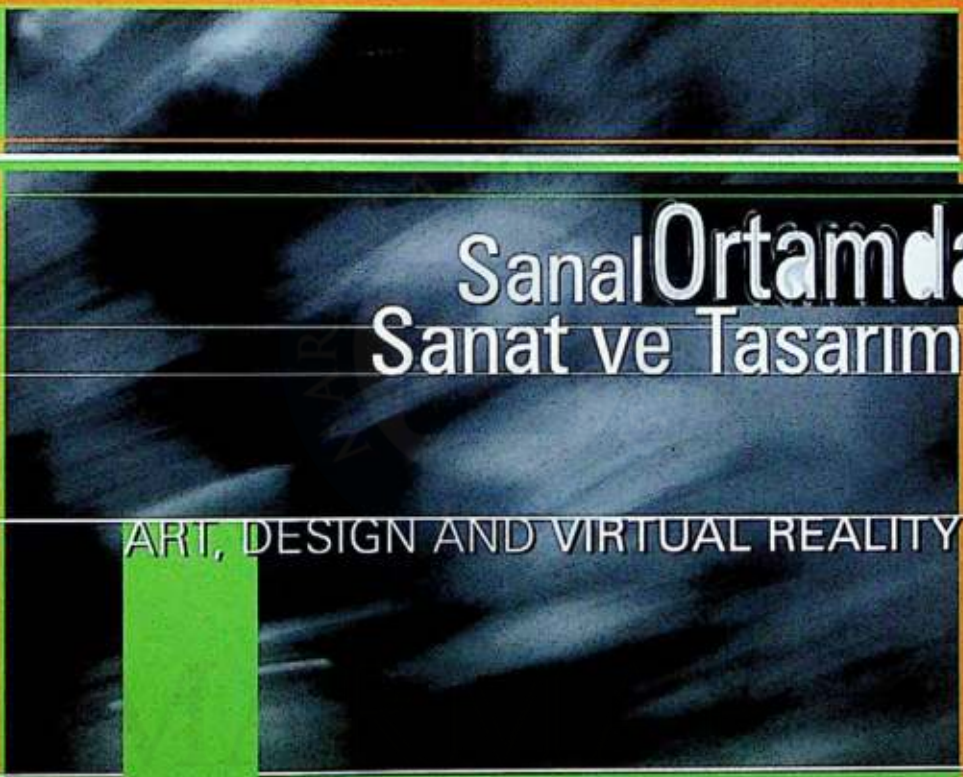
MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



Sanal Ortamda Sanat ve Tasarım

ART, DESIGN AND VIRTUAL REALITY

GSF
Marmara Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

GSF
Marmara Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

CAPITOL
CAPITOL ALIŞVERİŞ VE EĞLENCE MERKEZİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

BU KİTAP BİR M.Ü GSF YAYINIDIR

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SANAL ORTAMDA SANAT VE TASARIM
ART, DESIGN AND VIRTUAL REALITY

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUNUŞ Prof. Hüsamettin Koçan, Dekan / Dean...13

ÖNSÖZ Doç.Dr.Meltem Eti Proto,...15
Sempozyum Yürütme Kurulu Başkanı
Doç.Dr.Meltem Eti Proto,
Head of Symposium Commitee

1. OTURUM / SESSION 1...19

Sanal Gerçeklik ve Sanatçıya Etkisi,
Virtual Reality and Its Effect on the Artist
Prof. Sam Fisher

Elektronik Çağın Futurizmi ve Sanal Ortamın Değerleri
Futurism in the Electronic Age and the Values of Virtual Media
Yrd. Doç./ Assist. Prof. Devabil Kara

Sanal Ortamın Tipografiye Kazandırdığı Farklı Bir Boyut: ASCII Art
A Distinct Dimension the Virtual Media Adds to Typography:ASCII Art
Yrd. Doç./ Assist. Prof. Sevim Selamet

Sanal Canlılar Virtual Beings
Arş.Gör./Ress.Asst.Ayçe Kartal

2. OTURUM / SESSION 2...71

Web Bienali 2003 Web Biennial 2003 Genco Gülan

İnternetin Sergileme Alanı Olarak Fotoğraf Sanatçısına Katkısı
Internet as an Exhibition Space for the Photography Artist
Yrd. Doç./ Assist. Prof.Özer Kanburoğlu

İnternet Ortamında Ressamların Kişisel Tanıtım Sitelerinin Tasarımı
The Design(s) of Artists' Personal Websites in the Internet
Yrd. Doç./ Assist. Prof.Şansal Erdinç

"Sanat, Tasarım ve Sanal Gerçekler" Üstüne
On "Art, Design and Virtual Realities"
Lecturer/Doctoral Candidate/ Öğr. Gör./Doktora Adayı Terrance Henningsen

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

3. OTURUM / SESSION 3...119

Global Bilgi Çağında Sanat ve Tasarım Eğitimi
Education in Arts and Design Studies in the Age of Globalized Knowledge
Prof. Dr. Emin Doğan Aydın

Eğitimde Tasarlama Süreci ve Sanal Ortamların Önemi
The Design Process in Education and the Importance of Virtual Environment
Doç. Dr./ Assoc. Prof. Seçil Şatır, Dr.Elmira Şener

Görsel Düşünme'de Bir Neden:
(A) Marka Bilgisayarın Masaüstü Görünümü
A Cause for Thinking Visually: The Way Brand (A) Desktops Look
Yrd. Doç./ Assist. Prof. Fevziye Eyigör

"Sanat, Tasarım ve Sanal Gerçekler" Üstüne
On "Art, Design and Virtual Realities"
Stephanie Amos, BCA (Hons) Candidate / BCA (Hons) Adayı

Yeni Medyayla toplumda sanat hakkında değişen fikirler
Changing ideas about art in a society with new media
Prof.Michael on Hoogenhuyze

4. OTURUM / SESSION 4...187

Algıların Eğitimi olarak Sanal Gösterim
The Virtual Representation as Training of Senses
Prof. Carlo Vannicola

Etkileşimli Çokluortam Ürünleri ve Grafik Tasarım Olgusu
Interactive Multimedia Products and the Reality of Graphic Design
Doç. Dr./ Assoc. Prof. İncilay Yurdakul

Sayısal Çağda Anlatı ve Girişik Kurgu
Narrative and Embedded (Interlaced) Fiction in the Digital Age
Yrd. Doç./ Assist. Prof. Celal Oktay Yalın

Sürtünmesiz ve Hafif Ortamda Sanat
Art in a Light And Non-Friction Medium
Yrd. Doç.Dr./ Assist.Prof. Melih Apa

Teknoloji, Kendi ve Sanat
Technology, Self and Art
Evren Erlevent

Kon-gre yeni çıkan Merkezcil Ağlar kuramını anlamaya çalışırken
con_gress trying to understand the emerging theory of centric networks
Inga Zimprich / Nilgün Serbest

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

TEŞEKKÜRLER / SPECİAL THANKS TO

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Prof. Dr. Emin Doğan Aydın
Prof. Tayfun Erdoğmuş
Prof. Sam Fisher
Prof. Alain Snyers
Prof. Carlo. Vannicola
Doç. Meltem Eti Proto
Doç.Dr. Seçil Şatır,
Doç. Dr. İncilay Yurdakul
Yrd. Doç.Dr. Melih Apa
Yrd. Doç. Şansal Erdinç
Yrd. Doç. Fevziye Eyigör
Yrd. Doç. Devabil Kara
Yrd. Doç. Özer Kanburoğlu
Yrd. Doç. Hakan Karataş
Yrd. Doç. Sevim Selamet
Dr. Elmira Şener
Yrd. Doç. C. Oktay Yalın
Stephanie Amos
Evren Erlevent
Genco Gülan
Terrance Henningsen
Ayçe Kartal

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

KATKIDA BULUNAN KURULUŞLAR / SPONSORED BY

CAPITOL ALIŞVERİŞ VE EĞLENCE MERKEZİ
GÖRSAV
MÜGSF KORUMA VE YAŞATMA DERNEĞİ
TÜRKİYE İŞ BANKASI

SEMPOZYUM KOMİSYONU / SYMPOSIUM COMMITE

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Doç. Dr. Meltem Eti Proto, Sempozyum Yürütme Kurulu Başkanı

Doç. Dr. İnci Deniz Ilgın

Doç. Dr. Bülent Vardar

Doç. Dr. İdil Akbostancı

Öğr. Gör. Esra Aliçavuşoğlu

YAYIN KURULU / PRESS COMMISSION

Doç. Dr. Meltem Eti Proto,
Başkan / President

Öğr. Gör. M. Ali Müstecaplıoğlu,
Sanat Yönetmeni / Art Director, Grafik Tasarım / Graphic Design

Önder Otçu,
Çeviriler / Translation

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

Baskı / Print
Filiz Matbaası

ISBN 975-400-272-X

© M. Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi
© M. U. Faculty Of Fine Arts

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

SANAL ORTAMDA SINIRSIZ ÖZGÜRLÜK

3. Uluslararası ögrenci trienali dünya gençliğinin buluştuğu dinamik bir organizasyondu. Bu sanatiçi dinamizm; 'Sanal Ortamda Sanat ve Tasarım' konulu sempozyumlar teorik alana doğru genişledi ve bir düşün platformu oluştu.

İletişim şanslarının giderek arttığı sanal ortamda ilişkilerin daha da gelişeceği bir gerçektir. 2003 Trienalinde düzenlenen sempozyumda sanal ortamda neler olabileceği tartışılırken; sanal ortamın sanatçı ve tasarımcılara tasarım sürecinde verdiği özgürlük ve kolaylıklar gözden kaçmadı. Özgürlüklerin sınırsız olduğu sanal ortamda sorgulama, deneme, araştırma ve iletişim olumlu ve olumsuz yönleriyle daha çok tartışmaya açık görünüyor. Ekran karşısındaki olanakların ve iletişim zenginliğinin çekiciliği, tasarlama sürecinde bizlere özgürce üretim sağlıyor mu?
Yoksa, yaratının önemli bir aşaması olan deneme ve sınama alışkanlıklarını kısıtlıyor mu? İnsan ilişkilerini çoğaltıyor mu? Azaltıyor mu?...
Tartışmalar ve gelecek günler bu sorunlara yanıt aratacak.

Sanal ortamın sanat ve tasarım açısından ele alındığı sempozyum bu alanda yeni olanağa atılan ilk adımlardan birisini oluşturuyor. Sanat ve Tasarım eğitimi alan ve üretenlerin veri ve yaratı dünyasını olağanüstü geliştiren bu alanda, çok boyutlu algılamamızı sağlayan değerli sanatçı, tasarımcı ve bilim adamlarının kakıları çok önemli oldu. Bu organizasyonu başından beri yürüten Trienal Yürüme Kurulu Başkanı Prof.Yalçın Özel, Sempozyum Yürütme Kurulu Başkanı Doç.Meltem Eti Proto ile birlikte tüm katılımcılara teşekkür ederim. Bu olağanüstü organizasyonun gerçekleşmesinde katkısı olan herkezi ve özellikle Marmara Üniversitesi Rektörü Prof.Dr. Sayın Tunç Erem'i selamlayarak bu etkinliğin geleceğe uzanmasını diliyorum.

Prof.Dr.Hüsamettin Koçan
Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

UNLIMITED LIBERTIES TO ENJOY IN THE VIRTUAL REALITY

The 3rd International Student Triennial Exhibition was a dynamic organization bringing together young students of arts from all around the world. The intra-disciplinary dynamism of their diverse praxes expanded into theory through the Symposium titled "Art and Design in the Virtual Media," by which a context of higher competence for exchanging ideas was actually formed.

The truth is that the virtual media facilitates the improvement of relationships since the possibilities of communication it offers are wealthier than ever. While the debates in the Symposium of the 2003 Triennial generally revolved around the possibilities of what could happen in the virtual media, the liberties and facilities it offers to the artists and the designers throughout the process of actualizing their -otherwise hypothetical- constructs did not pass unnoticed.

Questioning, experimenting, researching and communicating in the virtual media, which is taken for granted to let the artists and designers enjoy unlimited liberties, seem to acquire more energy for argumentation in terms of both the pros and cons than its pleasantries. When we get to the screen and come face to face with the attractive luxury of diverse facilities, does this wealth of material truly and amply facilitate the production of our work in the process of design? Or, does it clandestinely delimit our experimenting and testing reflexes which form an important phase in the process to create the work? Does it procreate human relationships? Or, does it minimize them? The present debates and the days to come seem to demand us to pay more attention to these questions.

The Symposium through which the virtual media has been reconsidered in terms of art and design has been one of the first steps forward into this new realm. There have been invaluable contributions from a number of distinguished artists, designers and scientists who make possible for us to perceive the world in its multi-faceted truth, working within the broadening frontiers of our field, one that has been greatly improving and enhancing the Art and Design student's as well as lecturer's world of data and creativity. I would like to deeply acknowledge the pains and efforts of Prof. Dr. Yalçın Özel, the Head of the Triennial Organization Board, and congratulate Assoc. Prof. Meltem Eti Proto, the Head of the Symposium Organization Board for her diligence and care, along with all the participants whom we have the pleasure to meet in the Symposium. I would like to present my warmest greetings to everyone that took part in the actualization of this extraordinary organization, but especially to Prof. Dr. Tunç Erdem, the President of Marmara University. I wish and hope that the activity will extend into the future.

Prof. Dr. Hüsamettin Koçan
Marmara University, Faculty of Fine Arts The Dean

SANATIN-TASARIMIN ADRESİ SANAL ORTAM

Yaratıcılık eğitimini üçüncüsünü düzenlediği trienalde biraraya getiren kurumumuz globalleşen dünyanın iletişim aracının sanat ve tasarım üzerindeki etkilerini bu etkinlik içinde düzenlediği sempozyumda tartışmaya açtı. Bilginin yolculuk ettiği sanal ortam, tasarım ve sanatın yaratı dünyasını da bu alana kaydırdı.

Tartışma – alışveriş - değişim – sergileme gibi çeşitli alanlara imkan tanıyan sanal ortam, tasarım ve sanatın da gerek yaratı aşamasında gerek tanıtımında hız ve sınırsız iletişim olanakları ile tasarımcı ve sanatçının yaratı-iletişim perspektifini genişlettiği bir gerçek. Interaktif workshoplar, tasarım ve sanat sergileri ile dünyanın bir ucundan öbür ucuna farklı düşünce, proje ve imgeleri bir araya getiren sanal ortam eğitimin de yönünü değiştirecek gibi görünüyor.

Yeni medyanın sanata bakışından, bu insan-üstü alanın sanatı hangi biçimlerde etkilediğine, sanal ortam boşluğuna bırakılan imgelerin kirliliğinden, imge ile sanat yapıtı arasındaki ilişkiye, sanal gezegenin doğrularına, sergileme alanı olarak sanal ortama, web tasarımında sorgulanması gerekenlere, eğitimde modern iletişim araçlarının yeri ve önemi konusuna, gerçek ve sanal ürün arasındaki somut ve soyut kalitelere, çokluortam ürünlerinin tasarım açısından değerlendirilmesi konularını ele alan değerli sempozyum katılımcıları çeşitli yönleriyle sorguladılar sanal ortamı.

Tasarımcı ve sanatçının yaratı-iletişim-algı perspektifi açısından sanal ortamın ele alındığı bildirilerinin yer aldığı kitap, fakültemizde bir ilki de gerçekleştirerek, önemli bir kaynak niteliği taşıyacağına inanıyoruz.

Saygılarımla

Doç.Dr.Meltem Eti Proto
Sempozyum Yürütme Kurulu Başkanı

THE VIRTUAL REALITY: WHERE ART AND DESIGN ARE TODAY

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

The topic was the education of creativity. But what was it, and what did it involve? Our University took the initiative to start a series of discussions, debates and argumentation in form of a symposium, which was actually a triennial, or the third occasion for us to come together and exchange views and ideas about the impact that the communications tools of an increasingly globalized world make on art and design. The virtual media, through which information and knowledge sprawl in all directions, did also attract the creative universe of art and design.

It is a commonplace today that the virtual media, along with its possibilities for discussion, shopping, change, exhibiting and the like activities, supports art and design both in the process of their creation and in the phase of offering them for public viewing, by means of its speed and range of unlimited communication, expanding designers' and artists' horizons in terms of the work they create and the way they get their meanings across to others. Interactive workshops, design and art exhibitions are all made possible by the virtual media, which not only brings together diverse ideas, projects and images from every corner of the world, but also seems to be going to change the conventional course of education.

The distinguished participants of the Symposium looked into and, at times, questioned the virtual media in terms of its multi-faceted dimensions and perspectives, including how the New Media looks upon art, in what ways this superhuman field influences art, the extent to which the images left in the virtual space cause cyber-pollution, the relationship between the image and the work of art, the rights and wrongs of the virtual media, the virtual media as a space for exhibiting art, the web-design elements that should be reconsidered, the significant role modern communications tools play in education, the abstract and concrete qualities as well as differences of the real vs. virtual works of art, and a re-evaluation of some multimedia products in terms of their design features.

This collection of essays that deal with the virtual media in terms of the artist's as well as the designer's triangulations of the creative art work, communication and perception is, in deed, a first of its kind. The wish is that it will be useful and constructive with its resourcefulness.

Respectfully,

Assoc. Prof. Meltem Eti Proto
Head of the Symposium Organization Board

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

1. OTURUM / SESSION 1

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUBMISSION 1

VIRTUAL REALTY and ITS EFFECT ON THE ARTIST

Prof.Sam Fisher Goldsmiths Collage, England

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

The term 'virtual reality' suggests a form of experience separate from our bodies, an artificially created, sublime space independent from immediate physical contact that stands alone and outside any apparent human origin. The term has come into common use through the cyber-space community and the proliferation of computer games.

The development of human experience reveals itself in many ways, fundamentally through religious and social practices, creation myths and in our use of technology and art forms. Artists have always been quick to tap into new technologies to reinforce their claims of being a spontaneous energy force, unfettered by any orthodoxy. This paper considers some of the ways in which scientific developments, in conflict with religious beliefs, have influenced our understanding of art, space and time and how these in themselves can be considered 'virtual'.

The early Christian church maintained that the Man of Faith was above the Man of Reason. Tensions between the beliefs of St Paul and the logic of Aristotle marked the gulf between early Christianity and Greek rationalism. Debates raged throughout the Middle Ages within the evolving intellectual communities of Western Europe, focussed on the continuing conflict between unconditional obedience to the laws of the Church and the emerging awareness of self-determined understanding, personal choice (1).

The Christian Church in the West exercised its influence over the

representation of reality through the institutional control of everyday life. It enforced social practice through the combined administration of secular and religious time and by setting out an unchanging calendar of spiritual activities for every day of the year. It controlled the production of images through patronage and supervised the interpretation of the celestial world by demanding strict adherence to Church dogma.

Early measurements of Time are linked to a series of ruptures between the dominant spiritual and newly scientific representations of Space. These developments reflected the cracks forming in supervised reality. Sophisticated chronometers had for hundreds of years trickled through the trade routes from China to Europe and were used in European churches from the early 12th Century. As the circulation of these instruments spread among the growing merchant classes of the late Middle Ages and early Renaissance the secularisation of Time and Space became inevitable (2).

Medieval artists were formerly contained by a sacramental life confirming a belief structure that fixed how they could represent the world. Artist and scholars in the Middle Ages were, however, acutely aware of the growing unease between two contradictory demands: the obligation to bear witness publicly to a life determined by Church dogma and the growing need to represent their own developing subjective awareness as reasoning bodies in the expanding space of the observed world.

The depiction of objects and events was historically determined by their spiritual significance rather than any independent spatial co-ordinates. Artists did not have the means to represent space as a three-dimensional unity before the invention of perspective in the 1430s. Commissions for their work were governed by the Church and it was not until a powerful merchant class began to rival Church patronage that significant artistic projects took place outside Church control (3).

Artists like Giotto emerge just before an unreconstructed cosmology gives way to an emerging scientific rationalism. His frescoes in the Arena Chapel in Padua are an early example of what might later be called 'a virtual reality'. The images on the walls of this tiny church create a cosmic view of the world picture accepted in his time. The figures float across the wall surface and exist in a combination of earthly and celestial space. Their believable, corporeal bodies acknowledge personal emotions as depth and space come together forming images of spiritual and temporal time (4).

Arguments surrounding the depiction of the ineffable were active throughout Medieval Europe: Heaven and Hell had remained real places for the man of the Old Testament right down to the man of the High Renaissance. The gap between these two co-ordinates of Man's existence became the testing ground for the power of the Church and Man's rebellious and developing subjectivity. The Church had to reluctantly accept that artists could provide images of a newly revealed physical world, yet insisted that they celebrate the beauty of Man as God's ultimate creation. Once the human body was released into space it was free from the obligation to remain fixed by Church dogma. The artist could now show space filled with living entities, independent from the fixed gaze of an omnipotent being.

Concepts of the immobility of the cosmos were challenged by developments in optics and a growing awareness of a man's subjective continuum. This newly revealed, voluptuous interior created psychological discords within Man's being. Discrepancies between the demands of the church, interiorised experience and external observation became matters of severe personal discord. Debate smouldered around competing concepts of Man's Fate and Destiny. These forces were seen on one side as being in the hands of an omnipotent creator and, on the other, as being constructed though events influenced by Man as a self-determining agent.

The Church accepted new forms of representational naturalism in order to reconcile the ineffability of God with the observations now pouring out from the newly discovered physical world. Advances in optics established a new centre of observational experience, identifying the eyes as an independent site of vision and enabling the body to roam independently, slowly replacing the Divine as the controlling panoptican of all viewed knowledge.

Scientific and philosophical developments in the West had for centuries been bound up with the idea of Truth; Mathematics considered as Truth in its purest form. For Plato, Mathematics was discovered rather than invented and existed independently from any human agency. This allowed Plato's Pure Forms to become the means whereby Man could measure himself against and absolute. Thus Man could escape from the mortal bind of the body's inevitable decline and share a timeless space with the Divine.

Mathematics, for the emerging humanism of the Renaissance artists, was not so clearly idealised and was considered as only one part of the intrinsic character of reality. The evolution of perspective was built on Euclidian geometry and this particular form of spatial control, laid the foundations for a new kind of pictorial and temporal realism.

Painters like Piero della Francesca were highly skilled in applying a sophisticated geometry to depict and represent three dimensional pictorial space/time. These developments released the body from being pinned between the previous cosmic binary of Heaven and Earth, allowing it to take part in a believable three dimensional spatial unity. It replaced the stilted figurations of Giotto and situated images in a physical space that proposed observed truth as a growing authority over spiritual hierarchy (5).

When Galileo's calculations concluded that the planets were revolving in an ordered relationship around the sun, observational truth came into direct conflict with conventional religious belief. This famous 17th century example of 'scientific' heresy caused tremors in the theological authorities as the Christian mythology of the Earth as the centre of God's universe crumbled under the growing authority of scientific observation.

As the representations of the material and physical world began to overtake the spiritual, the next four hundred years witnessed an accelerating flow away from a centralised, spiritual domain in favour of relativist representations of time and space in a material and corporeal universe. Sir Isaac Newton's refusal to comply with the ecclesiastical expectations of his university enabled him to study unfettered by dogma. His discovery of the laws of gravity was a totally new, harmonising concept that transformed ideas about space/time. Space was now made up of something physical; materiality entered the void which was once occupied only by eternal emptiness ruled over by a timeless, supreme being.

Darwin's evolutionary theories put an end to creation myths and his observations introduced Man to his zoological ancestors. Earthly time was becoming freed forever from the confines of a cosmological genesis and Man no longer had to look up to the heavens for confirmation of where he came from (6).

Einstein's theory of General Relativity proposed in one breathtaking theoretical process that space was autonomous and self-expanding. Time, once a fixed datum, became relative, determined by galaxies whose physical mass was the main influence on the measurement of our time/space. Optical telescopes and infra-red light waves revealed that galaxies were accelerating away from each other with no discernable beginning. Space, now infinitely expanding, started somehow in the banal and inexplicable emptiness of the 'Big Bang' (7).

Through sterilised technology, evolutionary progress has distilled our experience to the interaction of electronic data. The universe

has gained the appearance of being auto-generative and its directionless energy consumption is highlighted in the aimless drive of global techno-capitalism. The body, which once struggled so hard to be represented and to have physicality acknowledged beyond the omnipotent gaze of a transcendent being, is now claiming immortality through electro-chemistry and the synapses of computer terminals (8).

Art of the immediate post-war period reflected a dread of the purposeless position of Man in a totally secularised world. Atomic energy technology had shown that it could destroy the planet and psycho-analysis, coupled with the underlying return of a neo-romanticism, fuelled surrealists' work in Europe and America as artists railed against the dominance of too much reason. In this form of melancholic despair, Art tried to materialise a link with a sub-conscious dream world and a transcendent space which had been negated by scientific rationalism (9).

Physics' claim to be able to encompass any physical phenomena orders the totality of our physical existence. It charts star clouds in distant galaxies by using multi-dimensional non-linear matrices and even calculates the randomness of smoke plumes. Science has left no discernable place or space for Man's spiritual subjectivity in these new frontiers of rationality. Any discernable idea of the sacred is absent and shut out from the mathematical eternity of sub-atomic particle physics. The re-configuring of this post-human, post-religious world has displaced much of our spiritual interiority creating a vacuum where technological space/time leaves nowhere for our bodies and their spiritual desires to be represented (10).

Virtual realities can be seen optimistically as a response to an over-regulated social space and the loss of the sacred to a secular authority. The digital world has created an alternative reality for multiple, interactive personalities to replace the body-bound concept of humanist selfhood. Virtual reality games permit a multiplicity of freed identities that has spawned a fluidity of selves. No-one is body- or gender-bound, making every computer game and chat room a place of self-invention, a fantasy space of auto-genesis. The digital has become an electronic interface site of process dominated only by electricity as the determining source. Images within this flux suggest an undisturbed serenity and represent cyberspace as a trouble-less void where the Cartesian mind/body split is resolved and fused by technology. Computer games simulate apocalyptic, bloodless terminations where resurrections are 'reset' at the push of a button. War games and speed chases simulate body experiences without the need to remember, or be responsible for, consequences

whose tragedies are only virtual (11).
It has become a journalistic cliche to lament that through television we have become impassive voyeurs. We sit entranced by instant images of war displayed in our living rooms. The electronic software that makes this possible is presented as a seamless surface of information that creates a flawless time/space in our homes. In this Faustian exchange information is mistaken for knowledge as calculation replaces creation. The thrill of the immediate mesmerises and paralyses any demand for an account of cause or content. We marvel at the speed and the infinite space in which it happens.

Dominant authorities have long looked upon the virtual world of the Internet with unease. Unlike techno-capitalists, whose virtual capital generates itself in the ether, some are nervous of the borderless globalisation that makes supervision impossible. Cyberspace, just like the early clocks of medieval Europe, permits another register of existence which is not containable within a centralised overview. Virtual realities provide a utopian fantasy, suggesting immortality beyond the screen where the sodium light of the video has replaced any pictorial depth which once coded mortality through the material surface. It has given everything the same digital form stitched into an electronically controlled space/time. Nothing is tied to the limits of the physical. Virtual reality proposes a parallel space that creates an electronic eternity beyond the confines of the terrestrial world (12).

There are no longer secure aesthetics that can account for this form of disembodied visualisation. The terms once used to evaluate the visual are now seen as a history already written. The digital art dominant at the turn of the millennium was determined by a logical, computerised language that has yet to develop a means of evaluating the software that makes it possible. The pedagogic sleight of hand that attempts to maintain the purity of all possible readings, to escape the historical temporality of grounded understanding, is one way of making room for all futures without the burden of the past (13).

Ironically, Art, which *has struggled so hard to become* freed from the dominance of a transcendent metaphysic, has now become stalled by the anxiety of having only the *surface of an electronic* terminal to relate to. Cyberspace and the virtual reality worlds have become other forms of the sublime for those who want to escape beyond standardised codes of humanist evaluation, yet have found the void to be unnervingly empty.

Virtual reality can be understood as an example of technological progress fulfilling its own being but to do so the existential imperative set up in the verb, 'to be', would need to be broken apart and virtual reality become the 'being' of its own logical self-creation. If this were so the results of virtual realities would have no viewing subjects. Virtual reality would slip from being the tool to being the creator and subjects demanding self-reflective metaphors would have to find other art to view. Virtual realities would self-mutate without reference to any human presence and creation would no longer be optional. The critical, once so dependent on temporal human memories, would be meaningless, leaving an artist with an amnesic audience composed entirely of robots whose sovereign source would be electrical energy determined through the international solar grid. (14).

Postscript

This paper had two beginnings. The first was an invitation from Marmara University to send students' work from Goldsmiths to the Marmara Triennial. The second was a conversation with my son who, while studying for his medical exams, still appeared to be able to spend an inordinate amount of his time on the computer, mesmerised, it seemed, by the images in front of him.

I wanted to know what kind of time he thought was represented by the movements on the monitor. I was particularly puzzled by his retort, "I do not think of screen time in the same way as you do." This had never occurred to me before. I knew that he had been exposed to computer technology from day one, and to him, the computer was so much more and, in another sense, so much less than it was to me. To me it is a typewriter and a filing system; to him it is a medium that plays a full part in the fabric of his subjectivity.

