

Dijital Teknolojilerin Resim Sanatına Yansımaları

Ahmet BIROL¹, Yusuf GÜRBÜZ²

1 Necmettin Erbakan Üniversitesi, Seydişehir Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Konya

2 Necmettin Erbakan Üniversitesi, Seydişehir Meslek Yüksekokulu, Elektronik ve Otomasyon Bölümü, Konya
abirol@konya.edu.tr, ygurbuz@konya.edu.tr

Özet

Teknolojiyle sanat iç içe geçmiş yapılardır. Kimi zaman teknoloji (ilk evresiyle „teknik“) sanatın gelişimine ve dönüşümüne öncülük etmiş, kimi zaman ise sanat bu rolü üstlenmiştir. Teknolojinin sanatta kullanımını üç açıdan inceleyebiliriz: araç, konu ve ortam. Bu çalışmada gelişen teknolojiyle beraber ilk emaresini fotoğrafın icadıyla gördüğümüz daha sonra dijital teknolojiyle (bilgisayar ve internet teknolojisi) evrilen sanat yapma süreçlerini sanatçıların yapıtları üzerinden incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda; batı resminde yaşanan teknolojik gelişmelerin resim sanatçısının gerçeklik algısının değiştirdiği, şeyleri (doğayı, nesnelere, insanları) artık doğrudan değil, dolaylı olarak internet, bilgisayar gibi teknolojik ortamlar üzerinden algıladığı görülmüştür. Ayrıca sanatçıların bu ortamları bir şeyleri oluşturma süreçlerinde eskiz defteri (taslak), resmin konusunun merkezi, ortam gibi konumlandığını görmekteyiz.

Anahtar Sözcükler: Medya, medium, bilgisayar, internet, dijital, imge, görsel.

Abstract

Art and technology are nested structures. Sometimes technology (thefirstphase of 'technical') has led to the development of arts and transformation, sometimes the art has taken on this role. We can study the use of the art technology from three perspectives: art instrument, theme and medium. In this study, we see the first signs of emerging technology along with invention of photography and then with the digital technology (computer and internet technology). We examined the evolving process of making art through the works of artists. In conclusion; Technologic developments has changed the perception of the reality of painters, things (nature, objects, people) were perceived indirectly. They were perceived by through the media, such as computers, Internet . In addition, this media in the creative process of the artist sketchbooks (draft), the center of the subject of the picture, we see that as the medium.

1. Giriş

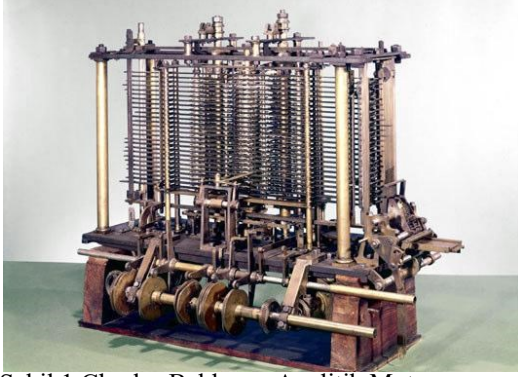
Teknolojinin sanat üzerindeki etkileri tartışılmaktadır. Kimi eleştirmenler teknolojik gelişmeleri yapıtlarını üretirken sanatçıların işlerini kolaylaştıran yardımcı bir araç gibi görmekte (örneğin; fotoğrafla beraber ressamın manzara resmini boyarken gün içerisindeki doğadaki renk değişimlerinden etkilenmemesi ve resmini stüdyoda tamamlayabilmesi gibi.) kimi eleştirmenler ise teknolojinin resmin (sanatın) kavramsal yapısında değişimler meydana getirdiği için teknolojiyi sanat için bir ortam olarak görmekteyiz. Sanat özellikle resim sanatı uzun bir zaman doğayı birebir yansıtma amacı güden natüralist sanat akımlarının etkisinde kalmıştır. Bu görüş fotoğrafın icadıyla beraber yıkılmıştır. Doğanın görüntüsünü, gerçekliğini birebir resim sanatından çok daha iyi bir şekilde yansıtan bu yeni medium hem ressamlar hem de halk arasında bir şaşkınlık uyandırmıştır. Eğer bir fotoğraf gerçekliği (nesnelere dış görünüşü) bu kadar iyi bir şekilde yansıtabiliyorsa o zaman resme ne gerek var. Bu düşünce, ressamların ve felsefecilerin kafasını bir süre meşgul etmiştir.

