paralellikleri arttırmıştır; bunlar izleyeni anlatımın mekaniklerine sanal ya da fiziksel olarak çeken şeylerdir

*Zira bizler bahçeden çıkarılmış, doğadan ayrılmış durumdayız ve resim ilkel olana yeniden bağlanmak için bir teknik işlevi görmekte, temsilleri fiziksel nesnelere geri çevirmek için bir yol arz etmektedir.*²⁰

Dijital çağda bilgi ve iletişim çok boyutlu hale geldikçe sanatın doğası da yine aynı şekilde melezleşmekte ve çalışmalar arasındaki geleneksel sınırlar da netliklerini yitirmektedir. Bugün mevcut olan, özellikle de bilgisayar teknolojilerinin el verdiği sofistike multimedya tekniklerine rağmen el yapımından doğan resim kinayeli bir biçimde çekiciliğinden bir şey kaybetmemektedir. Aslında resim şifrelenmiş medyalar çağımız üzerine bireysel perspektifler sunmaktadır. Resim, sürekli olarak çoğalan görüntülerin etrafımızda yarattığı ortamdan etkilenmektedir ve 21. yüzyılda vizyonun kendi doğasının nasıl bir değişim geçirdiğini gözler önüne sermektedir.

Bu evrim geçiren koşullara ayak uydurmak için geleneksel resmin düşük teknoloji yapıları kendine yeni araçlar edinmek zorunda kalmıştır. Yakın zaman

²⁰ Dan Hays y.a.g.e

içerisinde resim kendi nostaljisinin söylevi içerisinde etkisini yitirmiştir. Yine de geçtiğimiz birkaç yıl içerisinde resim, anlaşılabilmesi için grafiksel olarak temsil edilmesi gereken dijitalliğin yeni algısal paradigması ile eşleşebilecek şekilde tekrar yorumlanmıştır. Resmin de, geleneksel zanaatı aramızdaki algısal değişimlerin en net yansımalarını ortaya koymaktadır. Zira resim bize dijital hale getirilmiş, görüntü ile doyurulmuş dünyamızın etkilerini herhangi bir mekanik temsilin başarabileceğinden çok daha iyi bir şekilde anlatabilmekte, bireysel bakış açılarının şeklini çizebilmektedir. İnsan eli ile saptırılmış olarak görselliğin açık bir kaydını sunmakta, kültürel olarak şartlara bağlı, günümüzün felsefi ve teknolojik koşulları ile şekillenen bir dünya görüşünü iletmektedir. Tüm bu ilerlemelere yaratıcı bir diyaloga girerek yanıt verilmesi uygun gelmekte; internetin paralel genişliğindeki gerçek ve geçirgen görüntüleri algılayışımız için yeniden bir atılımda bulunmak amacıyla resmi dijital görüntü ışığında ele almak gerekmektedir

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MONİTÖR RESİMLERİ

3.1 Carlo Zanni

Teknolojilerin anlamı onları yaratan toplumun yaptığı bir modelleme sürecinin sonucudur. Aynı anda bir teknoloji hayatımızın parçası haline gelirken diğer yandan da çağdaş dünya için yeni bir paradigma halini almaktadır. Donanım, yazılım, veri tabanı, web, ara yüz, işaretleme dili, bağlantılar gibi terimler bilgisayar ve internet dünyasından günlük yaşantımıza geçmiştir. Geçtiğimiz yıllarda “sembolik görüntüler” (icon) adını verdiğimiz yeni bir şeylerin doğumuna şahit olduk. Bu yeni “sembolik görüntüler” “Dijital Devrimin” bir sonucudur.

De Kerchove şöyle yazmıştır: “*Sanat yeni teknolojilerin kültür üzerinde yarattığı patlama etkisini dengeleyen bir karşıt güçtür. Sanat, kullanılan ve eleştirilen o teknolojinin metaforik yanıdır.*”²¹ Sanatçılar antropolojik mutasyonun sinyallerini fark edip geliştirmektedirler. Yeni metaforlar ve yeni ifade biçimleri yaratmak için uğraşmaktadırlar. Çağdaş, teknolojik değişebilirliğimize göre Zanni manzara ve portre gibi geleneksel türleri yorumlamaktadır.

Zanni her gün ekranlarımızda görebileceğimiz ikonları ve pencereleri tuval üzerine yağlı boya ile aktarmaktadır. Bilgisayar ortamındaki her görüntü onun işlerinin “konusu” haline gelmektedir. İnsan, akılsal kimliği yolu ile resmedilmektedir ki bu da bilgisayarın temel parçalarından biri haline gelmiştir. Bilgisayar, kullanıcının günlük aktiviteleri arasındaki iletişimler sayesinde bilişimin desteği güvenilir bir ayna haline gelmiştir. Bu nedenle Zanni kendine özgü çağdaş bir portre formu oluşturmuştur.

²¹ Valentina Tanni, **Desktop Is The Landscape**, röportaj, 2001



resim 15. Carlo Zanni, “*Masaüstü İconu*”

“ICOn Portraits” ile insan figürü yeniden karşımıza çıkar, insani özellikler basit ve net grafik dış hatlar yardımı ile anımsatılmaktadır. Fizyonomi, karşıt bir süreç takip edilerek basit bir yolla çizilmektedir, portre formundan işaretin sembolik ve metaforik formuna doğru. Bilgisayar ikonu basit bir sembol, kesin bir eylemi anımsatan bir “surattır”; altında yatan bağlantı (link) ise değişebilir, değiştirilebilir ve geçicidir. Görünüm artık göçebe, akla gelmez ve tanımsız olan kimlikle rastlaşmamaktadır.



resim 16. Carlo Zanni, “*Masaüstü İconu*”

Bağlantının, bağlantı yapılan kelimeye farklı bir anlam kattığı her an ayrıca tanımlanmış ufku içerisinde yeni bir nokta daha belirlemektedir. Bildiğimiz gibi bir resim de bağlantı içerebilmekte ve bizi yeni bir “tıklamaya” davet etmektedir. “ICOn Portraits” ile her bir surat bu role girebilmektedir.²²

²² Valentina Tanni, y.a.g.e

“ICOn Portraits” geleneksel portre türünün çağdaş versiyonlarıdır. Sadece gözlemlenmek amacıyla değil ayrıca bir araç haline de gelen “ICOn Portraits” kullanılıp, masa üstüne kaydedilebilmekte, dosyalara bağlanabilmekte, yazılımlara ya da web sayfalarına eklenebilmektedir. “ICOn Portraits” bu açıdan yeni bilişsel ve deneysel boyutlara olan bağlantılardır.

Bu sürecin devamı olarak Carlo Zanni, masaüstü ikonlarının ve bilgisayar programı logolarının yağlıboya resimlerini yaparak Rönesans portrelerine ve eski manzara resimlerine göndermelerde bulunmaktadır. Bunlar bilindik bilgisayar ikonlarını ve yazılım logolarını gösterirler (Napster, Java, Linux, Jpg) ancak bu durumda resimleri karakterize eden hareketsizlik ikonların ve logoların masa üzerinde (*desktop*) sahip oldukları günlük sürüklenme ve etkileşim gibi olasılıklarını ortadan kaldırmaktadır.



resim 17. Carlo Zanni “*Manzara*”, 2003



resim 18. Carlo Zanni ,”*Rüzgar*”, 2004

Windows Xp işletim sisteminin duvar kağıdı (masaüstü görselleri) olan “manzara, kar ve rüzgar” bilgisayar kullanıcıları için bilindik görüntülerdir. Bu işletim sisteminin dünya çapında milyonlarca insan tarafından kullanıldığı göz önüne alındığında, özellikle manzara görselini, en çok bilinen ve izlenen “manzara fotoğrafı ” olarak sıfatlandırabiliriz. Zanni bu görüntüyü geleneksel yöntemle resmettiğin de onu şimdiki zamanın en popüler (bilindik) peyzajına dönüştürmektedir. Bu çalışma klasik dönem peyzaj resimlerini hatırlatan estetiği ile, yaşamlarımızın günlük ayrıntısının dışında kalan doğal bir alanı yansıtmaktadır. İroniktir ki maddesel olan doğamızı sayısal verilerle kodlayarak sanal bir alan içinde saklayan bilgisayarın vitrini, bu ve benzeri doğa manzaralarıyla kaplanmaktadır. Zanni’ nin peyzajları bu ironinin maddesel halidir.



resim 19. Carlo Zanni ,”*Kar*”, 2004

Masaüstü bilgisayarların kullanımının artmasıyla genişleyen internet alanı ve buna bağlı olarak bilgi alışverişi sırasında kullanılan bilgisayar programları (paylaşım programları) Zanni'nin logo başlıklı işlerinin çıkış noktasıdır.²³ Zanni program logoları ile ikonlar arasındaki benzerlikleri incelemektedir. Resimlerde logoların, internet ağı üzerinde popülerleşmesi ve ait oldukları programların niteliklerinin, görsel kavram karşılıklarına dönüşmesine dikkat çekilmektedir.

Örneğin Napster ilk kullanılan paylaşım programlarından biridir. Bu program sayesinde dünya üzerinde istediğiniz herhangi bir şarkıyı bilgisayarınıza indirebilirsiniz. Her ne kadar şuanda ücretli bir programa dönüştürüldüyse de ilk kullanıldığı yıllarda birçok tartışmayı beraberinde getirmiştir. Program sayesinde, bilgi kullanıcılar arasında transfer edilebiliyor maddi karşılığı olmadığından dolayı ticarete girmiyor ve bilgi sahipleri bu paylaşımdan herhangi bir hak talep edemiyorlardı. Bu özellikleri ile programı internet denizinde yelken açan korsan bir gemi, logosunu da kurukafayı andıran bayrağı olarak nitelendirebiliriz. Kısa zamanda popüler olan logo, bilginin parasal değerini yok eden ve internetin asi tarafını sembolize eden bir görsele dönüşmüştür.



resim 20. Carlo Zanni, “Napster Logo”, 2002

²³ Pau Waelder, “Average Shoveler” A Minima magazine, 2002, 17 s.

Napster da olduđu gibi logolar, bazen kendi tarihlerini yazarken bazen de sanat tarihinin ikonlarından yararlanırlar. *Günümüzde piyasada kullanılan ikonik sanat tarihinin bu tür örneklerinden biride Adobe programının İllustrator logosu için Sandro Botticelli'nin Venüs'ünü seçmiş olmasıdır.*²⁴



resim 21. Sandro Botticelli, “Venüs'ün doğumu”

Bu seçimle logo ait olduđu ürüne, Venüs'ün geçmişten gelen değerini ve klasik sanatın ustalık gerektiren estetiğini taşımaktadır. Zanni, illüstratör çalışmasında bu ticari logoyu tekrardan ödünç alıyor, firmanın Venüs'ün niteliğinden kazandığı değerleri kendi çalışmasına transfer etmeye çalışıyor.



resim 22. Carlo Zanni, “illustrator” , 2002

²⁴ Michele Thursz, “Kopyala, Çal, Paylaş” sergi katalođu, 2003

Zanni'nin resimleri sanal olan ürünlerin plastik hale getirilmiş portreleri ve manzaralarıdır. Burada kullanılan logolar ve masaüstü görseller toplumun bilgisayarla olan ilişkisi bağlamında nasıl bir sorgulama içine girmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

3.2 Miha Strukelj

Geçtiğimiz on yıl içinde, genç dönemden bir sanatçı olan Miha Strukelj farklı bir sanatsal görüşü olan orijinal bir ressam olarak kendisini ortaya koymuştur. 90'ların sonundan bu on yılın başına kadarki işleri Çernobil felaketi ve bilgi-eğlence gerçekliğinin bulanıklığında gerçekleşen ve bir bilgisayar oyununa dönüşen Körfez Savaşı'nın "izlenme" halini kapsamaktadır.²⁵

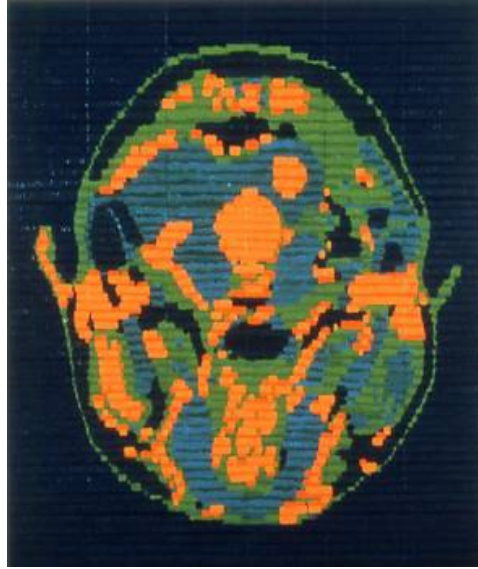
Strukelj'in resmindeki ana konu dijital ve sanal teknolojilerle şekli değiştirilen bir dünyaya, imgeler ve simulacra ile tamamen iç içe geçmiş bir gerçekliğe ait olan görüntülerdir. İnsan iç organları ve fotoğraf taramalarını, basından görüntüleri ve bilgisayar oyunlarından aldığı sanal savaş görüntülerini resmeder. Bir anlamda, tüm bu görüntüler aynı seviyede bulunmaktadır; örneğin kimse bir bilgisayar oyunundan alınmış görüntü ile Körfez Savaşı'nı resmeden bir görüntü arasındaki farkı ayırt edemez. Yine de onun resminde gözlemlediğimiz şey "hiçbir şeyin gerçek olmadığı" ve her şeyin bir simulacra olduğu bir dünyadan çok gerçekliklerin ve kurgunun sürekli değişebilir bir şebeke kurduğudur. Doğrunun ve görünümünün var olduğu bir alandır. Strukelj resminde gerçek ve kurgusal olan arasındaki gerilimi bu kolay bulunmaz ilişkileri açığa çıkarmak için bir araç olarak kullanmaktadır.



resim 23. Miha Strukelj "Virtual Cockpit" 1999

²⁵ Martina Vovk, **Maps Of The Perceived**, Galeri Skuc, sergi kataloğu, 2007

Bir dizi beyin ve kafatası taramaları bunun için iyi bir örnek teşkil etmektedir. Bu işler sanatçının kendi kafasının taramalarından oluşmakta olup ağır bir kaza geçirdikten sonra oluşturulmuştur. Bedeninin içyapısı gözler önüne serilmiş, bir görüntüye dönüşmüş olup, tamamen estetik bir tasarımın nesnesi haline gelebilmiştir. *Strukelj aslında sıklıkla dijital resimlerden özellikle de onların mozaik yapılarından yararlanmış, bunları görsel olarak çekici “resimsel” etkiler elde etmek için kullanmıştır. Dahası bu görüntü sanatçının kendi var oluşundan, yaşam ve ölüm arasında bulunan bir çizgiden söz etmektedir.*²⁶

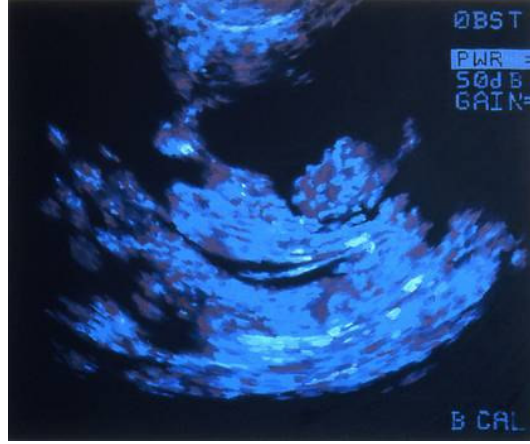


resim 24. Miha Strukelj “Selfportrait” II, 1997

Bu resimleri anlamak için biyografik geçmişlerini özellikle biliyor olmamız gerekmez. Bunlar çağdaş dünyadaki insan koşulları üzerine verilmiş bir beyan tarzında kişisel deneyimlerin kaydı sayılamaz. Bireyin bedeni ve aklı sürekli olarak taranmakta, görüntülere dönüştürülmekte bu şekilde haritası çıkarılıp kontrol edilmekte ve hatta manipüle edilmektedir. Varlığımız kontrol edilebilir verilerden oluşan düzenli bir ızgara içerisinde gönderilmektedir. Bu ilişkileri tasvir etmek için

²⁶ Martina Vovk, y.a.g.e.

ise Strukelj fırça izinin gerçeklik değeri ile ortaya çıkardığı görsel haz arasında salınan resim yeteneğini kullanmaktadır.