I was curious why I stubbornly saw time as part of an historical continuum, as a summing up of moments in the world that challenged the memorable with the mundane while he was content to be absorbed in the present tense of screen time, unhindered by the gloomy thought of virtual reality being yet another unnecessary technological prosthetic. I felt that the virtual stole the self-interpretive capacities of human beings to effect history in the physicality of their own lives. He accepted the moving images on his computer screen as having the same status as everything else in his interactive world, and that the technology that produced them was a basic function of his time in a non-hierarchical flux. For him to be touched by events on the screen was the same as being moved any other

charged event; for me it amputated the body from any acts of feeling in the physical world, and disrupted the continuity of self-hood, memory and consciousness. It had no materialised life-time.

In the short paper above, I tried to suggest an outline of the route our concepts of Time have taken from the visionary patterns of the sacred, divined in the celestial heavens through artists as interpreters of space time, down to the disembodied pixels digitally represented in the virtual reality images on a computer.

After listening to speakers at the Symposium, I realised that I was privileging a link between the body, as a self-conscious tactile creator of personally timed images, and the indexical human meanings these images encoded. I believed there was a significant causal link between maker and meaning, and that this was broken in the discrete virtual reality signs flickering autonomously on the computer screen. I was showing my unease towards effects that appeared to have no intrinsic phenomenological ingredient. This ontological primitivism on my part stayed with me after my return to England and, much to my annoyance, continued to break into my thoughts in the studio.

I make paintings from the memory of other paintings I have already made. I live in two places and paint one image 150 miles, and sometimes several months away, from the other. I then bring the two images together and the works, when shown, are never seen together in the same place. Working in this way allows me to enjoy the fascination brought about by the ambiguities that ferment around remembering and forgetting; how these two interact and skew our perceptions of what we accept as "real" and what we think of as "made up." I could just as easily paint from photographs of previous work. In this, there would still be a recuperation of degraded and forgotten time, yet this theoretical trope would have no significance to me whatsoever. I am persistently fascinated by the paint's failed bid to replicate its own time of making; the way it refuses to remain a medium. It tries to retrieve and represent the past while questioning always how to validate the presence of its own present.

My son had earlier reminded me that my sense of time was not his. For me Time was anchored to histories that were personal. When a speaker at the Symposium said during one of the breaks that the virtual was real because it was made up of cables, but he was glad that the technology had broken down, because it maintained for him the fantasy of being a metaphysic, I understood something beyond the information conveyed in the words. I do not run information and knowledge together as the same thing and yet the

information in one part of the sentence somehow became knowledge to me in the other. When my son heard of the speaker's remark he said, "Once they have worked out how to run superconductors at room temperature, computers will not break down. Then, from where will you get the metaphysics you think you know about, rather than understand?"

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

References
1 William Barrett. "'Irrational Man', a Study In Existential Philosophy". Anchor Books. Random House. New York, 1962.
2 Edward Gant. "'Much Ado About Nothing' Theories of Space from the Middle Ages to the Scientific Revolution." Cambridge University Press, 1981.
3 John White. 'The Birth and Re-birth of Pictorial Space'. Faber and Faber, 1989
4 Julia Kristeva. 'Giotto's Joy' in 'Calligram, Essays in New Art History from France' edited by Norman Bryson. Cambridge University Press, 1989
5 Yves Bonnefoy. 'Time and the Timeless in the Quattrocento' in 'Calligram, Essays in New Art History from France' edited by Norman Bryson. Cambridge University Press, 1989
6 Steven Weinberg. 'The First Three Minutes, a Modern View of the Origin of the Universe' Basic Books Inc. Andre Deutsch Ltd. London, 1977
7 Gale E. Christiansen. 'Edwin Hubble, Mariner of the Nebulae' University of Chicago Press, 1995
8 William Gibson. 'Neuromancer' Ace Books, New York, 1994
9 William Barrett. "'Irrational Man', a Study in Existential Philosophy". Anchor Books. Random House, New York, 1962.
10 Lewis Thomas. 'Artificial Intelligence and All That' in 'The World Treasury of Physics, Astronomy and Mathematics' Little Brown and Co 1991.
11 N. Katherine Hayles. 'The Seduction of Cyberspace' in 'Rethinking Technology' University of Minnesota Press, 1993
12 John Naughton. 'A Brief History of the Future', Orion Books, London 1999.
13 M.L. Dertouzos. 'What Will Be Will Be, How the New World of Information Will Change our Lives.' Harper Collins, |New York,1997.
14 George Steiner. 'Grammars of Creation', Faber and Faber, 2001

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

1.BİLDİRİ

SANAL GERÇEKLİK ve SANATÇIYA ETKİSİ

Prof.Sam Fisher Goldsmiths Collage, İngiltere

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Sanal gerçeklik terimi fiziksel bedenlerimizden ayrı bir deneyim türünü düşündürmektedir. Bu, yapay olarak yaratılmış insan-üstü bir alandır ve hemen fiziksel ilişkiye geçemeyeceğimiz bağımsız niteliğiyle, kökeni insan olan herhangi bir alanında dışında yer alır. Bu terim, siber-uzay topluluğu aracılığıyla ve bilgisayar oyunlarının hemen her evde boy göstermesiyle yaygın kullanıma girmiştir.

İnsan deneyiminin gelişimi kendini pek çok değişik şekillerde gösterebilir. Bunlar arasında en önemlileri, bizim dinsel ve toplumsal pratiklerimizde, yarattığımız mitlerde, teknolojiyi kullanışımızda ve sanat biçimlerimizdedir. Sanatçılar, yeni teknolojilere uyum sağlamakta hep çabuk davranmış, çünkü bu yolla, katı düşüncelerin baskısı altında kalmayan, anlık ve özgür enerjilerinden aldıkları gücü pekiştirmişlerdir. Bu bildiri, bilimsel gelişmelerle çelişen kimi dinsel inançların, zamanı, uzamı ve sanatı algılayışımızı hangi biçimlerde etkilediği ve bu kategorilerin kendilerinin neden "sanal" olabileceği üzerinde durmaktadır.

Hristiyan Kilisesi'nin başlangıç dönemlerindeki Kilise İnanan İnsan'ı Mantıklı İnsan'dan daha yukarıda tutuyordu. Aziz Paul'un inançlarıyla Aristotales'in mantığı arasındaki gerilimler Hristiyanlığın ilk dönemleri ile Eski Yunan akılcılığı arasındaki uçurumu anlatıyordu. Batı Avrupa'nın gittikçe gelişen entellektüel toplulukları Orta Çağ boyunca tartışmalarla çalkalanıyordu ve bu tartışmalar Kilise'ye kayıtsız şartsız itaat ile kendi varoluşunu belirlemeyi bireysel olarak seçme farkındalığı arasında süregiden çatışma üstüneydi (1).

Hristiyan Kilisesi Batı'da gücünü günlük yaşamın kurumsal denetimi ile gösterdi. Laik ve dinsel-zamanın yönetimini tek bir çatı altında toplayarak, ve değişmeyen bir dinsel-etkinlikler takvimini yılın her günü için tıka basa doldurarak sosyal pratikleri etkin olarak uygulamaya koydu. İmge ve görüntülerin denetimini, ressamların patronlarını denetim altına alarak sağladı, ve kendi dogmasına sıkı sıkıya bağlılığı emrederek dinsel metinlerin yorumlarını da denetledi.

Zamanın başlangıçtaki ölçümleri, baskın dinsel inançlar ile uzayın daha yeni yeni ortaya konan bilimsel temsilleri arasındaki ani kopmalarla ilintilidir. Bu gelişimler, aslında yukarıdan dayatılan bir "gerçeklik" teki çatlakları yansıtıyordu. Karmaşık kronometreler yüzyıllar boyunca Çin ile Avrupa arasındaki ticaret yollarını tik-takladı ve 12. Yüzyıl başlarından itibaren Avrupa kiliselerinde kullanılmaya başlandı. Bu gereçler, Orta Çağ ve Rönesans başlarının git gide yükselen ticaret sınıfı tarafından yaygın olarak kullanılmaya başlandı ve böylece, uzam/zamanın dinsel değerlerden yalıtılması gerçekleşti, kaçınılmaz bir şekilde (2).

Orta Çağ sanatçıları kendilerine dünyanın nasıl resmedilmesi gerektiğini buyuran bir inanç sistemini kesinkes destekleyecekleri şekilde denetim altındaydı. Daha sonraki bilginler ve sanatçılar ise, dogmatik Kilise'nin kendilerinden talepleri ile mantıklı varlıklar olarak gözlemledikleri bir dünyada giderek genleşen varoluşlarını gösterimleme ihtiyaçlarının özfarkındalığı arasında, git gide büyüyen bir huzursuzluk olduğunun farkındaydılar.

Nesnelerin ve olayların anlatımı, tarihsel olarak, bağımsız uzamsal koordinatlardan çok, dinsel inanç sistemindeki önemlerine göre belirleniyordu. Perspektif tekniğinin 1430'larda keşfedilmesinden önce, ressamların uzamı üç-boyutlu olarak göstermelerine zaten olanak yoktu. Güçlü bir ticaret sınıfının, Kilise'nin sanatçı üzerindeki patronluğuna rakip çıkmasına dek, ressamların yapıtlarını değerlendiren komisyonlar Kilise tarafından yönetiliyordu (3).

Giotto gibi ressamlar, artık çıkmaz sokağa girmiş bir kozmolojinin, yerini, giderek ortaya çıkan bilimsel akılcılığa bırakmaya başlamasından az önce ortaya çıkmışlardı.
Padua'daki the Arena Chapel'deki freskleri, sonraları, sanal gerçeklik olarak adlandırılacak olan bir durumun sanki ilk örnekleri gibiydi. Bu küçücük kilisenin duvarlarındaki resimler, yapıldıkları zamanın kabul gören resim sanatı içinde, kozmik bir görüntü yaratıyordu. Figürler duvar yüzeyi boyunca yüzüyor gibiydi, dünyevi ve göksel uzamlar, iç içe geçtikleri bir zemin üzerinde akışkan duruyorlardı. İnanılası, fiziksel bedenleri, derinlik ve uzay biraraya gelip dinsel ve uzaysal zamanı bütünleştirdikçe, artık kişisel duygu ve derinliklerin varlığını da hesaba katıyor gibiydi (4).

Sözcüklerin tanımlamaya yetmeyeceği şeyleri resmetme üstüne yapılan tartışmalar Orta Çağ Avrupası'nda almış yürümüştü; Eski Ahit'ten Rönesans Dorukları'na dek, Cennet ile Cehennem insanlar için gerçek, sahici yerlerdi. İnsan varoluşunun bu iki temeli arasındaki boşluk, itaat isteyen Kilise'nin gücü ile itaat etmeyen insanoğlunun öznelliği arasında karşılıklı bir sına(n)ma zemini oluşturdu. Sonunda Kilise, ressamların kendilerine git gide daha da görünür hale gelen, fiziksel bir dünyada yeni resimler üretmesini kabul etmek zorunda kaldı, ama yine de, onların, insanı Tanrı'nın yarattığı güzel varlık olarak göstermeleri ve kutsamaları kaygısında diretti. Fiziksel insan bedeninin ortaya (açığa) çıkmasıyla aslında Kilise dogmasının gücü sona eriyor, insan özgürlük alanı kazanıyordu. Ressam, artık kendisini tepeden gözleyen, "herşeye kadir" bir güçten bağımsızca, uzayı yaşayan varlıklarla dolu olduğu haliyle gösterebiliyordu.

Evrenin sabitliği, kıpırdamazlığı düşüncesi de, optik biliminin -insanın şeylere belli bir gözle, açıyla bakan öznel bir varlık olduğu- bulgularıyla ve bu yeni farkındalıkla sarsıldı. Bu yeni yeni ortaya çıkan, neredeyse "müstehcen" iç-uzam, (belki bu kadar gelişmeye hazırlıklı olmayan) insanın kendi varlığı içinde de psikolojik uyumsuzluklar sonuçladı. Artık Kilise'nin arzuları, içselleştirilen deneyimler ve dış-dünya gözlemleri arasındaki çelişkiler katı kişisel tutumlara, uyumsuzluklara yol açtı. İnsanın kaderine değgin kavramlar rekabet halindeydi ve tartışmaların ekseni konumundaydı. Yaşam üstüne etkili güçler ya "herşeye kadir" yaratıcının ellerinde, ya da ne yapacağına kendi karar veren insanın kendi ellerindeydi.

Kilise yeni temsili resim biçimlerini sonunda kabul etti, sözcüklerin tanımlamaya yetmeyeceği bir Tanrı düşüncesi ile yeni yeni keşfedilen fiziksel dünyanın her yandan fışkıran ("müstehcen") gözlemlerini buluşturmanın başka yolu yoktu. Optik biliminin bakış ve gözlem deneyimi için yeni bir odak bulgusu sayesinde, herşeyi görebileceği bir noktadan herşeyi görebilen bir yüce varlığın görülebilen ve bilinebilen herşey üzerindeki denetimine olan inanç, usul usul, insanın -sınırlı olsa da- kendi bağımsız gözleriyle kendi durduğu yerden gördüklerinin önemini vurgulayan ve böylece, onun kendi bedenini bağımsızca hareket ettirebileceğini anımsatan bir düşünceye teslim oldu.
Batı'daki bilimsel ve felsefi gelişmeler yüzyıllar boyunca "gerçek" meselesine takılıp kalmıştı; Matematik onun en yalın gösterimiydi. Plato için Matematik bir buluş değil, bir keşifti ve insan öznesinden bağımsızdı. Bu, Plato'nun "Saf Biçimler" kavramının, insanın kendi kendisini, bir değişmeyen karşısında tartabilmesinin aracı haline gelmesini kolaylaştırdı. İnsan artık ölümlülüğün pençesinde çürüyüp gitmekten çok, Yüce Varlık'ın uzam/zaman-dışı alanında da bir varlık gösterebilirdi.

Git gide yükselen Humanizm'e bağlı Rönesans ressamı için, Matematik, o kadar da açık seçik idealleştirilmemiş ve yalnızca "gerçek"in iç-niteliklerinden biri olarak görülmüştü (zararsızdı). Ama perspektifin evrimleşmesi, ki uzamsal denetimin belli bir biçimi olan Euclid Geometrisi üstüne kuruluydu, yepyeni bir görsel/zamansal gerçekçiliğin temellerini atıyordu. Piero della Francesca gibi ressamlar, karmaşık bir geometriyi üç-boyutlu uzam/zamanı resmedebilecekleri şekilde kullanmada yetkinlik kazanmıştı. Bu gelişmelerden sonra, insan bedeni, o ana dek süregelmiş Cennet ve Cehennem söyleminin kozmik çifte-standardına çakılı kalmaktan kurtuldu ve inanılması olanaklı bir üç boyutlu uzamsal bütünlüğe girildi. İnsan böylece ilk kez kendisine anlatılanların (dinsel hiyerarşi) değil, kendi gözleriyle gördüklerinin doğruluğuna (gözlemlenen gerçek) inanabiliyordu; Giotto'nun tuhaf, akışkan, yarı ruhsal-yarı tensel biçimleri artık fiziksel, gerçek bir zemine oturabilecekti (5).

Galileo'nun hesaplamaları, gezegenlerin (etkileşimli) bir düzen içinde Güneş'in çevresinde döndüğünü ortaya çıkarınca tam patırtı koptu, çünkü artık gözlemlenen gerçeklik, Kilise karşısında haddini aşmıştı. Bilimsel "sapıklık"ın bu ünlü 17. Yüzyıl örneği dinsel otoritelerin uykusunu kaçırmıştı, çünkü Hristiyanlık Mitolojisi'ne göre Dünya, Tanrı'nın Evreni'nin merkeziydi, herşey onun çevresinde dönmek zorundayken şimdi o nasıl olur da Güneş'in çevresinde dönebilirdi? Bunu anlatan bilimsel otoritenin Kilise'yi unufak eden gücü artıyordu.

Fiziksel ve materyal dünyanın ağırlığı arttıkça, dinsel olanınki azaldı. İzleyen dört yüzyıl boyunca, belli bir merkez öngören, dinsel bir varoluştan, belli bir merkezi olmayan, herşeyin birbirine göreceliği içinde konumlandığı ve öyle de gösterimlenebilen somut, elle tutulabilir bir evren modeline geçiş yaşandı. Isaac Newton'ın, üniversitesinde, Kilise'ye bağlı beklentileri reddetmesi, ona Kilise'den bağımsız bir çalışma alanı kazandırdı. Onun keşfettiği yerçekimi kanunları, tamamıyla yeni, ve (uzam-zaman üstüne düşüncelerin dönüştürülmesine) uygun bir kavramdı. Uzay artık fiziksel birşeydi, Tanrı'nın hakimiyetine atfedilen sonsuz boşluğa artık maddeler, maddesellik girmişti.

Darwin'in Evrim Kuramı yaratılış mitlerine son verirken, o gözlemleri yoluyla, insanı zoolojik atalarıyla tanıştırdı. Dünyadaki zaman kavramı, kozmolojik yaratılış düşüncesinin sınırlarından ve boyunduruğundan giderek sıyrıldı. Nereden geldiğini anlamak için artık gökyüzüne bakmak zorunda değildi kimse (6).

Einstein'ın Genel Görecelik Kuramı, soluk kesici tek bir kuramsal süreçle, uzayın herşeyden bağımsız, kendi kendine genişleyen birşey olduğunu düşündürdü. "Zaman" bir tarihte sabit bir veriyken, şimdi artık "görece"ydi, onun ne olacağı -fiziksel kütleleri bizim ölçümlerimizi

temelden belirleyen- dev galaksilere bağlıydı. Teleskop ve kızıl-ötesi ışınlar galaksilerin giderek birbirlerinden uzaklaştıklarını gösterdi, başlangıçları da belli değildi; üstelik uzay -tüm banal ve açıklamasız boşluğuyla- bir kez "Büyük Patlama"da ("Bing Bang") başlamış, şimdi artık sonsuza dek genişliyordu (7).

Sterilleştirilmiş teknolojiyle, evrimleşme süreci bizim deneyimlerimizi o kadar süzüp inceltti ki artık elektronik verilerle etkileşime geçtik. Evren kendi kendini üreten birşeydi artık, ve onun belli bir yönü olmayan enerji tüketimi, "global kapitalizm"in amaçsız sürgitliği tarafından dikkat-çekilen bir özelliği haline geldi. O kutsal, yüce varlığın gözetimi-denetimi altından çıkarılıp kendi fizikselliğinde tanımlanmaya çalışılan insan bedeni, şimdi artık sinirsel uçları ve dizilimleri sanki elektro-kimyasal, sanki bilgisayar-terminalleri gibi bağlantılandırılmış yeni tanımıyla adeta ölümsüzlük iddiasındaydı (8).

Savaş-sonrasının sanatı, İnsan'ın dini otoriteden tamamıyla arınmış bir dünyadaki amaçsızlığından korktu ve bunu yansıttı. Atom Bombası teknolojisi tüm gezegenin yok-edilebilirliğini gösterirken, psikanaliz Avrupa ve Amerika'da (neo-romantizmin dönüşünü de kendilerine katan) sürrealistlerin yakıtı ve baştacı oldu. Çünkü artık çok fazla akıl, çok fazla mantık vardı dünyada. Bu melankolik çaresizlik içinde, Sanat, bilinçdışı güçler evreni ile (bilimsel akılcılığın olumsuzladığı, maddesel olmayan) aşkın bir uzay (yer, bölge, kuşak) arasında bir bağlantı kurmaya çalışıyordu (9).

Fiziğin herşeyi açıklayabileceği iddiası bizim fiziksel varlığımızın tümünü tepiyor. Uzak galaksilerin haritalarını çok-boyutlu, girişken matrislerle çıkarmakla kalmayıp, bulutsuların rastlantısallığını bile hesaplayabiliyor. Bilim, akılcılığın bu yeni sınır kapılarında artık insanın inanışsal öznelliğine yer bırakmadı. Kutsal diye birşey yok, ve karmaşık, atomdan da küçük parçacıkların matematiğini kullanan Fizik'in kapıları ona kapalı. Bu insan-sonrası, dinler-sonrası dünya, insanların iç-dünyalarını sildi süpürdü, hem de orayı bomboş bıraktı. Bu boşlukta, teknolojik uzam-zaman, bedenlerimiz veya ruhlarımıza söz hakkı vermiyor (10).

İyi niyetle bakılırsa, sanal gerçeklikler tüm bunlara (kutsal olanın yitirilişine, kuraldan geçilmeyen mantıklı sosyal yaşama vb.) bir yanıt gibi. Sanal gerçeklik oyunlarında istediğiniz kadar özgür kimliğiniz olabiliyor ve bunlar birbirine bulanıyor. Kimse artık bedene veya cinsiyete bağlı değil, her yeni bilgisayar oyununda veya "çetleşme" odasında kimliğinizi silbaştan yaratabilirsiniz. Sayısal (digital) alandaki patronunuz artık elektrik. Üstelik içerisinin huzurlu ve sorunsuz olduğu, hatta Descartes'ın bir tarihte mesele ettiği ruh/beden ayrımına da (insanı teknolojikleştirerek) çözüm getirdiği akla geliyor. Bilgisayar

oyunlarında toplu kıyım kıyametler yapabilirsiniz, sonra "reset" düğmesine basıp olmazsa herşeyi yeniden yaratırsınız. Savaş oyunlarında belleğinizden silip atamayacağınız veya sorumluluğunu üstelenemeyeceğiniz trajediler olsa... ama üzülmenize gerek yok, çünkü o trajediler sanal (11).

Televizyon ekranları karşısına geçip birer röntgenci gibi izlediğimiz ve uğruna adeta gazetecilik gereği ağıt yaktığımız trajediler de sanki artık öyle, çünkü oturma odalarımızda ekran sarhoşluğu içinde boş gözlerle savaş görüntülerine bakıyoruz. Elektronik yazılımlar sanki evimizin içine uzam-zaman kusuru olmayan, kaymak gibi sorunsuz ve düz bir enformasyon yüzeyi döşüyor. Doktor Faust'un, ruhunu gençlik, şöhret ve para için Şeytan'a satmasını andıran bu enformasyon alışverişi (hesaplamalar, yaratıcılığın, yaratmanın yerini aldıkça) "bilgi" ile karıştırılıyor. Şu anın soluk-kesiciliği ve şok-ediciliği bizim herhangi bir sebep veya içerik aramamızın önüne geçiyor. Olup bitenlerin hızına ve gerçekleştikleri alanın kocamanlığına şaşırıp kalıyoruz.

Baskın otoriteler hep huzursuzlukla baktılar İnternet'e. Tekno-kapitalistlerin tersine (ki onların parası durduğu yerde büyüyor, her neredeyse), kimileri sınırların kalktığı, denetimin olanaksızlaştığı, küreselleştirilmiş olan bir dünyadan huzursuz.

Siberuzay, tek-merkezli bir bakışla tanımlanamayacak, yeni bir varoluş tarzına izin veriyor; ölümlülük sanki artık bedende, tende, maddesel varlığımızda değil, ekranların ardındaki sodyum ışığının ütopik ölümsüzlük vaadine yenik düşmüş. Herşeyin, dikişi atıldığı elektronik denetim üstünde, sayısal (digital) bir şekli var. Artık hiçbir şey fiziksel olanla sınırlı değil. Sanal gerçeklik, dünyanın yaşanan gerçekliğine koşut olan, ama elektronik bir sonsuzluk vaadeden yeni bir uzay öneriyor size (12).

Bu türden bir (içiboş, bedensiz) görselliği değerlendirebileceğimiz güvenli bir estetik kuramımız yok. Değerlendirme için kullandığımız eski terimlerimiz artık çoktan yazılmış bir tarih oldu. Binyılın dönümünde baskın Sayısal Sanat'ın dili elektronikti, kendisini olanaklı kılan yazılımı (bilgisayar programlarını) değerlendirmeye yönelik bir gereci bulmaya hâlâ gereksinim var. Bütün olası okumaların saflığını korumaya girişen bir eğitsel el mahareti, tarihsel zeminine otumuş anlama ve yorum etkinliğinden sıvışarak, tüm olası geleceklere geçmişin ağır, meşakkâtli yükünden bağımsız yerler açıyor (13).

İroniktir ki, aşkıncı metafiziğin denetim ve sınırlarından kurtulmak için çok çekmiş olan Sanat, şimdi karşı karşıya kaldığı şu küçük elektronik kablo soketleriyle mıhlandı. Hümanist evrimin basmakalıplıklarından kurtulmak isteyenler, siberuzay ve sanal gerçeklik dünyalarına alternatif

Yüce Varlık gözüyle baktılar, ama boşluk onları da rahatsız etti.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Sanal gerçekliğe, kendi kendini meşru kılan teknolojik ilerlemenin bir örneği olarak bakılabilir, ancak o zaman, varoluşsal bir temel olan ("öğrenciyim, öğretmenim, şöyleyim, böyleyim" derken kaynayan) "i-mek" fiili sökülmek zorundadır. "Ben kendimim" diyemeyen sanal gerçekliğe ("i-mek" uymayacağı için) kendi kendini yaratışının kendi sonucu oluşuyla "olmak" veya "oluş" denecek, daha doğrusu o, kendi kendinin "oluş"u olacaktır. Eğer durum buysa, o halde sanal gerçekliklerin de, yarattıkları sonuçların da bir izleyicisi (izleyen bir öznesi) bulunmayacaktır. Sanal gerçeklik, bir araç "iken" bir yaratıcıya dönüşecektir. Kendilerini yansıtan diplemler isteyen özneler de o zaman gidip izleyebilecekleri başka sanatlar arayıp bulmak zorundadır. İnsansız bir sanal gerçeklik kendi bindiği dalı kesecek, yaratma bir tercih meselesi olmaktan çıkacaktır. Zamanı kaydeden insan belleğine son derece bağlı olan Eleştirel Düşünce anlamını yitirecek, sanatçılar unutma hastalığına yakalanmış (adeta varı yoğu uluslararası ağdan beslenen elektriğe bağlı bir robotlar topluluğu olan) izleyici kitleleriyle baş başa kalacaktır (14).

Sonsözden Sonra:
Bu makalenin iki başlangıcı oldu. Birincisi Marmara Üniversitesi'nden gelen davetti, öğrencilerin çalışmalarını Goldsmiths'ten alıp Marmara Triennial'ine verecektik. İkincisiyse tıp sınavlarına çalışırken bile bilgisayar başından kalkamayan, ekran başında beyni bulanık oturan oğlumla yaptığım bir söyleşi oldu.

Onun ekranda gördüğü hareketlerin temsil ettiğini düşündüğü ne tür bir zaman kavramı olduğunu merak ettim. Kızgın yanıtı beni hayli şaşırttı, "ekran zamanı hakkında senin gibi düşünmüyorum" dedi, daha önceden başıma gelmemişti bu. Daha ilk günden bilgisayar teknolojisine maruz kaldığını biliyordum ve bilgisayar onun için bana ifade ettiğinden çok daha fazlası, bir açıdansa çok daha azıydı. Benim için bir yazı ve dosyalama gerecidir, onun içinse öznelliğinin dokusunu baştan aşağı kuşatan bir kanal, bir ortam.

Ben zamanı neden tarihsel sürekliliği içinde görmek için ısrar ettiğimi merak ediyordum, bana göre zaman sıradan olanı, hatırlanması gerekenlerin üstüne çıkaran bir dünyada anların toplamıydı. Ona göreyse, ekrandaki zaman hep şimdiki zamandı ve onun içinde yokolup gitmekten hoşnuttu, karamsarlığa kapılmaya ne gerek vardı? Hissettim, "sanal olan", insanların tarihi kendi varoluşları yoluyla yorumlayacakları, kendi-kendini-yorumlama yetilerinden mahrum ediyordu. Ekranında kayıp giden görüntüleri kendi etkileşim alanındaki diğer herşeyle aynı statüde görüyordu oğlum. Onları olanaklı kılan teknoloji ise hiyerarşik olmayan, onun çağının bilimiyle ilgili, bilimsel

bir konuydu. Onun ekranda izlediklerinden etkilenmesi başka şeylerden etkilenmesiyle aynıydı, benim içinse bedeni duygulardan koparan, benliğin, belleğin ve bilincin bütünlüğünü, sürekliliğini parçalayan birşeydi bilgisayar ekranı; maddesel bir yaşam süreci, ömrü yoktu.

Yukarıdaki kısa makalede zaman kavramlarımızın evrim rotasını göstermeye çalıştım; sanatçılara değil, ancak ermişlere özgü kalıpları olan "kutsal"dan, sayısal, matematiksel, bedensiz, zamansız görüntü parçacıklarına...

Sempozyumdaki konuşmacıları dinledikten sonra farkettim ki, kendi zamanına göre sıraladığı imgelerin yaratıcısı ve kendisinin farkında olan birşey olarak gördüğüm beden ile, ekrandaki görüntülerin kodladığı, indeksli anlamlar arasında kurduğum ilintide bir tür kayırmacılık yapıyormuşum. Yaratıcı ile anlam arasında bir sebep-sonuç ilişkisine inanıyordum ve bu ilişki ekranda kendi kendine yanıp sönen kutucuklarda bozuluyordu. Fenomenolojik bir içerik barındırmayan görüntü efektlerine karşı huzursuzdum. Bu ontolojik ilkelliğim benimle birlikte İngiltere'ye döndü ve düşüncelerime karışarak stüdyoya girdi.