Resim sanatında kırılma noktası 19. yy.ın bu icadıyla ressamlar resim sanatının ne“liğini sorgulamanın yanı sıra bu medyumunu yapıtlarını meydana getirirken yardımcı bir araç, bellek, eskiz olarak kullanmışlardır. Henri Toulouse Lautrec Fransa“nın eğlence

hayatından kareleri çektiği fotoğrafları kullanarak resmetmiştir. Ressamlar ücret karşılığında yaptıkları portreleri betimlemek için uzun süreler modelleri hareketsiz bekletmekten kurtarmışlardır. Bunun yanı sıra yapılan nü resimler için arşivler meydana getirilmiş ve sanatçılara fotoğrafçılar tarafından pazarlanmıştır. Yine Osmanlı“nın son döneminde asker ressamlar tarafından yapılan Osmanlı peyzajlarının görüntüleri Abdullah Biraderler adlı fotoğrafçı grubunun fotoğraflarından oluşmaktadır. 20. yy. a gelindiğinde bilgisayarın ve elektroniğin gelişmesiyle sanatta endüstri ve sanayinin yanı sıra bu alanda ilk sanatsal ürünleri görmeye başlıyoruz.

2. Bilgisayar teknolojisi

1834“te Charles Babbage, bugünkü bilgisayarların hemen her yönünü önceleyen otomatik hesaplamalar için uygun, elle çalıştırılan, mekanik bir makine olan Şekil 1“deki Analitik Motor“u tasarlamıştır. Daha sonra bu gelişmeleri, telgraf (bilgisayarda var olan ikili-0,1-sistemin ilkel bir örneği), mors alfabesi, 1876 Alexander Graham Bell“in telefonu, 1888 George Eastman“ın Kodak kamerası ve film makarası ve bu gelişmelerin etkisiyle 1895“de George Méliès“in animasyonu uygarlığa kazandırması izlemiştir[1].

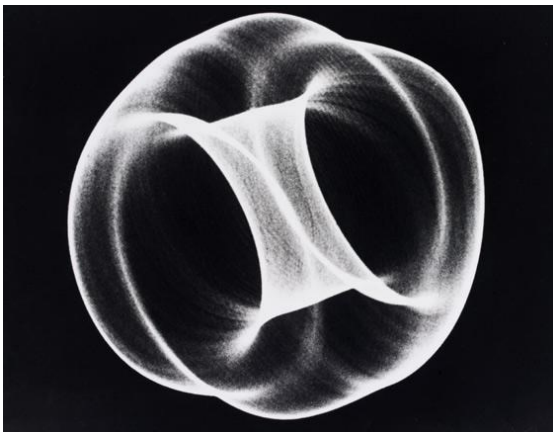


Şekil 1. Charles Babbage, Analitik Motor

Bilindiği üzere bilim ve teknolojinin hızını almasında, silah endüstrisi için geliştirilen sistemlerin etkisi vardır.

Geliştirilen bu sistemler savaşlardan sonra (bilhassa İkinci Dünya Savaşı'ndan Sonra) belli dönüşümlerden geçtikten sonra toplumun hizmetine sunulmuştur. Bu sistemlerin etkisiyle oluşturulmuş bir icad olan Elektronik Sayısal Tamamlayıcı ve Bilgisayar (ENIAC) 1946 yılında Pennsylvania Üniversitesi'nde kuruldu. Dijital çağın başlangıcının ilk işaretlerini veren bu gelişme bilgisayarların matematiksel hesaplama özelliklerinin yanında bilgisayarlardan estetik idealler uğrunda da yararlanma imkanını vermiştir[2].

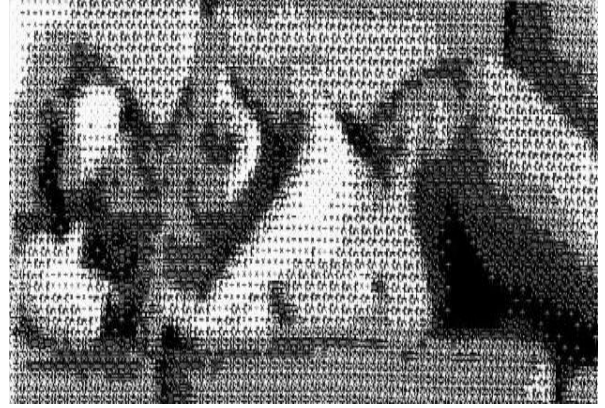
Bu imkanları ilk kullananlardan birisi de Ben Laposky'di. 1950'li yılların başlarında askiloskop (bir floresanlı ekran üstüne elektrik akımının görsel kaydını çıkarmak için katot ışını tüpü kullanan bir cihaz) üstüne dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmış, daha sonra da bunları fotoğraflamıştı. Şekil 2'de 20.3x25.1 cm ebatlarında Bilgisayarda İşlenmiş İmajın Fotoğrafi görülmektedir. Bunlar, insan eliyle de çizilebilecek olan karmaşık, matematiksel verilere dayalı şablonlardı[3].