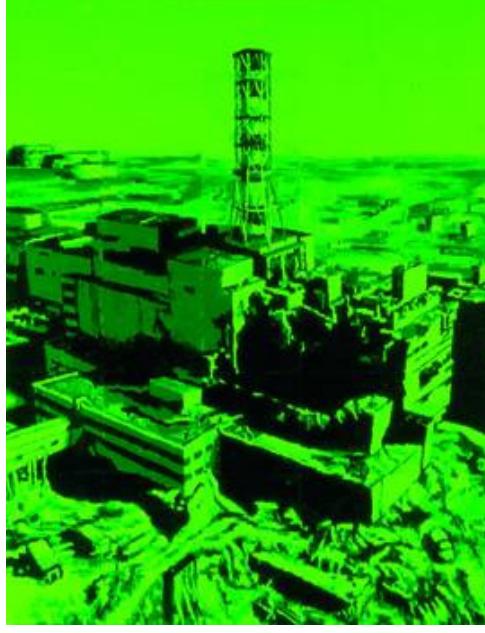


resim 25. Miha Strukelj “*Ultrasound*”, 1998

Basındaki görüntülerden kopyaladığı sahnelerle ve film ya da fotoğraf makinesi yolu ile bakışı taklit ederek gerçekliği aşırı derecede göreceleşmiş statüsünde temsil etmektedir ki bu görüntüler birkaç saniye içerisinde birkaç milyon adet kopya şeklinde tüm dünyayı dolaşabilecek potansiyeldedir. Felaketlerle ilgili sitelerdeki görüntüler bir gösterinin parçası haline gelmekte ve sadece röntgenci bir zevkin kaynağına olarak işlev görmeye başlamaktadır, aynı zamanda da gerçek ile olan bağlantıları gevşemekte ve en sonunda da tamamen yok olmaktadır. Bu tür bir imge kolayca fetiş hale gelmektedir zira bu “tarihsel” bir imgedir ancak bir araç olarak kullanıldığı an tarihsel olayı artık taşımamaya başlar ki her gün kullandığımız medyalardaki imgelerin özündeki durum da bundan başka türlü değildir.



resim 26. Miha Strukelj “*Untitled*”, 2001



resim 27. Miha Strukelj “Untitled”, 2001

Körfez Savaşı “sanal” bir savaş durumunun ilk örneği olarak kabul edilmektedir. İşlemler teknoloji vasıtası ile uzaktan sözde monitörler üzerinden yürütülmüştür. Aynı zamanda her biri gerçek zamanlı olarak tüm dünyada izleyenler için hazır olmuştur. En azından bu savaşın algılanışına dair genel bakış böyledir. Ancak tüm olay yine de gerçek bir yerde, fiziksel bir biçimde cereyan etmiştir. İşte Strukelj’in resimleri de görsel çekiciliklerinin yanında bu sarsıcı gerçeği teşhir etmektedir.²⁷

²⁷ Igor Zabel, Vitamin P, **New Perspectives in Painting**, Phaidon, 2002, 314s

3.3 Peter Zimmermann

Peter Zimmerman modern resim geleneklerini dijital teknolojinin objektifiyle inceler. Çeşitli bilgisayar filtreleri kullanarak imgeleri noktacı ve soyut anlatımcı grafiksel stratejiler ile bir tutam da post-modern ironi uyandırmak üzere yeniden yapılandırır. Dökülen plastik reçinelerin amorf şekilleri ile yarattığı son resimleri doğrudan Morris Louis ve Helen Frankenthaler'in klasik Color Field resimlerine göndermedir, ancak bu geleneği bilgisayar sayesinde mümkün olan yeni estetik duyarlılığın katkısı ile kolaylıkla aşar.



resim 28. Morris Louis, “Point of Tranquility”, 1960

Zimmerman'ın eşsiz teknik metodu sansasyonel görsel efektleri gerçekleştirmek için dijital işlemlerden faydalanır.

Plastik'in renkli kompozisyonunu oluşturmak için Zimmerman Alman sanat kitabının ön kapağını tarayıp, sonra bu dijital dosyayı Adobe Photoshop'daki bir seri filtreye tabi tutarak mozaik benzeri desenlere ayırdı, "blur" (flulaşma) uyguladı ve konturlarını, örtüşen renklerde şekillere eşledi. Zimmerman'a göre kaynak imgeleri genelde konu ile ilgisizdir; ilgilendiği asıl amaç çeşitli manipülasyonların sonucu

olarak ortaya çıkabilen soyutluktur. Ancak, Kitabın başlığı hem sanat tarihinin konusuna hem de Zimmerman'ın kendi çalışmasının fiziksel yapısına gönderme yapmaktadır.²⁸



resim 29. Peter Zimmermann “*Plastik*”, 2002

Zimmerman dijital dosyalarını doğrudan tuvale projekte eder, ardından parlak sanat kitabı kapaklarının büyük ölçek kopyalarını alırken kendi bulduğu bir teknik olan renklendirilmiş akrilik reçinenin sayısız katmanı ile özenle çerçeveler. Temel olarak eski ana parlatma tekniğinin sentetik bir yenilemesi olan reçinesi geçirgen plastik katmanların altındaki beyaz tuvalden kırılarak yansıyan ışıktan doğran titreşimli renkleri kullanır. *Plastik*, bir anlamda kendi içinden aydınlanmaktadır. Bir dizi teknik ve kavramsal süreç sonunda Zimmermann Orta Çağ’daki vitray geleneğini bilgisayar penceresinin çağdaş teknolojisi ile ilişkilendirmektedir. Soyut formları otomasyona uğramış ve işlenmiş olsa da aldatıcı yüzeyleri ardında Zimmermann’ın resimleri teknolojinin elinde tuttuğu büyük deneyimin potansiyelini ortaya koymaktadır.

²⁸ Joe Houston, **Post-Digital Painting**, Cranbrook Art Museum, sergi kataloğu, 2003, 57s

3.4 Carl Fudge

Madde, özünde, teorik olarak yeniden ayarlanabilir bir modüler sistemdir, eğer gerekli araçlar verilirse. Nano-teknoloji bir gün atom seviyesinde doğayı yeniden monte edebilecek yetide moleküler boyutta makineler biçiminde olarak bu araçları sağlamayı vaat etmektedir. Ancak, bilim kurgunun tembihlediği gibi, bu nanobotlar bir gün yaratıldığında kendiliğinden çoğalabilen, tüm madde kendi görüntülerine dönüşene dek kendini üretebilen makinelere de dönüşebilir. Bilimsel ilerlemenin bu muamması Carl Fudge’ın kontrol edilemeyen teknolojinin tehlikeliliğini sembolize etmek için soyutlama süreçlerinin başını çeken son resimleri ve baskılarındaki manidar alt metni oluşturmaktadır.



resim 30. Carl Fudge, “*Mobile Suite*”, 2001

Silahlı figürlere metamorfoz olan plastik Japon robotlarını modeli olarak kullanırken Fudge onların mekanik formlarını soyutlama noktasında taramakta ve üzerlerinde değişiklikler yapmaktadır²⁹. Bu hareketlendirilmiş çizgi film ve

²⁹ Joe Houston, y.a.g.e. 35s

oyuncaklardan enerji alan renk ve çizgi ağırları şeklinde kaleydoskopik görüntüler üretmektedir. Zarif şekiller ve kaligrafik konturlar kompozisyonları boyunca titreşimler yaymakta, tarihsel göndermeler, İslam mozaîği, Beaux Arts işlemleri ve bilgisayar parçacıkları içermekte, şekil değıştiren figür ile tümü dinamik bir görüntü yaratmaktadır.



resim 31. Carl Fudge “Maz Maz” ,2002

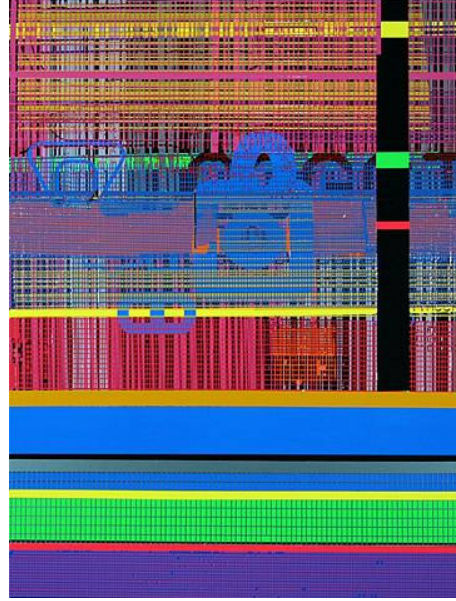
*Maz maz kavgacı bir durumda izleyen doğrultulan plastik bir transformer oyuncuğın şemalaştırılmış bir versiyonunu temsil etmektedir. Form savaşıcının dış yapısını yeniden şekillendirir gibi ikiye ayrılmakta ve robot sanki sürekli bir mekanik gebelik sürecindeymiş gibi görünmektedir. Yatay bir form olarak düzleştirilmiş biçimde kendi kendini çoğaltan bir çizgi roman manzarasına dönüşmektedir.*³⁰

Fudge’ın bilim kurgu hiyeroglifleri dijital dünyanın estetiklerini formalist soyutlama alanı üzerine aktarmakta, sanat ve bilim alanları arasında oyun oynar gibi tereddütte kalan geometrik melezler yaratmaktadır.

³⁰ Joe Houston, y.a.g.e. 37s

3.5 Beverly Fishman

Evrim kavramımızın deęişiminde bilgisayar bize yeni bir yol göstermiştir. Bilgisayarın genetik haritamızın öz kelimelerini hecelelemeye başlaması ile insan bedeni artık örneklenebilmekte, yeniden kodlanabilmekte ve çoğaltılıp kendi biyolojimizi yazmamıza izin vermektedir. *Eleştirmen Dona Haraway’ın 1985 yılında yazdığı A Cyborg Manifesto (Bir Siber-Organizma Manifestosu)denemesinde belirttiğı gibi, dijital çağda “Hiçbir nesne, mekan ya da beden kendi içinde kutsal değildir; her türlü bileşen eğer doğru standart, doğru kod ortak dilde sinyal işlemek için kurulabilirse, herhangi bir diğeri ile ara yüz haline getirilebilir.”*³¹ Parlak resimlerinde Beverly Fishman bu dile görsel form katmakta, dijital ve biyolojik olan arasındaki iletişimi grafiksel olarak ortaya koymaktadır. Soyut terimlerle artık aramızda yaşayan karmaşık sinyalleri tasvir etmektedir.

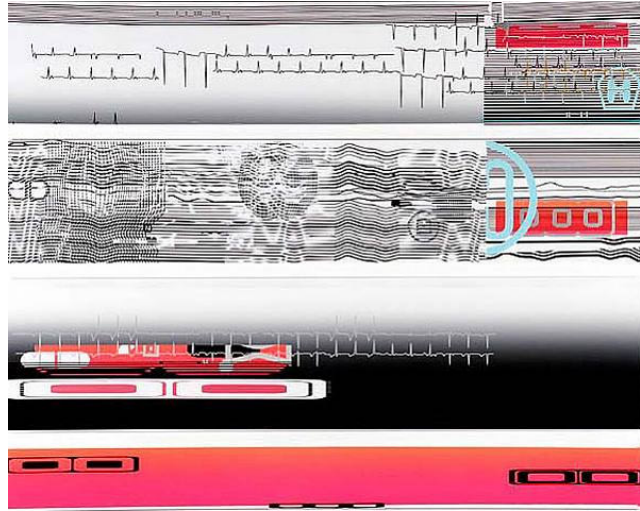


resim 32. Beverly Fishman “Untitled” ,2006

Nörolojik süreçlerin yer şeklini metaforu olarak kullanırken Fishman post-dijital bedeni atmosferik şekilde resimlemek için paralel bir sistem bulmaktadır; grafik olaylar bir dizi yatay panel boyunca ortaya konulmaktadır. Dikey olarak

³¹ Bknz. Dona Haraway, **Siborg Manifestosu**, Agora Kitaplığı, 2006

yerleştirilmiş biçimde hem bilincin çoklu alanlarına hem de hiper-araçlı online bir ortamdaki kendi var oluşumuzu karakterize eden simültaneliğe göndermeler içermektedir. Bu ruhsal Pencereler içinde, doğrusal şekiller görülmekte ve açıklanamayan bazı kodların yazılım sürecindeki resim alanında kendi yollarını örmektedirler.



resim 33. Beverly Fishman “*Dividose*”, 2003

Biyoloji ve teknoloji arasındaki gerilim Fishman’ın resim tekniği ile güçlenmektedir, sanatçı bilgisayar ile kesilen vinilleri pudra kaplı alüminyum plaklar üzerine yapıştırır. Soyut plastik formları mekanik olarak üretilse de metal üzerine elle uygulanmakta ve sürece hafif ancak belirgin bir insan değişkeni katmaktadırlar. Çağımıza uygun bir temsil aracı ararken Fishman resmin dilini reklam, tasarım ve masa üstü pencerenin estetiği ile formalist soyutlamanın geleneğini güçlendirerek yeniden yorumlamaktadır. Kısmen eleştirel kısmen övgüsel biçimdeki imgeleri Kod denen yeni haz kaynağı ile fiziksel ve psikolojik birlikteliğimizi somutlaştırmaktadır.

3.6 Dan Hays

Dan Hays dijital olarak manipüle edilmiş imgeleri resminin ana teması olarak kullanmaktadır. Impressions of Colorado (Colorado İzlenimleri) resmin süreci ve el yapımından kaynaklanan biçimsel yanlarını, teknolojinin kesinliği ile bağlamakta, özellikle de fotoğraf ve fotoğrafın doğa görüntülerini algılayışımız üzerindeki etkileri üzerinde odaklanmaktadır.

Çıkış noktası olarak Hays başka bir Dan Hays web sitesi üzerinden ulaştığı düşük kaliteli çeşitli jpeg resimlerini biriktirmiştir. Fotoğraflar Colorado'nun dağlık manzaralarını içermekte olup, çeşitli benzerlikler yakalayıp üzerlerinde oynayarak bu görüntülerden bir dizi resim oluşturmuştur.

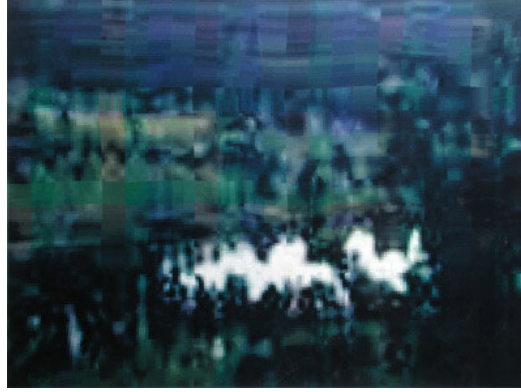


resim 34. Dan Hays “*Colorado Impression 11b*” 2002

Hays kaynak olarak kullandığı malzemeyi taslak halinde ve deformasyona uğratarak kullanarak, ekrandaki gibi pikseli bir görüntü elde etmiştir. Buna sadık kalarak resme aktarmış, aynı anda hem soyut hem de gerçekçi bir görüntü elde ederken görüntünün kurulum ve algılanmasına dair yöntemleri keşfe çıkmıştır.