Önceden yaptığım resimlerin bellekteki şekillerinden yeni resimler yapıyorum. İki ayrı yerde yaşıyorum ve iki resim arasında 150 mil veya beş altı ay mesafe girebiliyor. Daha sonra iki resmi biraraya getiriyorum, ama gösterimde, aynı yerde hiç bir arada görünmüyorlar. Böyle çalışmak, unutmakla hatırlamak arasında gidip gelmenin hazzını veriyor bana. Bu ikisi nasıl etkileşiyor? Neyin sahici, neyin sahte olduğunu nasıl algılayacağımızı ne şekilde belirliyor? Gerçi, önceki resimlerin fotoğraflarına bakarak da çalışabilirdim, ama bu, unutulabilecek olan veya unutulması gerekenleri bir anlamda tedavi ederdi; kaldı ki, konunun kuramsal yönünü hiç dert etmiyorum.

Ben boyanın tuvale kendi sürüldüğü anı yeniden üretememesine hayranım, böylece bir kanal, bir ortam olmayı reddediyor, ne ise kendi kalıyor, geçmişi bellekten çıkarıp temsil etmeye çalışıyor, ama bir yandan da kendi şimdiki zamanını şimdiki zamanda nasıl meşru kılacağını sorguluyor.

Oğlum bana, ben zamanı senin gibi algılamıyorum... demişti. Benim için zaman, demirini kişisel olan tarihlere atmıştır. Sempozyumdaki bir değerli konuşmacı, verilen aralardan birinde, aslında sanalın gerçek olduğunu, çünkü kabloları olduğunu, ama o kablolar kopar veya bilgisayar bozulursa mutluluk duyduğunu, çünkü o durumun, kendisine metafizik olduğu fantazisini verdiğini söylemişti. O söyleşide sözcüklerin ifade ettiğinden daha fazlasını anladım sanırım. Enformasyon ve bilgi sözcüklerini aynı anlamda kullanmam, ama

tümcenin bir yerindeki "enformasyon" sözcüğü tümcenin bir başka yerinde "bilgi" sözcüğüne dönüşmüştü. Oğlum, o konuşmacının sözlerini benden işittiğinde şunları söyledi: "Eğer süper-iletkenlerin oda sıcaklığında nasıl kusursuz çalışacağını bulurlarsa bilgisayarlar bir daha bozulmayacak. İşte o zaman, nerede bulacağını zannediyorsun anlamaktan çok bildiğini sandığın o metafiziği?"

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

Referanslar

1 William Barrett. "'Irrational Man', a Study In Existential Philosophy". Anchor Books. Random House. New York, 1962.
2 Edward Gant. "'Much Ado About Nothing' Theories of Space from the Middle Ages to the Scientific Revolution." Cambridge University Press, 1981.
3 John White. 'The Birth and Re-birth of Pictorial Space'. Faber and Faber, 1989
4 Julia Kristeva. 'Giotto's Joy' in 'Calligram, Essays in New Art History from France' edited by Norman Bryson. Cambridge University Press, 1989
5 Yves Bonnefoy. 'Time and the Timeless in the Quattrocento' in 'Calligram, Essays in New Art History from France' edited by Norman Bryson. Cambridge University Press, 1989
6 Steven Weinberg. 'The First Three Minutes, a Modern View of the Origin of the Universe' Basic Books Inc. Andre Deutsch Ltd. London, 1977
7 Gale E. Christiansen. 'Edwin Hubble, Mariner of the Nebulae' University of Chicago Press, 1995
8 William Gibson. 'Neuromancer' Ace Books, New York, 1994
9 William Barrett. "'Irrational Man', a Study in Existential Philosophy". Anchor Books. Random House, New York, 1962.
10 Lewis Thomas. 'Artificial Intelligence and All That' in 'The World Treasury of Physics, Astronomy and Mathematics' Little Brown and Co 1991.
11 N. Katherine Hayles. 'The Seduction of Cyberspace' in 'Rethinking Technology' University of Minnesota Press, 1993
12 John Naughton. 'A Brief History of the Future', Orion Books, London 1999.
13 M.L. Dertouzos. 'What Will Be Will Be. How the New World of Information Will Change our Lives.' Harper Collins. |New York,1997.
14 George Steiner. 'Grammars of Creation', Faber and Faber, 2001

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

2.BİLDİRİ

ELEKTRONİK ÇAĞIN FÜTÜRİZMİ VE SANAL ORTAMIN DEĞERLERİ

Yrd.Doç.Devabil KARA
Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Son 20 yılda teknoloji alanındaki hızlı gelişim, dünya halklarının ve bireylerin hem sosyal ortamlarına, hem de psikolojik anlamda yaşamlarına daha evvel tanımadığımız yeni bir yaşam ve oyun alanı getirdi. Yaşantımıza sanal gerçeklik, sanal suçlar, internet etiği, sanal seks gibi yeni terimlerle giren, kendinden önceki tüm medya olanaklarını bir araya toplayan bu yeni teknoloji hipermedya olarak adlandırılıyor. " Çok Büyük" olarak adlandırılmasının nedeni: resimlere ve fotoğraflara özgü perspektif oyunlarını, film, video ve ses yayınlarının tüm olanaklarını bünyesinde aynı anda barındırabilmesinden kaynaklanıyor. Hipermedyanın kapsam alanına baktığımızda yazılım teknolojisini, silikon uzaysal boşluğu, internet teknolojisini kısaca popüler yaklaşım ile söylersek matrixi görüyoruz. Hipermedya insanoğlunun tanıdığı hiçbir görsel ya da işitsel iletişim türünü kendi dışında bırakmıyor. Teorik olarak hipermedya aslında iletişim teknolojisi ürünü televizyon ve bilgisayarın birbirine yaklaşması ile oluşmuş gibi görünse de, pratik kullanımda sonucun bir parçalama bölme işlemi yapmakta olduğunu görürüz. Bunu ilk kez Marshall McLuhan'ın 1963'te *Medyayı Anlamak* adlı yapıtında " fragmentation" olarak ele aldığını görürüz. Hipermedyadaki her görsel ve işitsel sekans, aynı ve farklı zamanlarda iletişimin her iki ucundaki, iletiyi gönderen ve alan tarafından sonsuz kere değişime uğrata bilinir ve tekrar hipermedya ortamına bırakılabilinir.

Toplum yaşamı içine girmesi ve gelişim hızının inanılmaz bir ivme kazanması son 20 yıla denk düşse de aslında bu olgunun başlangıcını sanal gerçekliğin ilk uçuş similatörü,(Bağlantı Eğiticisi) kullanıldığı1930'lar olarak değerlendirebiliriz. İlk önceleri ağır adımlarla ilerleyen bu teknoloji günümüzde yaşam alanlarımızın tümünü bir

şekilde etkileyecek konuma gelmiştir. Bu alandaki gelişmeler bize, çok yakın gelecekte yaşam alanlarımızın bu teknoloji ile daha fazla işgal edileceğini göstermektedir.

Bugün yaygın anlamda hipermedya olanaklarına sıradan bir televizyon büyüklüğündeki bilgisayar ekranından ulaşıyoruz. Bu monitör şimdilik odanın geneline bakarken oluşan görüş alanımızda algımızın küçük bir bölümünü kaplayan göreceli olarak küçük bir objedir. Ekrana bakışımız adete küçük bir pencereden minyatür bir dünyayı izleme gibidir. Ekran boyutu gerçek pencere ölçüsüne yaklaştıkça yansıttığı görüntülerde kaçınılmaz olarak algımızda gerçekliğe daha çok yaklaşacaktır. Bu büyüyen monitörlerden bize ulaşan haber, eğlence, bilgisayar, televizyon ve internet ortamına ait tüm iletişim yolları algımızda gerçeklik ile direkt bağlantıya geçecekler ve biz giderek daha sanal ortamlarda yaşayacağız.

Bugün yazılım programlarına ulaşmak için bilgisayar ekranında kullandığımız yöntem "pencere" açmaktır. Monitörde açılan her bir pencere farklı bir dünyaya ulaşmamızı sağlar. Bu durumun pencere kelimesi ile adlandırılması tesadüfi değildir. Bir resim, fotoğraf ve ya film karşısında ister dış dünyaya, ister iç dünyamıza bakışta yarattığımız imgelem algısal düzeyde pencere meteforu olarak adlandırılır. Bu metafor hipermedya teknolojisine uyarlanmıştır. Bir örnek verecek olursak: kullanıcı bir grafik tasarım yazılımını kullanmak için monitörde bir pencere açar. Şimdi kullanıcı metoforik olarak, bir grafik tasarımcının gerçekte çalışma ortamında sahip olduğu tüm gerçek aletlerin "sanal" eşdeğerlerinin var olduğu bir uzaysal boşluğa girmiştir. Tüm bu bahsedilen olgular bugün çoğunluğun erişim alanında olanlardır. Fakat bu alanda araştırma yapan bazı şirketler teknolojinin yeni ürününü genel kullanıma uygun hale getirme aşamasına gelmişlerdir. Bu ürün, büyüyen, düzleşen, normal bir pencere boyutuna, hatta yaşadığımız mekanın tüm duvarını kapsayacak boyuta ulaşmıştır. Artık görüntüler algımızda gerçeklikle doğrudan ilişkiye girebilecek büyüklüğe ulaşmış durumdadır. Bir tuş basımı ilerimizde, odamızın içinde bir manzara, bir haber yayın odası, bir eğlence mekanı ya da internette chat yaptığımız kişi gerçek boyutları ile karşımızdadır.

Bütün bunların da ötesinde gelişen teknoloji bize odamızın içine farklı açılarla yerleştirilmiş yansıtıcılar ve stereo ses aygıtlarının yarattığı üç boyutlu sanal bir gerçekliği vaat ediyor. Çok yakın bir gelecekte artık pencerenin diğer tarafından dışarıya bakan olmayı bırakıp pencerenin diğer tarafına geçen durumuna geleceğiz ya da diğer bir değişle pencerenin diğer tarafındakilerin içeriye bizim yanımıza girdiğini göreceğiz. Yine örneğimize dönecek olursak: grafik tasarım yazılımının kullanıcısı artık, kopya oldukları algısında belirgin olan sanal minik aletler ile değil, gerçekliğin tam bir yanılgısı olan bir

ortamda üretim yapacak. Bu da "pencere" metaforunu ister istemez "oda" metaforuna dönüştürecek. Günümüzde hipermedya programları, resimler ve filmler gibi geleneksel medya olanakları ile geleceğin sanal gerçeklik olanakları arasındaki boşluğu dolduruyorlar. Geçmişte pencerenin bir tarafından dondurulmuş bir zaman aralığına bakarken gelecekte, pencereyi aşıp tamamen sanal bir gerçekliğin içine gireceğiz.

Sanat bugün ve gelecekte bu teknolojinin neresindedir? Teknoloji insanoğlunun yaşamına girdiğinden beri sanatçılar tarafından çok geniş bir yelpazede algılanmış ve yorumlanmıştır. İtalyan Fütüristleri yüceltmiş, Marcel Duchamp ve Francis Picabia gibi DADA sanatçıları tarafından hicivle elealınmış, konsturiktivistler tarafından beslenen teknolojik ütopyanın görüntüleri kavramsal sanatın teknoloji ve bilime olan inancı sanatın teknoloji ile ilişkisini doruk noktaya ulaştırmıştır.

Futürizm teknolojiyi sanatın birincil objesi olarak ele alır ve insan duyarlılığını teknolojinin gölgesinde yeniden biçimlendirir. hız ve saldırganlığı, yurtseverliği ve savaşı yüceltir, bu yeni dünya ve mekaniklik duygusudur. Bugün bilgisayar ortamının sanatın malzemesi haline gelmesi sanatta elektronik çağın fütürizmini yaşatmaktadır.

Elektronik çağın verilerini sanatsal açıdan iki ayrı katogoride değerlendirmek olasıdır. İlki elektronik ortamda sanat ve tasarım araştırmaları ve bu ortamda elde edilen bulguların verdiği imkanlarla yapılan üretimler. İkincisi ise internet ortamıdır.

İlki sanatçıların yeni imgeler oluşturdukları, yeninin arkeolojik alanı. Bu alan sanatçıların yeni deneysel çalışmalarla teknolojiyi zorlayarak yeni sanat formları araştırmalarına olanak sağlar.

Sanat ve bilimin birlikte çalışması gereğine inanan sanatçılar bilim adamları ile, mühendislerle, teknisyenlerle, filozoflarla, matematikçiler, v.b. ile çalışmaktadırlar. Bu ortaklıklarla geleneksellik duygusu ve anlayışı taşımayan çalışmalar üretilmektedir.

Sınırları belirsiz olan bu sanat ortamında üretilen ürünler, doğadaki gibi doğal görsel ve işitsel özelliğe sahip değillerdir. Bu nedenle dijital ortamda yaratılmış sanat ürünlerine karşı aldığımız tavır, geleneksel sanat ürünleri karşısındaki tavrımızdan daha farklı olmalıdır.Aslında herhangi bir yargısından bahsetmek olanaksız gibi görülmektedir.Mesafenin ortadan kalkması 'Nesnelerin temsil edildikleri gerçeklikten koparılmaları ve birbirine yakınlığı bir karar verememezlik yaratıyor. Kültürel farklılık yoktur artık. Var olan değer zenginliği her geçen gün birbirlerine yaklaşarak

kaybolmaktadır.Felsefede karşılığını kopyanın kopyasında, psikolojide bilincimizin sınırlarının yok oluşuyla karşılığını bulur.

Sanatçılar sanal ortamın boşluğunu gerçek olmayan nesnelerle doldurarak yeni bir gerçeklik kategorisi sunmaktadırlar. Diğer taraftan sanatçı ve sanat pazarlamacıları elektronik ortamın popüler kullanım biçimi olan ve işaret dilini geliştirerek dünya dilleri üstünde bir dil oluşturan internet ortamında, posta,veri bankaları,sohbet odaları v.s ile mesafeleri ortadan kaldırarak sanatı sanal boşlukta keşfetmeye bırakıyorlar.Ortak değer yargılarının tam olarak oluşturulamadığı bu ortamda sanat eserinin fiziksel varlığı ve enerjisi yoktur artık. O yalnızca sanal ortamın boşluğuna bırakılmış imgelerin birikerek dönüştükleri sonsuz çöplük yığınında bir sanal yanılgıdır. Sanal ortamın verdiği özgürlük sarhoşluguyla hiçbir değere bağlı kalmaksızın katlanılmaz kirlilikler yaratılmaktadır. Sonuçta İnternet ortamını değerlendirecek olursak insan kurallarını kendi koyduğu dünyada kuralsız yaşamayı başaramamaktadır diyebiliriz.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ KİTAPLIĞI

Kaynakca:
Cotton Bob an Oliver Richard "Understanding higper media"
Phaidon Pre Ltd.,1992
Baudrillard Jean "Tam Ekran"
Çev:Bahadır Gülmez, Y.K.Y. , 2002
Mc Luhan Marhall "The Medium is the Massege"
Printed in Singapore, 1967
Kepes Gyorgy "Language of vision"
Paul Theobald, Chicago, 1943
Kara Devabil "Sanatçı Kişiliğinde Psikolojik Algı ve Yaratma"
Doktora Tezi, İstanbul, 1993

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SUBMISSION 2.

THE FUTURISM OF THE ELECTRONIC AGE AND THE VALUES OF THE VIRTUAL MEDIA

Assoc.Prof.Devabil Kara
Marmara University The Faculty of Fine Arts, Department of Painting

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

The rapid advance in the area of technology in the last two decades brought an unprecedentedly original field of experience and entertainment into world societies' and individuals' social environments as well as inner lives in the psychological sense. This new technology, which percolates through our lives with terms such as the virtual reality, cyber-crime, the internet ethics and cyber-sex, and which unifies the previously compartmentalized media facilities, is called "the hypermedia". The fact that it is referred to as "immense", stems from its capability of embracing all of the devices for the perspective alterations in picture and photography enhancing as well as those for film, video and sound broadcasting all at once. Viewing the field the hypermedia circumscribes, we note the software technology and the Silicon Valley space, to put it briefly in popular terms, we are face to face with the Matrix. Hypermedia does not exclude any visual or auditory form of communication that the Humankind is familiar with. Even if it seems to have emerged as a result of the merging of television and computers theoretically, the result seems to be all about a dividing and multiplying process practically. This process was considered as "fragmentation" by Marshall McLuhan in *Understanding the Media* ("*Medyayı Anlamak*") that he wrote in 1963, bringing the term to our attention for the first time. Each visual and auditory sequence can be altered ad infinitum by the sender or the receiver of the message in both ends of the communication process, concurrently as well as in separate time zones, and placed again and anew in the hypermedia environment.

Even if its entry into social life and gaining momentum seems to have occurred in the last two decades, we can take the first flight simulator (connection/link trainer/educator) of the virtual media of 1930 as the inception of this phenomenon. Trudging uphill in its halcyon childhood, this technology has arrived at an all-encompassing

state in our day, and it makes itself felt in all areas of our lives. Such being the case, the near future seems to promise more and deeper involvement with it, if not an invasion by it.

In our age we are able to access what in the common sense we can call "the hypermedia facilities" by means of a computer screen as big as an ordinary TV set. This monitor is a relatively smaller object, dominating a limited portion of our sight when compared to the view of the room at large. Our viewing the screen is just like looking over a miniature world through a small window. The larger the window grows in size, the closer the vision it displayed gets in our perception to reality. All the news and entertainment displayed reach us through the computer, the television and the internet, all of which, therefore, get directly in touch with the sense of what is real in our perception, and thus, surround us in an increasingly virtual environment.

Opening "windows" is the new method we apply on the screen to access the software in our computers. Each new window to emerge on the screen paves the way to a different world, which, therefore, makes it possible to think that the term "window" has not been chosen accidentally in the first place. The "window" of the level perception is certainly a metaphor we have created in our imagination for expressing our experience of viewing a picture, a photograph or a film from the external world as well as that of looking into ourselves, our inner worlds. This metaphor has been put to use in the hypermedia technology. To suggest an example, the user opens a window in the screen so as to use a graphic design program. Thus, s/he is in a kind of virtual space which provides her/him with the "virtual" equivalents of the real devices that a graphic designer would normally have at her/his disposal in the conventional reality of her/his studio. All these facts here-to-fore mentioned are real and amenable to the use of the majority of people. Nevertheless, some of the companies promoting research in this field have come to the threshold of offering one latest product of this technology for common use. This product is basically a screen that is expanding and getting flatter, in the size of a normal window, and at times, even as large as a wall in a living room. Today, the vision and the images are so real life-like in size that they can directly get in touch with our perception the way the real objects would. Beautiful scenery, the news desk of a TV channel, a place for entertainment or an actual person we happen to chat with in the internet is just a click ahead to appear in full-size in the middle of the living room.

Over and above all this, the rapidly advancing technology promises us a three-dimensional virtual reality to be obtained by means of stereo sound systems and speakers placed in the room at different

angles. Soon to come is the experience, not merely of looking outside through the window but entering it, not just seeing people from afar, but seeing the people coming inside through where we look at them. Coming back to our example, the user of the graphic design program will not any longer be confined to the apparently miniaturized devices of virtual reality, but will be enjoying her/his environment as the identical illusion of what would be real. Thus will the "window" metaphor grow into the "room" metaphor, be it intentionally or unconsciously. The hypermedia software of our time fills in the discontinuities between the possibilities of today's conventional media such as pictures, films etc. and the virtual reality of the future. We used to view a time zone from our side of the window only, but we will, in the future, be able to surpass that window and lapse into the time zone of a totally virtual reality on the other side.

Whereabouts is the place of art in this technology, today and in the future? Ever since technology made its way into our lives, the artists have perceived and interpreted it through a large spectrum. The Italian Futurists have exalted it while the Dadaists like Marcel Duchamp and Francis Picabia were interested in its satire. The images of the technological utopia supported by the Constructivists as well as the faith of the Conceptualists in technology and science have all brought us up to the culmination of the arts & technology relationship.

Futurism looks upon technology as the primary object of art and reshapes human sensitivity in light of technology. Speed and aggression, patriotism and warfare are exalted by futurism, which boils down to the sense of a mechanistic new world. The fact that the computer environment became the subject-matter of art is related to the futurism of the electronic age in art.
It is possible to artistically consider the data of the electronic age in two distinct categories. The first one is about the arts and design research in the electronic environment and what is produced by drawing upon our findings here. The second one is the internet environment.
The archeological territory of the new is where the artists bring forth new images. It is this field that lets the artists search for new art forms through experimental studies, at the expense of forcing the technology to its limits.
Those artists, who are of the opinion that arts and scientific disciplines ought to function together, generally cooperate with scientists, engineers, technicians, philosophers, mathematicians and the like. These joint projects and workshops yield fruitful results uncompromised by conventionalism.
In spite of being produced in an environment with no definite boundaries, these products do not possess visual or auditory qualities

as normally accustomed in the nature. For this reason, the way one responds to works of art produced in the digital media should be different from the way one views the conventionally created art. In fact, it seems impracticable to arrive at a sound judgment. Doing away with the distance, "isolating the objects from the contexts of reality through which they are represented" and viewing objects as (non-contextually) juxtaposed cause indeterminacy. There are no longer cultural boundaries. The existing wealth of values gradually diminishes, day by day, because of its elements increasingly overlapping and intersecting. This condition corresponds to "the copy of the copy" in philosophy, while, in psychology, to "the fading out of the boundaries of our consciousness".

Artists offer a new category of reality by filling in the blank space of the virtual media with objects which are not real. On the other hand, artists and art-marketers make use of the internet environment (that, as the popular version of electronic environment, forms a super-language over the languages of the world, which once was originally sign-language–based) by bridging the distances through e-mails, data-banks, chat rooms etc. to finally let the arts be rediscovered in the cyberspace. The work of art no longer has a physical body and energy in this environment lacking a resolution based on values common to all people. It is nothing more than a virtual fragment of illusion amid the heaps of garbage made of the images drifting aimlessly in the cyberspace. The drunkenness of freedom in the cyberspace brings about the unbearable pollution of what could never be based on a value system. In conclusion, having reconsidered the internet, one can hold that it is impossible to succeed in living outside the human law and regulations, since it is still the human element that remains in the making of the law as well as the internet.

Kaynakca:
Cotton Bob an Oliver Richard "Understanding higper media"
Phaidon Pre Ltd.,1992
Baudrillard Jean "Tam Ekran"
Çev:Bahadır Gülmez, Y.K.Y. , 2002
Mc Luhan Marhall "The Medium is the Massege"
Printed in Singapore, 1967
Kepes Gyorgy "Language of vision"
Paul Theobald, Chicago, 1943
Kara Devabil "Sanatçı Kişiliğinde Psikolojik Algı ve Yaratma"
Doktora Tezi, İstanbul, 1993

3. BİLDİRİ

SANAL ORTAMIN TİPOGRAFİYE KAZANDIRDIĞI FARKLI BİR BOYUT: ASCII ART

Yrd.Doç.Sevim Selamet Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



'Resim Yazı'dan 'Yazı Resim'e

Günümüzden binlerce yıl önce, objeleri ve fikirleri sembolize eden resimler art arda sıralanıp yazı olurken bugün, teknolojinin bizi taşıdığı son noktada, sanal ortamda, ironik bir biçimde bu defa yazılar birleşip resmi oluşturuyor ve bu, ASCII Art olarak adlandırılıyor.

ASCII art; sadece harfler, rakamlar, noktalama işaretleri ve bazı sembolleri, yani tipografik elemanları kullanarak, klavye vuruşlarıyla yaratılan resim ve grafikleri tanımlar. Bazıları, "typewriter art" olarak adlandırılan daktilo ile oluşturulmuş resimleri; tipografik dizgi yoluyla elde edilenleri; "computer art" olarak guruplandırılabilen, ASCII arttan geliştirilmiş "line-draw art", "html art", "ASCII animasyonlar", "ANSI art" ve "Extended ASCII" gibi, bütününe "klavye sanatları" ya da "text art" diyebileceğimiz tüm bu uygulamaları ASCII art içinde değerlendirir. Oysa ASCII art, sadece ASCII karakter setindeki basılabilir karakterler ve yalnızca basit bir kelime işlemcide oluşturulan resim ve grafiklere verilen addır. Artık herkesin bildiği üç karakterle oluşturulmuş gülümseme sembolü en basit ASCII art örneğidir. Bunun yanında, karikatürlerden, milyonlarca karakterle yaratılmış büyük boyutlu resimlere kadar pek çok ASCII art örneğini web sitelerinde görmek mümkündür.

Bugüne gelinceye kadar textin şekillendirilmesinde dönemin koşullarına paralel olarak, çeşitli dizgi yöntemleri, daktilo ve bilgisayar kullanılagelmiştir. Hatta elle yapılmış text art örnekleri de vardır.

Gerçekten Sanala

Bilgisayardan, hatta internetten çok önce text art uygulamalarının olduğunu söyledik. Fakat ASCII artın gerçek başlangıcının internetle

beraber olduğu düşünülür. İnternet, 1960larda, gelişmeye başladıysa da bugünkü anlamdaki internetin başlangıcı olarak World Wide Web'in (Dünya Çapında Ağ) geliştirildiği 1990 tarihi verilebilir. Bugünkü interneti, internet yapan iki temel unsur vardır: Birincisi bilgisayarlar arası iletişimi gerçek zamanlı olmaktan çıkaran bağlantı protokolünün (HTTP: Hypertext Transmission Protocol - Hypertext İletişim kuralları) geliştirilmesi, diğeri de HTML 'nin (Hypertext Markup Language) ortak dil olarak benimsenmesidir.
İnternetin temel unsurlarından olan HTTP ve HTML içinde yer alan "text" sözcüğü tesadüfi değildir. Başlangıçta internet sadece textten ibaretti. ASCII art, bu sadece textten oluşan ortamda, grafikler, diyagramlar yaratmak, sıkıcı ve tekdüze metin bloklarını canlandırmak, sayfalara canlılık kazandırmak için kullanıldı.

ASCII ve ASCII Art

ASCII yani ASCII harfleri, "American Standard Code for Information Interchange" kelimelerinin baş harflerinden oluşan bir akronimdir. Bilgi Alışverişi -için- Amerikan Standart Kodu anlamındadır. Bu standart, Amerikan Ulusal Standart Enstitüsü (ANSI) tarafından 1968'de onaylanan kodlama üzerine bir uzlaşmadır. ASCII; harfler, rakamlar, noktalama işaretleri ve kontrol kodları gibi diğer bazı karaktere sayısal değerler saptayan bir şifreleme sistemidir. Bu karakterler için değerler standardize edilerek, ASCII, bilgisayar ve bilgisayar programlarının bilgi alışverişini olanaklı kılar.
ASCII karakter seti, hemen hemen bütün bilgisayarlarda standart olan -0dan 127ye kadar numaralandırılan- 128 karakterden oluşur. İlk 32 karakter (0-31) iletişim ve printer kontrol kodlarına ayrılmış basılamayan karakterlerdir. 127 sayısına karşılık gelen son ASCII



karakteri "delete" tuşu ile gösterilen kontrol kodudur. 32-126 arasındaki diğer 95 karakter, İngiliz alfabesindeki majüsküller ve minüsküllerle, rakamlar, noktalama işaretleri ve bazı sembollerdir. Bunlar aynı zamanda ASCII art yaratmak için kullanılan basılabilir karakterlerdir. ASCII artta kullanılan (32 den 126ya kadar) 95 karakter aşağıdaki gibidir:

32		48	0	64	@	80	P	96	`	112	p
33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
36	$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
40	(	56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
41	)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
43	+	59	;	75	K	91	[	107	k	123	{
44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	|
45	-	61	=	77	M	93	]	109	m	125	}
46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
47	/	63	?	79	O	95	_	111	o		

Bugün pek çok sistemde kullanılmakta olan, ASCII karakter setini de içinde bulunduran genişletilmiş başka bir karakter setidir. Bu set bazı özel karakterler ve aksanlı pek çok harf varyasyonunu içinde bulunduran diğer 128, (128-255) toplamda 256 karakteri kapsar. Bu genişletilmiş set, bazıları tarafından "Extended ASCII" ya da "High ASCII" olarak adlandırılsa da bu tanımlamalar doğru değildir. ASCII bir standarttır, oysa diğer genişletilmiş setler standart değillerdir; kullanılan yazılım ve donanıma göre farklılıklar gösterebilirler.

Niçin ASCII Art?

ASCII artın gelişmesinde ve kullanılmasında çeşitli nedenler vardır: Öncelikle ASCII art en evrensel bilgisayar sanatı formudur. Her türlü bilgisayar sisteminde, ek ve özel grafik programı ve olanaklarına ihtiyaç duyulmadan kolayca yaratılabilir ve izlenebilir. Eğer bir bilgisayarda yazı yazabiliyor ve metni görebiliyorsanız, ASCII art yaratabilir ve izleyebilirsiniz.

Başka bir sebep, ASCII resimler textten ibaret olduğundan dosya boyutlarının jpg ve gif dosyalara göre çok daha küçük olmasıdır. ASCII art için sadece bir kaç kilobayt yeterlidir.

Ayrıca, ASCII resimlerin dosyadan dosyaya ya da internet üzerinden kopyalanması kolay ve çabuktur. Download gibi işlemlere gerek yoktur, doğrudan copy-paste yoluyla istenen yere kolayca aktarılabilirler.