Şekil 2. Ben Laposky, Oscillon 40, 1952, Bilgisayarda İşlenmiş İmajın Fotoğrafi, 20.3x25.1 cm,

V&A müzesi (Victoria ve Albert Müzesi), Londra, İngiltere

On yıl sonra sanatçıların bilgisayarda üretilen sanata ilgi duyması neticesinde 1966'da Leon Harmon ve Ken Knowlton adlı sanatçılar „Algı Çalışması“nı (Study in Perception) meydana getirdi. Şekil 3'de bu çalışma görülmektedir[4].



Şekil 3. Leon Harmon-Ken Knowlton, Algı Çalışması (Study in Perception), 1966, Bilgisayar Üretimi Baskı, 1520x3660 cm

Bu nü çalışması, bir Stromberg Carlson 4020 mikrofilm baskı aygıtı („Characton“ tüpü ve vektörleri sayesinde karakter üreten bir makine) kullanılarak 35.mm' lik 8 kare mikrofilmde yaratılmıştı. Kareler daha sonra yazıcıda basılmış ve yeniden fotoğraflandırılarak büyütülmüştür[4].

Birçok bilgisayar teknolojisiyle bağlantılı sanat eserinin boy gösterdiği sergiler 1960'lı yıllarda yoğunlaştı. Almanya'da Studien galerie gibi galerilerde bilgisayar sanatı sergileri açıldı. Mühendisler ve sanatçılar arasında işbirliğini geliştirmek için 1966 yılında Andy Warhol, Billy Klüver, John Cage, Robert Whitman ve Robert Rouschenberg gibi sanatçılardan oluşan Sanat ve Teknolojide Deneyler (EAT) kuruldu. 1968'de ise Londra'daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde (ICA) Cybernetic Serendipity sergisinin sonucunda Britanya Bilgisayar Sanatları Derneği kuruldu [1].

Dijital sanatın önemli kavramlarından biri olan fraktal geometri (bilgisayarda matematiği kullanarak doğal formlar oluşturma), 1975'te Benoit Mandelbrot IBM firmasında araştırmacıyken keşfedildi. Renkli grafiklerin düzenlenebileceği Apple II adlı ilk kişisel bilgisayar 1977'de piyasaya çıkarken, 1979'da ise dijital sinyallerin telefonla iletilmesini sağlayan modem geliştirildi[5].

1970'li yıllar bilgisayar destekli sergilerin, galerilerin; elektronik, dijital ve grafik yazılımların gelişmesine destek veren kurumların arttığı bir dönem oldu. 1979'da Avusturya'da Ars Electronica ve 1973'te kurulan Special Interest Group for Graphics (SIGGRAPH) bunlara birer örnektir[1].

1980'li yıllar ise kişisel bilgisayarların piyasaya sürüldüğü bir dönem oldu. Renkler ve çözünürlük yönünden sınırlı bir paletle sahip IBM tarafından üretilen Paintbrush adlı bir program sayesinde insanlar kişisel bilgisayarlarında oluşturdukları dijital görüntüleri slâyt ve baskılarla somutlaştırdılar (Dijital ortamda görüntü oluşturmada kullanılan ilk program). 1985 yılında dijital ortamda rengin ve görüntünün oluşmasında kullanılan grafik kartların piyasaya sürülmesiyle fotoğraflık çözünürlüğü aratmayacak biçimde bir görünüm gerçekleşti. Adobe Systems firmasının ürettiği Photoshop (photoshop, grafikleri ve fotoğrafları,, şekillendirebileceğiniz" bir resim editördür. Dijital ortamdaki herhangi bir sabit görüntüyle ilgili renk, boyut, form gibi özelliklerin ayarlarını değiştirebileceğiniz programdır) adlı grafik yazılım programının sayesinde resim oluşturma ve fotoğraf işleme işlemleri gerçekleşmiştir[6].