Resmedilen sahneler güzel ve yüce doğanın şaşırtan nitelikleri ile dolu olduğu halde işler bize yine de sık bir şekilde filtrelenmiş ekran ardından ikinci el bir

görüntü ile karşılaştığımızı göstermektedir. Tekrar edilen şekiller ve şablonlar gerçekçi ögeyi bozmaktadır.



resim 35.Dan Hays“Colorado Impression 7” 2001

Hays “takıntılı bir biçimde bu düşük çözünürlüklü dağ manzaralarını her bir pikseli eliyle tuvale aktararak resmederken dijital süreç tekniklerini fırçası ile taklit etmeye çalışmıştır. Bu anısal süjenin şiddetli sorgulaması içerisinde hays colarado etkilenimleri serisi Cezanne’ın bir yüzyıl önceki St. Victoire Dağı resimlerine belirgin biçimde bir minnettarlık sunar”³² gibidir. Resimsel dijitalleştirme eylemi 21. yüzyılın görsel alanı yöntemsel olarak bozmaya ait post empresyonist dürtüsünün bir uzantısı olarak görülebilir. Belli bir mesafeden bakıldığında panoramik manzaralar olarak görülürken resimler yakından geometrik şekiller gibidir ve romantik gerçekçilik ve formalist soyutlamanın farklı gelenekleri arasında güzel bir denge yaratmaktadır. Tekrar ve tekrar basıldığında Hays tarafından yeniden oluşturulan bu manzaralar kendi yaratım süreçleri içerisinde çözünmeye başlar. Gökyüzü ve ağaç görsel kodlamaya eşit olarak indirgenir. Bu vahşiliğin resmi taranmış, işlenmiş ve sanal uzay içerisinde gönderimi yapılmış kırılmalı bir resimdir. Resmin malzemesel varlığı içerisinde Hays teknolojik olarak aracılık edilen doğal diyardı yeniden kurmak ve tuval üzerine titrek kalıntıları parça parça indirmek için bir araç bulmaktadır.

Dan Hays, öncelikle fotoğrafın gerçeklik üzerindeki manipülasyonuna bakarak, bu şekilde kültürel ve psikolojik metaforlar yaratmakla sıklıkla

³² Dan Hays, <http://culturemachine.tees.ac.uk/Articles/HaysArticle.htm> PAINTING IN THE LIGHT OF DIGITAL REPRODUCTION.

ilgilenmektedir. Geçtiğimiz dört yıl boyunca bilgisayarların fotoğraf görüntülerini nasıl parçalayıp yeniden yapılandırıldığını ve bunun doğal dünyaya ait algıları nasıl şekillendirdiğini incelemiştir.

20. yüzyılda Gerhard Richter, Roy Lichtenstein ve Patrick Caulfield gibi sanatçıların işlerini şekillendiren elektronik röprodüksiyonun sonuçlarından etkilenmiştir. Kobay kafeslerini resimlediği 90'lı yılların sonunda bu işlerin üretiminde bilgisayar üzerinde 3 boyutlu modelleme tekniklerinden yararlanmıştır. 1997 yılında yaptığı Harmony in Green (Yeşilin Ahengi) adlı resim buna bir örnektir.



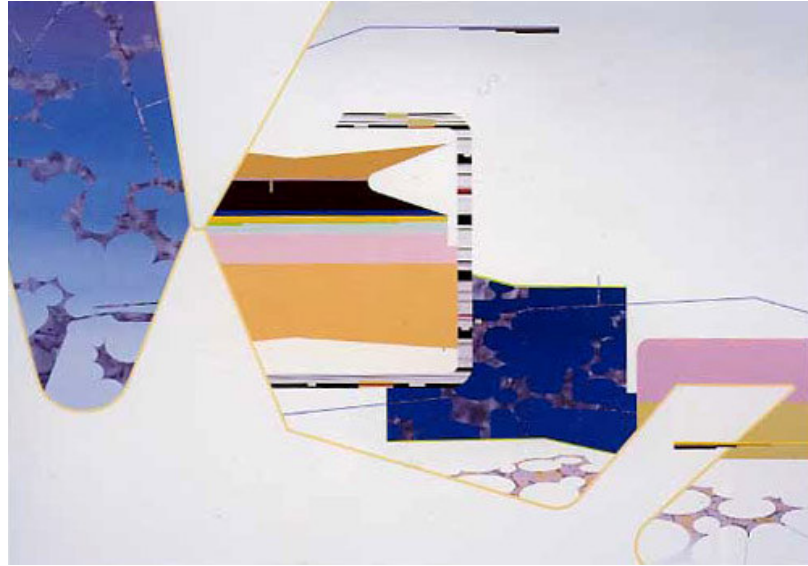
resim 36. Dan Hays “*Harmony in Gren*”, 1998

Yakın dönem işlerindeki orman imgeleri, üretimde bilgisayar yazılımlarını bir yardım aracı olarak kullanma ile uygulama alanındaki görsel yan ürünlerin incelenmesi arasında bir geçiş oluşturmuştur. Impressions of Colorado sadece dijital sıkıştırma ve röprodüksiyon ile görüntü kalitesi gibi temaları içermekle kalmaz aynı zamanda Empresyonist resimler ile çeşitli karşılaştırmalar öne sürer.³³

³³ Joe Houston, **Post-Digital Painting**, Cranbrook Art Museum, sergi kataloğu, 2003, 40s

3.7 Philip Argent

Günlük yaşantımıza elektronik olarak bağlanmış olan internet, kültürümüzdeki bilgi akışını değiştirmiştir. Kavramlar, farklı kaynaklardan yeniden ayarlanabildiğinden ve anlam zincirlerine kolayca bağlanabildiğinden, fikirler daha tutarsız bir biçimde akmaktadır. Düşünce süreçlerimizin yeni epistemolojik modeli, siber uzayda bilgiyi yapılandıran hiyerarşik olmayan ara bağlantıların oluşturduğu hiper-metinlerle daha esnek hale gelmiştir. Bu yeni bağlantılar dili resimsel ifadesini Philip Argent'in resimlerinde bulmaktadır. *Sanatçı Resim alanını görüntünün internetten rasgele indirildiği (download edildiği) bir boşluk olarak görmektedir. Doku ve şekillerden oluşan pencereleri (Windows) basamaklandırırken sanatçı “resimsel olanın” modern estetiğini World Wide Web’in teknolojik terimleri ile yeniden düzenlemektedir*³⁴.



resim 37. Philip Argent “İsimsiz”, 2002

Argent'in resimlerindeki soyutlaması, sentetik motiflerin formsal bir sunumunu örneklemektedir. Untitled (İsimsiz) üst üste gelen geometrik şekil pencereleri ve saf renklerdeki yatay bantlardan oluşmaktadır. Akrilik yüzeyi içerisinde, doygun renk katmaları, konturlar ve pürüzsüz yüzeyler grafik tasarımın ve

³⁴ y.a.g.e 16s

bilgisayar animasyonunun otomatik efektlerinin yankıları gibidir. Düzensiz fırça darbeleri ile ima edilen dokular bile, çizgi filmsel bulut benzeri formların ardındakiler gibi, küçük ifadesel değerler içermekte ve bir yazılım ile kaplanmış dokulara benzemektedir. Argent'in resimleri birbirinden koparılmış doğrusal fragmanların çatışması, şifresi çözülmemiş kodların hatalarına benzemekte ve imgeselinin bağlayıcı herhangi bir okumasını da engellemektedir. Web'de dolaşma deneyiminin avareliği gibi Untitled (isimsiz) bir yandan cezp ederken diğer yandan da bir duruma bağlanmamaktadır.

Bölünmüş görüntüler, açılan pencereler, televizyonlarımızı ve bilgisayar ekranlarımızı kaplamış durumdadır. Görsel verilerin boş parçalarından biriken Argent'in resimleri, bize dijital çağdaki vizyonun hangi bağlantıyı yürütebildiğimize bağlı olan bir anlamla etkileşimli sürecimizden oluştuğunu hatırlatmaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

RESMİN DİLİYLE DİJİTAL ANİMASYON

4.1 Remix (Karışım) Kültürü

Karıştırma kültürünün hâkim olduğu bir hayatı yaşadığımızı söylemek yanlış olmayacaktır. Bugün çok fazla kültür ve hayat tarzı alanı müzik, moda, tasarım, sanat, web uygulamaları, kullanıcı tarafından üretilen ortamlar, karıştırma, eritme, kolâj ya da birleştirme egemenliği altındadır. Eğer postmodernizm 80’leri tanımlamaktaysa 2000’lere hakim olan kesinlikle “remix” kavramıdır ve büyük ihtimalle de önümüzdeki bir kaç yıl boyunca da bu böyle olacaktır. Bu karıştırma uygulamalarına birkaç örnek sunacak olursak:

2004-5 kış koleksiyonunda John Galliano (Dior moda tasarımcısı) avare görünümler, yemen geleneği, Doğu Avrupa motifleri ve diğer kaynakları Dünya etrafındaki seyahatleri boyunca topladıktan sonra karıştırarak kullanmıştır. DJ Spooky (Paul D. Miller) 1915 yılı yapımı D.W. Griffith filmi Birth of a Nation üzerine Rebirth of a Nation adında uzun süreli bir remix üzerinde çalışmıştır. 2006 Nisan’ında Annenberg İletişim Merkezi, Güney Kaliforniya Üniversitesi, konferanslar düzenlenmiş ve web üzerindeki karıştırma kültürlerine dair çeşitli seanslar ayırmıştır: anime müzik videoları, machinima, alternatif haberler ve benzeri. Bunlara ek olarak, web üzerinde Wikipedia’nın “birden fazla kaynaktan içerik toplayarak bunları entegre bir deneyim haline getiren web sitesi bu duruma örnek teşkil edebilir.”³⁵

Remix (karıştırma) orijinal olarak kesin ve dar bir anlamda müzikte kullanılmaktadır. Her ne kadar karıştırmanın öncüleri daha eski yıllarda görülebilse de “remix” kavramını standart bir uygulama haline getiren 1970’lerde piyasaya çıkan multi-track mikserler olmuştur. Bir şarkının her ögesi ile vokal, davullar vb, ayrı manipülasyonlar yolu ile şarkıyı yeniden düzenlemek, bası ve kanalların sesini açmak ya da eskiler yerine yeni kanallar atamak mümkün olmuştur. Remix terimi

³⁵ Lev Manovic, **Animated Painting**, San Diego Museum of Art ,2007, 39 s.

yavaşça daha geniş bir alana yayılmıştır. Bugün hali hazırda mevcut olan kültürel işlerin, görsel proje, yazılım ya da edebiyat metni gibi üretimlerin yeniden üzerinde çalışılması ve tekrar yorumlanmasının önünü açmıştır. Hareketli görüntülerin bu yeni melez dilini bir çeşit “karıştırma” olarak adlandırabiliriz. Tabi önce kesin bir ayırım yapmak gerekmektedir. Tipik remix aynı ortam içerisinde ya da farklı ortamlardan içerikleri birleştirir. Örneğin bir müzik remix’i çok sayıdaki sanatçının işinden öğeler içerebilir: animasyonda aynı şekilde canlı görüntünün ve dijital olarak üretilen görüntünün karışımından yeni bir görsel veri üretebilir. Profesyonel olarak üretilen hareketli grafikler ve diğer hareketli görüntü projeleri de uygun biçimde aynı ortam içinde ya da farklı ortamlardan gelen içerikleri birbirine karıştırırlar.

Björk’ün Wanderlust şarkısının videosu, bu melez dili tam anlamıyla yansıtmaktadır. Klipte Björk’ün canlı görüntüsü(live- action), üç boyutlu, iki boyutlu ve kare hareketlendirme (stop- motion) teknikleri bir arada kullanılmıştır. Videonun başlangıcında bizona benzer yaratıkların hareket edebilen modelleri, yeşil oda (green box)denilen bir teknikle oluşturulmuş doğa görüntüsünün içerisinde, üç boyut teknolojisiyle yaratılan sulardan içmektedir. Videonun ilk 15 saniyesinde görülen farklı biçimlerin kaynaştırılmasından oluşan görüntü bize bu melez dil için gerekli veriyi vermektedir. Ayrıca video 3D gözlükler yardımıyla 3 boyutlu olarak ta izlenebilmektedir.



resim 38. Encyclopedia Pictura, Björk, “Wanderlust”, 2008

Bu tür içerik “remix”leri bugünkü hareketli görüntü kültüründe kesinlikle sıkça görülmektedir. Ancak “melez devriminin” temeli aslında daha farklı bir yerde yatmaktadır. Bugün karıştırılan şey artık sadece farklı ortamlardaki içerikler değil temel teknikler, çalışma yöntemleri, temsil şekilleri ve ifadeleridir. Ortak yazılım çevresi içerisinde birleşen sinema, animasyon, bilgisayar animasyonu, özel efektler, grafik tasarım ve tipografi yeni bir *metamedium* oluşturmaya başlamıştır. Bu metamedium içerisinde üretilen işler bir zamanlar bu ortamlara ait ve tek olan tüm teknikleri ya da bu tekniklerin yardımcılarını kullanabilmektedir

*Bu yeni metamedium’un daha önceden bilinen tüm teknikleri içeren geniş bir kütüphane olduğunu düşünebiliriz. Ancak hepsi bu kadar değil. Ne zaman ki tüm ortam çeşitleri aynı dijital ortam içerisinde karşılaşmıştır ki bu 90’ların ikinci yarısına tekabül eder o zaman daha önceden asla tahmin edilemeyecek hatta hayal bile kurulamayacak şekilde birbirleri ile etkileşim içine girmeye başlamışlardır.*³⁶

Örneğin, bazı ortamlardaki teknikler orijinal ortamları ile ilişki içinde kullanılmaya devam ederken bazen diğer ortamlarda da uygulanabilmektedirler. Bu çapraz mantığa birkaç örnek verecek olursak: tipografi üç boyutlu uzayda hareket etmek için kullanılmaktadır; algoritmik olarak oluşturulan parçacık alanları live-action çekimler kullanılarak daha iyi bir görüntü elde etmek için kullanılmakta; ya da sanal bir kamera iki boyutlu resimlerle dolu sanal bir odada kullanılmaktadır. Bu örneklerin her birinde, belli bir ortam ile aslen ilişki içinde olan teknik, sinema, kare animasyonu, foto gerçekçi bilgisayar grafikleri, tipografi, grafik tasarım artık başka bir ortama hizmet etmektedir.

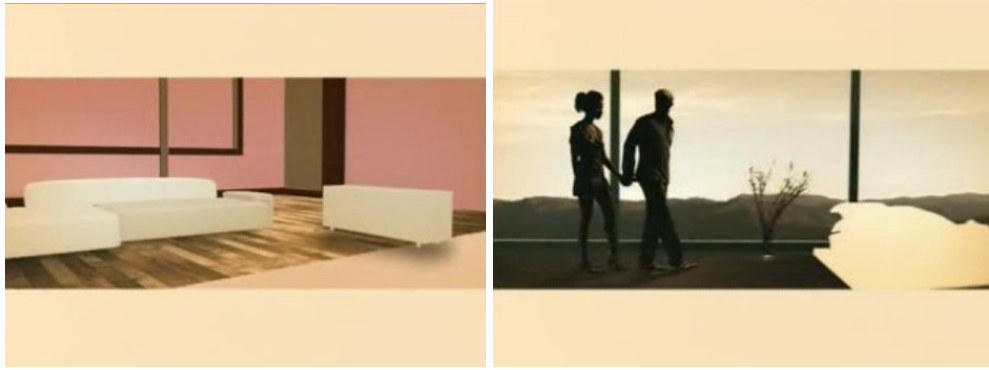
Sanal ortam teknikleri arasındaki bu tür bir etkileşim bugünkü hareketli görüntü kültürü için bir anahtar niteliğindedir.

³⁶ y.a.g.e., 39 s.

4.2 Melez görüntü

90'ların ikinci yarısında hareketli görüntü kültürü büyük bir değişikliğe uğramıştır. Daha önceden birbirinden ayrı olan ortamlar live-action sinematografi grafikleri, fotoğraf, animasyon, 3d bilgisayar animasyonu ve tipografi çeşitli şekillerde bir arada kullanılmaya başlamıştır. 90'ların sonunda hareketli görüntü ortamı bir istisna ve melez ortamlar ise norm haline gelmiştir.