Bütün bunlar ASCII artın avantajlarıdır. Fakat gelişmesinin ve hala ilgi görüyor olmasının en önemli sebebi yapılmasından ve izlenmesinden duyulan keyiftir.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

ASCII Art Nasıl Yapılır?

ASCII art gerçeğe yansımaları olsa da sanal ortamda varlık bulan bir sanat olduğundan, onu yaratma ve izlemede uyulması gereken kuralları yine sanal ortamın olanakları belirler. ASCII art yaratmak için daha önce de belirtildiği gibi, ASCII karakter seti içindeki basılabilir 95 karakter kullanılmalıdır. Genişletilmiş karakter setlerinin kullanılması yaptığımız çalışmayı o anda etkilemese de, intenet üzerinde yayımlanması sonucunda izleyicinin kullandığı yazılım ve donanıma göre kayıplar ya da kaymalara sebep olabilir.

ASCII art yapmada uyulacak temel kurallardan bir diğeri, "monospaced font" ya da "fixed width font" olarak tanımlanan her karakterin sabit genişliğe sahip olduğu bir font kullanmaktır. Kullanmakta olduğumuz fontların çoğu sabit genişlikte değil, harf genişliğine göre orantılı boşluklara sahiptir. Fakat, her sistemde en az bir tane sabit genişlikte font bulunur. FixedSys, Courier, Lucida Console Windows'ta; yine Courier, Monaco, ZTerm de Mac içinde yer alması muhtemel sabit genişlikteki fontlardandır

ASCII art text üzerine kurulu olduğundan yaratılması aşamasında da text editörleri kullanılır. İhtiyaç duyulan şey sadece bir kelime işlemcidir. ASCII resimler, grafik ya da sayfa tasarım programlarının text aletleriyle oluşturulabilse de, bu programların metin biçimleme özellikleri kullanılmamalıdır. O yüzden sadece metin için kullanılan Windows'taki 'Notepad' ya da Mac'teki 'Simple Text' gibi basit yazı programları ASCII art yaratmak için daha uygundur.

İnternet üzerinde yer alan ASCII art sitelerindeki çalışmalarda, yaratıcısını tanımlayan, genelde birkaç harften oluşan imza niteliğinde işaretler bulunur. Bu sitelerden kopyalanıp kullanılacak ASCII resimlerin imza niteliğindeki harflerle beraber kullanılması da etik bir kuraldır.

ASCII Art Nerede Kullanılır?

ASCII karakter seti kullanılarak, çizgisel grafikler ve karakterlerin açık-koyu etkilerinden faydalanarak gri tonlu resimler yapmak mümkündür. Ayrıca ASCII fontlar, farklı tasarımlara sahip, metinden ayrılan büyük boyutlu yazılar yazılabilmesini sağlar. Bu olanaklarla metinle oluşturulmuş e-maillere resim eklenebilir, konu başlıkları illüstre edilebilir, akan grafik ve diyagramlar oluşturulabilir; doğumgünü, yılbaşı, bayram kutlamaları yapılabilir. Ayrıca, her türlü web sayfasında ASCII art kullanılması internet üzerindeki ulaşım hızına olumlu etki edecektir. ASCII artın yaygın kullanımı internet üzerinde olsa da, yaratılan çalışmaların basılması suretiyle kullanım alanı genişletilebilir. ASCII artın internet üzerindeki en yaygın kullanım alanları aşağıda verilmiştir:

Siglet

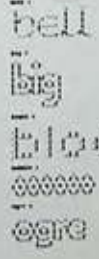
Elektronik postaların altına eklenen imza niteliğindeki, genellikle ASCII resimlerle oluşturulan ya da bir arada kullanılan, maili gönderen kişi

ya da kuruluş hakkında bilgi veren kısa yazı ya da işaretlere "siglet", "signature file" ya da "sig" denir. İmza niteliğinde olduğundan siglet üzerinde isim, soyisim, kuruluş ismi gibi kimlik bilgileriyle; e-mail, varsa web sitesi, ikametgah adresi, telefon, fax, ICQ numarası gibi iletişim bilgilerine yer verilebilir. Sigletleri kişiye ait imzalar ya da kuruluşa ait antedler şeklinde düşünebiliriz. Pek çok siglet, kişinin tipik özellikleri ya da hobileri hakkında bilgi de veren ASCII resimlerle oluşturulur. Siglet üzerinde, kullanıcısının yaşam felsefesini özetleyen bir özdeyiş ya da atasözüne yer verilebileceği gibi; alıcıların ilgisini çekebilecek, gülümseten, espirili sözler de kullanılan ASCII resimle birleştirilebilir.



Figlet

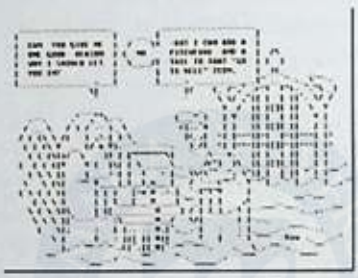
Figlet, banner ya da siglet yapmayı kolaylaştıran, yazılan herhangi bir texti ASCII arta dönüştüren programdır. İnternet üzerinde Figlet hizmeti veren Web siteleri vardır. Bu siteler yoluyla yazdığımız bir yazıyı ASCII fontlara dönüştürebiliriz. Bu siteler, yaklaşık 150 civarında ASCII font seçeneği sunar. ASCII fonta dönüştürdüğümüz yazımızı, kopyalayıp yapıştırmak yoluyla istediğimiz yere nakledebiliriz. Figletlerden siglet yapımında yararlanabileceğimiz gibi, yazılarımızda, büyük ölçülü ve farklı görünümüyle metinden ayrılan çarpıcı başlıklar da oluşturabiliriz.



ASCII Animasyon

Bunlar, değişen ASCII resimlerin art arda sıralanması yoluyla üretilmiş animasyonlardır. Bu canlandırmalara "asciimation" diyenler de vardır. Gerçekte bunlar ASCII artın dışında tutulurlar, çünkü; sadece text değillerdir, üretilmelerinde kelime işlemciler dışında java tabanlı programlar kullanılır ve renkli olabilirler. Bu yüzden, ASCII art çıkışlı

olsalar bile, "html art" gibi onun türevleri içinde yer alırlar. en fazla örneğine rastlanan dallardan biri de ASCII Mizahtır. En keyifli ASCII art çalışmalarıdır. Tek kareden oluşan ve seri şeklinde olanlar vardır.

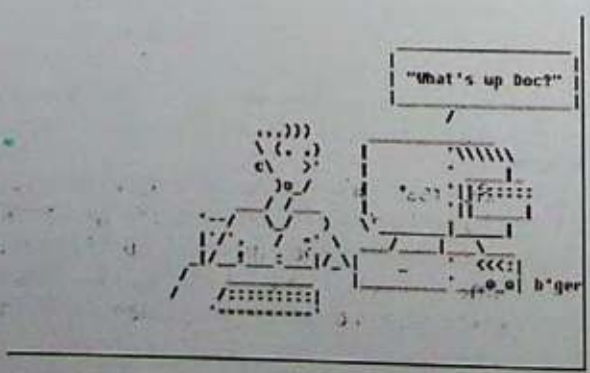


ASCII Resim

ASCII art yaratmada ustalaşmış olanlar işe boş bir sayfadan başlayabilirler. Ama büyük resimler için genellikle kullanılan yol, gif formatındaki resimleri ASCII arta dönüştüren programlardır. Bunlara GIFSCII ya da ASCII Generator isimleri verilir. Bu küçük programlar internet üzerinden download edilebilirler. Bu programlarla dönüştürülen resimler genelde pek başarılı değildir ama bir başlangıçtır. Üzerlerinde yapılacak düzeltmelerle sonuç daha iyi olabilir. Elde edilen resmin gif , jpg ya da text formatlarında kaydedilmesine, ölçüsünün değiştirilmesine olanak tanıması bu programların avantajlarındandır.

IRC

Sohbet ortamına uygun olarak, bir kaç karakterle üretilmiş, gülümseme, üzülme, göz kırpma gibi duyguları kolayca ifade eden sembollerden, çiçek demetleri, sembolik içecek ikramı ve abartılı selamlaşma ve vedalar için kullanılan pek çok çeşidi vardır.

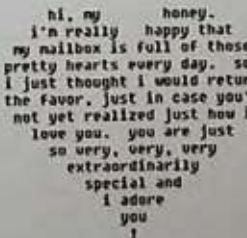


Bugün ve Gelecekte ASCII Art

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Günümüzde internet yaygın bir kullanıma sahiptir. ASCII artın biraz da bilgisayar ve internetin eski dönemlerinde yaşanan kısıtlamalarla geliştiğini söylemiştik. Bugün hem bilgisayarlar hem internet için kullandığımız yazılımlar büyük bir hızla gelişimini sürdürmektedir. Artık raster tabanlı resim ve grafiklerin web üzerinde yayınlanması ya da e-mail ile gönderilmesi sorun değildir. Fakat pek çok insan internet üzerinde daha hızlı dolaşabilmek için browserlarının resim, grafik ve animasyon görüntüleme seçeneklerini kapatmaktadırlar. Ve, bilgisayar ve internetteki tüm gelişmeye rağmen büyük boyutlu dosyalar özellikle internet üzerinde hala sorun olmaktadır. Oysa ASCII art sadece texttir. Ayrıca bugün insanlar internet üzerindeki bilinmeyen dosyaları ve resimleri download etmekte ve mail adreslerine gelenleri açmakta güvenlik açısından tereddüt etmektedirler. ASCII art sadece text olduğundan görülebilmesi için download edilmesine gerek yoktur. ASCII artın artık gereksiz olduğu görüşleri de vardır. ASCII resimler en evrensel bilgisayar grafikleridir her ne kadar en basitleri de olsalar. Evet ASCII art artık gerekli değildir. Belki bu yüzden ASCII artın gerçekten bir sanat olduğu zaman bu zamandır. Çünkü, bilgisayarın ve internetin olanaklarının gelişmesi, yeni yazılımlar, ASCII artı internetin başlangıcında olduğu gibi bir zorunluluk olmaktan çıkarmıştır. ASCII art ve türevlerinin kullanılmasında hala birtakım avantajlar olmasına rağmen, bugün ASCII artın yaşama nedeni zorunluluk değil, onun yaratılmasından ve izlenmesinden duyulan keyiftir.

Gerçek uygulamalardan sanal ortama geçmiş, orada büyüyüp gelişmiş, kendi terminolojisini oluşturmuş, haber grupları, bilgi servisleri, web siteleri üzerindeki arşiv ve koleksiyonlarla popüler olmuş ve hala varlığını sürdürmekte olan bu sanatın tekrar gerçek dünyaya dönen yansımalarını, cep telefonu mesajları, afişler, tişörtler ve kutlama kartlarında görmek mümkündür. ASCII art ve türevleri, sanat, mizah, eğlence ve iletişim boyutlarıyla bundan sonra da varlığını sürdürmeye devam edecek gibi görünmektedir.



MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUBMISSION 3

A DISTINCT DIMENSION the VIRTUAL MEDIA ADDS to TYPOGRAPHY: ASCII ART

Assis.Prof. Sevim Selamet Anadolu University, Faculty of Fine Arts

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

:-)

From "Picture Writing" to "Writing Picture"

Thousands of years ago, when the pictures that symbolize objects and ideas were sequenced to gradually shape into writing, ironically in our time -in an age of the summit of technology and through the virtual media- writings are brought together into sequences that shape pictures, which is named as ASCII Art.

The term ASCII Art defines only the letters, figures, punctuation marks and a number of symbols; in other words, it indicates the pictures and graphics created through the keyboard strikes by using typographical elements. It includes the so-called "typewriter art" pictures which are created through the conventional typewriter, or the more improved versions derived from ASCII Art as grouped under the name of the "computer art", namely, "line-draw art", "html art", "ASCII animations", "ANSI art" and "Extended ASCII", all of which are applications that can be called the "keyboard arts" or "text art". Yet, ASCII Art is only the name given to the pictures and graphics created within a simple word-processor through the printable characters that remain in the ASCII Character Set. Now famous, the three-lettered character of smile is the simplest example for the ASCII Art. In addition, many ASCII Art samples ranging from cartoons to large-size pictures of million characters can be seen in various websites.

Until our time, various typesetting techniques, typewriters and computers have been used in the shaping of the text in step with the conditions of the period. There are even hand-made text art samples.

From "the Real" to "the Virtual"

We have just stated that there were examples of text art applications way before the computers and the internet. This is contrary to the common opinion that internet is where it all started. Even though internet started to be developed in 1960s, the internet of today can be said to have begun with the World Wide Web in 1990. Today's internet has become itself due to two main points of consideration: First, the development of the HTTP (Hypertext Transmission Protocol) which dispensed with the real-time intra-computer communications; and the other, common adoption of the HTML (Hypertext Markup Language) as the global language.

The use of the term "text" in HTTP and HTML, the essential elements of the internet, is not accidental. In the beginning was the text with the internet. ASCII Art was applied so as to rid the text-users of their boredom with the monotonous texts by bringing about graphics, diagrams, thus giving a boost to the homogeneous text-columns as well as the page.



MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883 MARMARA ÜNİVERSİTESİ

ASCII and ASCII Art

The acronym "ASCII" or the ASCII letters stand for "American Standard Code for Information Interchange." This standard is an agreement on the codification approved by the ANSI (American National Standard Institute) in 1968. It is a numerical ciphering system that assigns digital/numeric values to letters, numbers, punctuation marks, CTRL (control) codes and the like. By such a process of standardization, ASCII makes possible the exchange of information through programs and the computers that use them.

The ASCII character set comprises 128 characters common to almost all computers, enumerated from 0 up to 127. The first 32 characters (0-31) are allotted for communications and the printer control codes and are unprintable. The last ASCII character corresponding to the number 127 is what the "delete" button refers to. The other 95 characters between 32 and 126, refers to the capitals and minuscule (lower case) letters, numbers, punctuation marks and some symbols. These characters are also good for creating the ASCII Art. The 95 characters used in the ASCII Art (32 – 126) are as follows:

32		48 0	64	@	80 P	96 '	112 p
33	!	49 1	65	A	81 Q	97 a	113 q
34	"	50 2	66	B	82 R	98 b	114 r
35	#	51 3	67	C	83 S	99 c	115 s
36	$	52 4	68	D	84 T	100 d	116 t
37	%	53 5	69	E	85 U	101 e	117 u
38	&	54 6	70	F	86 V	102 f	118 v
39	'	55 7	71	G	87 W	103 g	119 w
40	(	56 8	72	H	88 X	104 h	120 x
41	)	57 9	73	I	89 Y	105 i	121 y
42	*	58 :	74	J	90 Z	106 j	122 z
43	+	59 ;	75	K	91 [	107 k	123 {
44	,	60 <	76	L	92 \	108 l	124 |
45	-	61 =	77	M	93]	109 m	125 }
46	.	62 >	78	N	94 ^	110 n	126 ~
47	/	63 ?	79	O	95 _	111 o	

What we use today is an extended character set in which the ASCII set is also embedded. This set comprises 256 characters in total, with added 28 characters between 128 and 255, which are diversified and used as special and/or accented characters. This extended set are sometimes also called as the "Extended ASCII" or the "High ASCII", yet these definitions are not very realistic. ASCII is a standard, whereas the other extended character set are not; they may vary depending on the software as well as the hardware used.

Why ASCII Art?

There are reasons to why we developed and still use the ASCII Art.

Primarily, ASCII Art is the most universally used computer art form. In every type of computer system, it can be easily created and traced without having to use any additional or special graphic program and facilities. If you can write and see what you write in a computer, you can create and watch the ASCII Art.
Another reason is that the ASCII pictures are composed of text and therefore are much smaller than the JPEG and GIF files in terms of the file size. The ASCII Art requires no more than a few kilobytes. In addition, ASCII pictures are very easy and quick to copy from one file to another or across the internet. There is no need to "download," all you have to do is to copy and paste to place them where you would like them to be.
These are the advantages of the ASCII Art. Nonetheless, the biggest reason why it was developed and why it still attracts attention can be said to be the pleasure while creating and, thereafter, watching it.

How Do You Make ASCII Art?
Even if the ASCII Art has reflections in what is real, since it takes shape within the virtual, the cyberspace, the rules and principles with which it is going to be used are also determined by the facilities of the cyberspace. To create ASCII Art, as mentioned above, one should use the 95 characters within the ASCII character set. Using the extended set can cause complications (losses or fractures) over the internet as the potential viewer's software and hardware may not be compatible even if yours is when creating your work. One of the main rules to abide by when you create ASCII Art is the need to use "mono-spaced font" or "fixed width font", both of which refer to the font that gives identical space and width to each character. Most of the fonts we use do not have fixed letter width, but rather, varying spaces proportionate with the letter width. But in each system there is at least one fixed-width font. The "Fixed-Sys", "Courier", "Lucida Console" of the Windows System; likewise, the "Courier", "Monaco", "Z-Term" of the Mac System are the fonts as such.
In order to create the ASCII Art we use the text editing programs/functions as this art is based on text. All we need is a word processor. The textual facilities of the graphic and page-layout programs could also be used, but the work should not be modified by their text-formatting functions. For this reason, the 'Notepad' of the Windows and 'Simple Text' of the Mac suit the goal of ASCII Art much better as they are merely for writing texts.
In the ASCII Art samples found in the internet, we also find simple symbols formed by a few letters, which are meant to be the signatures of their creators. When they are copied across the internet, it is ethically essential to copy these letters-as-signatures.

Where To Use The ASCII Art?

Using the ASCII character set, and taking advantage of the white-gray-black grading of the linear graphs and characters, it is possible to make pictures of the tones of gray. Besides, the ASCII fonts make it possible to write larger-size lines separate from the texts and of different designs. These possibilities may help attach pictures to text-based e-mails, the headings may be illustrated, streaming graphics and diagrams may be composed, and birthdays, Christmas, anniversaries may nicely be celebrated. Furthermore, the use of ASCII Art would expedite the transfer of every website on the internet. Even if its place seems to be the internet only, the field of its use can be expanded through printing and duplicating. The most common internet applications of ASCII Art are given in the below:

Siglet

"Siglet", "signature file" or, briefly, "sig" is the short writings or signs which are generally used through or along with ASCII pictures, being attached under the electronic mails and having the quality of one's signature, they inform the reader about the sender's identity (person or institution). Because they have the quality of one's signature, they may contain the relevant identity information such as the sender's name, surname, institution name, e-mail address, web-site (if available), residence, telephone, fax, ICQ number etc. for the convenience of future communication. They can be considered as letterheads signifying people or institutions. Many of them are formed as ASCII pictures with special attention to showing the person's typical character and features as well as hobbies etc. We can find, on a siglet, a proverb or a saying that sums up the person's world view as well as pleasant, witty expressions to attract the recipient's attention.



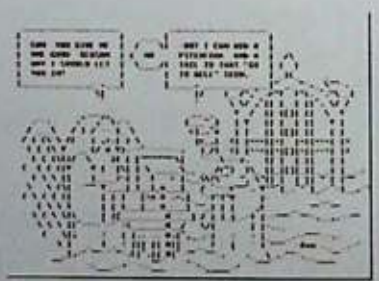
Figlet

Figlet is a program that facilitates banners or siglets, and converting any text into the ASCII Art. There are web-sites on the internet that provides figlet service. We can convert a text into ASCII Fonts by means of these sites which offer about 150 alternative ASCII Fonts. We can then copy our converted writing and paste wherever we want. We not only can utilize figlets to make siglets, but also are capable of creating striking headings larger in size and different in appearance.



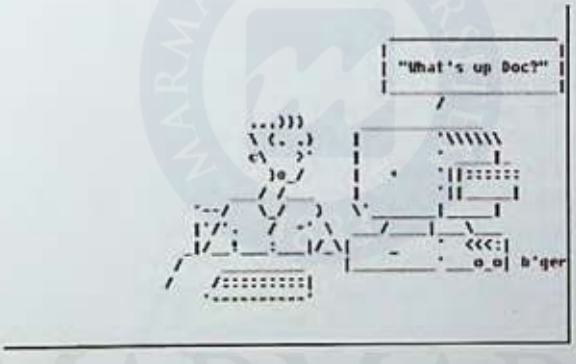
ASCII Animation

These are animations made by virtue of juxtaposing the ASCII Art pictures in a series. They are also sometimes called "asciimation". In fact, they are considered outside the ASCII Art as they are devices more than texts, they require not only the word processors but also the Java-based software, and they can also be colored. This is why, even if they stem from the ASCII Art, they ought to be considered under the title of "html art" and its derivatives. The ASCII Humor is one of the most popular of all ASCII forms. They are the most pleasurable too. They can be in single-square format or serial.



The ASCII Picture

Those who are proficient in creating ASCII Art can begin with a blank page. But larger pictures demand the programs to process the pictures in GIF format to be transformed into ASCII Art. These are named GIFSCII or ASCII Generator. They are small in size and can be downloaded from the internet. The pictures converted through them are generally not very successful, yet they are something for the beginning. It is possible to attain better results with little corrections. The advantages of these programs include the possibilities of saving the created pictures in GIF , JPG or TEXT formats as well as altering the picture size.



IRC

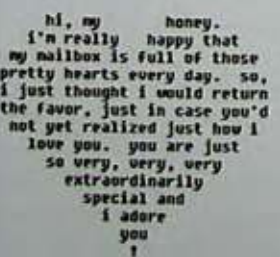
In the spirit of hobnobbing through the net, there are symbols made of few characters and easily expressive of feelings ranging from a smile, a sad contortion, eye-winking to more complicated forms of expression like a flower bouquet, an offer for a drink, a flashy greeting or a flamboyant farewell.

The ASCII Art Today and in the Future

Internet is commonly in use in our time. We have mentioned that the ASCII Art developed in the more limited, older days of the computing and the internet. Today, however, the software for both the computers and the internet are on the rise. It is no longer a matter of worry to web-publish or transfer the pictures and graphics through e-mails. Yet, many users shut down the graphic and animation capacities of their computers so that they could browse more rapidly through the web. And, despite all the advances in the computer and internet technology, files of larger size are still difficult to deal with

especially in the web. The ASCII Art is merely text though. One could also consider that people are often hesitant and apprehensive to download unknown files and pictures from the internet, and open the contents of their inboxes on account of security. As the ASCII Art is merely text, there is no need to download it to make it visual. There are also opinions pointing at that the ASCII Art is no longer needed. ASCII pictures are the most universal computer graphics even if they are the simplest of all. I agree that the ASCII Art is not needed any longer, and it is perhaps for this reason that I believe it is time to perceive it as art. The technological advances in terms of what we can do with our computers and the internet as well as the new software turned the ASCII Art into an obsolete form that we can do away with. Therefore, it is more of the pleasure of creating and watching it than the possible advantages it offers to its –perhaps out-of-date– users that make the ASCII Art and its derivatives prosper.

Having evolved from the conventional real applications into the cyberspace where it could and did expand and establish its own terminology, it has become popular through the archives and collections in various websites, information services and news groups. Today this art form suggests many examples of the way it returns to reality as it manifests itself in cellular telephone messaging, billboards, t-shirts and greeting cards of today's real world. After all, the ASCII Art and its derivatives may still have a good underpinning to survive, as they seem they will, through all the applications in arts, humor, entertainment and communications.



4.BİLDİRİ

SANAT, HAYATINI YAŞAMAYA GİTTİ

Arş.Grv. Ayçe KARTAL Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Sanal Sanat daha önceki sanatlar gibi elinizin altında değil. Çünkü bu dünyanın Sanatı,bu dünyayı geride bıraktı,hatta belki de terk etti.

Neden peki?

Neden biz bu gezegendeyiz de bizim sanatımız başka platformlarda yaşar oldu?

Bu sorunun çeşitli kollardan farklı sebeplere bağlanmasıyla beraber altta yatan bir başka sebebi de şudur;

Sanat yüzyıllardır poz vermekten sıkıldı !

Hep sabit,hep dondurulmus halde var olmaktan bıktı. Sanatın kulağına bir gün şöyle bir şey fısıldandı: "Hey biraz harekete ne dersin?"

Bu soruya şaşkınlıkla bakakaldı Sanat.

Ve, o andan itibaren Canlı olma ihtimali başladı kendisi için. Evet,Sanat artık elimizin altında oturan yaramaz çocuk fotografı değil, Sanat artık çok hareketli,çok meraklı ve hatta bazen kaybolan, nerede olduğunu bulmak için bazen sizi teleşa bile düşüren bir çocuk. Sanat artık burda oturmaktan çok sıkıldı ve Sanal Ortama hayatını yaşamaya gitti.

Ve orada Ona can veren kollardan biride 3 Boyutlu Animasyondur. Sanatın sizden uzaklara gitmesi, teknolojiyle iş birliğine girip, garip aletlerle gezegenler arasında delicesine seyahatlere çıkması tabi ki siz dünyalıları çeşitli kaygılara düşürüyor,çeşitli sorulara sevk ediyor. "Sanatımız nereye gidiyor?, Biz bu Sanatı nasıl koruyacağız?,Elimizin altında olmayan Sanat Sanat mıdır?...vs"gibi.

Bu ve buna benzer milyonlarca kaygı için verilecek cevaplarda milyonlarcadır.

Sanat her zaman en az bir adım önden gider,

İnsanlık hep arkasından gelir!
O korkusuzca,delice önden gidendir.
Sizin aklınıza yatkın bir yoldan,onaylanan yoldan gitmez.O zaman Sanat olmaz.
Korkularınız tutuculuğunuzdandır.
Ama Sanatı tutamazsınız,yönlendiremezsiniz.
Sanat, geçtiği her zaman diliminden, kendi ihtiyaçlarını karşılayacak,kendine yeni boyutlar, yeni renkler katacak araçları çalar.
Bundan 50 sene sonra "Sanal Oratam da Sanat ve Tasarım" konulu bir sempozyum,
günümüzün "Karakalem ve Sanat" konulu sempozyumu kadar rahat ve sorun çıkartabilecek potansiyeli olmayan bir konu haline gelecek.
Asıl merak uyandıran 100 sene 200 sene sonra Sanatın hangi ortamda olacağı?
Yada İnsanlığın Hangi Ortamdan Sanata bakacağı?
Sanat, ifadesini daha da güçlü kılmak için gereken kapıdan girip,gereken kapıdan çıkacaktır.Onaylanan yada onaylanmayan her aracı kullanacaktır.
Ve bundan sonraki amacıda şu anki bulunduğu boyuta bir boyut daha eklemek olacaktır.
Sanat Canlanmanın daha ilk adımlarını yaşıyor.
Her şeye hazır olun!

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SUBMISSION 4

ART BREAKS FREE TO LIVE HER OWN LIFE

Ress.Asst.Ayçe KARTAL Anadolu University
The Faculty of Fine Arts, Department of Animation

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Unlike the former conventional forms of art, the virtual art is no longer in your hands.
Because the art of this world has left behind this world, if not totally abandoned it.
But why is this so?
Why is it the case that we still inhabit this planet while our art seems to be enjoying life elsewhere?
Along with the many underlying, intricately interwoven causes to this effect, a significant one is that;
Art grew weary of posing for centuries!
Art is tired of its state of being as totally fixed, always safely frozen.
One day it was whispered to her ears: "Hey, how about a little action?"
Art was baffled and surprised at this question.
And, from then onwards, the possibility of being Alive herself has begun.
Yes, Art is no longer the picture of that naughty child in our hands,
Now Art is so hyperactive, so nosy, and at times so easily missing a child, one that you even get panicked to find.
Art is now too tired of living here with us and breaks free right into the Virtual Media to lead her own life.
There, it is the Three-dimensional Animation that feeds life into her veins.
Surely, the fact that Art goes apart and away from you, all allied with technology, setting out for crazy journeys between planets by means of strange artifacts, make you the Worldly Guys suffer various anxieties and ask diverse questions.
"Where is our Art heading for? How shall we be able to keep this

Art safe? Is Art that is no longer in our hands truly an Art?.." and the like.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

This and many other similar anxieties do readily have as many millions of answers as the questions.

Art is always one step ahead of us,

Humankind is always in its wake!

Art is the one that pioneers on the frontier fearlessly, daringly. Art never takes those paths that you would find logical and therefore approve of. Then, it would not be Art.

Your fears grow out of your tears for this conservatism you cherish. But you cannot conserve art, nor can you give it a direction. Through every period of time she passes, she picks up and takes along the means and devices with which to add to herself new colors, new dimensions to meet her needs.

50 years from now, a symposium under the title of "Art and Design in Virtual Media" will turn out as mundane as a topic which would not be in for any potential problems at all, a topic as easy and comfortable as "Arts and the Charcoal".

What really makes one wonder is the question in which medium Art will appear in a century or two from now.

Or, through what medium will Humankind be viewing Art? In order to make its expression stronger Art will take her own course, opening the doors she needs and leaving behind the rooms the way she has to. Art will make use of every device, be it approved or unapproved.

Her next goal will certainly be adding a new dimension to the one in which she stands at the moment.

Art is undergoing the first phases of her Rebirth.

Get ready for everything!