Görüntü teknolojisi üzerinde yaşanan bu kadar gelişme sonucunda sanatçılar, bilgisayarda birçok deneylere giriştiler, yeni görüntü olanaklarını keşfetmeye başladılar. Kimi sanatçılar bilgisayar ve bilgisayar grafik yazılımlarından çalışmalarını gerçekleştirmede eskiz olarak yararlanırken kimileri de bilgisayar grafiğinin yapaylığının, yeni sanatın görüntü estetiğinin oluşmasında oynadığı rolden esinlendiler.

90'lı yıllarda internetin gelişmesiyle beraber insanlar arasında bilgi ve görüntü alışverişi yaygınlaştı. İnternet adeta enformasyon bombardımanına maruz kaldı. Bu enformasyondaki görüntülerin sanatçılar tarafından işlerinde kullanmaları bir çeşit sanatsal dil birliğini sağladı, birbirine benzer işlerin üretilmesi sonucunu doğurdu.

3. İnternet Teknolojisi

İnternet denilen ve milyonlarca insanın bilgisayar aracılığıyla birbiriyle iletişim kurmasını sağlayan ortam, ARPA adı verilen ABD Savunma bölümünün projesiyle gelişti. İlk olarak az sayıda bilgisayarın birbiriyle kendi arasında iletişim kurmasıyla başlayan proje daha sonra Dünya çapında bir internet ağına çevrildi. 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 ağına bağlanmaya başladı ve sistem hızla büyüdü. Bu süreç içerisinde ağ, askeri bir ağ olmaktan çıkarak, araştırmacıların ve akademisyenlerin birbiriyle hızlı ve kolay bilgi alışverişinde bulunmalarının başlıca ortamı haline geldi. 1989'da Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi'nde (CERN) World WideWeb'in geliştirilmesi interneti multimedya için uygun bir platforma taşıdı ve ticari kullanıma hazır hale getirdi. 1990'ların basındıcarici kullanıma açılan ağ kısa süre

içerisinde binlerce kullanıcıya ulaştı. 1991'de ilk web görüntüleme yazılımı olan Mosaic geliştirildi ve 1994 yılında Netscape adıyla pazara sunulmaya başlandı[1].

1994'ten günümüze kadar milyonlarca kullanıcıya ulaşan internet, hesabı yapılamayacak seviyede veri bombardımanına maruz kaldı. Bu da interneti devasa bir multimedya kütüphanesi haline getirdi. Bu verilerin önemli bir bölümünü bireylerin kişisel verileri oluşturdu (ses, metin, video, fotoğraf vb.). İnternetin bu imkanlarından elbette ki sanatçılar da yararlandılar. Ücretsiz bloglar, dünya çapında bilinen galerilerin internet sayfalarında sanatçılara ayrılan alanlar sayesinde sanatçılar işlerini bütün dünyayla paylaşma imkanı buldular. Her ne kadar internetteki görüntülerin bolluğundan bahsedilse de bu görüntülerin bir modelin çeşitli varyasyonları olduğunu söyleyebiliriz. Görüntülerin kadrıajları, içerikleri birbirlerine benzerler. Grafik yazılım programlarındaki filtreler, efektler de bu benzeşimi kuvvetlendirmektedirler. Bunun sonucu olarak sanatçıların işleri bir birlik göstermekte; resimlerde geniş renk alanları, keskin kenarlı çizimler ve grafik dilin anlatımıyla oluşturulmuş kompozisyonlar yer almaktadır (Şekil 4 ve Şekil 5).



Şekil 4. Julien Opie, Araba Sürdüğümü Hayal Ediyorum (I dream I was driving my car (motorway)), 2002, Aüminyum Çerçevesi Tuval Üzerine

Dijital Baskı, 105x196 cm, Lisson Galerisi, Londra, İngiltere



Şekil 5. Brian Afred, İzlek (Track back), 2006, Tuval Üzerine Akrilik, 85x150 cm, MOMA, New York, Amerika

4. Dijital ve Resim İlişkisi

Dijital aletler sanat alanında ilk varlık göstermeye başladığı andan günümüze kadar bir çok sanatçının işinde kullanıldı. Sanatçılar dijitali yalnızca işlerinin gerçekleşmesinde araç olarak (eskiz vb. alanda yardım alarak) değil aynı zamanda ortam, işin kendisi olarak çalışmalarında kullanmışlardır. Bruce Wands kitabında bunu şöyle özetler: “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.” [1].