Birkaç örnek verecek olursak; bir müzik videosu hem live-action kullanıp hem de tipografi ve çeşitli bilgisayar efektleri ile yaratılmış geçişler kullanabilmektedir. Örneğin, Common'ın GO adlı parçasının müzik videosunun başlangıcında video hızlı bir biçimde live-action şeklinde çekilmiş bir oda görüntüsü ile aynı odanın 3d modeli arasında geçişler yapmaktadır. Aynı live action çekimlerde bilgisayar ortamında üretilmiş bir bitki ve bir dağ manzarası fotoğrafı görürüz, daha sonra kadın bir dansçının çekimleri hareketlendirilmiş tipografi ile birleştirilir. Video boyunca da karakterlerin soyut hareketli şekillere dönüştürüldüğünü görürüz.



resim 39. Common, “GO”, video klip

Ya da hareketli resimsel bir ortam içine yerleştirilmiş Psyop tarafından çekilen Sheryl Crow'un Good is Good adlı parçasının klipi gibi bir film, tipografi, stilize 3d grafikler, hareketli tasarım öğeleri ve video kullanabilmektedir.



resim 40. Sheryl Crow, “Good is Good”, video klip



resim 41. Coldplay, “Don't Panic”, video klip

Bazı durumlarda da farklı ortamların yan yana gelmesi daha kontrast bir durum oluşturur.(Don't Panic – Coldplay 2002). Bazen ise bir sekans farklı ortamlar arasında o kadar hızlı hareket edebilmektedir ki bu değişimler neredeyse görünmez haldedir. Bir reklam ya da film açılışı video ya da filme alınmış sahneler içerirken görüntü periyodik olarak doğal olandan son derece stilize bir hale dönüşebilmektedir.

Bu tür bir ortam melezliği farklı ortam ya da ortam tekniklerinin yan yana gelmesinin önüne geçen bir kolaj benzeri estetik şeklinde ortaya çıkmak zorunda değildir. Çok farklı bir örnek olarak ortam karıştırılabilirliğinin ne gibi sonuçlar verdiğini görmemiz açısından çok geniş bir kitle tarafından bilinen ve görsel dildeki melezliği temsil eden bir yazılıma bakabiliriz:

After Effects (1993 yılında ilk sürümü çıkmıştır). 1990'larda bilgisayarlar çok şaşırtıcı özel efektler ya da “görünmez efektler” yaratmak için kullanıldıysa da bu on yılın sonunda ortaya yeni bir şeyin çıkmakta olduğunu görebiliriz: “efektlerin de ötesine” giden yeni bir görsel estetik. Bu estetikte tüm proje, bir

müzik videosu olsun, bir televizyon reklâmı, kısa film ya da uzun metrajlı film olsun içerisinde live action malzemesinin kullanıldığını tamamen görünmez kılmadan ancak özel efektlerin hemen yarattığı fark edilirlğe de düşmeden hiper gerçekçi bir görünüm elde etmektedir.³⁷

Her ne kadar belirli estetik çözümler bir videodan diğerine değişebilse de her biri altında ortak bir mantık yatmaktadır. Aynı kare içerisinde eş zamanlı olarak çoklu ortamların kullanılması. Bu ortamların açık bir şekilde yan yana getirilmesi veya bir arada harmanlanması bu ortak mevcudiyeti gerçeklikten, kontrol edilebilir bir estetiğe aktarma çabasıdır. Yukarıdaki her bir örnek çok sayıda başka örnekler verilerek de desteklenebilir. Sadece televizyon izleyerek, etrafımızdaki grafiklere biraz dikkat ederek, 3d tasarımcıların ve görsel efekt şirketlerinin web sitelerini ziyaret ederek ya da çağdaş tasarım hakkında herhangi bir kitabı açarak bu çeşitli estetik görüntülere örnekler bulabiliriz.

Bugün melez görsel dil, medya festivalleri, web-mobil medya cihazları ve diğer dağıtım platformları tarafından deneysel ve bağımsız çok sayıdaki kısa videolar içinde görülebilmektedir. VJ'ler ve sinemalar için oluşturulan video, 2d görüntü katmanları, animasyon ve gerçek zaman içinde yaratılan soyut görüntüleri birleştiren görsellerin çoğu yine melezdir.

90'ların sonunda World Wide Web'in hızlı büyüüşü ile hareketli görüntü kültüründeki devrim aynı zamanlarda gerçekleşmiştir. Bu yüzden medyada görüntü üzerindeki gelişmeler ikinci planda kalmıştır. İlgi çeken şey sadece anlatısal filmciliği etkileyen gelişmelerdir. Hollywood filmlerinde kullanılan, bilgisayar ile üretilen özel efektler ve dijital video düzenleme programları olmuştur. Ancak gerçekleşmiş anlatısal filmler dışında hareketli görüntünün neredeyse tüm alanları içinde kullanılan görsel dilin uğradığı devrim bugün bütün medyayı sarmıştır.

90'ların sonundan beri hareketli görüntünün bu yeni melez görsel dili global görsel kültüre egemen haldedir. Her ne kadar anlatısal uzun filmler halen büyük

³⁷ Lev Manovic, **Animated Painting**, San Diego Museum of Art ,2007, 36s.

oranda live action çekimler kullanıyor ve tüketiciler tarafından ticari kameralar ve telefonlarla çekilen videolar oldukları gibi bırakılıyor olsa da geriye kalan her şey melez durumdadır. Buna reklamlar, müzik videoları, mobil medya içeriği grafikleri, diğer türdeki hareketli, kısa filmler, bireysel tasarımcılar ve sanatçılar tarafından tüm dünyada üretilmekte olan hareketli görüntü sekansları da dahil olmak üzere.

Bugün, anlatsal uzun metrajlı filmler nadiren farklı grafik tarzlarını aynı çerçeve içinde kullanmaktadır. Ancak bir dizi yeni film eskiden daha çok illüstrasyon ile tanımlanabilecek aşırı stilize estetikleri film içerisinde kullanma yoluna gitti: Larry ve Andy Wachowski kardeşlerin Matrix serisi (1999-2003) Robert Rodriguez'in Sin City (2005) adlı filmi ve Zack Snyder'in 300 (2007) adlı filmi. Bu uzun metrajlar filmin büyük bir kısmını yeşil ekranlarla çekme mantığının birer ürünleridir. Sonuç olarak da



resim 42. Robert Rodriguez, “*Sin City*”, 2005

bu tür filmlerde filmin tamamı ya da büyük bir kısmı aktörler ile bilgisayarda yaratılmış set ve diğer görsellerin bir araya getirilmesi sonucu yaratılmaktadır.

Matrix, Sin City, 300 ve dijital arka planlarla çekilen diğer filmler çoklu ortamları birleştirerek yeni ve stilize bir estetik yaratmaya çalışmaktadırlar öyle ki bu estetik artık live action sinemacılığı ya da 3d bilgisayar animasyonunun tanıtık

görünümüne indirgenemeyecek hale gelmektedir. Bu tür filmler tıpkı hareketli grafikler ile aynı mantıkta ilerlemekte olsa da ilk bakışta tamamen farklı olarak görülebilirler. Bu mantık biyoloji içerisinde gördüğümüz yeni melezlerin yaratılması ile aynıdır. Bu durumun nedeni ise melezleştirme sürecinin sadece önceden var olan parçaların mekanik olarak basit bir şekilde toplanması şeklinde değil daha önceden var olmayan yeni bir çeşit görsel estetiğin yeni bir türün yaratılması şeklinde gelişmesidir.

4.3 Animasyon ve Resimsel Kodlar

Yaklaşık yüz yıldır var olan animasyon geçtiğimiz on yıl içerisinde bir çeşit çoklu ortam endüstrisi ile dijital kodlara çevrilen teknolojinin sahip olduğu yatkınlıklarla bir gelişim sürecine girmiştir. Ticari uygulamaları televizyonlarımızda, cep telefonlarımızda, elektronik billboardlarda her gün karşımıza çıkmaktadır. Sanatçılar da iletişim çevremiz içerisindeki bu dev değişimden her gün daha fazla etkilenmeye başlamıştır. Ayrıca hareket eden görüntü teknolojilerini kullanmaktan daha az çekinir hale gelmiş ve bunları kendi yaratıcı gayretlerini sunmaları için kullanmaya başlamışlardır. Bu uygulamaların temelinde hem ısrarcı hem de metaforik olarak güçlü olan, anime edilmiş ve edilmemiş olanın arasındaki kaçınılmaz ilişkiden doğan bir “ikiliğe” bağlı formlar oluşturma isteği yatmaktadır. Hareketin getirdiği yanılsama, çoğalma yolu ile “hareketin hizmetine sokulan hareketsiz tek karelerin” sıralı ve modüler kombinasyonlarına dayanmaktadır. Animasyon (Canlandırma) çalışmaları yapan Alan Cholodenko şöyle der “*Eş zamanlı olarak animasyon hareketsizliği harekete, hareketi de hareketsizliğe doğru sürer. Yani animasyonda daima hareketsiz olandan bir şeyler vardır; kesin bir hareketsizlik (cansızlık) hem animasyona (canlandırmaya) izin verir hem de onu engeller ancak bu hareketsizlik kati bir biçimde hareketiz de olamaz.*”³⁸

Genellikle hareketli Resim sanatçıları animasyon kavramları ve teknolojilerinden yararlanırken tarihsel olarak temellenmiş resim ve çizim gelenekleri ile ilişki içerisindeki resimsel kodları kullanmaktadırlar. Onların

³⁸ Alan Cholodenko, “The Illusion of the Begining: A Theory of Drawing and Animation”
<http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-64263079.html>

animasyonu el işine dayanan (çizim, resim, baskı) görüntülerde ve sinemanın (ki burada hareketlenen görüntü anlık olarak bir sonrakine ilerlemeden bir önceki ve mevcut olan arasında gidip gelerek hareketin yanılsamasını yaratmaktadır) süresel niteliklerinde (analog ya da dijital) ortaya çıkan ve birbirine karışan görüntülerin sunduğu görsel ve anlatısal olasılıklara bağlıdır. Kısmi olarak da olsa video ve bilgisayar görüntüleri gibi dijital araçlara bağlı kalan sanatçılar ayrıca tarihsel animasyona yakın bir bağ oluşturan resimsel ve sinematik modeller ile bazı durumlarda da sinema öncesi formlar kullanmaktadırlar. Postmodern sosyal teoriler ile yeni teknolojilerin desteği ve ayrıca malzemesel destek bilgisayarlar, dijital monitörler, projeksiyon ekranları form aracılığı ile anlamı iletmek hususunda yeni alanların şekillendirilmesini de sağlamışlardır. Yeni teknolojiye erişimdeki her bir değişim ile son dönemde geliştirilmiş yazılım uygulamalarının geniş işlevselliği içerisindeki eski araçların geri dönüşümü açısından yeni olasılıklar doğmaktadır. Sinematik şekle ilgi duyan görsel sanatçıların oyunsal deneyleri animasyon içerisinde neyin “hareketlendirildiğini” ifade etmek açısından yeni mekanizmalar ortaya çıkarmakta ve aynı zamanda geleneksel görselliğe ait yeni deneyimler yaratmaktadır. Bu araçlar ve teknikler animasyon yaratıcısının sahip olduğu ve izleyene sunulan memnuniyetin çok önemli bir parçası olan performans doğasını da değiştirmektedir.

Hareketli resimde sanatçıların kullandığı iki temel yöntem vardır; bunlardan birisi çizime dayalı olarak görüntü oluşturma bir diğeri de canlı hareket kaynaklarını filmlerden ya da video çekimlerinden alıp manipüle ederek resimsel biçimde temsil etme yöntemidir. Birçok animasyonun oluşumunda daha önceden var olan görsel ve metinsel bir kaynak malzemenin kullanıldığı görülebilir: *önemli tarihsel olaylar (Kota Ezawa ve William Hentrdige) kişisel anıların kullanılması (Sadie Benning) ve edebiyattan yorumlamalar (Qiu Anxiong)*. Bu sanatçıların işleri spontan, akışkan ve hatta *çocuksu niteliklerin animasyon sanatı ile birbirine karışmasıdır*.³⁹ Aynı zamanda hem tarihsel (analog) hem de çağdaş (dijital) şekillerde işler animasyonun ticari, deneysel ve avangart uygulamalarına örnek teşkil etmektedirler.

³⁹ Betti Sue Hertz, **Animated Painting**, San Diego Museum of Art ,2007, 18 s.

Bazı sanatçılar için Barnstormers, William Kentridge , Serge Onnen, Qiu Anxiong ve Robin Rhode animasyon süreci kâğıt yada tuval üzerine kare kare gibi geleneksel animasyon tekniği kullanarak çizim ve resim yapma ya da video yoluyla hareket ve sekansın yanılmasıyla yaratarak başlamaktadır. Bazen yüzlerce ya da binlerce çizim ya da resim gerektiren bu süreç içinde resimler ardı ardına eklenirken, işler tarihsel çizim stillerine göndermeler oluşturur bu şekilde sanatçılar zaman temelli deneyimi kabul edilmiş sanatsal tasvir ve ifadeleri birbirine katarlar.

Örneğin Barnstormer'ın işleri duvar resimleri ve grafiti yazılarının iş birlikçi ruhu ile temellenmiştir; Kentridge'in çizimleri kısmen de olsa 19 ve 20. yüzyılın resim ve grafik sanatlarının yorumlanmasından ortaya çıkar; ancak ikisi de silintiyi gerekli ve merkezi bir şekil değiştirme ögesi olarak kullanmaktadır. Fiziksel silinti resim çerçevesi içinde kullanılırken animasyon tekniğinin kalbi olan sürekli yer değişimi ve yeniden oluşumu kavramsal olarak desteklemektedir. Kullanılan malzemenin görüntüdeki özellikleri kömür, kalem, boya ya da mürekkep tanımlanabilir olsa da her bir ortamın fiziksel maddeselliği ekrana aktarılan ya da projeksiyon yolu ile yansıtılan görüntüde ışıkla yaratılan görüntü içerisine alınıp düzleştirilmektedir. Sanatçılar resimsel bir gelenekten daha çok mekânsal ve geçici bir şekilde kurulan görüntüler, süreç ve harekete karşı ortak bir tavır paylaşmaktadırlar.

Çizimi birincil aracı olarak kullanan Kentridge animasyona karşı mecburi bir yaklaşım içerisindedir. Onun işleri Güney Afrika tarihine ait karmaşık olaylardan etkilenmiş düşünsel anlatıların öznel bir ortamdan filtre edilmesi ve kişisel uyanışlarının ifadesel ahengi ile birleşmesi sonucu oluşmuştur.



resim 43. Barnstormers, “Letter to the President”, video, 2003

Sanatçı *palimpsest* yolu ile (daha önce bir şeyler çizilmiş bir alanı silerek üzerine yeni bir şey çizmek eski çizilenlerin silik olarak görüldüğü ve her iki görüntünün birbirine karıştığı durum) kendi yaratımının performansını geçirgen kılmaktadır. Tek bir çizim üzerindeki dakikalık değişimleri *stop motion* yöntemi ile kaydederek yirmi ila elli resim boyunca bu süreci tekrarlamakta daha sonra da tümünü bu süre zarfında gelişen sıra dışı olayların gösterildiği nihai iş olarak yaratmak üzere değişik açılardan çekilmiş bir biçimde sunmaktadır. Bu şekilde her bir çizime ait çalışma sürecinin görsel yapısı kaydedilmekte olup sanatçının yaratıcı eyleminin kanıtını bu hareketsel izler oluşturmaktadır.

Felsefeci Jacques Derrida’nın yazdığı gibi “İzler sadece çıkış noktasının gözden kaybolması değildir... Öyle ki çıkış noktasının kaybolmadığı anlamına da gelmektedir.”⁴⁰

⁴⁰Jacques Derrida, *Of Grammatology*, Johns Hopkins University Press, London, 1974, 61 s.