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

2. OTURUM / SESSION 2

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883

MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

1.BİLDİRİ

ULUSLARARASI ELEKTRONİK AĞ ORTAMINDA ÇAĞDAŞ SANAT SERGİSİ: Web Bienali 2003 (1)

Genco Gülan

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Özet: Web Bienali' tamamen 'Uluslararası Elektronik Ağ' (W.W.W.) üzerine kurgulanmış ve yine tamamen bu ağ üzerinde oluşturulmuş, her iki yılda bir tekrarlanacak olan uluslararası bir çağdaş sanat sergisidir. Sergi yer aldığı İnternet ortamına özgü yapıtlar ile olduğu kadar kendi başına da disiplinler arası yeni bir sergileme modeli önererek diğer modellerden ayrılmaktadır. Sergide 20'den fazla ülkeden 80'i aşkın sanatçı ve gurubun işleri yer almaktadır. Elektronik ağ ile birbirlerine bağlı ama aynı zamanda birbirinden bağımsız bilgisayarlarda (sunucu yada server) yer alan yapıtlara/



bilgilere ulaşım http://www.istanbulmuseum.org ve http://www.webbiennial.org adreslerinde oluşturulmuş portallardan gerçekleştirilecektir. Sergi ve yapıtların tamamen İnternet ortamına özgü olması kadar erişimin (navigation) özel olarak geliştirilmiş bir arama motorunun yardımıyla sağlanabilinmesi bu yapıyı tüm diğer sergileme modellerinden farklı kılmaktadır. Bu model için tüm katılımcı sanatçılar kendi işlerini kendi sunucularında saklamışlar fakat ana sayfalarının (index.html) kaynak şifrelerine (source code) gönüllü olarak sergi ve sanatçı künyelerine ilişkin eklemeler yapmışlardır. Sonuçta Web Bienali projesi, sadece elektronik ortam kökenli sanatı sergilemek için alternatif bir yaklaşım değil, ayni zamanda çağdaş sanatı sanal ortamda doğru bir şekilde sergilemeyi amaçlayan bir girişimdir.

Anahtar Kelimeler: Ağ Sanatı; net-art; web-art; Uluslararası Elektronik Ağ; çağdaş sanat; sanal ortam; Bienal; sergi.

İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi, iS.CaM, 2003 yılında, 'Ağların Ağı' (Internet) ortamında bu ortama özgü ve 'Web Bienali' adini taşıyan sergiyi başlatmıştır. 2003 yılında ilki gerçekleştirilecek olan Web Bienali, her iki yılda bir İnternet ortamında gerçekleştirilecek bir uluslararası çağdaş sanat sergisidir. Bu sergide 15'i aşkın ülkeden 60'i aşkın sanatçının özellikle İnternet ortamı için üretilmiş sanat yapıtları yer alacaktır. Serginin organizasyonunu iS.CaM gerçekleştirmiş, galeriler http://www.istanbulmuseum.org/webbiennial.html ve http://www.webbiennial.org adreslerinde ve İnternet üstünde pek çok farklı ayna (mirror) sunucuda yer alacaktır.

Web Bienali 1 Haziran 2003'de resmen başlayıp ve Aralık ayı sonuna kadar devam edecektir. Sergi tamamen İnternet ortamında oluşturulacak ve işler tamamen ağların ağı (W.W.W.) ya da diğer bir deyişle sanal ortam (2) üzerinden sergilenecektir. Bu proje, sadece sanal sanatı sergilemek için alternatif bir yaklaşım değil, ayni zamanda sanatı sanal ortamda doğru bir şekilde sergilemeyi amaçlayan bir oluşumdur.

Proje, sergileme metotları ve ağda temsiliyet problemi üzerinde duran, yedi senelik bir araştırmanın sonucudur. İnternet ağında, pek çok –sözde- sanal galeri ve müze, sanat eserlerinin temsillerini ticari katalog formatında sergilemektedir. Bu formatta, elektronik tarayıcıdan geçmiş her şey otomatik olarak sanal ortama uyum sağlamış kabul edilir. Örneğim taranmış yağlıboya resim imajları ya da mermer heykellerin dijital fotoğrafları bu galerilerin baş yapıtlarını oluşturur. Dahası tüm bu imaj ve bilgiler çoğunlukla tek bir ana sunucu tarafından saklanır ve yayınlanır. (3) Buna karşın iS.CaM'da sadece İnternet için

tasarlanmış sanat eserleri sergilenir. Müzenin projelerinde de sanal ortamın dinamiklerini de haberleşme ve belgeleme metodu olarak kullanmaya da özen gösterilir.

Aslında İnternet ortamında sanat eserlerinin seçilmesi ve sergilenmesi önemli bir akademik tartışma konusudur. (4)Yöntem olarak Web Bienali kapsamında tüm projeler bulundukları konumda, olabildiğince aslına uygun olarak, mümkün olabildiğince dolaysız ve sınırlamasız olarak sergilenecektir. Bu amaçla düzenlenmeye başlanmış olan portal da mümkün olduğunca sade ve basit olarak tasarlanmıştır. Portal sadece sanatçı ve grupların, web sitelerine erişim sağlayacak linkler ve arama motoruna erişim uzantısını içerecektir. Serginin ana sunucusu (main server) dizin sayfası ve sunuş metinleri dışında dışında bilgi/ belge içermeyecektir. Yapı İnternette sıkça görülen ve popüler bir yapı olan link listeleri ve Web ring'ler (5) gibi diğer ağ oluşumlarına benzerlik gösterse de kullandığı özel arama motoru ve farklı head tag kodlaması ile farklılaşır. (6) Web Bienali kapsamındaki tüm katılımcılar, indeks sayfalarının kaynak kodunu değiştirmek ve sayfa kodlarına başlık (title) olarak "Web Bienal 2003- Sanatçının ismi – Projenin ismi " eklemek durumunda olmaları nedeniyle farklılaşırlar. Bu gönüllü yeniden-kodlama sistemi, aramayı/ erişimi kolaylaştırır, katılımı vurgular, meşrulaştırır ve yeni bir sanatçı topluluğu oluşum (community formation) yönteminin altını çizer.

Web Bienali belli bir tekil çekim merkezi (şehir, bina ya da sunucu bilgisayar) çerçevesinde kurgulanmamıştır. Bu durumun bir çok dezavantaj ve avantajı beraberinde getirir. Ademi merkeziyetçilik sergiye katılan sanatçıların sayısını ve kullandıkları mecraları (multimedia) ve bunların kapsamları açısından bir çok sınırlamaları ortadan kaldırır. Fakat bunun yanında bu karmaşık yapıda yön bulmayı (navigation) ve işlerle ilişkiye geçmeyi zorlaştırır; özel bir sistem gerektirir. Buna getirilmiş çözüm de yeniden kodlanmış farklı bir arama motorunun kullanılmasıdır. Arama motoru ve sayfa kodlarına yerleştirilmiş, "Web Bienali 2003" tarama parametresi ile arama süreci kolaylaşır ve enformasyon birlikteliği sağlanır.(7)

Web Bienali'ndeki tüm iletişim, duyurular, çağrılar ve haberleşme İnternet üzerinden yapılmıştır. İlk duyurular www.rhizome.org/ www.nihayeticimdesin.com/ www.artswire.org/ www.absolutearts.org/ gibi halka açık sanat portalları üzerinden, İngilizce ve Türkçe olarak yapılmıştır. Ayrıca gerekli bilgileri yaymak için çeşitli e-posta grupları kullanmıştır. Bu metod sayesinde adı önceden başka mecralarda duyulmuş sanatçılar yerine, özellikle İnternet ortamında gerçekten aktif olan ya da olmak isteyen sanatçılara ulaşmak amaçlanmıştır. Eylül 2002'den Mart 2003 tarihine kadar yapılan 7 aylık ağ duyurularından sonra, yaklaşık 20 ülkeden 80 sanatçı

çağrımıza cevap vermiş, adreslerini (URL) göndermiş ve başlık kodlarını formatlarımıza göre yeniden düzenleyerek katılımlarını tescil ettirmişlerdir.

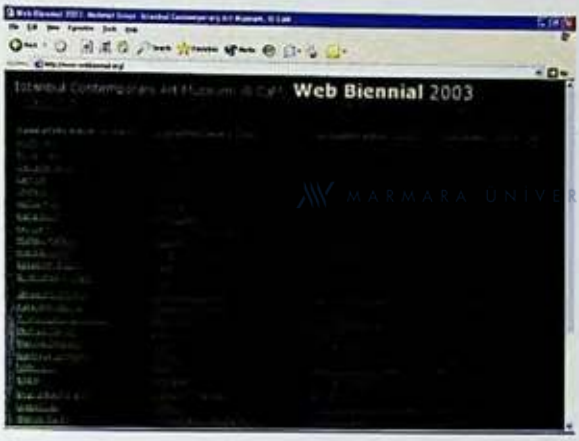
Web Bienali ile ilgili çağrılar ve haberler, 2003 yılı içinde tüm dünyaya yayılmış ve bir çok farklı dile (örneğin İspanyolca, Fransızca ve Rusça) kendiliğinden çevrilerek yankılanmaya devam etmiştir. Etkinlik gerçek anlamıyla uluslararası katılımla vücut bulmuştur. Bir çok kurumsal ya da bağımsız web sitesi de olayı duyurmuş ve portallara link vermiştir. Bu sitelerden bazıları:

La Mediatheque du Musee d'art contemporain de Montreal, Kanada;

Inside Film Magazine, Avusturalya; Associazione Culturale Mirada; İtalya; Art info.ru, Rusya; Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brezilya; Kanon Media; Avusturya; NYFA, Artswire, Amerika; <nettime>amsterdam, Hollanda; ISEA, Japonya; sito.synergy; Fine Art Forum; Art Craze, Art Ministry, diğer; (8)

Web Bienalinde sanatçılar ve işleri olayın kendisidir. Sergide listelenen sanatçılar ve çalışmalarının isimleri aşağıdaki gibidir:

Sachiko Hayashi: Last Meal Requested / Inga Zimprich: congress_agency___ist*/ Ali Miharbi: brush 1.1/ Contiguo, Cabrera, Debona: Paul Vater/ Bovey Lee: Ultimate Life/ T.W.C.D.C.: ACOS v2.0/ CarianaCarianne:Two Minded Chat/ Melinda Rackham: __line__/ Leftloft: Daily Distillery/ Sal Randolph: Free Manifesta/ Stefan Sun: Figurative Words/ Paul Catanese: Invisible Maps/ redcaiman: Im an Animal/ Viktor Vina: Flux/ Katie Bush: destroy evil/ dlsan: HyperMacbeth/ ravi jain: Gallery of Transportation/ Jody Zellen: Crowds and Power/ Matteo Peterlini: doppiamano/ sante scardillo: LIFESTYLE/ melody owen: Deadly Nightshade/ enrico mitrovich: Obsolescence of G.U.I./ Elizabeth Bajbor: Digital Gobelins/ Judson: THE PASSAGE OF TIME/ D. Alvarez Olmedeo: Conexiones/ Paula Cordova: Kronos/ Jillian Mc Donald: HomeLikeNoPlace/ Agricola de Cologne: Violence Online Festival/ Kate Armstrong: The Relation Papers/ Joddy Zellen: Crowds of Power/ T. Vujinovic, Z. Simcic: Hardbody/ zhangming hong: zp/ Michaël Sellam: Le Cri/ Adad Hannah: Stills/ Marina Zerbarini: Latido/ Gabriel Otero: Estado Flarmanico/ gianluca costantini: oracle/ R. Miranda Zuñiga: Vagamundo/ Victor Liu: delter/ Aleksandra Glokobar: Hello my friend!.../ babel: Patinage/ Luigia Cardarelli: Fragments/ Grant Corbishley: podmedia/ Andrej Tisma: Remember Crimes/ isabel saij: hidden/ Ingrid Bachmann: Digital Crustaceans/ David Clark: a is for apple/ Amsterdam Editions: working together/ Genco Gülan: When ever I see a plane.../ Stefano Vide: 15 SilosCoupleFallingInLove/ tamara laï: Urbangs/ jacques perconte: Tempo e pause/ ros-ka: ros-ka/ Kanarinka: Color Stories: y e l l o w/ Murielle Dupuis Larose: Horizons humains/ GI Film: CyberPlex/ Lisa Rosenmeier: House of Love / Doctor Hugo: CyberBull Drawings / J. Nothnagel & PAN-Kunstforum: Euroscreen 21/ Shirin Kouladjie: photomontage/ Igor Marinkovic: Magical Carafes/ Eva Sjuve: Text



MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Map/ Orhan Cem Çetin: Deri deriyi iter/ Evgenija Demnievska: Tete reflexion/ Robert la Bua: India in pictures / Miika Nyyssönen: Sixties / barr- lynch: banner art collective / Andrei R. Thomaz: Pac Man 1.0 /Julie morel: Echo systeme / evrensel belgin: Anti-pop / gaye chan: Historic Waikiki / michael brynntrup: STUMMFILM / Jeani Finlay: when was the last time you said i love you / Daniel C. Boyer: D. S. of T. S. C. of S. and E./ trebor scholz: 79 days

Web Bienali, herkese açık ve katılımcı sanatçıların kimse tarafından seçilmediği bir "açık" sergi modelidir. (9) Sanatçılara cinsiyet, tabiyet yada sosyal statülerine ilişkin hiç bir soru sorulmamıştır. Temel teknik kuralları yerine getirerek Web Bienaline katılma isteğini tescil ettiren – portfolyo ve ticari siteler dışında- tüm başvurular kabul edilmiş, bu bağlamda da günümüz sanatındaki hiyerarşik yapı sorgulanmaya çalışılmıştır. İnanıyoruz ki, serginin sonunda sadece bireysel çalışmalar değil, serginin kendisi de bir yapıta dönüşecek, bilgisayar ağındaki iletişime bir örnek oluşturacaktır.

Sergiyi web bazlı sanal bir müze olan istanbulmuseum.org açık adıyla İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi, iS.CaM organize etmiştir. Müze fiziksel ve sürekli bir sergi mekanına sahip olmayan ve devletten hiç bir destek almayan, fakat düzenli olarak vergi ödeyen gerçek bir bağımsız sanatçı organizasyonudur. Web Bienali projesi de bu müze gibi halen sanatçılar dışında hiçbir sponsor içermemektedir. Yine de farklı kurum ve kişilerden sergiye fiziksel erişim sağlayarak, link vererek ya da ayna (mirror) siteler oluşturarak katkı sağlamalarını bekliyoruz. (10) Bu şekilde yaygınlığımız artacağı gibi kendi merkeziyetimiz de daha fazla kırılacaktır.

Bienaller, sergilendikleri şehirlere göre adlandırılırlar; örneğin, Venedik Bienali ismini Venedik'ten; İstanbul Bienali de aynı şekilde ismini İstanbul'dan almaktadır. Manifesta sergileri gibi sürekli şehir değiştiren büyük sergiler de vardır fakat yine de Bienaller bir şehir kavramı üstüne inşa edilmişlerdir. Web Bienali herhangi bir şehirde değil, tamamen uluslararası elektronik ağ ortamında ve bu ortamın getirdiği kavramlar üstüne inşa edilmiştir ve tamamen İnternet üzerinde(n)

gerçekleştirilecektir. Bu bağlamda, tüm diğer Bienal organizasyonlarından ayrılır, bu feodal yapıları eleştirir, aynı zamanda farklı bir yöntem de önerir. (11)

Web Bienalin sadece ağ-sanatı (web ya da net-sanatı) gibi elektronik ağ ortamdaki sanatı ortaya çıkarmaya çalışmakla yetinmez, aynı zamanda günümüzdeki – coğrafik ya da sanal ortamlarda yer alan- çağdaş sanat sergileme ilişki ve modellerini sorgular. Bağımsız iletişim ve bilgi paylaşım platformu olarak 'ağların ağı' fikrini destekler ve güçlendirilmesini amaçlar. Sanat sadece özgür kalabildiği sürece kendini yenilemeye devam edecektir.

Kaynakça:

1) Bu makale, 23 –26 Haziran 2003 tarihleri arasında Las Vegas Nevada'da gerçekleştirilen ve 2003 Uluslar arası Bilgisayar Bilimi ve Mühendisliği Çoklu Konferansında gerçekleştirilen "Internet Ağı Servisleri Uzerine Uluslar arası Konferansına (ICWS'03) araştırma yazısı olarak kabul edilmiştir. 2)Burada sanal ortam terimi 'bilgisayarlar, bunların ağları ve kullanıcıların oluşturduğu bilgi saklama ve etkileşim ortamı' anlamı ile kullanılmıştır. Yakın anlamlar taşıyan siber ortam ya da İngilizcesi ile Cyberspace için bakınız; "Theories and Documents of Contemporary Art. A Source Book of Artist's Writings". Editörler: Kristine Stiles and Peter Selz. University of California Press, 1996, Kalifornia ABD. Sayfa: 394-396.

3) Örneğin Eczacıbaşı'nın http://www.sanalmuze.org adlı web sitesi ressamlara ait yağlı boya resimlerin dijital reprodüksiyonlarını sergiler ve bu nedenle bir katalog formatından öteye geçemez. Dolayısı ile bu sitenin 'sanal' yada 'müze' kelimelerini kataloğunda kullanması yanıltıcıdır ve bu kavramlara olduğu kadar sponsorun itibarına gölge düşürmektedir.

4) Bakınız: "The Representation Problem on the Web. On-line Presence versus Web Representation: http://www.moma.org/ Barbara London is interviewed by Genco Gülan @ MoMA." (Elektronik Ağ Ortamında Temsiliyet Problemi. Elektronik Ağda Mevcudiyet ve Buna Karşın Ağda Temsiliyet Sorunsalı: http://www.moma.org. Genco Gülan MoMA'da Barbara London'la konusuyor.) NY Arts Magazine. Mayıs 2000. Ayrica: http://nyartsmagazine.com/43/20.html

5) Örneğin bakınız;
http://directory.google.com/Top/Arts/Directories/Artist_Listings/Web_Rings/

6) Sergileme modelleri ile ilgili olarak İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi'nin kurucusu Mehmet Sinan, Evgenia Demnievska ve Wolfgang Zimmer'in 'Chaos in Action' , 1996 & 1997, ve Arthur X. Doyle, "The Open Museum Net.Art @ The Irish Museum of Modern Art", 2002, projelerine referans verilebilinir.

7) Bu arama motorunu yine İnternet ortamında tanıştığımız Peter Dalhuijsen bizim için geliştirmiştir. Bkz. http://www.avenue-it.com

8) Bu sitelerde çıkan duyuruları görmek için lütfen herhangi bir İnternet arama motoru kullanın ve parametre olarak yayınların isimleri ile beraber 'Web Biennial 2003' yazın.

9) Buradaki açık sergi kavramına Milliyet Sanat dergisinin Mart 2003 sayısında detaylı olarak değindim. Bahsettiğim yapı Umberto Eco'nun, "Açık Yapıt" kavramına benzer, fakat farklıdır. Yaklaşımımı daha çok bir işletim sistemi olan Linux ve bu yazılımın İnternet ortamında topluca ve katılıma açık olarak üretim ve paylaşım ilişkilerine benzer. Linux işletim sisteminde, Microsoft'tan farklı olarak kod geliştirildikten sonra da kullanıma, paylaşıma ve gelişime açık tutulmuştur. İnternet üstünde kullanıcılar kodu ücretsiz olarak indirip kodu kullanmış ve geliştirmiş daha sonra da tekrar İnternete yüklemiştir. Daha fazla bilgi için http://www.linux.org

10) iS.CaM'in 2002 yılında düzenlediği 'Yenile' (Reload) başlıklı sergi de büyük bir ilgi görmüş ve bu serginin sunuş yazısı 'Lütfen Sanat Eserine Dokunuz' ("Please 'do' Touch the Artwork: New Approaches to Interactivity in Arts, both as an Ideology and a function of New Technology".) Yeditepe Üniversitesi 1. Etkileşimli Sanat Tasarımı Sempozyumunda sunulmuştur. 'Yenile' sergisi kendisi bir net-art eseri olma iddiası taşımamasına karşın aynı yıl "le-musee-divisioniste" (www.le-musee-divisioniste.org/service/pages/2002/istanbul01.htm) portalında bir net-art yapıtı olarak sergilenmiştir.

11) "Sahici, Çünkü Sanal" Sanem Öge, 'Akşamlık Dergisi', 'Akşam Gazetesi'nin Eki. No: 36, sayfa. 15.

SUBMISSION 1

Web Biennial 2003: INTERNATIONAL BI-ANNUAL CONTEMPORARY ART EXHİBİTİON FOR THE WORLD WİDE WEB (1)

Genco Gülan

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Abstract: Web Biennial 2003 is the first international bi-annual contemporary art exhibition that is created exclusively for and on the World Wide Web (W.W.W). The Web Biennial has been announced, produced, exhibited and it will be documented only on the Web. This approach is unique among other exhibitions and Biennials as the concept is based upon the notion of de-centralization. Technically the navigation is based on a simple portal and a custom search engine which is recoded to search among the participating websites all through the web. In this structure the participants host their own contents in their own servers but together they change



the source code of their index pages and put – Web Biennial 2003 – in their titles. As a result, the Web Biennial not only aims to offer an alternative approach for exhibiting online art but also an alternative approach for exhibiting art online.

Key Words: Web-art; net-art; World Wide Web; contemporary art; online exhibition; de-centralization; Biennial.

Web Biennial is a contemporary art exhibition which will be realized exclusively on the World Wide Web (W.W.W.) in every two years. The previews of the Web Biennial 2003 started in March 2003, the exhibition started in June 2003 and the exhibition will be online until the end of the year 2003. (2) Currently 80 artists from 20 countries confirmed their participation to the Web Biennial 2003. Access to these artworks will be from the portals www.istanbulmuseum.org/webbiennial.html and www.webbiennial.org/.

This project is the result of a seven year research on the exhibition methods and representation problem on the WWW. In general most of the -so called- virtual galleries or museums present representations of the artworks, such as scanned images of paintings or digital photos of sculptures, as online exhibitions. Moreover these images and information are mostly hosted on a single main server. (3)

The representation method and style of art on the net is in fact an important debate. (4) The Web Biennial tries to add a new dimension to this debate and deals mainly with virtual artworks that are created for the networked environments. The project not only utilizes the media but also uses the relations of the virtual environment. For example the Biennial has been announced and will be realized, produced, exhibited and then documented exclusively on the W.W.W. Several hundreds of e-mails have been exchanged for the project and we got many new virtual friends. Still the project not only aims to offer an alternative approach for exhibiting online art but also an alternative approach for exhibiting art online.

In the exhibition process, all projects are presented as diverse as possible. There were no limitations on media or size. We wanted artists to create as unlimited as possible. Hence we created an alternative information structure. The exhibition portal contained hypertexts that will lead into individual sites of the artists or groups. The main server will not host any information other than the information on the directory page. In this regard the project differentiates from many other online museums galleries and art portals but at the same time it resembles other web formats such as link lists or web rings. (5) In this structure all the participants were

required to change the source code of their index pages and add the texts "Web Biennial 2003- Name of the Artist- Name of the Project" in their titles. Hence these voluntary re-coding not only created an alternative navigation system but it also underlines the participation, collaboration and a different form of community formation. (6)

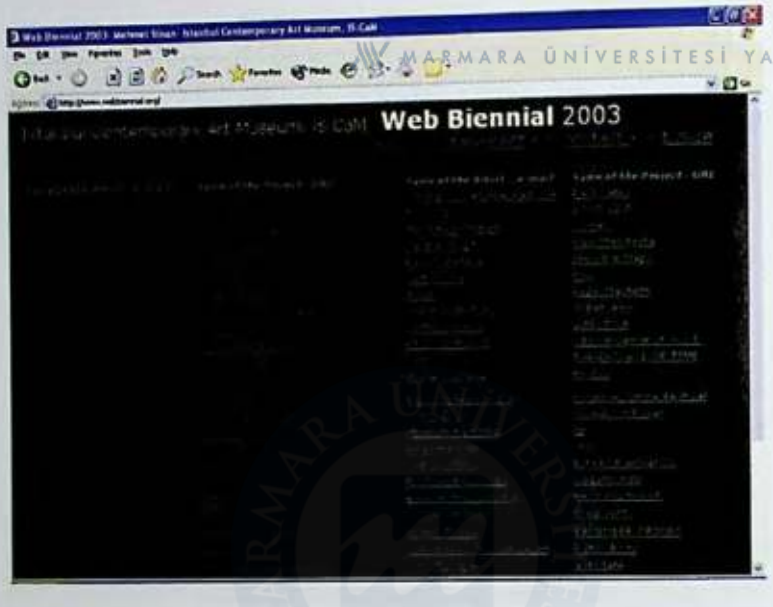
The de-centralized structure of the exhibition has many disadvantages but also advantages. First of all, de-centralization enabled us to carry unlimited media size or unlimited number of the artists. Still we needed to face with the technical limitations of the Internet. For example, we needed a custom made search engine to navigate through this complex structure. Peter Dalhuijsen a programmer, whom we also met in a forum on the web, designed an alternative search engine for us, in which the embedded words in the search parameters "Web+ Biennial+2003" and title tags help us search for a clustered sample on the W.W.W. (7)

For the project, all announcements were made online and the calls were posted on free public domains likerhizome.org,nihayeticimdesin.com,artswire.org and absolutearts.org/. We used e-mail groups to distribute the information. We tried to reach all artists who are active or who wants to be active on the WWW. After seven months of online announcements, through September 2002 to March 2003, more than 80 artists from 20 countries responded to our call, they send us their URL's and changed their source codes.

The artists and groups and the names of their works that are listed in the Web Biennial 2003 are:

Sachiko Hayashi: Last Meal Requested / Inga Zimprich: congress_agency___ist*/ Ali Miharbi: brush 1.1/ Contiguo, Cabrera, Debona: Paul Vater/ Bovey Lee: Ultimate Life/ T.W.C.D.C.: ACOS v2.0/ CarianaCarianne:Two Minded Chat/ Melinda Rackham: __line__/ Leftloft: Daily Distillery/ Sal Randolph: Free Manifesta/ Stefan Sun: Figurative Words/ Paul Catanese: Invisible Maps/ redcaiman: Im an Animal/ Viktor Vina: Flux/ Katie Bush: destroy evil/ dlsan: HyperMacbeth/ ravi jain: Gallery of Transportation/ Jody Zellen: Crowds and Power/ Matteo Peterlini: doppiamano/ sante scardillo: LIFESTYLE/ melody owen: Deadly Nightshade/ enrico mitrovich: Obsolescence of G.U.I./ Elizabeth Bajbor: Digital Gobelins/ Judson: THE PASSAGE OF TIME/ D. Alvarez Olmedeo: Conexiones/ Paula Cordova: Kronos/ Jillian Mc Donald: HomeLikeNoPlace/ Agricola de Cologne: Violence Online Festival/ Kate Armstrong: The Relation Papers/ Joddy Zellen: Crowds of Power/ T. Vujinovic, Z. Simcic: Hardbody/ zhangming hong: zp/ Michaël Sellam: Le Cri/ Adad Hannah: Stills/ Marina Zerbarini: Latido/ Gabriel Otero: Estado Flarmanico/ gianluca costantini: oracle/ R. Miranda Zuñiga: Vagamundo/ Victor Liu: delter/ Aleksandra Glokobar: Hello my friend!.../ babel: Patinage/ Luigia Cardarelli: Fragments/ Grant Corbishley: podmedia/ Andrej Tisma:

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



Remember Crimes/ isabel saij: hidden/ Ingrid Bachmann: Digital Crustaceans/ David Clark: a is for apple/ Amsterdam Editions: working together/ Genco Gülan: When ever I see a plane.../ Stefano Vide: 15 SilosCoupleFallingInLove/ tamara laï: Urbangs/ jacques perconte: Tempo e pause/ ros-ka: ros-ka/ Kanarinka: Color Stories: y e l l o w/ Murielle Dupuis Larose: Horizons humains/ GI Film: CyberPlex/ Lisa Rosenmeier: House of Love / Doctor Hugo: CyberBull Drawings / J. Nothnagel & PAN-Kunstforum: Euroscreen 21/ Shirin Kouladjie: photomontage/ Igor Marinkovic: Magical Carafes/ Eva Sjuve: Text Map/ Orhan Cem Çetin: Deri deriyi iter/ Evgenija Demnievska: Tete reflexion/ Robert la Bua: India in pictures / Miika Nyyssönen: Sixties / barr- lynch: banner art collective / Andrei R. Thomaz: Pac Man 1.0 /Julie morel: Echo systeme / evrensel belgin: Anti-pop / gaye chan: Historic Waikiki / michael brynntrup: STUMMFILM / Jeani Finlay: when was the last time you said i love you / Daniel C. Boyer: D. S. of T. S. C. of S. and E./ trebor scholz: 79 days

The news on Web Biennial had spread all over the world and translated to many languages during 2003. Some of the media that announced our event are: La Mediatheque du Musee d'art contemporain de Montreal, Canada; Inside Film Magazine, Avusturalia; Associazione Culturale Mirada, Italy; Art info.ru, Russia; Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brazil; Kanon Media; Austria; NYFA Artswire, USA; <nettime>amsterdam, Holland; ISEA-Japan; Art Ministry; sito.synergy; Fine Art Forum; Art Craze; OtherNihayet Icimdesin, Sanart Turkey. (8)

As a result, a large global exhibition of international net artists was created with a very small budget and with a very small organization

team. A grand exhibition with 80 artists from 20 countries is created with a total organizational cost below 100 USD a year. This low budget also enabled us to make a large independent exhibition without a major sponsor. This online cooperation should also be regarded as a new way of social interaction and collaboration among artists. Our previous exhibition 'Reload' which was an individual exhibition it began to be exhibited in other museum portals as an artwork itself, for example at the le-musee-divisioniste . This showed that not only the individual works but the exhibition process itself may became an example for networked art (net-art). (9)

Web Biennial is an 'open' exhibition which means that the participating artists were not chosen or invited by any one. (10) There was no curator or jury. All the announcements were made online and artists decided to apply by themselves. All the applications to the exhibition were accepted to create a non-hierarchic form of an art collective. We only had to exclude commercial and portfolio sites. We believe that at the end, not only the individual works but the exhibition process itself became an example for networked communication and exchange.