Dijital sanatları kategorize etmek oldukça zordur. Çünkü dijital sanatın yapısı genelde verilerden oluşmaktadır. „0-1“ gibi matematiksel ifadelerden oluşan bu veriler, soyut bir varlığa sahiptirler. Örneğin iki veya üç boyutlu modelleme programlarıyla üretilen bir sanal nesne, belli dönüşümler sonucunda hareketli bir görüntüye yani animasyon ya da bir heykel olarak görünebilir. Aynı zamanda bu ikisi (animasyon, görüntü) bir web sitesinde birbirine montajlandığında „net sanatı“ diye adlandırılabilir. Bu nedenle bu işlerin son halini göz önünde bulundurarak sanatçılar ya da küratörler tarafından yazılım sanatı, enstalasyon, net sanatı gibi isimlerle kategorize edilirler [1].

Sanatçıların bilgisayar vasıtasıyla dijital alanda işlerini gerçekleştirmek istemelerinin sebepleri; elle yapılamayacak görüntülerin saniyeler içerisinde bir çok varyasyonlarının sanatçı tarafından gerçekleştirilebilmesi, üç boyutlu modellemelerin maddesel hale dönüştürülmesinde aracılık etmesi, eserini meydana getirme sürecinde sanatçıların kullandığı araçlardan (grafik tablet, tarayıcı, yazılım vb.) haz alması ve internet vasıtasıyla sanatçıların işlerini saniyeler içinde dünyanın bir ucundaki insanlarla paylaşabilmesi, sergileyebilmesidir[7].

“Bilgisayar, monitör, tarayıcı, yazıcı, grafik tablet gibi araçlarla çalışan sanatçı piksel tabanlı yazılımla fotoğrafları işleyebilir, düzenleme ve serbest çizim yapabilir, vektörel resmin piksel piksel kaydedilmesi yerine çizimin matematiksel denklemlerinin kaydedildiği, böylece çizimin oranı ne kadar büyük olursa olsun dosya boyutunun aynı kaldığı çizim şekli) yazılımları kullanarak büyük boyutlu formlarla çalışabilir, üç boyutlu modelleme programlarıyla görüntü yaratma yolunu seçebilir. Yani yukarıda adı geçen birkaç alet sanatçının stüdyosunu oluşturabilir.” [2].

Bu aletlerden birisi olan vektör tabanlı web araçlarla yapılan resimlerde; dijitalize edilmiş fotoğrafın aksine

(piksel gibi formları barındırmasından dolayı) formlar, kalite kaybı olmadan her boyuta dönüştürülebilir. Andy Warhol ve Roy Lichtenstein makine teknolojisinin araçlarıyla denemeler yapmışlardır (Şekil 6 ve Şekil 7). Pop sanatçıların eserlerinden etkilenen Peter Stanick, bu sanatçıların mekanik yaklaşımlarını erotik görüntülerin olduğu resimlerinde dijital düzeyde devam ettirmiştir Stanick gibi başka sanatçılar da web teknolojisine has renk paletleriyle, heksademik renk paleti gibi boyanın maddesel karşısında makine teknolojisinden gelen araçlarla denemeler yapmışlardır [8].



Şekil 6. Andy Warhol, Yeşil Araba Kazası, 1963, Tuval Üzerine Serigrafi, 160x140 cm, Christie's Galerisi, New York, Amerika



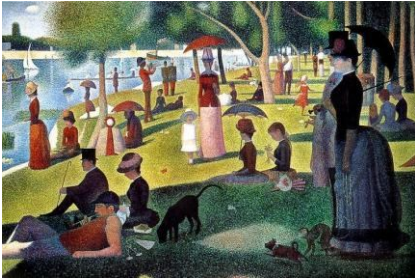
Şekil 7. Roy Lichtenstein, Blam, 1962, Tuval Üzerine Serigrafi, 68x80 cm, Yale Üniversitesi Galerisi, New Haven, Amerika

Birçok ressamın eserlerini oluşturmada kullandığı görüntüleri medyadan toplayıp arşivlemesinden söz etmiştik. Bu arşivlerde basılı medyadan görüntüler olduğu gibi film, video, animasyon, internetten alınma görüntüler gibi dijital görseller de yer alır. Dijital görüntülerin çoğunlukla internette iş yapan firmalar tarafından internete yüklenmesi ve bu yükleme esnasında görüntülerin çok yer kaplamaması için çözünürlüğünün düşürülerek konulması görüntülerin kalitesinde sorunlar oluşturmaktadır. Basılı medyada özellikle analog (mekanik) fotoğrafta görülen ve fotoğraf görselinin defalarca kopyalanmasıyla etkisini daha çok hissettiren kusurları (parazitleri, noise) sanatçılar işlerinde

yaratıcı bir bakış açısıyla yorumlamışlardır. Rauschenberg, Warhol ipek baskılarında; Richter, bu görüntüleri bulanıklaştırıp fotoğrafın atmosferik etkisini ortaya çıkarttığı tuvallerinde bu düşük kaliteli yaratım sürecinde görselleri kullanır. [9]. .