Kentridge geçmişte etkilendiği biri olarak sanatçı Mslaba Dumile Feni'den bahsetmektedir. Dumile, farklı Afrika geleneklerindeki formları sosyal olarak içi içe girmiş Avrupa modernist gelenekleri ile karıştırarak Kentridge'nin tanımıyla "küçük ebatlara tükenmez kalemle ya da büyük ebatlara kömürle aktarılmış güçlü, şeytani çizimler" ortaya koymuştur. Kentridge ayrıca görsel tarzı üzerindeki etkilenimlerini ve gelişimini anlatırken çeşitli Avrupalı ve Amerikalı sanatçılardan bahsetmektedir; bunlar içinde Thomas Eakins'in öğreti tiyatroları ve Edgar Degas'ın tiyatro sahneleri, Francisco de Goya'nın işlerindeki değişik figür duruşları, Alman Ekspresyonist Max Beckmann, Otto Dix ve Kaithe Kollwitz'in işlerindeki agresif görüntüler ile sosyal yorumun karışımı ve özellikle de William Hogarth'ın birbirini takip eden görüntüler yolu ile ahlaki anlatılar sunduğu epik eserleri bulunmaktadır.⁴¹



resim 44. Kathe Kollwitz, "*Departure and Death*", 1923

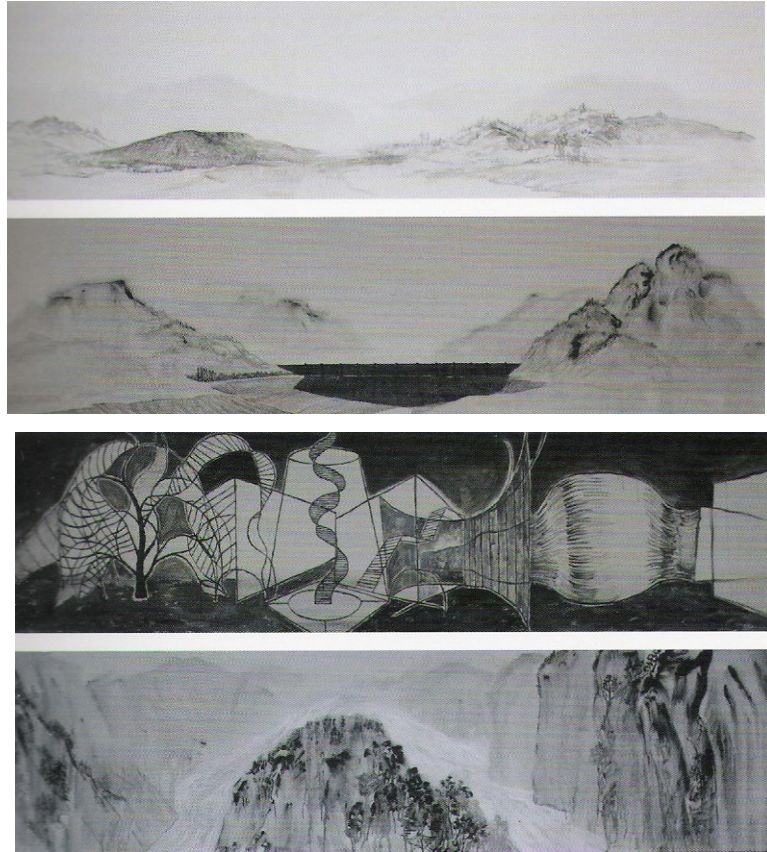


resim 45. William Kentridge, "*Title Table*", video, 2003-4

⁴¹ Bknz, Betti Sue Hertz, **Animated Painting**, San Diego Museum of Art ,2007 19 s. özetlenmiştir.

Qui, Kentridge'e benzer bir biçimde görsel anlatısının öğelerini yaratırken sürecin geçirgenliğinden yararlanmaktadır. Bir resmin evrimine ait çeşitli etapları belgelemektedir; boş bir manzara gibi basit bir alan ile işe başlar ve daha sonra öğeler ekleyip çıkarır.

*Qiu'nun üç kanallı video animasyonu The New Book of mountains and Seas. Part 2 (Dağların ve Denizlerin Yeni Kitabı, Bölüm 2) 2007 Çin'in en eski coğrafya kitabına ait bir trilojinin bir kısmıdır; bu kitap Qin Hanedanlığı (221-296 MÖ) sırasında ya da Doğu Han hanedanlığı (MÖ 206-MS 9) dönemi başında oluşturulmuştur. Hem metin hem de resimler içeren Shan Hai Jing adlı kitap "eski Çin mitolojisinin çok önemli bir hazinesi" olup "bitki ve hayvan yapısı ile ürünler hakkında bölgeler üzerinde bir rehber niteliğindedir ancak yine canavarlar, hayali yaratıklar ve doğaüstü şahıslardan da bahseder."*⁴²



resim 46. Qiu Anxiong, "The New Book of Mountains and Seas", Part 2, video, 2007

⁴² Tokyo Art Beat, "Qiu Anxiong Exhibition" <http://www.tokyoartbeat.com/event/2007/9BE5>

Qiu'nun videoları otuza kırk santim lavi resimlerden oluşmuştur ve her biri yaklaşık yüz adet animasyon karesi içerir; geleneksel Asya manzara ve mekân kavramlarını, Batı'ya ait illüstrasyon ve stilistik çizgi film formları ve anime'lere ait yaygın ekstrem doğal koşulların kullanımını serbest doğanın bir metaforu olarak sunan bir anlayışı birleştirmiştir. Trilojiye ait "Part 1" (2006) (Bölüm 1) e baktığımızda, görüntülerin şiirsel ve lirik açılımı mitsel bir hikâye yapısına benzerlik gösterdiği gibi, işin kendisi çevre hakkındaki mevcut endişeleri de yansıtmakta ve ekolojik bir felaketin görselliğini sunmaktadır: bitki örtüsü ve toprak mutasyona uğramanın sinyallerini verirken aşırı derecede vahşi bir doğa gücü şehirleri bastırmakta ve kozmolojik düzenin sakinliğini yok etmektedir. Qiu kaynak metindeki başlıkları yenileyip hayata geçirerek daha önceden var olanlar içinden yeni öğeler çıkardığı sahnelerle ait bir düzenleme sunmaktadır, örneğin sakin bir dağ manzarası içerisinde bir duvarın oluşumu; bir çöl ortasında yükselmeye başlayan ve sadece bombalarla yok edilen modern bir şehir; kara çarşafklar içindeki bir kadının uçan kuşlara dönüşmeden önce yok edilmiş bu manzara içine doğru batması gibi.

Animasyon tarihçisi Donald Crafton'a göre "*animasyoncunun bir hayat veren olarak gizemli bir biçimden çok kasten ve artan bir zarafet ve ustalıklarla kendini sunuşunun sonucu olarak bizler onu asla var olamayacak şeyleri canlı kılan bir kişi olarak görürüz.*"⁴³.

Doğa, hayvan ve nesnelerin kişileşmesi ve imkânsız şeyleri başarabilen insanların kullanımı en erken dönem animasyonlarında mevcut olup, Akira gibi ticari animasyon prodüksiyonlarına anahtar görevi görmektedir. Akira Katsuhiro Otomo'nun aynı isimli mangasından yaratılmış olup 1990' ın başında başlayan ve durmaksızın devam eden ikinci animasyon dalgasının lideri olarak görülmektedir.

⁴³ Donald Crafton, **Before Mickey: Animated Film**, MIT pres, 1984, 12s.



resim 47. Katsuhiro Otomo, “Akira”, 1988

Tarihi boyunca animasyon *live-action* (gerçek insanların kullanıldığı) filmlerin gücünden beslenmiş ve aynı zamanda fotoğrafsal araçlarla asla elde edilemeyecek stratejiler geliştirmiştir. Rafa kalkmış ya da isteğe göre şekillendirilmiş hareketli grafikler ile 2D ve 3D animasyon yazılımları kullanarak bazı sanatçılar fotoğraflardan aldıkları kaynak görüntüleri kullanmış ve bunlara animasyon görünümü kazandırmışlardır. Görüntü kalitesi değiştirilerek fotoğrafsal orijinalinden sadece bir adım ötede duran bir görünüm elde edilmiştir. Örneğin, Ruth Gomez kendi video çekimlerini yüksek kontrast ve net kenarlar elde ederek daha kolay animasyon haline getirebilmek için kullanmıştır. Bu çekimleri dijital manipülasyonları için veri kaynağı olarak görmüş ve daha sonra bunları taranmış çizim ve resimleri ile birleştirmiştir.



resim 48. Ruth Gomez, “Animales de compania”, animasyon, 2005

Benzer biçimde Julian Opie ve Kota Ezawa işlerinde popüler kültürden alınan live-action kaynakları basitleştirme, kamuflaj ve pikselleştirilmiş yeniden kurulum yöntemleri ile kullanılmaktadır.

Opie önce konusunu videoya çekerek portrelerine başlar. Örneğin figür yürüme, göz kırpmaya ya da sigara içme gibi basit hareketleri gerçekleştirir. Dijital bir görüntüleme mühendisi ile yakın olarak çalışan sanatçı da sistematik şekilde bu görüntüleri basitleştirir; kimi zaman yüzü ve bedeni en önemli kısımlara kadar indirger, ağız yerine yalnızca bir çizgi ve gözler yerine yuvarlaklar çizer. En minimal temsilde bile süjenin kişiliği okunabilmektedir. Opie şöyle der

“Gerçekten bir hareket olmadığında bile göz hareketsiz çizimler arasında soldan sağa bakarken bir hareket okuyabilmektedir. Resimli mecmualardaki mantık da budur. Yürüyen bir figüre ait animasyonu izlerken çizimlerin bir sıra boyunca yerleştirilmesinin bu etkiyi yarattığını fark ettim... Figürler kamu tabelalarındaki gibi diyagramlar halinde çizilmektedir... Bu işler için bana ilham veren şeylerden biri de Kore’deki taksi metrelerde görebileceğiniz küçük led şeklindeki atlardı. Bunlar basit bir şekilde taksi metre ilerlerken koşar şekilde görünüyorlardı. Böylesi küçük ve değersiz bir animasyon son derece büyük bir hikâye içeriyor gibi göründü ve hareketin neredeyse durağan bir hale gelme şekli çok hoşuma gitti⁴⁴.”

⁴⁴ Julian Opie, http://www.julianopie.com/info/texts/texts/indy_texts/index.htm



resim 49. Julian Opie, “*Ruth smoking3*”, animasyon, 2006

Dijital formatlar alınan tüm verileri sayısız yazılım çözümleri ile kolayca tanıyıp yeniden düzenlenebilen pikseller ve vektörlere dönüştürmekte, analog düzenleme tekniklerinin sunduğu olasılıkların yerini almaktadır. Bu melezleştirilmiş sanal görüntüler live-action kaynaklarından yararlanmakta olup bunları öznel, kişisel ve hatta çocuksu görünümelerde animasyon tarihinin kanunları içerisinde tanınabilir hale getirmektedir.

Kota Ezawa Batı kültürüne ait önemli olayların çekimlerini onlu şekilde kullanmaktadır, örneğin O.J Simpson davası ya da John F. Kennedey suikastı gibi. Ham maddesi ile görsel çerçeve içindeki çeşitli öğeleri kontrol edilen, renk kodlu şekiller ile dönüştürmekte ve oluşan görüntü hala temsili olsa da ayrıntılardan arınmakta ve çizgi film benzeri, The Simpsons’ı hatırlatan bir atmosfer oluşturmaktadır. Ezawa çok çeşitli ortamların kesişim noktasında film, fotoğraf, resim eriyen görsel bir platform olarak animasyonu dönüştürerek kullanmakta ve yine dolaylı yoldan gerçeğe dayalı kaynaklardan görüntüler seçmektedir. Fotoğrafsal temsillerin yerini birbirine bağlı renkli şekiller almakta ve bu görüntüler orijinal olanın konturlarını silinti ya da kamuflaj işlemi ile takip etmektedir.



resim 50. Kota Ezawa, “*The Unbearable Lightness of Being*”, video, 2005

Çerçeve içerisinde bir görüntüyü diğeri üzerine katmanlar halinde getirme stratejisi ile görüntü düzleştirilmekte bir yandan da animasyonun kareleri birbirini iptal etmektedir. Bu sözde silinti kullanımı ve ikonsal görüntüleri çağdaş kavramsal fotoğrafçı John Baldessari’nin işlerini anımsatır. Ezawa’nın işlerinden bazıları orijinale ait bazı yankıları içerir ve gerçeğe dayalı dolaylı olarak iletilen bu deneyimlerle ilgili anılar ve iyice eskimiş görüntüler arasındaki kopuk bağlantının yarattığı rahatsızlık hissini artırır. Tarzı ayrıca Kübizm’i çağrıştırmaktadır. Birbirine bağlı şekiller, metin tabanlı işaretler ve şehir yaşamının öğelerine ait mekânsal ilişkiye karşı yorumsal bir tavır ile şehir yaşamının gerçekliklerini soyutlamaktadır.⁴⁵

Çağdaş sanat animasyonu sadece tarihsel öncüleri ile ilişki içinde konumlanmamış ayrıca sürekli genişleyen, dijital bilgi akışına bağlı kalan sanat uygulamaları alanı içerisinde de yer bulmuştur. Medyadaki görüntü dünyasının son dönemdeki artan trafiği televizyon, filmler, internet modern dönemdekinden daha fazla biçimde zaman ile işleyen görüntülere ait karmaşık ve sofistike bir kültür yaratmaktadır. Kesinlikle popüler kültür ve sayısız ekran tabanlı görüntü akışının yarattığı baskılar, Quicktime’den 2d animasyon yazılımlarına, paylaşılan kültürel bir deneyimin temel dayanağını oluşturmuştur. Yeni ortam teorisyeni B. N. Hansen

⁴⁵ Bknz, Lev Manovic, **Animated Painting**, San Diego Museum of Art ,2007, 20 s. özetlenmiştir.

dijital verinin alınmasında cismi beden katılımının sahip olduđu üstünlüğe dair bir durum ortaya koymaktadır:

Daha önceden var olan görüntüleri seçmek yerine beden artık bilgileri doğrudan filtreleyerek işlemekte ve bu şekilde de görüntüler yaratmaktadır. Dijitalleştirilenin ortaya çıkışı ile ilişkili olarak beden belirli bir güçlenmeye girmektedir, zira artık kendi esas tekilliğini (etkilenim ve hafıza) daha önceden oluşturulmuş görüntüler evrenini filtrelemek için değil bunun yerine aslında şekilsiz olan bir şeyi çerçeve içine almak için (dijital bilgi) kullanmaktadır.

Hansen dijital ekran deneyiminin sahnelenmesine özel bir önem vermektedir. *“Sunum formatı iş duvara ya da bükülmüş bir ekrana yansıtılsın ya da düz ekran bir monitörde gösterilsin, tüm bu formatlar izleyenin iş ile arasındaki ilişkinin fiziksel koşullarını oluşturmaktadır. Bu izleme koşullarının her biri ayrı ayrı ve farklı biçimlerde algılanmakta, dijital olarak üretilen sanatın maddesel olmayan yanlarına maddesellik eklemektedir.”*⁴⁶

⁴⁶ Mark B.N. Hansen, **New Philosophy for New Media**, MIT pres, 2004, 11s.

4.4 Julian Opie

Birçok eleştirmen Opie'nin sanatını gelişmiş teknolojiler dünyasında nasıl kendimizden farklı bir şekilde büyüdüğümüzü ve doğamızdan uzaklaştığımızı gösteren bir yabancılaşma evresinin belirtileri olarak görmektedir. Opie bu tür bir okumaya, yabancılaşma durumunun neden negatif terimlerle anıldığı sorusunu sorarak bakmakta ve kendi tavrının asla bu denli umutsuz olmadığına altını çizmektedir. Elbette ki modern yaşamın sürekli büyüyen bir kaygı getirdiğini ve birçok sanatçının bu endişeyi işine taşıdığını inkâr etmek mümkün değildir. Baudelaire gibi yazarlar, şehri bireysel yabancılaşma için bir katalizör olarak görmüş ve şehir yaşamının, isimsiz kalabalıklarının ve yeni yaratılan mekânların bizleri nasıl nefessiz kıldığını ve yabancılaştırabildiğini tasvir etmişlerdir. Britanya'da Dickens ve Ruskin, sanayileşmenin bizi doğadan uzaklaştıracağını ve ruhsal olarak mahrum bırakacağını öngörmüşlerdir.

Günümüze geldiğimizde modern, teknolojik ve kapitalist gelişimi, olan gerçekliği ile kabul etmekteyiz. Dünyamız hızlandırılmış hareket, aşırı yüklenmiş bilgi, sanal parametreler, işaretlerin çoğalımı ile doludur. Gerçekliğin temsilleri gerçekliğin kendisinin yerine geçmekte, günlük deneyimler hızla akan görüntülere bağlı olarak daha fazla silinik bir hale gelmektedir. Opie gibi sanatçılar da bununla baş edebilmek için yeni bir yol bulma arayışına girmişlerdir.