Last but not the least, Istanbul Contemporary Art Museum iS.CaM, which organizes this exhibition, is a web based virtual museum as well. It is an artist run independent organization with no physical exhibition space. There are no sponsors of the museum other than the artists themselves. Still iS.CaM, portal www.istanbulmuseum.org will not be the only location for the exhibition. We will create mirror sites with different URL's and we are expecting others to create mirror sites for us, so that our the de-centralization prevails.

The Biennials are mostly named after the cities. For example Venice Biennial is named after Venice and Istanbul Biennial has been named after Istanbul. Grand exhibitions such as Manifesta travels to a new city every two years but is very much related with the geographical location. In contrast Web Biennial will not be located at any specific city but it will be spread through the web.

Web Biennial not only aims to legitimize web based art such as web-art or net-art but also question the current Biennial models and it will help to strengthen the core notions of W.W.W. itself. (11) It supports the core notions of the WWW as a network for free information exchange. Art can continue its evolution only if it maintains its freedom.

Referance:

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

1) This paper has been accepted as a regular research paper at "The 2003 International Conference on Web Services (ICWS'03), Las Vegas, Nevada, June 23 - 26, 2003" which was held in the context of "The 2003 International Multi conference in Computer Science & Engineering".

2) I am referring to the term 'virtual space' as 'the space where computers, their network and their users store information and interact with each other.' For the term Cyberspace which has close meanings, see; "Theories and Documents of Contemporary Art. A Source Book of Artist's Writings". Eds. Kristine Stiles and Peter Selz. University of California Press, 1996, California US. Page: 394-396.

3) For example http://www.sanalmuze.org belonging to a major Turkish company called Eczacıbası exhibits reproductions of oil paintings and for this reason the site could not be considered more than just a catalogue. Therefore it's not suitable for the sponsorship firm and the site to use the words 'museum' and 'virtual' in their catalogues.

4) See: "The Representation Problem on the Web. On-line Presence versus Web Representation: http://www.moma.org/ Barbara London is interviewed by Genco Gülan @ MoMA." NY Arts Magazine. May 2000. Also see: http://nyartsmagazine.com/43/20.html

5) For examples of web rings see:
http://directory.google.com/Top/Arts/Directories/Artist_Listings/Web_Rings/

6) We are referring to certain artists and projects which inspired us for the development of the Web Biennial 2003: 'Chaos in Action' by Evgenia Demnievska and Wolfgang Zimmer,1996 & 1997, 'Istanbul Contemporary Art Museum' by Mehmet Sinan, 1998 and 'The Open Museum Net.Art @ The Irish Museum of Modern Art' by Arthur X. Doyle, 2002

7) Peter Dalhuijsen from http://www.avenue-it.com developed our search engine for free. Special thanks.

8) In order to see the announcements please use any internet search engine and write 'Web Biennial 2003' together with the name of the project or artist.

9) "Reload" an online exhibition by iS.CaM in 2002 drew much attention and the introduction "Please 'do' Touch the Artwork: New Approaches to Interactivity in Arts, both as an Ideology and a function of New Technology" was presented at Yeditepe University First Interactive Art Design Symposium. 'Reload' was exhibited at the portal of "le-musee-divisioniste" www.le-musee-divisioniste.org/service/pages/2002/istanbul01.htm

10) I explained the concept of 'open exhibition' in the Milliyet Art Magazine 'Açık Sergi Kavramı ve Genç Etkinlik' (The Concept of Open Exhibition and Youth Action Exhibitions) on March 2003. The structure I propose is similar to Umberto Eco's concept of "open artwork" but it is rather different. My approach resembles more to the online evolution of Linux operating system (OS). Unlike Microsoft OS, Linux operating systems are open to use, share and improvements. Users on the internet freely copy the code, developed it, fix the bugs and return back to code to the cyberspace for further usage. For more information see http://www.linux.org

11) "Sanal Çünkü Gerçek" (It's Real because it's Virtual) by Sanem Öge, 'Akşamlık magazine', 'Akşam Newspaper Supplement. No: 36, page: 15.

2.BİLDİRİ

İNTERNET'İN SERGİLEME ALANI OLARAK, FOTOĞRAF SANATÇISINA ALAN AÇMASI

Yrd.Doç.Dr.Özer KANBUROĞLU M.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

1-İNTERNET'İN YAŞAMA GİRİŞİ

İnsanlık tarihinin önemli buluşları vardır. Yazının bulunması, matbaanın icadı, televizyon ve bilgisayarın icadı, milat sayılacak buluşlardan en önemlileridir. Şüphesiz ki bu buluşlardan hayatımızın her alanında fazlasıyla yararlanıyoruz. Yazının bulunması uygarlığın tarih sayfalarından silinmemesini sağladı. Matbaanın bulunuşu uygarlık içersinde bilginin yaygınlaşmasını sağladı. Televizyon dünyayı tanımamızı sağladı. Peki İnternet'te ne gerek vardı ? Yukarıda saydıklarımız bize yetmiyor muydu ? Yeterince bilgilenemiyor muyduk ?

2-İNTERNET'İN BAŞLANGICI

Tarihler 2 Eylül 1969'u gösterdiğinde kısa adı UCLA olan Californiya Los Angeles Üniversitesi, geçen yüzyılın en büyük buluşlarından biri olan İnternet'e ilk imzayı atıyordu. Veri iletimi konusunda önemli çalışmalar yapan Leonard Kleinrock, o gün birbirinden birkaç metre uzaklıktaki iki bilgisayarı karşılıklı bağlayarak bugün İnternet olarak adlandırılan ilk veri gönderme sisteminin temelini atmıştı. Bugün bu sistem çok gelişmiş olsa da aslında sadece büyük bilgisayarın milyarlarca kişi tarafından ortak kullanılması olarak tanımlanabilir.

İnternet insanlara ve geleceğe açılan bir umut yolu oldu. Evimize ilk elektronik alet olarak 50'li yıllarda giren radyo idi.. Sonra siyah beyaz TV, ardından renklisi geldi. Bankalarda çek ödemelerinde, telefonla yoğun provizyon sıkıntısı yaşarken "on-line" sistemle tanıştık. Başlarda banka önlerindeki ATM makinelerine "acaba yapabilecek miyim" endişesiyle yaklaşıyorduk. Ve kısa zamanda elektronik devrimin dışında kalmama, nimetlerinden yararlanma düşüncesiyle bilgisayarlı olduk. İnternet artık 34 yaşında ve kullanım alanı neredeyse hayatımızın her aşamasında ve hizmetinde

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

3-İNTERNET EŞİTLİĞİ SAĞLADI

İnternet yaşamımızın her alanına girdi ama göz ardı edilmemesi gereken bir başka özelliği daha var. O da "Çağın Rönesans"ı olması. Bu sadece her zaman yaptığımız şeyler bu ortam sayesinde daha kolay yapmak değil. İnternet bir yerde eşitlik sağlıyor. Bu eşitlik kavramını bir başka açıdan ele alalım. Bu gün web üzerinde etkili bir sitenizin olması elbette ki yapacağınız yatırıma bağlıdır. Ancak şöyle bir gerçek var ki milyar dolar sermayeli çok uluslu bir şirket ile garajda ki bilgisayarından telefon hattı ile İnternet'te giren bir kişin sahip olduğu tek kişilik sanal bir şirketin web dünyasındaki varlığı aynıdır

Bir başka şekilde İnternet ortamında bilginin de eşitlendiğini görmekteyiz. İnternet öncesi bilgi sadece dokümanları elinde bulunduran kişi ya da kurumlardayken, bugün İngilizce'yi bilen bir kişinin İnternet'te ulaşamayacağı bilgi hemen hemen yok gibidir.

Peki Fotoğraf nasıl bir materyaldir ve İnternet'in neresindedir ?

4-FOTOĞRAFIN DOĞUŞU

Bunu anlamak için öncelikle fotoğrafın doğuşuna bakmak gerekir. Günümüzde adeta büyük bir sanayi dalına dönüşen ve şirketler bazında milyar dolar sermaye ile ifade edilen fotoğraf, asırlar önce çeşitli bilim adamlarının çalışmalarıyla başlayan, uzun süren bir serüven sonucunda ortaya çıkan 19. yüzyılın en dikkat çeken buluşlarından biridir.

İlk kez X.yüzyılda, Arap bilim adamı (optikçi, matematikçi) İbni-l Heysem (Alhazen 965-1051) güneş tutulması izlemek için Camera Obscura olarak adlandırılan ilkel karanlık kutuyu kullanılmıştır. Daha sonraki yüzyıllarda 1420'li yıllarda mimar, heykeltraş ve matematikçi Filippo Brunelleschi aynı sistemden yola çıkarak; büyük bir karanlık oda içinde oluşan görüntünün çizimi ile perspektifi doğru olarak kullanma konusunda çalışmalar yapar.

Camera Obscura'ya mercek takılması ilk kez 1550'de Cardano tarafından uygulanmıştır. Cardano, camera obscura'nın önüne konulacak bir dışbükey mercekle parlak ve net bir görüntü elde edilebileceğini göstererek bir ilki gerçekleştirmiştir.

Fotoğrafın diğer bir ayağı olan kimyasındaki ilk çalışmalar, Fabricius ile başlamış, sırasıyla Johann Heinrich Schultze, Thomas Wedgwood, ve Humphry Davy ile de çalışmalar devam etmiştir. Daha sonra, 19.yüzyılın ikinci çeyreğinden başlayarak, fotoğraf kimyasında önemli gelişmeler oluyor. Bir görüntüyü, kalıcı biçimde bir yüzeye monte etmek fikri gelişmeye ve uygulamaya konulmaya başlanıyor. Bir görüntünün, bir yüzey üzerinde fotografik yoldan kalıcı biçimde

saptanması, yani gerçek anlamda fotoğraf başta, Fransız Joseph Nicephore Niepce (1765- 1833) ile Louis Jacques Mande Daguerre (1787- 1851) ve İngiliz William Henry Fox Talbot (1800 - 1877) olmak üzere bir çok kişinin çalışmaları sonucunda gerçekleşebilmiştir.

İlk fotoğraf görüntüsü 1826 yılında, Niepce tarafından elde edildi.. Niepce, deneylerine ışığa duyarlı madde olarak gümüş klorür kullanarak 1816 yılında başladı. Ancak, ilk fotoğraf görüntüsünü on yıl sonra başka yoldan elde etti. Niepce, elde etmiş olduğu emülsiyonu bir camera obscura içine koyup 8 saat süreyle pozlandırarak Chalon-sur-Saone'da ki evinin penceresinden görünen görüntüyü saptadı. .Niepce, 1826 yılı Haziran ve Temmuz ayında camera obscura yardımıyla elde ettiği çekilen bu ilk fotoğraf konusunda, 8 Aralık 1827'de İngiltere'deki Royal Society'ye bilgi verdi.

Fotografik anlamda, bir görüntüyü bir yüzeye monte etmek üzere çalışma yapan diğer bir Fransız da Daguerre'dır. Daguerre, Paris Operası'nda sahne ressamı olarak çalışırken doğru perspektifli çizimler için Camera Obscura kullanmaya başladı.Daha sonra, görüntünün kimyasal yolla saptanması ile ilgilenmeye başladı. Daguerre, kendisi ile ortak çalışma konusunda girişimlerde. bulunmaya başladı. Fakat ortaklık anlaşması ancak 14 Aralık 1829'da imzalanabildi. Niepce'in 1833'de ki ölümü üzerine Daguerre, çalışmaları tek başına yürütmeye başladı.

1835' te bir rastlantı sonucunda levha üzerindeki gizli görüntünün civa buharının etkisi ile görünür duruma geldiğini gözlemledi. Bu işlem önceki pozlandırma süresini % 90 oranında azalttı. İki yıl sonra, görüntünün sodyum klorür ile sabitleştirilmesi yöntemini buldu ve buluşunu "Daguerreotype" olarak kendi adıyla adlandırmaya karar verdi. Daguerre'ın yöntemi ilk kez 1839'da Gamette de France'da açıklandı. Daguerre, buluşu İçin İngiltere'de patent aldı.

Daguerre'ın buluşu, 19 Ağustos 1839 günü Fransız Bilimler Akademisi ile Güzel Sanatlar Akademisi'nin ortak toplantısında François Arago tarafından "Sayın baylar, doğa ışık aracıyla bir yüzeyin üzerine geçirildi" sözleriyle açıkladı.

Gerçek anlamda fotoğrafın ortaya çıkarak kişi Henry Fox Talbot'tur olmuştur. Talbot, bir negatiften çok sayıda pozitif baskı elde etme yöntemini geliştirerek, gerçek anlamda fotoğrafın ortaya çıkarak kişi olmuştur.

Fox Talbot, 1833 yılı Ekim ayında yaptığı bir İtalya gezisinde resim yapma yeteneği olmayanlar için Wollaston tarafından geliştirilmiş bir tür camera obscura olan, "Camera Lucida" ile çalışırken doğal

görüntüleri kağıt üzerinde saptayan bir yöntemin bulunabileceğini düşündü ve 1834 yılı başında denemelerine başladı. Daguerre'dan bütünüyle farklı bir yöntemle elde ettiği bu görüntüler, Daguerre'ın elde ettiği görüntülerin yanında çok ilkeldi.

Talbot'un buluşu olan negatiften pozitif baskı yöntemi, fotoğrafta devrim yarattı. Talbot'un yönteminde istenildiği kadar pozitif görüntü oluşumunu ve bunun develope edilebilir olmasını bulması poz süresini çok kısalttı.

5-FOTOĞRAF VE İNTERNET

Bugün İnternet ortamında yazıyla birlikte kullanılan en fazla materyal fotoğraftır. 177 yıldır varlığını sürdüren fotoğraf internet üzerindeki görüntü ile ilgili dökümanların % 98'ini oluşturmaktadır. Satılacak malzemeden tanıtımı yapılan bir ürene, sergilenecek esere kadar neredeyse her objenin görüntüsü internet üzerinde fotoğrafla anlatılmaktadır. O zaman akla şu gelmekte: Bu kadar fotoğraf malzemesinin içinde bir fotoğraf sanatçısının eserlerini tanıtma şansı nedir ?

Ülkemizde fotoğraf sanatı ile ilgilenenler arasında "dijital okuryazar" çizgisinde; kendini geliştiren web'de bir varlık gösterme eğiliminde olan, çok büyük bir kitle mevcuttur. Bu nedenle "e-galeri" düşüncesi ile sergilerini bu mecrada göstermek isteyen yüzlerce genç sanatçı var. Sanatsal bağlamda ana hedef, sanal ortamda işlerin sergilenmesidir. Ancak ülkemizde İnternet kullanan nüfusun azlığı bize yılgınlığa düşürmemelidir. Internet, sanatçı ile izleyici arasındaki diyalogun doğasını değiştirdi

İlk adımda, fotoğrafçı siteleri kişisel çalışma ortamını yansıtması açısından dikkate değerdir. Onlar fotoğraf kültürümüzün tamamlayıcı bireyi olarak sitelerinde kendini tanıtmak, seslerini duyurmak çabasındadırlar.

6-İNTERNET'İN SANATÇIYA SAĞLADIĞI KOLAYLIKLAR

Çağımızda en yoğun kullanılan görsel dillerden biri olan fotoğraftan ne derecede yararlanıyoruz ? Ya da bu görsel dille ürettiklerimizi paylaşmada, gerçek yaşam bizlere ne kadar imkan sunuyor ? Ya da ortam yaratılsa bile, bu paylaşım ne derecede gerçekleşiyor.

Açılan her fotoğraf sergisinin ne kadar insana ulaşabildiği konusunda her zaman kuşkular olmuştur. Gelen izleyicilerle ilgili rakamsal ifadeler hep tartışma konusu olmuştur. Bunu yanında, bu tür kültürel faaliyetlerin büyük metropollerle sınırlanması, bu metropollerin dışında kalmış ama az da olsa sanata ilgi duyan insanların bu ortamın dışında kalması sergilerin izlenmeleri ile ilgili diğer önemli bir sorundur.. İşte

sanal ortamda bir fotoğraf sergisinin açılmasının önemi burada ortaya çıkmaktadır. Sanatçının üretimini daha kolay ve maddi külfet üstlenmeden verebildiği bu ortam, özellikle genç sanatçılara hem ulusal, hem de uluslararası platformda boy gösterme şansının vermiştir. Bugünkü şartlarda bir fotoğraf sergisinin maliyeti (baskı, çerçeve, davetiye, kokteyl, afiş galeri kirası) ortalama olarak 3.000 dolar ile 5.000 dolar arsındadır. Ancak, bu sergiyi sadece internet üzerinde açmaya kalkıştığınızda (fotoğraf taraması, tasarım ve domain almak) ortalama olarak 400 ile 500 dolar arsında bir maliyete inmektedir.

2000 yılında belki de dünyada bir ilki gerçekleştirdim. "SEPETÇİLER" adlı belgesel nitelikteki sergimi hem gerçek ortamda, (Dünya Gazetesi Sanat Galerisi +/ Beyoğlu) hem de sanal ortamda (http//www.-ozerkanbuoglu.cjb.net) açtım.Gerçek ortamda izleyici sayısı 170 ile 200 kişi arasında kalırken (sergi 10 gün açık kalmıştır ve rakamlar galeri yöneticilerinin gözlemleridir) sanal ortamda ilk haftada 1000 kişiyi ulaştım. Sadece ulaşmakla kalmayıp, site içindeki irtibat adresim ile görüşlerini de internet üzerinden alma şansını yakaladım. Tabii ki sanal ortamda sergimi izleyenler sadece bu metropolün dışındaki insanlar değildi. Bu sayının içinde metropol içinde olup sergiye herhangi bir nedenle gelemeyenlerinde olduğu muhakkaktır.

Buradan çıkarılacak sonuç, sanal ortamın özellikle metropol dışında ki sanat izleyicisi tarafından mükemmel bir araç olduğudur. Gerçek ortamdaki anı yaşayamasalar dahi sergilenen eserlere ulaşmakta yardımcı olduğudur.

İnternet'in sanatçıya sağladığı diğer bir imkan ise satış noktası olmasıdır. Özellikle genç sanatçıların üretimlerini teşvik eden yapıt satılmasında İnternet önemli bir mecra olarak ortaya çıkmaktadır.

Ancak fotoğrafın önünde bir engel gibi duran bir özelliği vardır. O da çoğaltılabiliyor olmasıdır. Fotoğraf satın alan bir sanatseverin aklında hep şu soru vardır. Acaba bu fotoğraftan kaç kişi var ? Batıda bu belli bir sistematiğe bağlanarak halledilmiştir. Bu sistemde sanatçı baskı sayısını ve o fotoğrafın kaçıncı baskı olduğunu fotoğrafın arkasına belirtmek zorundadır. Örnek olarak 10 baskı 7. gibi. Bu o fotoğraftan sadece 10 baskı yapıldığı ve bu baskının 7.'si olduğu anlamındadır. Sanatçı bu şekilde sanatsevere bu fotoğraftan sadece dünya üzerinde 10 adet olacağını 11.'nin olmayacağını garanti etmektedir. Böylece yapıtın satın alınabilirliğini müşteri açısından bir avantaja dönüştürmekte sanatçı açısından da satılabilirliğini yükseltmektedir.

7-BİR İNTERNET SAYFASI NASIL OLMALI ?

- İnternet sayfasının girişi anlaşılabilir bir şekilde Türkçe ve İngilizce olarak hazırlanmalı,

- Girişteki ikonların yardımıyla sanatçının eserleri (Renkli eserler, Siyah/beyaz eserler) şeklinde mutlaka ayrılmalı,
- Site sahibi ile ilgili genel bilgilerin yer aldığı bir özgeçmiş giriş sayfasında yer almalı,
- Yine giriş sayfasında sanatçının tüm erişim bilgilerinin (e.mail, adres ve telefonları) yer aldığı bir pencere olmalı,
- Siteye konacak fotoğrafların 70 dpi olmalı, (eserlerin büyütülme riskine karşı)
- Eserlerin altında gerçek boyutları ve kullanılan teknik ve kaç baskısı olduğu yazılmalı,
- Siteye eklenecek linkler ile kullanıcının başka sitelere bağlanması sağlanmalı,
- Galeri sayfasının altına açılacak bir ikon ile , galeriyi gezen kişilerin görüşlerini aktaracağı bir pencere açılmalı,

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SUBMISSION 2

INTERNET AS AN EXHIBITION SPACE FOR THE PHOTOGRAPHY ARTIST

Assis.Prof.Dr. Özer KANBUROĞLU The Faculty of Fine Arts, Marmara University Department of Photography

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

In this paper I will dwell not only on this positive aspect of the internet, but also and as an artist who make use of the virtual space for exhibition, I will offer some guidelines and suggestions for the other artists who might wish to open their virtual photography galleries.

1- THE INTRODUCTION OF THE INTERNET INTO LIFE

There are landmarks to human history. The revolution of writing, the first printing house, television and the introduction of the computer are among those that could each be considered another turn of the century. Needless to say, we make full use of them in our lives. The invention of writing helped civilization escape vanishing. The invention of printing helped broadening and spread of knowledge. Television helped us get to know the whole world. But what then was the use of the internet? What good did it bring to us in addition to those mentioned above? Would we be in want of knowledge were it not for the internet?

2- THE INCEPTION OF THE INTERNET

September the 2nd 1969 marks one of the greatest inventions of the past century, which took place in UCLA, namely, The University of California at Los Angeles. Leonard Kleinrock who specialized in data transfer connected two computers to one another on that day and thereby paved the way to the data transfer system used today

and commonly referred to as the internet. However advanced the system is today, the underlying idea could still be defined as many people's connection to and shared use of a big computer.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Internet enkindled hopes as a new avenue of expansion into the future. Our first household electronics was the good old radio of the 50s. What followed was the black-and-white television set, which was soon to be replaced by the color TV. While waiting in long queues in the banks for the telephone-based provision system to have our checks paid, the "on-line" system came like a bolt out of blue. In the beginning, we would tiptoe around the ATMs worrying over if we could do the automated money transfer process. And soon we became all computerized since we could not have risked being outside the game, that is the electronic revolution. Today the internet is like a middle-aged person, 34 years old and used everywhere for everything in our lives.

3- INTERNET PROVIDED EQUITY

Internet made its way into all aspects of our lives, but it has one particular quality that we have yet to consider. It is the Renaissance of the century. It is very much so, not so much because it simplified the paraphernalia of our daily routine, but because it provided equity. Let's have a new focus on the concept of equity. Today, the chances that you have an effective, popular website in the internet depend on the amount you enterprise in it. But the truth is that a multi-billion USD company and an unpretentious firm owned by a person who becomes on-line via the cord of her/his telephone at home have the same existence and probability in the cyberspace. In much the same way, knowledge and information is also shared equally: While it was confined to those people and institutions with authority in the past, anyone who can speak English today can have almost unlimited access to any piece of knowledge. But then, what kind of a material is photograph? What is its place in the web?

4- THE BIRTH OF PHOTOGRAPHY

To appreciate the place of photography in the web, one should consider its birth. What reached to a point of being a multi-billion enterprise sector and industry today is, in fact, the culmination of a long adventure that started ages ago with the modest attempts of some scholars and became one of the most amazing discoveries of the 19th Century.

It was first the Arabic scholar (optician, mathematician) İbni-l Heysem (Alhazen, 965-1051) in the 10th Century who invented what was then generally called as "Camera Obscura", a dark box, for observing

the solar eclipse. In the centuries to follow, Filippo Brunelleschi in 1420, an eminent architect, sculptor and mathematician, used the same system and worked on the conditions and possibilities for the in-depth appearance of vision within a larger dark room. In 1550, Camera Obscura was added the magnifying glass by Cardano, who demonstrated that the vision/image had a better and brighter quality by means of an extravert magnifying glass added to the front of the camera. The other, chemical aspect of photography was started to be studied by Fabricius, then, Johann Heinrich Schultze, Thomas Wedgwood and Humphry Davy respectively. Afterwards, starting from the second quarter of the 19th Century, there have been significant improvements in photo-chemistry. The idea of placing an image on a durable surface caught the attentions for further study and applications.

The French Joseph Nicephore Niepce (1765-1833) and Louis Jacques Mande Daguerre (1787-1851) as well as the British William Henry Fox Talbot (1800-1877) have been among the first researchers in photo-chemistry who did achieve to place the image photographically on a surface that could keep forever, an achievement that we could consider as marking the birth of the photograph proper. The first photograph was obtained in 1826 by Niepce, who had started his experiments by using silver chloride as a compound (AgCl) sensitive to light in 1816. But he obtained his first picture 10 years later in another pathway. He placed the compound substance in a dark chamber (camera obscura) and let it expose for 8 hours to the view from his window at his domicile Chalon-sur-Saone. On 8 December 1827, he presented scholarly information to the Royal Society in England on his camera obscura-based experiment to take that picture in June/July-1826.

Another French person who photographically tried putting an image on a surface is Daguerre, who then worked in Opera De Paris as a stage-painter, and started to use Camera Obscura for installing perspective better. He then started being interested in the photo-chemical correct ways of fixing the image on a surface. Niepce and Daguerre started out researching together (as attested through a signed agreement dated 14 December 1829). Niepce's death at 1833 left Daguerre alone in his mission. 1835 became the date when he saw the invisible image on the surface grow more and more visible as the mercury evaporated around it quite accidentally. This process was to reduce the time of exposure about 90% of the whole time spent. Two years later he found the method of using silver chloride to fix the image and called his invention as "Daguerreotype" after his name. Daguerre's method was disclosed in 1839 at Garnette de France. Daguerre also took the patent for his invention in England. Daguerre's invention was introduced (in a meeting attended by both

the French Academy of Sciences and Fine Arts) on 19 August 1839 by François Arago who said "Gentlemen, mother nature has been placed on a surface with the help of light."

However, the photograph proper should really be attributed to Henry Fox Talbot, who successfully used a method of producing many positive duplications of a picture from a single negative. Fox Talbot went to Italy in October 1833, where he used a certain type of camera obscura, namely, "Camera Lucida," developed by Wollaston for those amateur artists deprived of good talent for drawing pictures. Working on the new camera he thought of the possibility to fix natural images on a sheet of paper, and thereafter started his research experiments in 1834. The images he obtained through his method looked very primitive when compared with those obtained by Daguerre through Daguerre's method. Nonetheless, Talbot's invention of producing positive prints from the negative original became a revolution in photography. You could now have as many positive pictures as you wanted in much shorter periods of the duration needed for developing them.

5- PHOTOGRAPHY AND THE INTERNET

Photography today is the most commonly used material along with the texts in the internet. Of all the image-related documents displayed via the web, 98 per cent is photography that has been quite around for the last 177 now. Used for any object, photography is the best means to ends ranging from introducing a commodity to exhibiting a work of art in the web. Then one may feel called to ask what the chances are for the art-photographer to catch the eyes among all the photographic material that sweep through the net.

Among the people who care about the art of photography there are a host of people who are well "computer-literate", and have the inclination for exhibiting their work in the self-evolving web. For this reason, the idea of an "e-gallery" guides and excites hundreds of young artists who would like to open exhibitions this way. The artistic goal here is to exhibit the work in cyberspace. Of equal importance is that we should definitely not be discouraged by the fewness of internet users in our land.

What internet did is alter the nature of the dialogue between the artist and the viewer. As a first step in this pursuit, photographers' websites are always noteworthy in terms of being reflections of their personal working environments. All they need is to have their voice heard as part of -as well as actively participating in- the shaping of our culture.

6- THE WAYS INTERNET IS MOST USEFUL FOR THE PHOTOGRAPHER

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

What is the extent to which we make use of photography, which is among the most intensively used visual languages in our age? Or, what is the extent of the opportunities we find in real life to share with each other what we produce through this visual language? Or, even if the sharing space is provided for us, how much of this sharing can become actualized?

There have always been doubts about how many people a new photography exhibition reach as well as about the numerical accounts, the quantities of the audiences. Besides, there remains the important problem that the cultural activities of this kind are confined only to larger urban centers and the people who live outside these centers, yet who continue to feel interested in the Arts (even if the interest is of a minimal degree), are left outside these exhibitions. It is for this reason that opening a photography gallery in the virtual space is important. This space in which the artist can produce works in an easier way and without the burdens of large financial budgets, have especially been functional in letting the younger artists exhibit their works both within the National borders, and in the International Sphere. As of today, the budget required for opening a full-fledged photography gallery (including the costs for prints, framing, invitations, cocktail etc.) is approximately between 3000 and 5000 USD. The internet helps reduce this amount to 400 and 500 USD (including picture-scanning, web-design and domain costs) if you choose to attempt opening your gallery solely in the web.