Dijital görüntülerde de bu parazit etkisine benzer bir durum gözlenir. Görsellerin internete sıkıştırılarak konmasından dolayı piksellerin sayısı azalacağından ton geçişlerinde kalite kaybı oluşur. Bu bozulmalar çözünürlüğü düşük dijital fotoğraf ve web kameralarında da görülür. Sanal uzayda iki boyutlu matris formunda ve maddi varlığı olmayan görüntüler, resme dönüştüğünde maddi bir varlığa kavuşur, izlenimcilik akımının bir kolu olan noktacılıktaki (puantilizm) gibi bir etki yapar.

Seurat'ın „Grand-Jatte Adası“nda Pazar, Öğle (Sunday Afternoon on the Island of the Grand-Jatte)“ adlı resminde piksellerin görünümüne benzer bir etki görülmektedir (Şekil 9). Seurat'ın yapıtlarındaki tavrın bir benzerini günümüzde büyük boyutlu reklam baskılarında görmekteyiz. Bilboardlara (otobüs duraklarındaki billboardlar yakından bakma imkanımız olduğu için iyi bir örnektir.) yakınlaştığımız zaman fotoğraf kalitesindeki görüntülerin küçük renk topaklarından oluşuklarını görürüz. Uzaklaştıkça bu topaklar birleşir ve görüntüyü oluşturur. Ofset teknolojisindeki bu yapılar dijital teknolojide pikseller olarak adlandırılır.



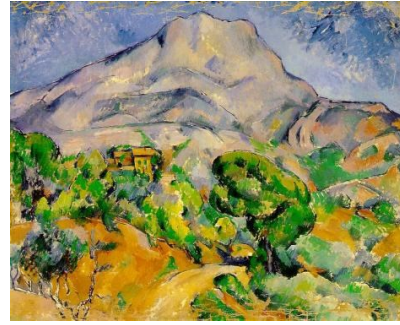
Şekil 8. Georges Seurat, Grand-Jatte Adası'nda Pazar, Öğle, 1884-86, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 205.7x305.8 cm, Chicago Sanat Enstitüsü, Chicago, Amerika

Dijital görüntülerdeki bu bozulmayı resimsel üslubunda yaratıcı bir form olarak kullanan sanatçılardan birisi de Dan Hays'dir. Sanatçı işlerinde manipüle edilmiş, internet medyasından aldığı imgeleri kullanmaktadır. Web sitelerinden bulunduğu görsellerin çözünürlüklerini düşürüp grafik yazılım programları gibi medyumların aracılığıyla renkleri vb. gibi özellikleriyle oynayarak kusurlu hale dönüştürmektedir. Colorado İzlenimleri 10a (Colorado Impressions 10a) adlı resimlerinde dağlık manzaraları dönüştürerek hem soyut hem de gerçekçi bir görünüm yakalamıştır (Şekil 9).



Şekil 9. Dan Hays, Colorado İzlenimleri 10a (Colorado Impressions 10a), 2002, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 152x203 Cm, Sanatçının Kendi Koleksiyonu

Sanatçının orijinal görüntüye sadık kalarak tuval yüzeyinde gerçekleştirdiği resimleri sanatçının vurguladığı gibi; Cezanne'nin St. Victoire Dağı resimlerinin 21.yy.'daki varyasyonlarından biridir (Şekil 10). Sonuç olarak sanatçının çalışmaları Cezanne' ninkilere çok benzer [9].



Şekil 10. Paul Cezanne, Sainte-Victoire Dağı, 1900, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 78x99 cm, Hermitaj Müzesi, St. Petersburg, Rusya

Sanatçı; Gerhard Richter, Roy Lichtenstein ve Patrick Caulfield gibi sanatçıların elektronik reproduksiyonu işlerinde kullanmalarından doğan sonuçlardan etkilenmiştir. Bilgisayarda üç boyutlu modelleme yöntemini kullandığı, 90'lı yıllarda resimlediği kobay kafesleri işlerinde bu etkilenmenin izleri görülür. 1997 yılında resimlediği „Unut (Forget)“ adlı resim buna örnek olup bilgisayar yazılımlarının araç kullanılması bakımından da önemlidir (Şekil 11).