Antropolog Marc Augé Non-places (Yer Olmayanlar) adlı süper-modernitenin antropolojisine girişini 1995 yılında basıldığında tasvir ettiği dünyanın karakteristiği için geçiş anahtarı niteliğindedir:

İnsanların kliniklerde doğduğu ve hastanelerde öldüğü, geçiş noktalarının ve geçici meskenlerin çoğaldığı bir yerde... Aynı zamanda ikamet edilen mekânlar haline gelmiş yoğun bir ulaşım ağının gelişmekte olduğu, süpermarket sakinlerinin, slot makinelerinin ve kredi kartlarının soyut, aracısız bir ticaret içinde sözsüz yollarla iletişim kurduğu bir yerde; dünya tekil bireyselliğe, kısa süreli, geçici, tek günlük olana yenik düşmüştür.

*Toplum bir erime içinde, sürekli olarak devam eden insan ve bilgi akışı ile tekrar ve tekrar tokatlanmaktadır. Hayatlarımız yol, hava ve demiryolları, havaalanları, servisler ve garlar, görünmeyen ve birbirine bağlanan ve kablosuz şebekeler içerisinde kanallara ayrılmıştır.*⁴⁷

Augé hala bu dünyaya nasıl bakacağımızı öğrenmediğimize inanmaktadır; bu aslında bakmaktan çok okumakta olduğumuz, içinden hızla geçmekte olduğumuz bir dünyadır. Sanatının büyük kısmı seyahat ve hareket fikri ile şekillenmiş olan Opie bu kavramı kendi araba kültürü çağrısı *Imagine you are driving* (Araba kullandığınızı hayal edin) ile güncelleştirmiştir.



resim 51. Julian Opie “*Imagine You Are Driving*” 1998

Opie bize önümüzdeki yoldan sonsuz bir görüntü serisi sunmaktadır: hareketin ilham verici ve heyecanlandırıcı hissinden daha çok karayolu seyahati ve otoyolun kimliksiz ve monoton ifadesi hissedilmektedir. Ancak anlatımın obsesifliği zorlayıcıdır. Asfalt üzerindeki beyaz çizgilere sabitlenirken asla ulaşamadığımız ufuk çizgisine doğru kaybolan nokta tarafından itiliriz. Aslında Opie bu işiyle sürüşün gerçekçi efektlerini kaydetmiştir. Arabanın nasıl özgürleştiğini ve bizi dünyadan uzaklaştırdığını, bu şekilde manzaranın içinden hızla geçerken doğrudan bir deneyim

⁴⁷ Marc Augé, *Non-places: introduction to an anthropology of super modernity*, London 1995, 78s.

yaşamaktan nasıl alıkonulduğumuzu bize ispatlar. Görünümler, sesler, tatlar, sıcaklık ve kokular, maddesel dünyaya ait olanlar bir ekran üzerinde iki boyuta indirgenmiştir. Elbette ki bu görünüm çağdaş deneyim için özlü bir metafordur: dünyayı bir ekrandan görmek. Araba içerisine entegre edilmiş teknolojiler bu deneyimin yapaylığını artırmaktadır: kendimizi kapalı, hareketsiz, ağırlıksız bir ortamda buluruz. İşte bu Opie'nin hissettiği şeydir. Şehir içinde araba sürerken sokaklar ve binalar düşüncelerimizin arka planı, bir mekândan bir diğerine doğru, içinde hareket ettiğimiz sanal geçitler haline gelmektedir.

Yol boyunca yerleştirilmiş işaretler ve metinler içinden geçtiğimiz bu manzaranın yapısını anlatmakta ve özelliklerini aşikâr kılmaktadır. Bu gerçek bizi durmak ve gerçekten bakmak, bir hayal âleminde dinlenmek ihtiyacından vazgeçmeye itebilir. Zira sürekli olarak hareket halinde sürekli bir meşguliyet evresinde görsel ve sosyal bir stimuli barajı (işaretler, sloganlar, billboardlar, ışıklar, sirenler) ile boğuşmak zorundayızdır. Bu nedenle ayrıntılardan kaçmayı, bunları önemsememeyi genel bir davranış şekline dönüştürmekten başka seçeneğimiz kalmamıştır.

Yukarıda bahsettiğim ayrıntıları görmezden gelme eylemine tam tersi bir hareketle, Opie'nin Cityscape (1998) adlı işi, araba ile Londra'ya yapılan bir seyahatin ses kayıdır. Burada kendisi ve sanatçı arkadaşları Lisa Milroy, Richard Patterson ve Fiona Rae yol üzerinde gördüklerini her biri belirli bir konu kategorisine odaklanarak kaydetmiştir. Opie gördüğü araba markalarını (Honda, Fiat) Patterson bina tiplerini (Dükkân, Banka, Ev) listelerken Rae poster ve billboardları okumuş (Ürününüzü buradan alın, Watford için Kuzeye) ve Milroy da yolda gördüğü insanları tasvir etmiştir (Şapkalı adam, Çantalı kadın) bir taraftan okunduğundan iş bize etrafımızda bulunan her şeyi asimile edemeyeceğimizi, kendi seçtiğimiz yöntem ile gördüklerimizi en temel özelliklerine indirgediğimizi göstermektedir. Ancak farklı bir yanı daha vardır: akıp giden kelimelerin soyutluğu gerçek imgeler kadar çağrışım yaratıcı olabilmektedir. Bunları dinlerken ister istemez aklımızdaki imgeleri gözümüzün önüne getiririz. Aklın gözleri işi devralmaktadır.⁴⁸

⁴⁸ Bknz, Juan Manuel Bonet; "The Painter Of The Modern Life" makalesinden özetlenmiştir.

*Felsefeci Freddi Ayer'e bir gün Paris'i kendisine en çok hatırlatan şeyin ne olduğunu sormuşlar. Muhterem mantıklı pozitivist bir süre düşünmüş ve şöyle yanıtlamış: "Üzerinde Paris yazan bir yol tabelası."*⁴⁹

Opie sıklıkla imgeleri nasıl okuduğumuzdan bahseder ve onun işaret dili kurgusal bir işlevsellik içermektedir. Algının gün geçtikçe daha çok tanıma ile ilgili olduğunun bilincindedir ve tanıma da en basit şeylerle gerçekleşmektedir. Onun imgeselliği üstün köründür ancak bu hayatın nasıl da bir yüzey ve sembole indirgendiğine ait bir eleştiri değildir. Opie orada var olanı kabul eder ve onunla birlikte yeni ve anlamlı bir şey yaratmaya çalışır.

Mekân tasvirleri dışında Opie'nin figür üzerine yaptığı çalışmaları da aynı bütünlük içindedir.

Figür

Opie'nin projelerinde bilgisayar merkezi bir rol teşkil eder. Sanatçı çalışmalarını gerçekleştirmeden önce bilgisayar yardımıyla, onları sanal olarak geliştirmektedir. Bilgisayar teknolojisi, Opie'nin simgesel dağarcığını eş zamanlı olarak genişletip arındırarak mükemmellik derecesine ulaştırırken, yeni konular geliştirmesini de sağlamıştır. Sanatçının parlak renklerle ve kusursuz bir biçimde sunulan enstalasyonları, insanlar, şehirler ve manzaralar üzerine olan deneyimlerinin, evrensel bir işaretler diline dönüşmesiyle çeşitlenmiştir.

Opie var olan işaretler envanterine insanları dahil etmenin yollarını aramış ve bu faaliyet kısa sürede onun kendi momentumunu geliştirmiştir. Sanatçı insan formuna bulabildiği en standardize edilmiş temsillerin seçimiyle yaklaşmaktadır. Gerçek dünyadaki işaret ve semboller gibi (örneğin bayan ve erkek tuvaletlerinde kullanılan pictogramlar) . Daha sonra bunu gerçek bir kişinin fotoğrafıyla bir araya getirmiştir. Her ikisini bir bilgisayar-çizim programıyla birleştirmiştir.

⁴⁹ Will Self, Grey Area, London 1996, 91s.

“fotoğrafi bilgisayara aktardım, ve çizgileri yeterince eğerek etrafından çizdim, hala bir işaretti, aynı zamanda bireysel olana ilişkin ve kişisel olanla olmayı bir araya getirerek...”⁵⁰

Opie görüntüyü göz aracılığı ile de rafine edebilmektedir (indirgeyebilmektedir): modeli hakkında bilgi veren özellikleri koruyarak, temel biçimlere döner. İlk figürler şık (zarif) ve özdür: giysinin dış hatları ile tanımlanmış bir beden üzerinde yer alan boş siyah bir yuvarlaktan biraz fazlası.

Opie’yi öncelikli olarak motive eden şey, onun hayatına yerleşen, anonim kişiler “passers-by (gelip geçenler)” olmuştur --tek omzuna asılı çantası ile bir kadın, elleri arkasında kavuşturulmuş bir adam. Bu figürler her ne kadar işaretlere (signs) benzeseler de, biraz daha gelişmiş, anlamlı ve sanatçının yaratım dünyasına muntazam bir biçimde uygundur.



resim 52. Julian Opie“*This is Kiera 4*”, 2004

Her figüre ait belli özellikler – giysi ve duruşlardaki seçim: eğilmiş bir kalçada dinlenen bir el, çapraz bir biçimde kavuşturulmuş kollar - betimlemeleri

⁵⁰ Julian Opie <http://www.julianopie.com/info/texts/otherwriting/tatebook/index.htm>

zenginleştirmek adına bilinçli bir biçimde kullanılmıştır. Böylece, sanatçı hiçbir şekilde modellerinin kişiliklerini yok etmemekte ve onların özelliklerini, diğer şeylerin indirgenmesi yolu ile daha önemli ve belirgin hale getirmektedir. Bizler, işaretlerden temelde faydalı bir doğrulama beklentisi duyarız.

Ancak sonuç olarak Opie'nin figürleri daha belirsiz ve daha çekicidirler. Genellikle konularını da isimler yoluyla ima etmektedir (Gary t-shirt jeans 2000, Brigid trousers top hands on hips 2000), böylece çokluklar arasında bireysellik hissini sağlamaktadır. Ancak anlaşılması zor olan şey, bu figürlerin toplu halde ve bireysel olarak görüldüklerinde nasıl okunacağıdır. Figürlerin seri halindeki biçimleri, bizi toplum hakkında ve onları nasıl birbirleri ile ilişkilendirip, benzerlikler kuracağımızı düşünmeye sevk eder ve kaçınılmaz bir biçimde bizlerin daha önce tanımlanmış "karakterlere" indirgenip indirgenemeyeceğimiz sorusunu sordurtur.



resim 53. Julian Opie, USA Arts Council of Indianapolis

İnsan formunu rasyonalize etme (mantıklı kılma) arzusu nesillerdir sanatçıları meşgul etmiştir, fakat Opie buna figürlerinin stilize edilmiş simetrileri ile yeni yön kazandırmıştır. Bu onları karmaşık hale getiren, yumuşak, sert ile insan ve yapay arasındaki uyumsuzluktur. Bu durum çıplak figürlerle birlikte daha keskin hale gelmektedir. Reklam markaları ve logolardan türeyen tasvirlerle yankılanan Opie'nin figürleri kesin bir biçimde indirgenmiştir: basit konturdan oluşan torso ve uzuvlar, kafa için bir yuvarlak, göğüsler için iki tane kıvrımlı çizgi. Daha önce her model için

tanımlayıcı bir özellik olarak rol oynarken, artık basitçe fikir veren dış hatlar halindedir. Her figürün üstlendiği konum, odaksal hale gelir: bizim kendi deneyimlerimizle ilişkilendirebileceğimiz tanıdık ve hatırlanabilir pozları sergilerler. Böylesi yapılanmış ve grafik bir dil içerisinde yakalanmış bir insan figürü görmek oldukça şaşırtıcıdır.



resim 54 . Julian Opie “ *Shahnoza dancing naked*”, 2008

Portre

Opie portrelerini bilgisayar ortamında ki fotoğraflar üzerinde çizim yapıp görüntüleri indirgeyerek ve soyutlayarak oluşturur.

İlk çizimler son derece basitti ancak üzerinde ilerleyebileceğim bir dil yaratmamı sağladılar. Önce siyah ve beyaz olarak başladılar, parametreleri yontulmuştu – ağız sadece düz bir çizgiydi örneğin – ve adım adım bu oluşturulan şekil ile gerçek birisi arasındaki doğru dengeyi yakalayana kadar her birini ayarladım.⁵¹

⁵¹Julian Opie <http://www.julianopie.com/info/texts/otherwriting/tatebook/index.htm>

Portreler bir nevi grafik profillerdir. Göz şeklinde düğmeler, burun için iki nokta, yukarıda uzun çizgi ve aşağıda kısa çizgiden ağızlar ve iki tane “fırça izinden” oluşan kaşlar alnın orta kısmından çıkıp yanlara ayrılıyor. Tanımı konulabilir bir şema vardır ortada ve bu özellikler bir dizi kimlik varyasyonlarının parçasıdır. Tam boy figürler gibi bunlar da bir işaret dili gibidirler.



resim 55. Julian Opie “Tina, programmer”, 2000

Yol işaretleri tarzında portreler bunlar, sanki U dönüşü uyarı levhalarını hazırlayan insanlardan kalın, siyah çizgilerden oluşan dillerini bireysel benzerliklerin ince özelliklerine çevirmeleri istenmiş ve onlar da bunu çok güzel bir şekilde başarmışlar.⁵²

Özelliklerin azlığından doğan “tip” fikrinin ortaya çıkması Opie’nin ilgisini çekmiştir.

Bence insanlar hakkında çeşitli tiplerin örnekleri olarak taşıdığımız kavramlar son derece ilgi çekicidir. Bazı anahtar rolünde, ünlü kişiler bu tipler haline gelmiştir ve ben de bunu öylesine genişletmek istiyorum ki benim gibi çizdiğinizde herkes bir tipe örnek olacaktır.

⁵² Tom Lubbock, Simple Pleasures, Independent, 25 September 2001, 10s.

“İstediğim şey her çizdiğim insanın logosu olan çok uluslu bir şirket haline gelmesidir.”⁵³

Her portre modelinin ismini ve mesleğini içermektedir. (Gary, pop yıldızı 1999; Max, işadamı 2000)



resim 56. Julian Opie “Max, businessman” 2000

İş unvanlarını eklemek hoşuma gitti. Bazen uyumlu gibi oldu bazense hiç uymadı; bunu insanları sınıflandırmak ve tanımlamak için farklı bir yol olarak gördüm. Ayrıca bu şekilde onları benim tanıdığım ve sizin tanımadığınız gibi bir hissi de ortadan kaldırdığını düşünüyorum.⁵⁴

Opie’nin işlerinde grafik indirgemeye rağmen bireysel benzerlikler asla kaybolmamaktadır. Gary, pop yıldızı, buna iyi bir örnek teşkil etmektedir. Opie onu bir çok defa çizmiş, uzun saçlı ya da kısa saçlı olarak, güneş gözlükleri ve boncuklarıyla ancak her seferinde de karakteristik özelliklerini kaybetmemiştir. Buradan anlaşılan şey her bir kişinin nasıl şema içine alınırsa alınsın hala ayırt edici bir özelliği olduğu gerçeğidir: başının eğikliği, saçının düşüşü ya da kaşının şekli

⁵³ Julian Opie, interviewed by Louisa Buck, “Logo People”, The Arts Newspaper, no.111, vol.XII, February 2001, 37s.