In the year 2000 I undersigned, perhaps, a first in the World by exhibiting my documentary collection titled "Sepetçiler" ("the Basket-weavers") both in a real-life art gallery (Dünya Gazetesi Sanat Galerisi, Beyoğlu) and in the virtual space () simultaneously. While the number of the viewers remained about 170 to 200 people in the gallery (that was open for ten days, the number given by the curator of the gallery), in the virtual space the number of viewers has been a thousand people by the end of the first week. The virtual space had the added plus of the possibility of corresponding with the viewers through the contact information and addresses I provided within the site. Needless to say, my virtual space viewers were not confined to people living outside the Metropolis. Certainly, included in this number are also the virtual viewers who lived in the city but could not come to the gallery exhibition.

What all this amounts to is that the virtual space is a perfect device for the arts viewer outside the urban centers. It helps them reach the works of art through the internet even if they cannot experience the real arts moments.

Another way the internet can be used is that it is a sales place. Especially the younger artists are to be encouraged by this, which is another reason why the internet matters as a space of exhibition.

However, it also poses a question of possible disadvantage, which is the possibility that it can be duplicated. In fact, a person to buy a work of photography would always have in mind the unappetizing question "how many people out there might have this photograph?" A solution to this trouble has already been systematized in the West, by which a photography artist is officially required to note behind the work the quantity of the prints made from that work, and what number the particular print holds in the series (as in "10 prints, the 7th" meaning that there have been only ten prints of the photograph in question and that the one the owner is viewing is the seventh in the series). This way the photographer guarantees for the purchaser that on no account will there ever be an eleventh copy of that piece around the Globe. Thus, the real value of the commodified work increases both for the photographer and the purchaser.

7- WHAT SHOULD A WEB-SITE BE / LOOK LIKE?

-The home page to the web-site should be prepared both in Turkish and English, each language used comprehensibly.
-By means of the icons on the home page, the works on display in the web-site should absolutely be categorized into "the color prints" and "the black-white" prints.
-The web-site owner should be introduced briefly to the viewer through an overall résumé.
-Still on the home page, a special window frame should be allotted to the contact information (e-mail, address and telephones).
- The photos should be represented in 70 dpi (in case they may be enlarged, which is a risk for their creator).
- Under each work, there should be tags to inform the viewer as to the real-life size of the work, the technique as well as the number of total prints.
- The web-site should help the viewer leap to other sites via the hyperlinks additionally provided.
- An icon to be placed at the bottom of the gallery page should easily lead to a window for the viewers to jot down their opinions for sharing them with others.

3.BİLDİRİ

İNTERNET ORTAMINDA, RESSAMLARIN, KİŞİSEL TANITIM SİTELERİNİN TASARIMI

Yrd. Doç. Şansal ERDİNÇ Beykent Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

İnternet, birçok sanat dalı ve sanatçı için izleyicisine ulaşmanın en popüler yollarından biri olmaya başlamıştır. Resim sanatı da bu oluşumda yerini almıştır. Resimle uğraşan sanatçıların kendilerini tanıtmaları ve resimler ile izleyicileri farklı bir ortamda bir araya getirmeleri için yeni bir fırsat doğmuştur. Kendi adına site açmak isteyen ressam bir Web tasarımcısından destek alması gerekmektedir. Ancak sanatçı için yapılan tasarım, kendi içinde bazı sorunlar taşımaktadır. Web sayfası hem kişilerin sanatı ile paralellikler taşımalı, hem de eserlerin doğru biçimlerde algılanmasına da hizmet etmelidir. Web tasarımı, resim sanatı ile benzer görsel elemanların (renkler, dokular ve şekiller) işlenmesinden oluşmasına rağmen yaklaşım açısından temel farklılıkları vardır. Bu yazıda amaç ressamlar ile grafik tasarımcılar arasında dil bütünlüğünü sağlamaktır.

Günümüzdeki meslekler içerisinde bu kadar farklı biçimlerde isimlendirilen çok az iş vardır. Aynı kişiye 'grafik sanatçısı', 'grafik tasarımcı', 'grafiker', 'görsel iletişim tasarımcısı' ve hatta 'bilgi (enformasyon) mimarı' denilebiliyor ve bunların hiçbiri yanlış veya tam bir tanımlama olmuyorsa, bu üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur. Gelişen teknoloji kendini ifade etmek için her zamankinden daha fazla görselliğe ve iletişime ihtiyaç duyuyor. Artık birçok konuda; bir alışılagelmiş metotlar, bir de yeni gelişen teknolojinin önderliğinde ortaya çıkan yeni olgular var. Tam bu durumda içine düşülecek en büyük hata eskiden beri biriktirdiğimiz metodoloji ile yeni problemleri çözmeye çalışmaktır.

Şu ana kadar sınırları çizilen birçok kavram teknoloji yardımı ile bu sınırların dışına çıkmış, geçmişte hayal bile edilemeyen bir olanaklar

denizine yelken açmıştır. İnternet çağı iş dünyasını, eğitimi, tüketici davranışlarını ve hayatımızı değiştirmektedir. İnternet ile herkes bilgilerini internet ortamına koyarak sanal ortamda bilgilerini paylaşma olanağını bulmaktadır.

Web tasarımının kendine özgü nitelikleri vardır. Temel internet yaklaşımlarını, web teknolojilerini, navigasyon mantığını bilmeyi ve ayrı bir tasarım anlayışını gerektirir. Tasarım, bir sitenin ziyaretçilerine açılan yüzüdür. Bu nedenle hem kimliğinizi ve imajınızı yansıtmalı, hem de hedef kitlenizin beklentilerine uygun olmalıdır. Herbert Simon teknolojiyi insanın kendi yapay iç dünyasıyla dış çevre (doğa) arasında bir ara-yüz olarak görmektedir.

Internetin "hale"si ise bugünlerde çoğu gözü kamaştırmakta, "bilgi" toplumuna geçmede en önemli araç, hatta demokratikleşmede ve ekonomik kalkınmada tek çözüm nitelendirmelerine sıkça rastlanılmaktadır. (Atabek 1998)

Internetin diğer medya türlerinden belirgin iki üstünlüğü sansür edilememesi ve interaktif iletişime olanak vermesidir.

Ülkemiz ressamlarının web ile bağlantıları batılı meslektaşlarına göre zayıf kalmıştır. Örnek olarak arama makinelerinde sorgulama yapıldığında İngiliz ressamlarına ait 1500'e yakın sayfa bulunmasına karşın bu Türklerde 50'yi geçmemektedir. Bu sayfaların çoğu da temel beklentilere cevap vermekten öteye gidememiştir. Büyük bir kısmı sanatçıların bilgisi dışında yapılmış bu siteler herhangi bir özgünlük de taşımamaktadır.

Bir web sitesi tasarımındaki ilk adım web sitesinde neyin ifade edilmek istendiğinden emin olmaktır. Dikkatli planlama ve amacın açık anlatımı web sitelerini oluşturmada başarının anahtarıdır. Web sitesini oluşturmaya başlamadan önce;

*Hedef kitlesi belirlenmelidir.
*Amaç ifade edilebilmelidir .
*Sitenin ana başlıkları belirlenmelidir.
*Ana başlıkların içeriği ile ilgili bilgi ve birikime sahip olunmalıdır. Ayrıca web sitesine konulacak belgeler ve grafik kaynaklar arşivlenmelidir.

Bir web sitesi oluşturmak durağan bilgilerle bir kerelik bir sunum değil, devamlı gelişen bir işlemdir. Bu dikkate alınmadığında site geniş bir görüşe sahip olmayan, sadece haber niteliğinde birkaç yazıdan farksız olacaktır.
Ana sayfanızın grafiksel açıdan çekici ve anlaşılabilir olmasına, karmaşık belgeler ve sitede derinlemesine uzanan sayfalar

içermemesine dikkat edilmelidir. "Sun Microsystems" çalışanlarından Jacop Nielsen'e göre, web okuyucularının %10'undan daha azı her zaman ana sayfanın altındaki sayfaları da inceliyor. Pek sık uğramayan ziyaretçiler, genel görünümden, hiyerarşik haritalardan, tasarım grafiklerinden ve bilgilerin nerede olduğunu gösteren yardım sayfalarından yararlanırlar.

Sayfayı kimin hazırladığı önemlidir. Hazırlanan sayfadaki bilgiler bir yazardan alınmış veya bir enstitünün belgeleri de olsa, her zaman okuyuculara bu web sayfasının kim tarafından oluşturulduğu bildirilmelidir. Ziyaretçinin herhangi bir probleminde kime başvurması gerektiğini bilmesi önemlidir. Belgelerin başlıkları önemlidir. Okuyucunun dikkatini toplayabilmesi için bütün belgeler anlaşılır başlıklar altında anlatılmalıdır. Belgelerin başlığı, sayfa ekrana gelmeye başladığında ilk okunacak kısımdır ve hatta eğer sayfada pek çok grafik varsa, birkaç dakika sadece başlıklar görülür ve bu başlık ziyaretçinin kendi sayfasındaki URL'lerinin listesine sizi eklemesine yardımcı olur.

Web teknolojisi ilerledikçe bir çok ziyaretçi belgeler içerisindeki hipermetin bağlantıları yardımıyla web sayfalarına ulaşmaktadır. Web sitelerindeki en önemli arabirim sorunu, ziyaretçilerin girdikleri sayfalarda aradıkları belgeleri bulamamaları, vakit kaybetmeleri ve hatta kaybolmalarıdır.

Siteye giren bir ziyaretçinin kaybolmaması, sayfalar arasında kolay hareket edebilmesi ve ana sayfaya hemen dönebilmesi için bağlantılar eklemeli ve site hakkında yol bildirim haritası şeklinde bir yardım belgesi hazırlanmalıdır. Bununla birlikte sitede ölü sayfalar bulundurmamak gerekir. Ölü sayfalar, içinde hiçbir bağlantı bulundurmayan sayfalardır, ziyaretçinin sıkışıp kalmasına ve kızmasına neden olurlar. Ayrıca başka bir siteden böyle bir sayfaya hipermetin bağlantıyla gelen ziyaretçilerin ana sayfaya ve dolayısıyla diğer sayfalara geçebilmelerini engeller.

Bir sayfaya konulacak oldukça zengin grafik tasarımı ve etkileyici bağlantılar sayesinde, ziyaretçilerin dikkati sayfanın iç kısımlarına yani sayfa içeriğine çekilebilir, birçoğunun yaptığı gibi anasayfaya bakıp gitmelerine engel olunabilir. Sayfanın sürekliliğini koruyarak ve hatta gezinti düğmeleri koyarak ziyaretçiye organizasyon hakkında yardımcı olunabilir ve anasayfadan içeriye çekmek başarılabilir.

Günümüz bilgisayarlarının ekran boyutu ortalama olarak 14-17 inch, çözünürlüğü ise 800X600 noktadır. Bu durumda web sitesine girildiğinde ilk olarak görülen en önemli kısım, üstten ortalama 4

inch'lik bir kısımdır. Bu kısmın iyi değerlendirilmesi gerekmektedir. Düşünülmeden hazırlanan, yüklenmesi çok güç olan grafikler kullanıcıları sıkacaktır ve sayfanın tamamen yüklenmesini beklemektense başka bir siteye bağlanmalarına sebep olacaktır. Dolayısıyla sayfanın ilk 4 inçlik kısmını çok dikkatli kullanarak hazırlanan bantlar yardımıyla, mümkün olduğunca siteden ulaşılabilinecek diğer sayfalara yapılan bağlantıların görülmesi sağlanmalıdır. Görüntü haritası şeklinde hazırlanan bu bantlar, sayfanın üst kısmına yerleştirildiğinde, kısa sürede ekranda görülebilir ve kullanıcılar sıkılmadan aradıkları bilgiye bağlantı sayfalarından ulaşabilirler.

Ressamların genellikle kendilerine ait bir arşivleri vardır ancak web sitelerine konulacak belgeler ve grafik kaynaklar tekrardan ortam özelliklerine göre düzenlenmelidir. Web sayfalarına resim hazırlama sırasında ilk göz önüne alınması gereken durum, bilgisayar ekranlarının, kağıt üzerindeki bir görüntüye, karta basılmış bir fotoğrafa veya diası çekilen bir tabloya göre düşük çözünürlükte olmasıdır. Ancak günümüzde bilgisayar ekranları, milyonlarca rengi görüntüleyebilmektedir ve bu renk zenginliği genelde düşük çözünürlüğün getirdiği sınırlandırmaları ortadan kaldırmaktadır. Gerçek renk (24-bit) ya da yüksek kaliteli (16-bit) görüntüler resimleri, fotoğrafları ve karmaşık grafikleri doğru bir şekilde gösterebilecek yeterli rengi vermektedir. Monitörlerden yansıyan ışık, yazdırılan sayfalardan yansıyan ışığın kalitesine oranla daha dinamik alan ve renk boyutuna sahiptir. Ekranlar RGB (kırmızı, yeşil, mavi) renk sistemini kullandığı için taranacak görüntülerinde aynı renk derinliğine sahip olması sağlanmalıdır. Sayfayı ziyaret edenlerin rahatlıkla yükleyip görüntülemeleri için görsel bilgi, çeşitli formatlarda sıkıştırılarak web ortamına konur. Web tarayıcıların sorusuz olarak görüntülediği GIF ve JPEG formatları yaygın olarak bu amaçla kullanılmaktadır. Netscape gibi sık kullanılan web tarayıcıları hem GIF, hem de JPEG dosya biçimini desteklemektedir.

Orijinal grafik dosyaları ve fotoğrafları sıkıştırmadan önce tam renkleri ile bir kopyalarını saklamak her zaman yararlıdır. Fotoğraflar ve benzeri resimler için JPEG dosyaları kullanmak daha uygundur. JPEG formatı, dosyaların etkin bir şekilde sıkıştırılmasına ve çok daha hızlı olarak yüklenerek ekranda görüntülenmesine imkan sağlar. JPEG görüntüler, maksimum 256 renk ile sınırlı olan GIF dosyalarına kıyasla tam renk kullanan görüntülerdir. Bu sebeple sanatçılar, tasarımcılar, fotoğrafçılar, tarihçiler ve görüntü kalitesini önemseyen insanlar JPEG görüntüleri çok sık kullanırlar. Örnek olarak renkli tablolara ait görsellerin JPEG formatında olması daha uygun olur.
Ressamların çok hassas olduğu renkler konusunda, günümüz monitör ve bilgisayar teknolojilerinde bir çok gelişmeler olmasına rağmen, her zaman basılmış bir katalogdaki renk doğruluğu yakalanamayabilir.

Siyah beyaz fotoğrafçılar sitelerinde gri tonlardan oluşan bir kartela görüntüsü koyarak ziyaretçilerin ekran ayarlarını yapmalarına yardımcı olmaya çalışırlar. Ressamlara ait sitelerde de buna benzer renkli referans tabloları konulabilir.

Aşılması gereken bir diğer sorun ise ekran büyüklüklerinin farklılıklarından dolayı web üzerinde sergilenen resimlerin boyutlarının doğru algılanmamasıdır. Bunun için web ortamına konan resimlerin altına orijinal boyutlarının yazılması gerekmektedir. Ayrıca HTML yazımında HEIGHT ve WIDTH tagları eklenerek tarayıcıya grafik için ayrılacak alanın boyutları belirtilebilir. Bu sayede resimler arasındaki orantılar da korunabilir. Resmin üzerine kolaj yöntemi kullanılarak yapıştırılmış üç boyutlu nesneler varsa ,bunlar da kullanılan teknikle birlikte belirtilmeli, hatta bunların daha iyi algılanması için farklı açılardan da fotoğrafları konulmalıdır.

Ressamların sitelerini kurdururken güttükleri asıl amaç genellikle de tasarımcıların temel sorunu olmaktadır: Ressamların kişisel bilgilerini, karakterlerini ve sanatsal kişiliklerini doğru bir biçimde web ortamında sunmak. Tasarımcının adına web sayfası yaptığı ressamı tanıması ve yaptığı tasarımın onun tarzı ile örtüşmesini sağlaması gerekmektedir. Tasarımın her alanında olduğu gibi bu konuda da kesin bir doğru ve garantili bir çözüm yoktur. Sitenin oluşmasından önce yapılacak karşılıklı görüşmeler bu durumda etkili olacaktır.

Site tasarımı bitip yayınlanmaya başlamadan HTML belgesi içine konacak 'title' (başlık) ve gizli metinler yardımı ile araştırmacıların siteye ulaşımı kolaylaştırılabilir. Arama motorları çoğunlukla buralardaki metinlere göre sınıflandırma yapar. Yayının başlamasından sonra da bu arama motorlarına sitenizin kaydedilmesi ve diğer siteler ile link alışverişine gitmek trafiği artırabilir.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Kaynakça:

WWW design : web pages from around the world.Web pages from around the world--Rockport, Mass. : Rockport Publishers ; Cincinnati, Ohio : Distributed by Northlight Books, 1997.

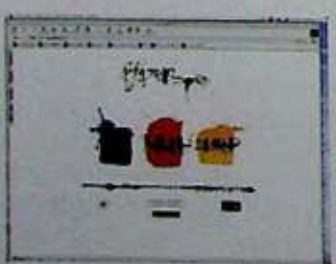
Cotton, Bob.
Understanding hypermedia 2.000 : multimedia origins, Internet futures 2nded. London : Phaidon Press, 1997.

Walters, Rob.
Computer-mediated communications : multimedia applications Artech House Boston ;London 1995
Guide to Web Style
BCM Web Style Guide
Designing HTML Pages

Web Development Planning Guide for OU/E Offices & Programs
Web Style Guide
Web Tasarım Kılavuzu
Yale C/AIM Web Style Guide



Bir iki sitedeki çözüm örnek olması açısından aşağıda sunulmuştur. İlk örnek sanatçının tarzına gönderme yapacak biçimde planlanmış bir ana sayfa ile başlayan David Hockney'e ait bir sitenin görünümüdür. Giriş sayfasına konan bu görselin üzerine iç sayfalara ait bağlantılar konmuş, bu sayede sanatçı ile web sayfası arasında bağlantılar kurulmuştur.



Türkiye'de genellikle karikatür ve desenleri ile tanınan ve geçmiş yıllarda Amerika'da yılın ressamı seçilmiş Ralph Steadman'a ait bu sitede ise onun boyama tekniğine gönderme yapacak şekilde lekeler ile bağlantılar (linkler) planlanmış ve bu durum iç sayfalarda da devam etmiştir. Resimlerine yapılan bu gönderme içerde çeşitli bölümlere ayrılmış galeri gezildiğinde siteye zenginlik kazandırmaktadır.

SUBMISSION 3

THE DESIGN(S) OF ARTISTS' PERSONAL WEBSITES IN THE INTERNET

Assis.Prof. Şansal Erdinç, Department of Graphic Design,
Beykent University Faculty of Fine Arts

The internet has increasingly become one of the most popular ways to reach the audiences of many branches of the Arts and for many artists. The art of painting has also partaken in this process. Today the artists who specialize in painting have a new opportunity of introducing their works to arts audiences and bringing them together with the people in a groundbreaking space. A painter who would like to have her/his own website needs the support of a Web-designer. However,
However, the graphic designs produced for the artists can themselves pose problems. Websites should both serve the unbiased (correct) forms of possible interpretations of the works of art, and qualify as sufficiently parallel with the artists who create them. Web design is similar to the art of painting in its use of similar visual elements (such as colors, textures and shapes), but radically dissimilar in terms of their attitudes. This paper aims at finding a common language both painters and the graphic designers could utilize in reaching their goals.

Few among the careers of our time are called by such a broad and diverse spectrum of names. The same specialist can be called a "graphic artist", "graphic designer", "graphicist", "visual communications designer" and even "information architect", in which case, if none of these coinages are wholly true or wholly false, we then have to take a breather and let ourselves consider the problem. To express itself, the advancing technology today needs visual means and communications more than ever. In so many topics today we are face to face with the duality of the conventional methods on one hand versus the new truths and facts emerging in auspices of the

advancing technology. It is precisely at this point that it would be a fatal mistake to deal with the new problems through the former ways and methods we have in store.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

It has been attested that many of the concepts so neatly framed so far have gone way beyond their conventional limits with the help of technology, with the corollary of letting its users sail unreservedly into an ocean of new opportunities. The Age of the Internet is changing the world of business, education, consumer behaviors and all our lives. Through internet it is now common to place your knowledge in the cyberspace and thus share them with others.

Web-design comes up with its own features. It requires a thorough grasp of the basic approaches to the internet, web technologies, the logic of navigating as well as an unprecedentedly new understanding of design. Design is the "façade" of a website that the visitors first look at. For this reason, it should both be reflective of our own identity and self-image and meet the expectations of your target audience. Herbert Simon, for instance, views technology as the interface between a person's non-natural inner universe and the natural external world (the Nature).

So many eyes are being dazzled by the "gleaming" internet nowadays; it is often regarded as the chief device to put us in line with the "information" society, to attain even more democracy and to solve the developmental problems of a threadbare economy. (Atabek 1998) The internet is apparently superior to other forms media especially in its shutting down censorship as well as the capability it provides for interactive communications. The artists in our country have mostly fallen short of access to internet when compared to their western colleagues. For instance, as searched through the search engines, while the attained results display approximately 1500 pages for the British painters, the number is hardly 50 for the Turkish ones. Most of the pages are good only for meeting the arts audiences' very basic expectations. These sites, most of which can be said to have been made outside their artists will, do not show an inkling of authenticity either.

The first step to take towards the design of a website is the certainty about what one wants to express in it. Careful planning and clearly set goals is the key to success in creating websites. Before creating it, though,

* The target audience should be determined.

* The goal should clearly be set and expressed if necessary.

* The main headings of the site should be identified.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

* Those people who make the website should have a good grasp of the contents under the main headings.

In addition, the archival part of the work should be done so meticulously as to comprise all the documents and graphic resources to be placed in the site.

Creating a website is not a "once-for-all" kind of presentation, but rather a continually evolving process. If one fails to pay special attention to this point, the site would be nothing but a compilation of a few merely journalistic essays, lacking in depth and breadth. It is also important that the home page should be attractive for viewing as well as for thinking; it should not include sophisticated information and endlessly extending links. Jacop Nielsen of the "Sun Microsystems" states that only less than 10 per cent of the total number of web readers do always care to read the pages which the site home page provides links to. The rest of the readers who do not frequent the site are generally interested in the overall layout, hierarchical site-maps, design graphics and the help page which shows where the information could be obtained.

Who designs the page does matter. The site-viewer should always be made informed of the designer's name even if the information is excerpted from a writer or based on the documents of an institution. It is important for the visitor to clearly know who s/he should contact in the case of a problem. The headings of the documents are also important. All the documents should be presented under clear headings, which let the reader to concentrate her/his attention on where s/he needs to focus. The heading of a document is the first eye-catcher when the page is opened on the screen. In the event that the page has multiple graphics to be displayed, one could only see the headings for a few minutes, until the page is fully downloaded. It is these headings that let the visitor to add the current page to the URLs in her/his page.

As the web-technology advances, many visitors reach a site through the hypertext connections included in the documents. The most hair-splitting interface problem the visitors would have starts when they cannot find the documents they look for, when they lose time or even get lost there.

In order that a visitor easily navigates among the pages and quickly returns to the home page without getting lost, the necessary links should be provided along with a site-map (in form of a document) to serve for the readers' convenience. Nevertheless, the site should

© MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

be cleared from dead pages that do not contain any links, thus make the reader feel blocked and irritated. Besides, such pages hinder the process of jumping from another website to the home page and its links by means of hypertext connections.

It is possible to direct the attention of the reader to what's inside the site, or the site contents, through a wealth of graphics and striking links, thus letting the reader dwell more on the site and not immediately leave upon seeing the home page as so many often do. Keeping the organic continuity of the page and adding navigational buttons, it is advisable to let the reader stay better informed of the organization and wish to have a closer look into what's inside.

The computers of our time have the average screen size of 14-17 inches along with the resolution of 800X600 points. In this respect, as one enters a website for the first time, the visible area of the page is the top area of about 4 inches. One needs to make good use of this area. Those sites which were prepared without enough attention to these matters, and which are thus difficult to download would of course lead the viewers to jump into another page instead of a time-consuming one. Therefore, the first 4-inch area of the page should be equipped with very carefully designed bands and stripes displaying the links to other pages that the viewer might like to visit were s/he to find the sought information there. Such bands can be made in form of visual maps and placed on the top of the page so as to facilitate not only the downloading process but also the viewers' navigation which would otherwise be tedious.

The painters/artists generally have their own archives but graphic and other resources to be made ready in the website should be rearranged with respect to the specifications of the virtual space. In this respect, the first issue of import is the technical awareness that the screen has somewhat a lower degree of resolution when compared to a printed picture or a slide of a painting. The computer screens of our time are surely capable of displaying millions of colors and this wealth of color generally counteracts the adverse effects of low resolution. True-color (24 bits) or high-color (16 bits) pictures yield good and sensitive enough coloring to correctly visualize pictures, photographs and complex graphics. The screen emanates better light than the one on the printed matter in terms of the dynamic field and color grading. Since most of the screens use the RGB Coloring System (red-green-blue), the pictures to be scanned should also be provided the same depth of color. The visual data is kept in files compressed through various formats so as to let the viewer download it easily. The GIF and JPEG file formats are commonly used for this purpose as they are easily downloaded and processed by well-known browsers like Netscape.

It is always useful to save a copy of the original graphic files and pictures as they are with their exact colors, before we compress them. JPEG files are more suitable for photographs and pictures. The JPEG format is the best for compressing files effectively and downloading them to appear on the screen much more quickly. They also excel at using true-color when compared to the GIF files which are confined to 256 colors. For this reason, artists, designers, photographers, historians and anyone for whom the visual quality matters choose to use JPEG very frequently. For instance, the color painting files had better be saved in JPEG format.

Even though there have been major advances in the computer and screen technology of our time as far as the colors are concerned, which the artists/painters are highly sensitive about, it may not always be possible to capture the color resolution and quality of a conventionally printed catalog. The photographers who basically work in the black and white place a gray reference scale on their pages, which help the viewers to adjust their screens correctly. This method could also prove useful for the artists' websites with the help of a similar color reference scale.

Another problem to tackle stems from the differences between principal screen sizes, which may cause possibly incorrect perception of the true size of the paintings exhibited through the web. It is for this reason that the original size of a painting should be provided under its picture in the website. In addition to this, the HEIGHT and WIDTH tags can be given in the particular HTML software so that the viewer's browser can be prepared in terms of the size of the graphic material. This would also help preserve the proportion between the pictures.

If there are three dimensional object-pictures pasted through colage, they should also be specifically mentioned along with the technique used to include them. It is even possible to suggest that their different versions photographed from different angles be provided for a better viewing.

The artists' real cause to have their websites constructed and designed is mostly a problem that the web-designer should mainly deal with: how to present an artist's biographical information, character and artistic inclinations truly in the cyberspace? Therefore, it is essential for the web-designer to personally know the artist for whom s/he designs a site and provide that the particular design suits the artist's style by all means. As seen in every field of design, here, too, there is no such thing as the best way to solve the problem. A continuous and mutually convenient dialog between the artist and

the designer, preceding the actual construction of the site, seems to be effective in this respect.

It is possible to facilitate the researchers' access to the site by means of hypertext connections and titles to be included in the HTML document before the activation of the site. Search engines often use such texts to classify the data being searched. After the activation of the site, registering your site in these search engines and exchanging links with other sites can help improve the traffic.

Referance: WWW Design: Web Pages from around the World.
Web Pages from around the World -- Rockport, Mass.: Rockport Publishers; Cincinnati, Ohio: Distributed by Northlight Books, 1997.

Cotton, Bob.
Understanding Hypermedia 2000: Multimedia Origins, Internet Futures 2nd ed. London : Phaidon Press, 1997.

Walters, Rob.
Computer-mediated Communications: Multimedia Applications Artech House Boston; London 1995.

- Guide to Web Style, .
- BCM Web Style Guide
- Designing HTML Pages
- Web Development Planning Guide for OU/E Offices & Programs
- Web Style Guide
- Web Tasarım Kılavuzu ( )
- Yale C/AIM Web Style Guide



The first example is David Hockney's website starting with a home page planned in such a way that the design refers directly to the artist's style. We find links to the pages inside the graphics on the introductory page which, thus, serves to intertwine the website and the artist.



In this site belonging to Ralph Steadman who is reputed in Turkey for his cartoons and motifs and who has once been the Best American Painter Prize Winner in U.S.A., we observe spots and links arranged in such a way that refers to his technique in coloring. This organization prevails in all the pages. Visiting his compartmentalized gallery, we observe that the reference to his painting adds to the wealth of his website.

SUBMISSION 4

SHIFTING SPACES; THE RELATIONSHIP of IMAGE and SPACE

Terrance Henningsen. University of Wollongong Ayustralia

MARMARA UNIVERSITESI FATİH EVİ

I would like to thank the Symposium committee for selecting my paper to be read at this prestigious event. It is a great honour to participate in the 3rd International Student Triennial, and I send my regrets that I am not able to deliver this paper in person.