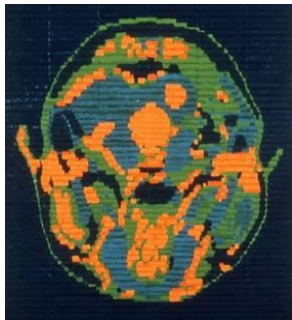
Şekil 11. Dan Hays, Unut (Forget), 1996, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 52x67 cm, Sanatçının Kendi Koleksiyonu

MihaStrukelj, resimlerinde Hays'den farklı olarak imgeyi bozmadan kullanır. Sanatçı, direkt olarak bilgisayarda tasarlanmış, doğadan ya da gerçek dünyadan alınmamış görüntülerin yanında gerçek dünyanın iyiden iyiye dijitalize edilmiş, adeta simulakrum etkisi uyandıran, orjinaline göndermenin azaldığı kopyaları işlerinde medium olarak kullanır. Sanatçı, insan iç organlarından, röntgen filmine, Çernobil Felaketi'nden Körfez Savaşı imajlarına kadar bir çok görüntüyü resmeder. Genelde basından aldığı görüntülerden aldığı Körfez Savaşı görüntülerini bilgisayar oyunu görselleriyle beraber resmetmiştir. Bu resimler, gerçek ve kurgusal olan arasındaki ayrımın flulaştığı işlerdir.

Zabel'in yorumuyla bu resimler: "Körfez Savaşı „sanal“ bir savaş durumunun ilk örneği olarak kabul edilmektedir (Şekil 12). İşlemler teknoloji vasıtası ile uzaktan sözde monitörler üzerinden yürütülmüştür. Aynı zamanda her biri gerçek zamanlı olarak tüm dünyada izleyenlerin 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 teşhirmektedir[10]. Sanatçı geçirdiği ağır bir kazadan sonra çektiği kafatası taramalarını resme dönüştürerek, bu görüntüleri estetik bir nesneye dönüştürmüştür (Şekil 13).



Şekil 12. Dan Hays, Sanal Kokpit(Virtual Cockpit), 1999, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 100x120 cm, Ernst Hilger Galerisi, New York, Amerika



Şekil 13. Miha Strukelj, Sanatçının Kendi Portresi II, 1997, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 100x90 cm, Sanatçının Kendi Koleksiyonu

Resim sanatında önemli bir yer tutan insan bedenini kendisine tema edinen Strukelj insanın bedeninin içinin görüntülerini resmederken, Beverly Fishman ise insanın biyolojik faaliyetlerinin dijital ortamda titreşimlerini resim yüzeyinde tespit etmeye çalışmaktadır. "Elestirmen Dona Haraway"ın 1985 yılında yazdığı A Cyborg Manifesto (Bir Siber-Organizma Manifestosu) denemesinde belirttiği 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." [11].

"Soyut plastik formları mekanik olarak üretilse de metal üzerine elle uygulanmakta ve sürece hafif ancak belirgin bir insan değişkeni katmaktadır. 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." [7].

Piksel, vektörel ya da elektronik titreşimlerin resim sanatına uyarlanması yanında bilgisayar ekranında, monitörde görmeye alıştığımız dijital şekiller, ikonlar, simgelerden oluşan bir imaj bolluğu da dijital kültürümüzde yer teşkil etmekte ve bunları da ressamların işlerinde kullanmaya başladığı görülecektir.

Bu sanatçılardan birisi olan Carlo Zanni, bilgisayarda ve internetteki „sembolik görüntüleri (icon)" tuvallerinde yeniden üretmektedir. Dijital ortamda gezinirken görmeye alıştığımız, bilindik imajlar olan ikonları, portreleri, manzara resimlerini, firmaların logolarını geleneksel yöntemlerden birisi olan yağlı boya tekniği ile resimlemektedir.

Sanatçı, Facebook, Twitter, Msn gibi sosyal paylaşım siteleri ve ortamlarında bireylerin kendilerini tanımlamak için seçtikleri sembolik görüntülerden olan portreleri bağlamından kopartarak betimler. Bu portreler grafiksel dile çevrilmiş, renkler ve çizgiler indirgenmiştir. Portre fotoğrafından bir işaret ve metafora dönüşmüştür ve kişinin o an ki yüz ifadesini veren bir özelliği vardır. Bunlar bilgisayarda bir dosyanın açılması veya webde bir bağlantıya (link) tıkladığında kullanıcının başka bir web sitesi vb. ortama yönlendirmesine aracı olmak gibi bir özelliği vardır.