⁵⁴ Y.a.g.e, 37s.

onları tanımlamaktadır; ayrıca kıyafetleri ve aksesuarları bireysel olarak yine konu edilmektedir. Kişiler arasındaki farklılıklar birçoğunu bir arada gördüğümüzde daha da öne çıkar (özellikle de tam boy figürlerde) ve zaten Opie de bunları genellikle gruplar halinde sergilemiştir.



resim 57. “Gary, Pop Star” 1999



resim 58. “Gary, Pop Star” 1998

Figürleri gibi Opie’nin portreleri de farklı boyut ve formatlardadır. Modellerini daima çeşitli pozisyonlarda fotoğraflayıp çizer ve bu çizimler dizisinden baş sallama gibi hareketleri kullanarak (Daniel Yes 1999, Christine No 1999) basit animasyonlar bile oluşturmuş, göz kırpması ve daha sonra yürüme gibi hareketleri de katmıştır. Böylesi geçici, kırılgan ve insani olan bir şeyin uyuşmazlığı stilize edilen, mekanik ve kişisel olmayan bu işlerin üretiminde yatmaktadır. Dahası bu kadar basit hareketlerin devamlı olarak izlenmesinin sunduğu deneyim beklenmedik bir biçimde büyüleyicidir.



resim 59. Julian Opie“ *Christine Blinking*”, 1999 ,animasyon

Opie’nin insanları ve portrelerinin tümü nesnel gözlem ve teknoloji yolu ile işlenmekte ve daha sonra sanatçının kendi eli ve gözü yardımı ile mükemmelleştirilmektedir. Ancak Opie’nin tarzı bir nevi “tarzsızlık” olarak görülebilir zira özel bir bilgisayar programı gerçekliği en mükemmel örneklerine indirgeyip soyutlayarak onları çeşitli formlarda oluşturabilir. Bu etkinin bir parçasıdır. Gerçek şudur ki Opie’nin işçiliği tıpkı ve modellerinde olduğu gibi gizlenmiştir: öznellik kişisel olmayan bir dizilim içinde barınmaktadır. Bu belirsizlik son derece etkileyicidir.

Manzara

Opie’nin genel manzara görünümüleri daha erken dönemki enstalasyonlarında sahne oluşturmuş, anlatıcının karşısında açıldığı bir arka plan sunmuştur. Şimdi çeşitli boyutlarda yapıldığında hala ayakta duran figürleri için bir içerik sunabilmektedirler. Bilgisayar Opie’ye kendi fotoğraf arşivinden ve video oyunları gibi değişik ortamlardan görüntüler elde etmesi hususunda yardımcı olmuştur. Opie her şeyi temel formuna kadar soyarken özsel olana öncelik tanımaktadır. Resim kitabı grafikleri ve birincil renkler boyut ile değişkenlik gösteren farklı yanıtlar oluşturur. İş büyük modern bir usta gibi gerçekleştirildiğinde ya da ufak bir hatıra eşyası olarak yapıldığında bile etkisini korur.

Kişisel olmayan, bilgisayar yardımıyla üretilmiş görüntülerdeki tarz daha kişisel konular için bir nevi sayfa oluşturmuştur.



resim 60. Julian Opie “*I dreamt I was driving my car*” 2002

Opie aynı zamanda LED kullanarak metin ekleme yöntemini ve gerçek ses kullanmayı da denemiştir. Örneğin Dalgalar, martılar, sahilden sesler eşliğinde bir resim ya da duvar kâğıdı gibi durmaktadır. Bu işlerin her birinde doğa elle yapılan tarafından çerçevelenmiştir; her ikisi birbiri üzerine gelir ve yapay olanı sanki gerçekmiş gibi kabulleniriz.

Sanatçı daima deneyimi yumuşatan bir hayal alemi ortamı için çağırışımlar yaratır. Opie belki de her şeyin grafik bir çizgiye ya da özsel bir görünüme indirgenebildiği halde deneyimin daima kişisel ve kendine has olarak kalacağını söylemektedir. Bakmak önceki kavramlarımızın, ilişkilendirmelerimizin ve fikirlerimizin akılsal süreçlerini içeren bir aktivitedir ve bu son derece öznel bir eylemdir. Ayrıca anılarımıza bağımlıdır zira daha sonradan edindiklerimiz çok nadiren doğru ve kesindir ancak yine de onlardan anlam yaratabiliriz. Opie her oluşturduğu manzara içerisinde tamamlanmamış bir anlatı sunmakta ve bizi bu anlatıları tamamlamaya davet etmektedir.

Form Çeşitliliği

Opie işlerini bilgisayar üzerinde geliştirilmektedir. Sadece son üretim aşamasında artık çizim bir iş haline gelmekte, çeşitli boyutlarda resimler, metal, ahşap ya da beton dökme heykeller, animasyonlar duvar kâğıtları, işaretler ya da billboardlar olarak görülmektedir. Opie'nin işi istenildiğinde ya da gerektiğinde yardıma çağırılabilinecek ve herhangi bir mekân ile ilişki kurması için işlenebilecek, bilgisayar dosyaları içerisinde depolanmış bir "seçenekler" bütünüdür. Bilgisayar her bir görüntünün sahip olduğu olasılıkları keşfetmesine izin vermektedir. Bilgisayar daha önceden var olmayan çalışmaya, bir mekân oluşturmakta, son iş ile düşünce arasında bir yerde yer almaktadır.



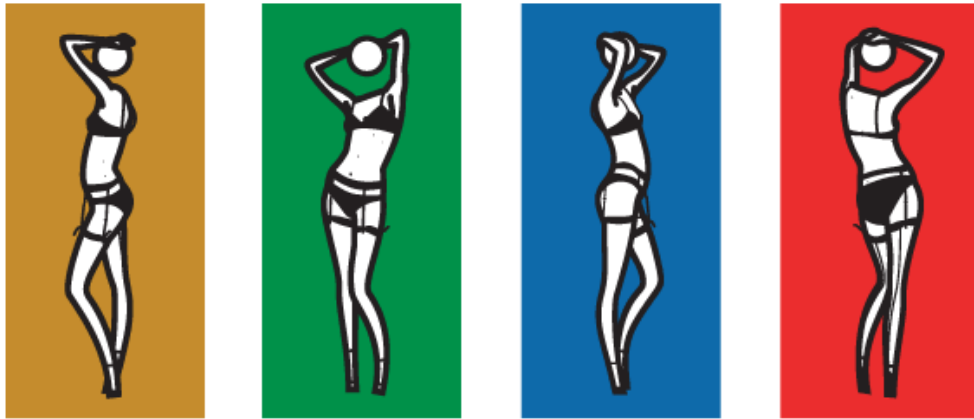
Resim 61. Julian Opie, Barbara Krakow Galeri, 2000

Daha önceden düşünür, çizer ve sonra bir şey yapardım. Ancak şimdi bilgisayar üzerinde düşünüp çizebilir ortaya çıkarana kadar çalışabilir ve onu olduğu gibi bırakabilirim – israf edilmiş bir fikir gibi değildir buradaki – sadece bilgisayar üzerinde kalabilir ve onunla ne yapmaya karar verdiğim an dışarıya alınabilir konumdadır. Karşılaştırdığımızda çizimler bu kadar esnek değildir;

*boyutlarını ya da renklerini o ana kadar yaptıklarınızı yok etmeden değiştiremezsiniz.*⁵⁵

Bir fikir üzerinde odaklandığında Opie mümkün olan tüm olasılıkları dener. Bilgisayar da bu eylemi son derece kolay bir hale getirmiştir; ancak kaçınılmaz olarak mevcut olan tüm seçenekleri göz önüne getirmek daha zor hale gelmiştir.

*2001 yılında Opie artık repertuarının, tek bir serginin sunabileceğinin ötesine geçtiğini bile görmüştür. O yıl Lisson Galerisi'nde tek kişilik gösterisi için hazırlanırken işinin anlaşılır sunumunu yapabilmenin tek yolunun basım ile gerçekleşebileceğini fark etmiştir. Sipariş kataloğundaki gibi bir tarzı seçip, benzer broşürlerdeki tipik renkli çeşitlendirme ile listelenmiş her türlü tip ve tür ile işine müşteri rehberi olarak bir öneri getirmiştir. Gerçekleşen sergide bu süre giden üretimden “örnekler” nüser, portreler ve manzarlara sunmuş, resepsiyon masasında istiflenen kataloglar isteyen herkesin alabileceği şekilde ücretsiz olarak sunulmuştur.*⁵⁶



resim 62. Julian Opie, Galeri Lisson, sergi kataloğu, 2001

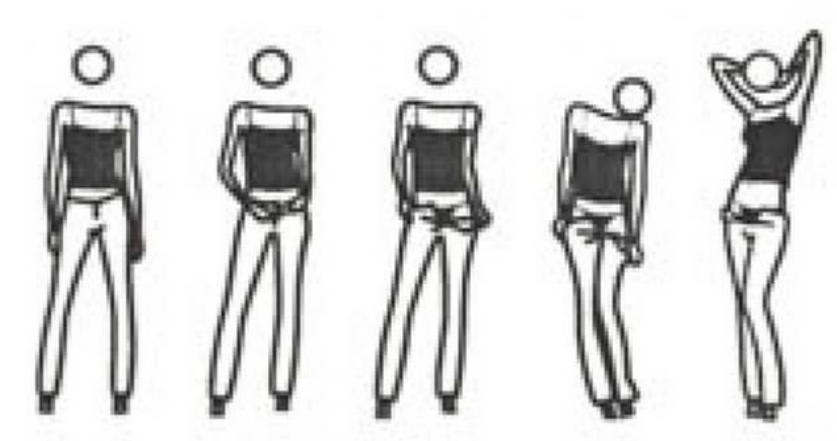
Her geçen gün daha fazla yapay ve geçici ortamlarda bulunmaktayız, birbirimizi çok sık görmüyorken bile bu dijital çağda kendimizi bir topluluğun parçası olarak hayal edebiliyor olmamız çok da şaşırtıcı değildir. Birbirimizi sadece

⁵⁵ Julian Opie <http://www.julianopie.com/info/texts/otherwriting/tatebook/index.htm>

⁵⁶ y.a.g.e.

elektronik bir isimle tanıyor, kendimiz için sıklıkla farklı kimlikler oluşturuyor olabiliriz. Nerede olduğumuzu ve nereye ait olduğumuzu bilebilmek hayli zor hale gelmiştir.

Augé Çağdaş yeryüzünün kullanıcılarını artık geleneksel anlamdaki dünyada ikamet etmeyen insanlar olarak görmektedir – bizler daha çok gelip geçenlere benzeriz ona göre. Zira sürekli olarak hareket halindeyiz ve ait olma gibi bir duyumuz yok. Sanal dünyalarda çalışıyor ve oynuyoruz, çoklu görevler yürütüyor, her yere araba sürüyoruz (ya da sürülüyoruz). Yeni bir dile karmaşık bir gramere ihtiyacımız var dünyayı tasvir edebilmek için – eskiden olduğu gibi değil şu an olduğu halini: “küresel bilgisayar ve iletişim şebekelerinin dünyası; dağıtılan zekanın; etkileşimin, iletişimin dünyası.”⁵⁷



resim 63. Julian Opie, “Bijou Gets Undressed”, 2004

Gerçeklik olarak düşündüğümüz şey bizim tarafımızdan yine bizim için yaratılmış bir kurgu. Opie gibi sanatçılar da bu bağlamlarda dünyadan bir anlam elde etmeye çalışmaktalar. Onun kurgu şekli doğrudan ve heyecansız, ancak gizli içeriği çok daha karmaşık ve çağrışımlarla dolu.

⁵⁷ Marc Augé, Non-places: introduction to an anthropology of supermodernity, London 1995, 78s.

4.5 Brian Alfred

Brian Alfred'in işleri, Amerikanın gelecekçi tasarım ve teknolojik ilerleme ile olan takıntısını ironik biçimde irdeleyen görüntülerden meydana gelmektedir. Sanatçı bu görüntüleri resim, kolaj ve animasyon pratikleriyle oluşturmaktadır. *Genellikle işlerinde, insan tarafından tasarlanan yapıların, metropollerin estetiğini inceler. Keskin ve şablonsal çizgileri, parlak renk paleti ve geniş tek tip renk alanları ile Alfred' in çalışmaları Alex Katz ve Lisa Ruyter'i içeren üslupçu bir ırkın devamı niteliğindedir.*⁵⁸



resim 64. Alex Katz "Twilight I", 1978



resim 65. Lisa Ruyter, "İsimsiz" 1998

⁵⁸ [Jane Harris](#), [Art in America](#), Brian Alfred at Max, Protetch, Aralık 2001

Dijital fotoğraflarla çalışan Alfred resimlerinde ve animasyonlarında ortak bir biçimlendirme anlayışını kullanmaktadır. Bilgisayar yardımıyla fotoğraflarda temsil edilen formların renklerini indirgeyerek soyutlayan Alfred. Sonrasında bu görüntüyü projeksiyon ile tuvale aktarıp, maskeleme bandı kullanarak soyutladığı alanları, indirgediği renklere boyamaktadır.

Aaron Betsky'nin dediği gibi: "Büyük vaatler sunan, duyguları okşayan ve ödümüzü koparan imgelerin hakim olduğu bir dünyada... Sanatın tek yapabileceği bu vaadin, bu kompozisyonların ve etrafımızdaki dünyanın düzlüğünü göstermektir"⁵⁹.

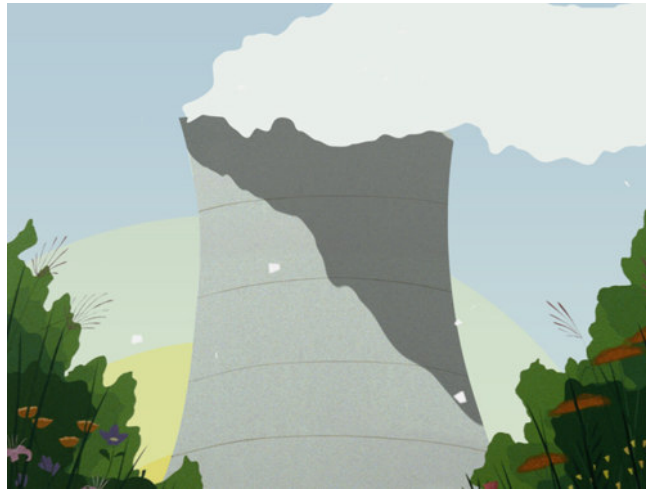


resim 66. Brian Alfred," City Night"2004

Çalışmalarındaki bu düz yüzeyler, gerçek ve metaforik anlamda medyanın pompaladığı imgelerin yüzeyselliğine örnek teşkil etmektedir. Alfred' in işleri, medyanın, bizim düşünme ve yaşayış biçimimizi nasıl değiştirdiğinin görsel temsiline dönüşür. O'na göre her alanda medyanın niteliklerini kullanmak gerekmektedir, bu yüzden çalışmaları da birçok formda karşımıza çıkar. Fakat bu form değişikliği, işlerin biçimsel özelliklerini etkilemez, her seferinde görüntü

⁵⁹ Aaron Betsky, **Brian Alfred Surveillance**, Haunch of Venison, 2006, 4s

indirgenmiş renk bloklarından oluşan, ayrıntılardan uzak ve birkaç saniyede algılanabilecek, merak uyandırmayan görüntülerden oluşur. Fakat bu görüntüler boyut ve malzeme kullanımındaki tercihlerle izleyeni kendine hayran bırakacak resim veya animasyonlara dönüşür. Bu biçimsel tutarlılık, Alfred'in resimlerini hareketlendirmesine ve onları medyanın diline çevirmesine olanak tanır. Bir dizi tuval resminde ki görüntülerden oluşan Overload adlı animasyon bu durumu tanımlamaktadır.