Şekil 14. Carlo Zanni, Masaüstü İkonu (İkon Portreler Serisi'nden), 32x32 piksel, Dijital ortamdır. İsteğe bağlı olarak tuval vb. materyale baskısı yapılabilir.

Bu durumun resimle bağlantısını Valentina Tanni bir röportajında şöyle ifade eder: “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 (Şekil 14).



Şekil 15. Carlo Zanni, Kar, 2004, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 30x40 cm, Sanatçının Kendi Koleksiyonu

Sanatçı, Windows XP işletim sisteminin masa üstü görsellerinde (duvar kağıtları) var olan „kar, manzara gökyüzü“ gibi görüntüleri orjinaline bağlı kalarak fotogerçekçiliklerin boyama tavrına benzer şekilde en ince ayrıntısına kadar resmeder (Şekil 15 ve 16). Sanatçı daha önce üzerinde durduğumuz portre resimleri ve bu manzara resimleri ile geleneksel „portre ve manzara“ resmine göndermeye yapar. Milyonlarca bilgisayar kullanıcısının masa üstünde bulunan manzara görseli artık geleneksel manzara resminin yerini almıştır.



Şekil 16. Carlo Zanni, Manzara, 2003, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 30x40 cm, Sanatçının Kendi Koleksiyonu

Sanatçının firmaların logolarını (Napster, Java, Linux, Jpg, Adobe Illustrator vb. gibi) yine yağlı boya tekniğinde tuvale aktardığını görmekteyiz. Sanatçı, firmaların sanat tarihinden aldığı ikonik görüntüleri de işlerinde kullanmıştır. Sanatçı, bunlardan kamuda, ticari sektörde imajının çokça kullanıldığı SandroBoticelli'nin „Venüs“ün Doğuşu“ adlı eserinde bu logoyu illüstratörden ödünç alıyor.

Ekran mantığının resimsel düzende yeniden-üretimi bağlamında eserler veren Philip Argent'in resimleri hakkında Joe Houston, „Dijital Sonrası Resim“ adlı makalesinde [12] şunları söyler: “Sanatçı Resim alanını görüntünün internetten rastgele indirildiği (download edildiği) bir boşluk olarak görmektedir. Doku ve şekillerden oluşan pencereleri (Windows) basamaklandırırken sanatçı „resimsel olanın“ modern estetiğini World WideWeb'in teknolojik terimleri ile yeniden düzenlemektedir.”

Argent'in resimleri yatay ve dikeylerin hakim olduğu soyut formlara benzemekte, akrilik tekniğiyle yapılmış düz ve kalın boyamalar tuvalde kendini tekrar etmektedir. Bilgisayar ekranında boşluk duygusunun hissedildiği; bir anda ortaya çıkan, nereden geldiği belli olmayan Windows pencerelerinin grafik tarzı soyutlamalarla sembolize edildiği bu resimlerde; rastgele fırça vuruşlarına benzer düzensiz dokularda olsa keskin hatlı geometrik şekiller hakimdir.

6. Sonuç

Resmin, gelişen teknolojiler içerisinde konumunun ne olacağı tartışılırken; resim sanatı, bu teknolojileri kendi yanına çekmeyi başarmıştır. Medyadaki dijital dünyanın medyumlarının grafik dilini yorumlayarak yeniden üretmiştir. Sanatçılar, medyada akıp giden kişisiz görüntüleri bireyselliklerini (kişisel müdahale, jest) devreye sokarak yorumladılar ve insanı keşfetmeye kaldıkları yerden devam etmişlerdir.

Bilgisayar, internet ve özette ekranın estetiği artık bütün kültür hayatımızda hissedilmektedir. Hayatı fragmanlar halinde algılamakta; dört bir yandan manalı manasız, bölük börtük akan; kolaj niteliğinde birbiriyle ilgisiz görüntülere maruz kalmaktayız. Televizyonda bölünmüş ekran, kayan görüntü ve yazılar, bilgisayar ile nette boşlukta açılan pencereler (Windows penceresi) görüntü dünyamızı oluşturmaktadır.

Medya, bilimsel ve teknolojik ilerlemeler sonucunda gelişen kitle iletişim araçlarının yaşamımıza kattığı bir unsurdur. Medya kavramını bütün özellikleriyle ifade edersek; medyanın çok kişiye ulaşabilen her türden sözlü, yazılı, basılı, görsel metin ve imgeleri (kitaplar, gazeteler, dergiler, broşürler, fotoğraflar, billboard'lar, radyo, film, televizyon, internet gibi)