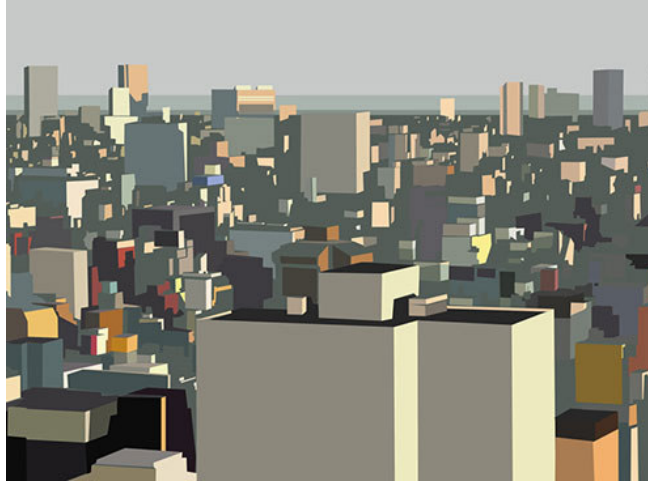
resim 67. Brian Alfred, “*Overload*”, 2005, animasyon

Çizgi film estetiğindeki bu animasyonlar resimsel bir dilin devamı niteliğindedir. Bu bağlamda bakıldığında Alfred'in animasyonlarıyla resimleri arasındaki tek fark malzeme farkı olarak karşımıza çıkar. Bu durum iki farklı disiplin arasındaki sınırı muğlâklaştırır. Örneğin animasyondan durdurulmuş tek bir karenin fotoğrafı tuval resmi olarak algılanabilmektedir. İster elle resim olarak, ister bilgisayar programlarında animasyon olarak üretilsin her iki durumda da sanatçı jestsel inisiyatifi geri plana itmiştir. İşler herkesin kullanabileceği teknolojik olanaklarla basit bir dile indirgense de, bir süre sonra bu durum sanatçının öznel tavrına dönüşmektedir. Pop art benzeri canlı renklerden oluşan işleriyle, kendi filtresinden geçirdiği görüntülerle bir süreci yansıtmaktadır. Alfred sürekli gelişen ve değişen yaşantımız ile aramızda bir dekoder misyonunu üstlenmektedir.



resim 68. Brian Alfred, “Federal Building” 2004

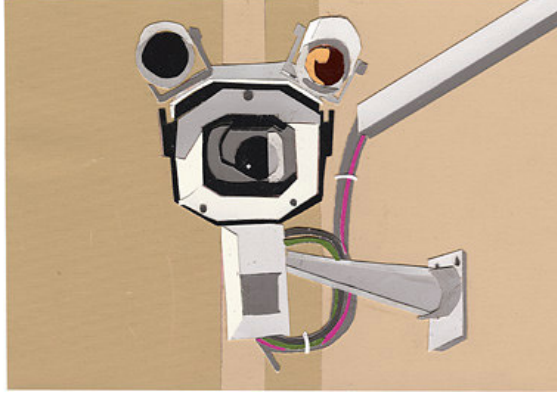
Sanatçı ideal toplumun simgeleri olarak stadyum, eğlence parkı, radyo kulesi, federal bir bina ya da bir köprü görüntüsü kullanmaktadır. Bu görüntüler estetik değerleriyle beraber, tarihsel göndermeleri ve eleştirileri ile 2000 yılına ait, teknolojik olarak iyileştirilmiş yaşam tarzları ve global kültür ile ilgili kaygılara karşı bir kararsızlık yansıtmaktadır.⁶⁰



resim 69. Brian Alfred, “City Sunrise”, 2004

⁶⁰ y.a.g.e . 5s

Halkın güvenliğini sağlamak için tasarlanan gözetleme kameraları ve kapalı devre tv sistemlerinin her an her yerde bulunuyor olması, Alfred'in işlerinin içeriğinde kavramsal bir yapılanmaya konu olmuştur.



resim 70. Brian Alfred “İsimsiz” 2006

Güvenlik kameralarının tüm dünya genelinde artarak çoğalışı sanatçıyı kim, kimi izliyor, nerede ve ne zaman sorularını sormaya itmiştir.

Alfred gözetlenmenin günlük kamu ortamının bir parçası haline nasıl geldiğini farklı yollarla incelemektedir. Alfred izlenmenin ya da izlendiğini düşünmenin kişinin hareket ve davranışlarını iyi ve kötü yönlerde nasıl etkilediği üzerine çalışmaktadır. Bize yargısız olarak sunduğu şey gözetlemenin estetiğine ait yaratılar olup paranoya, siyaset, artan güvenlik, mahremiyetin istilasası gibi konular üzerine varılacak sonuçları izleyene bırakmaktadır.

Surveillance adlı sergide kolaj pratiğiyle ürettiği güvenlik kameraları görüntülerini galerinin güvenlik kameralarıyla karşı karşıya gelecek şekilde konumlandırmıştır. İnsan ve çevresi arasındaki kimi zaman huzursuz ilişkiyi tasvir ederek, sergi alanı boyunca insanları odalar içerisinde takip eden güvenlik kameraları yerleştirmiştir.⁶¹

⁶¹ y.a.g.e. 8 s



resim 71. Brian Alfred “İsimsiz” 2006

Aynı sergideki yerleştirmesinde, galerinin dış cephesini ve koridorlarını izlediği varsayılan kameraların görüntülerini kolajla oluşturup bunları monitör aracılığıyla sergilemiştir. İnsansız boş odaları yansıtan bu görüntüler her şeyin yolunda gittiğini gösterebilir de, işin genelindeki gerilim ironiktir.



resim 72. Brian Alfred “*Surveillance*” 2006

Birbirleri içinde yankılar yaratan resim kolaj ve animasyon gibi alanlar üzerinde çalışırken Alfred gözetleme temasının ürkütücü yanını ele almakta ve çalışma pratiği içerisinde çeşitli ortamlar arasındaki ayrımları da yok etmektedir.

SONUÇ

1990 yılından itibaren teknolojik gelişmeler ışığında dijital görüntü bir devrim sürecine girmiştir. Dijital sistemlerin görüntü oluşturma ve işlemeye getirdiği, hız, kullanım kolaylığı, sayısız varyasyonlar elde etme gibi yenilikler onu kısa sürede bu ortamın vazgeçilmez bir parçası haline getirmiştir.

Günümüzde de bu süreç akıl almaz bir hızla devam etmektedir. Her yıl yeni varyasyonu üretilen çeşitli görüntü oluşturma ve işleme programları bir çok alanda kullanıcılara sunulmaktadır. Bu programlar dâhilindeki yeni görüntü filtreleri ve efektleri görüntü algımıza yeni biçimsel önermelerde bulunmaktadır. Günümüz koşullarının hızına bağlı olarak bu yeni biçimsel oluşumları kısa sürede kabullenmemizin en önemli sebebi bu biçimlendirme modelleriyle birçok alanda (internet, televizyon, billboard, sinema vb) karşılaşmamıza bağlanabilir. Bilgisayar aracılığıyla uygulanan efektler ve filtreler bir görüntünün sayısız varyasyonuna kısa sürede ulaşmamızı sağlamakta ve bu olasılıklar diyarı her geçen gün popülerliğini arttırmaktadır.

Yukarıda bahsedilen veriler çerçevesinde çağdaş resim pratiği de bir adaptasyon sürecine girmiştir. Birçok sanatçı dijital görüntünün geçirdiği evrime şahitlik ederken bir yarıdanda ürettikleri işlerle bu süreci belgeler niteliktedirler. Burada resim, sayısız dijital görüntü çokluğunun içerisinde bize bireysel bakış açılarını yansıtan bir rol üstlenmektedir. Carlo Zanni, Miha Strukelj, Dan hays gibi sanatçılar resimlerinde, günümüzde teknolojik koşullar ile şekillenen dünyamızı ve algısal değişimlerin yansımalarını ortaya koymaktadırlar. Program estetiği şeklinde algılayabileceğimiz bu resimler insan elinin ve farklı malzemelerin kullanımına bağlı olarak yeni bir biçimlendirme dili olarak adlandırılabilir.

Bu resimler, görüntü oluşturma ve işleme programlarının hızla değişimine bağlı olarak kısa süre içerisinde güncelliklerini yitirebilmektedir. Yaratılan yeni efektler ve filtreler bize bir öncekilerin kusurlarını veya modasının geçtiğini vurgular niteliktedir. Bu duruma sinema sektöründeki değişimler örnek teşkil edebilir. Bir çok teknolojik yeniliğin kullanıldığı Lord Of The Rings üçlemesi yakın zamana kadar

görsel bir şölen niteliğinde sunulsa da, üzerinden kısa bir süre geçmesine rağmen bu özelliğini daha gelişmiş programlar kullanılarak çekilen 300, Sin City gibi yeni yapımlara kaptırmıştır. Şu da aşikârdır ki bu yeni yapımlarda birkaç yıl içinde Lord Of The Rings' le aynı kaderi paylaşmak zorunda kalacaklardır. Örneğin, kısa bir zaman öncesine kadar piksel biçimlendirme anlayışıyla üretilen resimlerin sunduğu yenilikçi tavır yerini (cut out) kes çıkar filtresinin yarattığı geniş renk alanlarından oluşan kesin hatlarla birbirinden ayrılan bir biçimlendirme anlayışına bırakmıştır. Biçimsel anlamda resmin dijital olanaklarla kaynaşma isteği görüntü işleme programlarının filtre becerilerine ve yeniliklerine endekslenmiş gibidir.

Değişimlerle harmanlanan resim yüzeyi Julian Opie ve Brian Alfred gibi teknolojik yenilikleri takip eden sanatçılar için birçok fırsat yaratmıştır. Sanatçılar program estetiği olarak adlandırabileceğimiz görüntülerle resimsel kodları referans olarak bilgisayar ortamında bir araya getirmiştir. Burada resimsel kodlar dijital ortamın değişebilir formlarına kolaylıkla çevrilebilmektedir. Örneğin Brian Alfred'in tuval resimleri bir animasyona dönüşmekte, Julian Opie'nin çizdiği desen LED ışıklar yardımıyla karşımıza bir enstalasyon olarak çıkabilmektedir. Farklı disiplinler arasındaki bu dil birliği melez bir anlatım biçimi olarak yeni öneriler sunmaktadır. Bu animasyonları, resim pratiğinin ekran yüzeyinden faydalanarak hızlanan yaşantımıza hareket faktörüyle bağlanması olarak görebiliriz.

Bir geçiş dönemine şahitlik etmekteyiz. Analogtan dijitale doğru hızla ilerleyen bu süreç birçok alanda etkisini hissettirmektedir. Bu geçiş dönemini televizyonun icadından itibaren takip edebilenler, karşıtlıkları vurgulayabilecekleri, sürecin tarihini belgeleyebilecekleri ortamlara sahiptirler. Fakat özellikle 90'lı yıllarda doğan kuşağın dijital olanaklarla olan bağlantısını dikkate almak gerekmektedir. Dijital fotoğraf makinelerinin, cep telefonlarının, oyun konsollarının, yüksek performanslı bilgisayarların bulunduğu bir çağın öncesini deneyimlemeden yaşayan bu kuşak için konvansiyonel bir üretim biçimini anlamlandırmalarını beklemekte haksızlık olabilir.

Sonu olarak, 90’lı yıllardan itibaren pek ok sanatı dijital olanakları farklı baėlamlar ierisinde, baėka kavramlar ve referanslarla dile getirse de dijital grnt estetiėi alıėmaları kapsayan bir kme grevini stlenmiėtir. Dijital grnt estetiėinin resim pratiėi zerindeki etkileri ve buna baėlı olarak dijital olanaklarla elde edilen animasyonların resimsel kodları argman olarak kullanması bahsedilen srecin evreleri olarak grlebilir.

GENİŞLETİLMİŞ KAYNAKÇA

KİTAP VE KATALOGLAR

AMERİKA, Mark; **Meta \ Data a Digital Poetics**, MIT Pres, 2007

APEL, Dora; **Post-Digital Painting**, Cranbrook Art Museum, 2003

ARNHEIM, Rudolf; **Görsel Düşünme**, Çev: Rahmi Ögdül, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2007

BARNARD, Malcom; **Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür**, Çev: Güliz Korkmaz, Ütopya Yayınevi, İstanbul, 2002

BUCHLOH, Benjamin H. D; **Carl Andre/Hollis Frampton: 12 Dialogues**, New York, 1980

BOURRIAUD, Nicholas; **İlişkisel Estetik**, Çev: Saadet Özen, Bağlam Yayınları, İstanbul, 2005

CASTELLO DI RIVOLI MUSEO D'ARTE CONTEMPORANEA, **The Moderns**, Skira, Milano, 2003

CASHEN, Trish; **Digital Art History**, University of Chicago Pres, 2005

COLSON, Richard; **The Fundamentals of Digital Art**, AVA Books, 2007

COLES, Alex; **Design and Art**, MIT Pres, 2007

EDİTORS OF PHAIDON; **Fresh Cream**, [Phaidon Press](http://www.phaidonpress.com), 2000

FOSTER, Hal; **Tasarım ve Suç**, Çev: Elçin Gen, İletişim Yayıncılık, İstanbul, 2004

FOSTER, Hal; **The Return of the Real**, The MIT Pres, Cambridge Massachusetts, London, England, 1996

KAHRAMAN, Hasan Bülent; **Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri**, Everest Yayınları, İstanbul, 2002

MALVILLE, Stephen; **Seams: Art as a Philosophical Context**, Amsterdam, 1996

MC LUHAN, Marshall; **Yaradığımız Medya**, Çev: Ünsal Oskay, Merkez Kitapçılık, İstanbul, 2005

RANCIERE, Jacques, **The Future of the Image**, Verso Books, 2007

SCHWABSKY, Barry; **Vitamin P: New Perspectives in Painting**, Phaidon Press, 2004

SUE-HERTZ, Betti; **Animated Painting**, San Diego Museum of Art, San Diego, 2007

SAMMLUNG GOETZ; **Imagine Becomes Reality**, Museum für Neue Kunst Karlsruhe, Munich, 2007

STEINBERG, Leo; **Other Criteria**, London: Oxford, 1972

VARNEDOE, Kirk; **Pictures of Nothing: Abstract Art since Pollock**, Princeton University Press, 2006

WANDS, Bruce; **Dijital Çağın Sanatı**, Çev: Osman Akınhay, Akbank Yayınları, İstanbul, 2006

MAKALELER

BONET, Juan Manuel; **“The Painter Of The Modern Life”**
<http://www.julianopie.com/info/texts/otherwriting/bonet/index.htm>, 2000

BOÏSVERT, Anne Marie; **“An Inter View With Carlo Zanni”**
http://www.ciac.ca/no_16/en/entrevue-zanni.htm, 2002

BOUCHER, Brian; **“Brian Alfred at Mary Boone”** Art in America, Haziran 2006

CRAWFORD, Lynn; **“Beverly Fishman at Susanne Hilberry”** Art in America,
Şubat 1999

CHAPMAN, Peter; **“Art: Private View”** [Independent](http://www.independent.co.uk), 29 Temmuz 2001

CHOLODENKO, Alan; **“The Illusion of the Begining: A Theory of Drawing and Animation”** <http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-64263079.html>

FELDMEN, Melisa E; **“Kota Ezawa at Haines - San Francisco - Art Exhibition”**
Art in America, Nisan 2004

GILLICK, Liam; **“Literally No Place”**, The Moderns, p.97-99

HARRIS, Jane; **“Brian Alfred at Max Protetch”** Art in America, Aralık 2001

HAYS, Dan; **“Painting in the Light of Digital Reproduction”**
<http://culturemachine.tees.ac.uk/Articles/HaysArticle.htm>

KOLSON, Richard E.; **“Digital imaging and slide manipulation - Audio/Visual Programs”** [PSA Journal](http://www.psa-journal.com), Ocak 2004

KOPLOS, Janet; “**William Kentridge at Marian Goodman - Brief Article**”
Art in America, Aralık 2000

LASO, Pau Waelder; “**Average Shoveler**” *A Minima* magazine, no: 17, 2006

LEWIS, Caroline, “**Impressions of Colorado**”
http://www.24hourmuseum.org.uk/exh_gfx_en/ART39140.html, 2006

LUBBOCK, Tom; “**Simple Pleasures**” *Independent*, 25 Temmuz 2001, s. 10

MC WHINNIE, Harold J; “**The Use of Computers in the Arts: Simulation versus Abstraction**” *Leonardo* no: 22, 1989, s. 167

MERCEDES, Davn; “**The Manipulation of Pixels**” *Art Education*, Mayıs 1996, s. 44

MILLER, [Leigh Anne](#); “**Serge Onnen at Caren Golden**” *Art in America*, Mayıs 2006

MOMIM, Shamim M.; “**The Time is Now**”, *The Moderns*, s.44-46

TANNI, Valentina; “**NewNewPortrait: State of mind**” <http://www.zanni.org/> 2002

TOO, Jian –Xing; “**Galerie Emmanuel Perrotin**” *Art Forum*, Nisan 2007

THURSZ, Michele; “**Copy It, Steal It, Share It**”
<http://artcontext.net/glyphiti/docs/about.html>, 2003

ZABEL, Igor; “**Vitamin P: New Perspectives in Painting**” Phaidon Press, 2004, s. 314-315

İNTERNET ADRESLERİ

www.minusspace.com

www.findarticles.com

www.nydigitalsalon.org

www.artforum.com

www.artnet.com