My current professional practice as a painter and visual researcher at the University of Wollongong has developed out of an interest in the relationships that occur between the image and its various uses within the historical architectonic space. This image/space lends itself to an enormously diverse range of functions that have changed dramatically over time. Yet its compelling ability to fulfil the complex ritual and persuasive functions that are often assigned to it continues to find resonance within contemporary image making. Of particular interest is the relationship between Roman and contemporary painting, as seen, for example, in the large abstract paintings of the American artist Phillip Taaffe (b.1944), who explores the tradition of the painted surface in relation to the public domain, often utilizing Islamic patterning in his work.

In my research I am looking at our contemporary notions of space, and how they are constantly altered through experience. These are the urban and natural spaces we move within and between in our negotiations of the 'everyday'. In wollongong, on the east coast of Australia, I have been very influenced by the shifting play of light on the panorama of cloud, sky and sea, and interpreting such vast spaces within the two dimensional colour boundaries of the painting. This has led to a study of contemporary Australian Painters whose practice depends upon the traditional relationship between the

pictorial presentation and the architectonics of environment. Artists such as Jennifer Josephs (b.1953) and Jemima Wyman (b.1959) utilize the freestanding image and methods of assemblage, in order to place the viewer in a position where the public domain, whether institutional or social, becomes a dimension of the work itself. This strategy of dealing with the relationship of the image to its surrounds draws on historical developments in our understanding of visual spaces.

At particular times in history the notion of space has gone through significant periods of reinvention. Linear perspective, for example, has a history stretching back to Aristarchus, a scene painter for Aeschylus in the 4th century BC who astonished his audiences, including Plato, with his realistic depictions of depth, by size reduction in the spatial layout of buildings. This Greek expertise was transmitted to the Roman Empire in the accurate central vanishing points in evidence in the wall paintings of Pompeii. The advance of Renaissance singe-point perspective, developed by Alberti and Piero della Francesca in the 15th century, signifies an innovation in the creation of illusionary space and a shift away from the two dimensional spaces of medieval art, signalling profound philosophical and scientific changes.

The ways in which we understand and structure our contemporary spaces are in large part a consequence of these specific historical constructs and the process of their reinterpretation in the light of current cultural and individual needs. In my research I am particularly interested in how the grid was used by Renaissance artists to structure and code space, and how early 20th century abstract artists like Mondrian (b.1872-1944), and Malevich (b.1878-1935), reinterpreted this device in order to suggest philosophical and psychological realities relevant to their own historical and cultural contexts.

In my own arts practice I focus on the nature of the visual as it is translated from the everyday domestic and public environments I move between, through the act of painting. The traces of my own visual experiences find their way into the images through a deliberate focus on their essential character as repeat pattern. I use the grid to both compartmentalize each segment of the pattern, and to connect these disparate elements within an overriding pictorial field which is used as a metaphor for the landscape.

Through the procedure, of firstly seeing patterns in my immediate environment, and then making the images through a process of assemblage, the work collapses the spatial into the temporal by drawing out notions of process and production. This relates it to

traditional methods of image construction, such as the mosaic and fresco, where the pictorial elements are broken up across the image through a technical process of construction. This methodology of assemblage incorporates subtle moments of visual experience, whilst at the same time requiring the physical presence of the viewer in a process of uncovering the work through movement, memory and detailed observation within an architectural space itself.

In "The Production of Space" Henri Lefebvre uses the example of a spider weaving its web, in order to highlight a fundamental point about the inherent intelligence of the physical body acting on the spaces in which it exists, and the reciprocal impact of those spaces on the acting body. As we move within and between the spaces we occupy, a relationship is forged between our bodies and the surrounding spaces. This reciprocity can be read in the residues of our movement through time as gesture, construction and production. My work is an attempt at carefully intertwining the act of visioning with the sensual aspects of our physical bodies. By calling into play the evidence of a physical process, I am leaving the remnants of my passage through time and space for the viewer to retrace.

I place my work within a contemporary context of practice, which focuses on the individuals' relationship to the painted image within the architectonic environment. A close examination of this image/space, and its historical precents, points toward the inherent power we have as individuals and artists, to traverse and create our own spaces and spaces for our communities. In a time when architectural city spaces are rapidly changing and expanding, a consideration of the role of the closely constructed image, such as the painting, with its ability to embody the notions of process and tactility, may encourage the fabrication of new and interesting relationships between the individual and his or her surroundings.

1 Lefebvre, Henri. The Production of Space. Blackwell, Cambridge MA. 1999

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

4.BİLDİRİ

YER DEĞİŞTİREN YERLER; İMGE İLE YER İLİŞKİSİ

Terrance Henningsen Öğretim Gr./Doktora Adayı. Wollongong Universitesi.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Makalemi bu saygın oluşumda bir bildiri olarak okunmak üzere seçen Sempozyum Komitesi'ne teşekkür ederim. 3. Uluslararası Öğrenci Trienal'ine katılmaktan büyük kıvanç duyuyorum, ve üzülerek ekliyorum ki makalemi bizzat okumak için ne yazık ki olanaklar elvermedi.

The University of Wollongong'da bir görsel sanatlar araştırma görevlisi ve bir ressam olarak, benim şu anki mesleki pratiğim, imge ile onun (tarihsel süreç içinde yapılandırılma yeri olan) "tarihsel arkitektonik uzamı"ndaki türlü kullanımları arasında gerçekleşen ilişkilere duyduğum ilgiyle başladı. Bu imge/yer bütünlüğü zaman içinde büyük değişimler geçirmiş, olağanüstü çeşitlilik gösteren çok sayıda işlevi gündeme getiriyor. Bununla birlikte, onun, sıklıkla kendisine atfedilen, törensel ve iknaya yönelik işlevleri yerine getirmede gösterdiği zorlu beceri, çağdaş imge üretiminde hâlâ ses getiriyor. Roma resim sanatı ile günümüz sanatı arasındaki ilişki bu açıdan özellikle ilginç, örneğin, boyanan yüzey ile kitlenin yaşama alanı arasındaki ilişki geleneğini geliştiren, Americalı ressam Phillip Taaffe'nin (doğumu 1944) geniş, soyut resimleri. Bu resimlerde sıklıkla İslâmi örgü ve motifler kullanılmıştır.

Araştırmalarımda bugünkü çağdaş uzam (yer) kavramlarımıza bakıyor ve onların deneyim sürecinde nasıl değiştiklerini izliyorum. Her günkü alışveriş ve "uzlaşmalarımız" sırasında içinde veya aralarında bulunduğumuz kentsel veya doğal alanlar bunlar. Avusturalya'nın doğu kıyısında bulunan Wollongong'da ışığın geniş bulut, gökyüzü ve deniz görünümleri üstündeki oynaşmalarından çok etkilendim, bu

tür uçsuz bucaksız alanları resim sanatının ve yaptığım bir resmin iki boyutlu renk sınırları içinde gösterebileceğimi yorumladım. Bu da, beni çağdaşım olan Avusturalyalı ressamları çalışmaya itti, onların resimlerinde, resmedilen ile resmedildikleri alan arasındaki geleneksel ilişki vardı. Jennifer Josephs (d. 1953) ve Jemima Wyman (d. 1959) gibi ressamlar kendi başına duran imge ve bütünleştirme (asamble etme) yöntemlerinden yararlanıyor, böylece izleyiciyi toplumsal alanın da (kurumsal olsun, toplumsal olsun) resmin bir boyutu haline geldiği bir pozisyona yerleştiriyorlardı. Asıl ilgimi oluşturan imge/bulunduğu-yer ilişkisine yönelik bu strateji, görsel alanları algılayışımızdaki tarihsel gelişimlere yaslanıyor.

Tarihin belirli noktalarında, "yer" ("alan/mekân/uzam") kavramı, yeniden keşfedildiği önemli dönemlerden geçmiştir. Düzçizgisel perpektif, örneğin, M.Ö. 4. Yüzyıl'daki Aeschylus'un manzara ressamı olan Aristarchus'a kadar geriye götürülebilir; o, aralarında Plato'nun da bulunduğu izleyicilerini -derinliği son derece sahici göstermesiyle ve binaların uzamsal düzenlemelerindeki ölçekleme becerileriyle (daha büyük olanı aynen küçültmesiyle)- şaşırtırdı. Bu eski Grek becerisi daha sonra Romalılara aktarıldı, Pompeii'nin duvar resimlerindeki doğru merkezlendirilmiş ufuk noktaları bunun kanıtıdır. Rönesans'ın, 15. Yüzyıl'da Alberti ve Piero della Francesca tarafından geliştirilen, tek-ufuk-noktalı perspektifi, hem yanılsamalı uzamın yaratılmasında bir yeniliği, hem de Orta Çağ sanatının iki-boyutlu uzamlarından vazgeçişi gösterir, ki bunun bize gösterdiği olgu o günlerde büyük felsefi ve bilimsel değişimlerin yaşandığıdır.

Yaşadığımız çağdaş uzamları anlama ve yapılandırmada başvurduğumuz yollar büyük ölçüde bu tarihsel oluşumların ve bugünkü kültürel ve bireysel ihtiyaçlarımızın çekiminde yeniden yorumlanma süreçlerinin sonucudur. Araştırmamda özellikle "grid"in Rönesans ressamlarınca uzamı kodlamada ve yapılandırmada nasıl kullanıldığıyla ilgilendim. Sonra da, 20. Yüzyıl başlarının Mondriaan (b.1872-1944), ve Malevich (b.1878-1935) gibi ilk soyut ressamlarının, bu gereçten, kendi tarihsel ve kültürel bağlamlarının özgün felsefi ve psikolojik gerçekliklerini yansıtacak şekilde nasıl yararlandıklarını inceledim.

Ben kendi sanatsal pratiğimde, resim yapma eylemi(min) sürecinde, görsel olanın doğası üstüne (ve onun gidip geldiğim hergünkü özel/genel mekânlardaki halinden benim yapıtıma tercüme edildiği bilinciyle) yoğunlaşıyorum. Yaşadığım "görsel" (görsel deneyimlerim) yinelenen örüntü ve kalıplar üzerindeki ısrarlı bir yoğunlaşma yoluyla, resmettiğim "görsel"in imgelerine dönüşüyor. "Grid"i hem bir kalıbı düzgün parçalarına, bileşenlerine ayırmada, hem de bu ayrı ayrı ögeleri (manzara düşüncesinin diplemi olarak başvurduğum) baskın

bir resimsel alanda birbirleriyle bağlantılandırmak için kullanıyorum.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Bu işlem yoluyla, bir başka deyişle, ilkin yakın çevremdeki kalıpları görme, ardından asamble tekniği yoluyla imgeleri biraraya getirme işlemi aracılığıyla, yapıt (süreç ve üretim kavramlarını silerek) uzamsal olanı zamansal olana bölüyor. Bu, yapıtı mozaik ve fresk gibi geleneksel imge-yapım yöntemlerine ilintilendiriyor, bu örneklerde de, resmedilen ögeler imge boyunca -teknik bir yapılandırma süreci içinde- parçalanır. Bu asamble yöntemi görsel deneyimin hassasiyet anlarını içerirken -yapıtı eylem, bellek ve bir mimari yapının içindeki ayrıntılı gözlem yoluyla ortaya çıkararak- izleyicinin fiziksel varlığını da gerektiriyor.

Henri Lefebvre "Mekânın Üretimi" ("The Production of Space")[1] adlı eserinde, fiziksel bedenin, içinde yer aldığı uzamlar üstüne etki yaptığını, içinde yaşanılan uzamların da aynı şekilde fiziksel bedenleri etkilediği gerçeğini anlatan temel noktasını vurgulamak için ağını ören bir örümcek örneğini kullanır. Bulunduğumuz mekânların içinde veya aralarında hareket ettiğimiz zaman bedenlerimizle bizi çevreleyen mekânlar arasında bir ilişki kurulur. Karşılıklılık, zaman içindeki hareketimizden kalan mimik, yapılandırma ve üretme gibi çökeltilerde okunup yorumlanabilir. Benim yapıtım, görüleme eylemi ile fiziksel bedenlerimizin arzularla ilgili duyarlı yanlarını dikkatlice sarmaştırmaya yönelik bir girişimdir. Fiziksel bir sürecin kanıtlarını göreve çağırarak, ben, zamanlarda ve yerlerde bulunup geçişimden kalan kalıntı ve artıklarla, izleyicinin iz-süreceği işaretler bırakıyorum.

Kendi yapıtımı çağdaş bir pratikler bağlamına yerleştiriyorum; bu, bireylerin resmedilmiş imgeyle arkitektonik bir mekânda kurduğu ilişkiyi odağa alıyor. Bu imge/yer ilişkisinin ve tarihsel boyutunun daha yakından incelenmesi bireyler ve ressamlar olarak sahip olduğumuz, kendi mekânlarımıza ve kendi toplumlarımızın mekânlarına karşı çıkarak yeniden yaratmada kullandığımız içsel gücü açığa çıkarıyor. Mimari kentsel uzamların hızla değiştiği ve büyüdüğü bir zamanda, resim gibi, ince ince ve yakın planda yapılandırılmış imgenin rolünü yeniden düşünmek, onun hem süreç hem de dokunulabilir somutluk kavramlarını bütünleştirebilme yeteneğini de hesaba katarsak, birey ile çevresi arasında yepyeni, ilginç ilişkiler örme çabasını yüreklendirebilir.

1 Lefebvre, Henri. The Production of Space, Blackwell, Cambridge MA, 1999

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

3. OTURUM / SESSION 3

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883
MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ
1883

1.BİLDİRİ

GLOBAL BİLGİ ÇAĞINDA SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ

Prof. Dr. Emin Doğan Aydın
Department of Visual Communication Design, Faculty of Communication Yeditepe University, İstanbul, Turkey

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

ÖZET

"Global bilgi toplumu"nun ortaya çıkışı, uygarlığın temel taşı olan insan kaynağının ayakta kalabilmesi için, gerekli bilgi ve becerilerle donanmış olmasını gerektirmiştir. "Global bilgi toplumu"nun işlevsel bir parçası olabilecek bireyler yetiştirme görevi, başta üniversiteler olmak üzere eğitim kurumlarına düşmektedir. Bu bildirinin temel amacı, özellikle modern iletişim araçlarındaki hızlı ilerleme ve bunun kültürel ve ekonomik etkileri konusunda bilinç oluşturmak; bilgi çağında başarı elde etmek için gerekli bilgi ve beceriyi kazandırmayı amaçlayan bir eğitim modelinin ana hatlarını ortaya koymaktır.

MARMARA

DEĞİŞEN MEDYA

Yeni iletişim teknolojilerinin mühendisler tarafından geliştiriliyor oluşu nedeniyle, bu teknolojilerin doğasını tam olarak kavrayabilmek teorisyenler için ağır bir yük haline gelmiştir. Teknoloji hakkında bilgi sahibi, sosyal teorilerden haberdar ve yeni iletişim araçları kullanma ve yaratma becerisine sahip profesyonellerin doldurabileceği bir boşluk bulunmaktadır. Bu durum, günümüzün önde gelen iletişim okullarına büyük bir sorumluluk yüklemektedir.

Görsel İletişim Tasarımı bölümünün temeli, modern iletişim araç, sistem ve kurumlarının teknoloji, boyut ve içerik yönünden geçirmekte oldukları hızlı gelişime ve bunların yol açtıkları toplumsal değişimlere dayandırılmaktadır. Üretim, teknoloji ve ticaret alanındaki gelişmelerin yanı sıra, kültürel ve siyasi gelişmelerin de iletişim alanının işlevlerini daha kapsamlı hale getirdiği açıktır.

Yirmi otuz yıl öncesine kadar iletişim alanında tartışılan konular yalnızca radyo, televizyon, basın ve film üzerinde yoğunlaşırken, günümüzde karmaşıklaşmış, çeşitli ve şaşırtıcı iletişim araçları varlığıyla karşı karşıya bulunuyoruz. Bu değişik, yeni araçlar arasında belirleyici

rolü, göze ve kulağa (audio-visuel) hitap eden araçlar oynamaktadır. Tüm bu gelişmeler çağımızın "bilgi çağı" olarak adlandırılmasını haklı kılmaktadır. Posta ve telgraf hizmetlerinden başlayarak, artık her konuya ve tüm yerleşim birimlerine uzanabilen bilgisayar ağları bir "bilgi (enformasyon) toplumu" yaratmıştır.

TÜRKİYE'DEKİ MEVCUT DURUM

Bilgi teknolojisi, birçok şaşırtıcı ve önemli işlemleri çözümlerken aynı zamanda, gelişmekte olan ülkelerde olduğu gibi, gelişmiş toplumlarda da yeni sorunlar yaratmaktadır. Gelişmiş ülkelerde sorunlar, bilgi çöplüğü, güvenlik, fazla bilgi akışı, bireyin yalnızlaşması ve yabancılaşması gibi konularda yoğunlaşırken, gelişmekte olan ülkeler bunlara ek olarak teknolojik, ekonomik, kültürel, siyasi-hukuki bağımlılık ve ithal edilen teknolojinin işlevsel kullanımı gibi sorunlarla karşı karşıya bulunmaktadırlar.

Gelişmekte olan pek çok ülke gibi Türkiye'de de, yeni iletişim ve bilgi teknolojilerinin sağladığı yaratıcı olanakların sosyal ve ekonomik etkilerinin hâlâ pek fazla farkına varılmamıştır. Bu teknolojileri kavrayacak ve yaratıcı bir şekilde kullanacak bireyler yetiştiren Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Türkiye'deki üniversitelerin İletişim Fakülteleri'nde ancak son birkaç senedir yer bulabilmiştir. Ancak bu programlar yalnızca lisans düzeyinde eğitim sunduğundan, iyi yapılanmış bir yüksek lisans eğitimine hâlâ ihtiyaç vardır.

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMININ DİĞER SANAT VE İLETİŞİM BÖLÜMLERİ İÇİN ÖNEMİ

20. yüzyıl kitle iletişim araçlarının çağı olmuştur; 21. yüzyılda ne tür bir iletişim aracının ayakta kalacağını tahmin etmek ise güçtür. Alışılmış iletişim araçlarının geçmişin kalıntıları haline gelişinin gelecekte oluşturacağı şok, bizi daha temel bir soruyla karşı karşıya bırakıyor: İletişim alanındaki değişimlere karşı ne kadar savunmasızız? Çok sayıda senaryo var ve bunların bazısı bir hayli korkutucu. (Hoyer, S., Media on the eve of the Third Millenium: Comparing Revolutions in Communication, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, Moscow, 1998, pp. 66-67.)

Bütün bunların var olan iletişim ve sanat disiplinlerinde önemli etkileri olmuştur:

Analog görüntü ve ses kayıt yöntemleri ile doğrusal analog film montajının yerini giderek sayısal video, ses ve doğrusal olmayan sayısal montaj alıyor. Sinematografi, bir daha ayrılmamacasına sayısal görsel efektler ve üç boyutlu animasyonlarla birleşiyor. İnternete bağlanabilen yüksek tanımlamalı sayısal TV cihazlarının geliştirilmesiyle televizyon da etkileşimli bir ortam haline geliyor. Bu nedenle, Sinema ve Televizyon Bölümlerinde öğretilen geleneksel yöntemler ve estetik

bilgilerinin ciddi bir şekilde yeniden gözden geçirilmesi gerekiyor. Yüksek teknolojinin sanal ve sözel metin modellerine girmesi ve giderek gazeteciliğin siberuzaya, reklamcılığın masaüstüne taşınması ile geleneksel Gazetecilik uygulamaları kökten değişikliklerden geçmektedir. (Loukina, M., Media Training in the Context of New Information Technologies, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, Moscow, 1998, pp. 195-196.)

Grafik, heykel, endüstri ürünleri tasarımı ve resim, elektronik etkileşimli ortamda gerçekleştirilen uygulamalar haline geldikçe Güzel Sanatlar uygulama ve estetiği de büyük değişimlerden geçmiştir. Mimarlar ve İç Mimarlar tasarımlarına yardımcı olması için giderek daha yoğun olarak üç boyutlu modelleme ve simulasyondan yararlanmaktadır.
Ayrıca, bilgisayar teknolojisi ve ağları sayesinde iletişim araçlarının birleşmeye başladıklarını dikkate almak şart olmuştur. Günümüzde, tek bir bağlantı noktası ile (kişisel bir bilgisayar) radyo dinlemek, televizyon seyretmek, gazete okumak, posta alıp göndermek, hatta başka bir yerdeki bir kimseyle görüntülü toplantı yapmak mümkün.

Çok disiplinli bir dal olan Görsel İletişim Tasarımı, bu farklı sanat ve iletişim disiplinlerini kapsayan, en son medya formlarına uygun, her tür görsel iletişim alanını ve iletişim teknolojisini içine alan bir eğitim vermektedir. Bu eğitimi verirken, öğrencilerin sanat ve teknolojinin geleceğinin nasıl biçimlendiği ve bu alanlardaki yaratıcı uygulamaların değişen doğasını sağlam bir şekilde anlayabilmesine olanak verir. Bu bakımdan, Görsel İletişim Tasarımı, aynı alanlarla ilgilenen daha eski ve yerleşik disiplinlerden daha avantajlıdır.

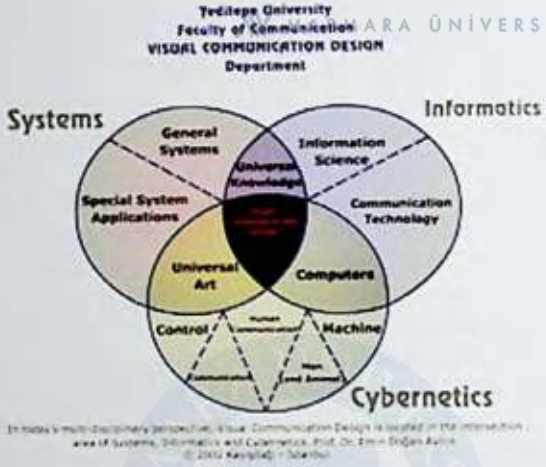
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMININ TEMELİ OLARAK SİSTEM BİLİMİ VE BİLGİ BİLİMİ

Görsel İletişim Tasarımı bölümü, bütünü ele alan bir düşünme sistemi olan Genel Sistem Yaklaşımı, ortak teorik çerçeve olarak kabul edilmiştir. Sistem ve bilgi bilimleri; sosyal bilimler, davranış bilimleri, mühendislik, doğa bilimleri ve kültürel araştırmaların öğelerini kapsayan bilimlerarası ve çok disiplinli bir perspektif sunar. Ele alınan konunun teknolojik, sosyal, kültürel, politik, yasal ve ekonomik boyutu dikkate alınmalı ve genel sistemler, enformatik ve sibernetik yaklaşımına uygun olarak değerlendirilmelidir.

İletişim ve Enformatik

Her tür iletişim için bir iletişim sisteminin, her bilgi alışverişi için de bir bilgi sisteminin var olması gereklidir. Bir iletişim sistemi, iki ya da daha çok insan arasında mesaj alışverişini sağlayan fiziksel, elektronik

ARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



ya da sosyal yapılardan oluşur. Bir bilgi sistemi ise, bir insan ve bilgi sistemi ya da iki veya daha çok sayıda bilgi sistemleri arasında bilgi alışverişini sağlayan fiziksel, elektronik ya da sosyal yapılardan oluşur. Bilgi sistemleri teknolojisi, pek çok açıdan iletişim sistemleriyle benzeşse de kullanım şekilleri bakımından belirgin bir şekilde farklıdır: Bilgi sistemleri kişiler arası iletişim için tasarlanmamıştır. Basit bir biçimde anlatmak gerekirse, bilgi sistemlerindeki tüm girdi ve çıktılara bilgi, bilgi girme ya da çıkma hareketine ise bilgi sistemi manipülasyonu diyoruz. Karışıklığı önlemek için, bir bilgisayar sistemi kullanırken esas olarak iki çeşit girdi ve çıktı faaliyeti gerçekleştiğini belirtmek gerekir. Birincisi, sistem yazılımından ayrı bazı veriler üzerinde belirli bir eylemi gerçekleştirmek için bilgi sistemini manipule etmek olarak açıklanabilecek olan, geleneksel olarak bilgi manipülasyonu, geri çağırma, veritabanı yaratma ya da veri işleme olarak kabul edilen işlemlerden oluşur. İkincisi, bir tuşa basmak gibi bir eylemle kullanıcının sisteme bazı girdiler gönderdiği ve sistemin bir şekilde yanıt verdiği sistem navigasyonudur (kullanıcı arayüzü).
(Finn, A. T., Lane, D. R., A Conceptual Framework for Organizing Communication and Information Systems, International Communication Conference, July, 1998, Jerusalem, ISRAEL, p. 3.)

İletişim, bilgi manipülasyonundan tamamen farklıdır. Ancak elektronik sistemlerin giderek yaygınlaşması bu ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Karmaşık bilgi sistemleri, bilgi ya da yardım almak istediğimizde bizimle "konuşmakta" ya da bizim onlara yanıt vermemizi istemektedirler! Bu etkileşimli insan-makine işlemleri, günlük hayattaki pek çok durumdaki bire bir insan iletişiminin yerini almaktadır. Daha önemlisi, her elektronik iletişim sistemi, bilgi sistemlerinin kullanıcıdan talep ettiği davranışların aynısını gerektirir. Örneğin, bir

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



Disciplines Related to Human Computer Interaction
© 1996 Jenny Preece

web sitesinde değişiklikler yaparken sistemde gezer ve bilgiyi değiştiririz. Üç boyutlu sanal gerçeklik simulasyonlarından web sitelerine, etkileşimli video yerleştirmeleri ve etkileşimli televizyonlara kadar tüm etkileşimli ortamlar iletişim sistemleri olarak kabul edilir. En verimli yaklaşım, her elektronik iletişim sisteminin bilgi sistemi manipülasyonu gerektirdiğini kabul etmektir.

(Finn, A. T., Lane, D. R., A Conceptual Framework for Organizing Communication and Information Systems, International Communication Conference, July, 1998, Jerusalem, ISRAEL, p. 4.)

Günümüzde bilgisayar ve bilgisayar ağlarının kullanımının giderek artması, bilgi biliminin İletişim Fakültelerindeki her türlü eğitimin kapsamına alınması gereksinimini artırmıştır.

Bugüne dek, bu ülkedeki İletişim ve Güzel Sanatlar Fakültelerinde verilen tipik eğitim programları kültürel araştırmalar, medya araştırmaları ve sosyal bilimlerden kimi dersleri ve sınırlı ekipmanla yapılan pratik eğitimi kapsamaktadır. Öğrenciler çoğu zaman piyasa için yapacakları tasarımlarda kullanacakları teknoloji ve bilgi sistemlerini anlayıp kullanamadan okuldan çıkarlar. Profesyonel hayat için gereken teknik bilgi ve beceriler ise ya okul dışındaki atölye çalışmaları ve seminerlerde ya da çeşitli medya, haber ajansı, radyo ve TV kurumları ve reklam ajanslarındaki stajlarda kazanılmaktadır. Okul zamanı ikiye bölünmüştür. Öğrencilerin pek çoğu, yalnızca vize ve final sınavlarında derslere katılmaya ve onun yerine piyasada çalışmayı tercih etmeye başlamıştır. Medya sektöründeki maliyetler sürekli artarken, bu sektördeki çalışanların, izleyicilerin değişen ihtiyaçlarını karşılamak ve rekabetçi bir ortamda ayakta kalabilmek için teknolojinin hızını yakalamaları gerekmektedir.

(İnceoğlu, Y., International Media, Der Publishing, No:132, 1997, İistanbul, TURKEY, p.125.)

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Bu durum, çok çeşitli teknolojik araçları kullanabilen, melez becerilere sahip elemanlara olan ihtiyacı artırmaktadır.

Bilgi teknolojisinin gücü, özellikle medya eğitiminde belirgindir ve aşağıdaki şekilde ifade edilebilir:

1. Bilgisayar teknolojileri yazma, çizme, görüntü işleme, redaksiyon ve mizanpaj işlemlerinde çok fazla vakit kazandırmaktadır.
2. Yüksek teknolojinin sağladığı imkanlar, bütün gazete ya da televizyon süreçlerinin tek bir odada yapılabilmesini sağlayarak masrafları azaltmaktadır.
3. Web'in sağladığı olanaklar (web sitesinde yayıncılık) yüksek maliyetli çoğaltım ve dağıtım işlemlerini ortadan kaldırmayı sağlamaktadır.
4. WWW ve e-posta veritabanı, bilgi kaynaklarına erişimi kolaylaştırmaktadır

Yukarıdaki faktörlerin ışığında, üniversiteler ve İletişim Fakülteleri bilgi desteğine yatırım yapmak ve gerekli donanım ve yazılımları bölümlere sağlamak sorumluluğunu taşımaktadır. Bu basit, ancak açık ifade, sosyal ve ekonomik etkenler göz önüne alınarak "küresel köy"ün oluşumu ve gelişmiş ile gelişmekte olan ülkeler arasındaki dengesiz durumu geliştirmek konusunda, teknoloji ve bilgi desteği ile bunların verimli bir şekilde kullanımının çok önemli bir rolü olduğunu belirtmektedir. Yeni teknolojilerin eğitimde mantıklı ve akla yatkın bir şekilde kullanımı öğrencileri bu alandaki heyecan verici olanakları gerçekleştirmek için teşvik etmektedir.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

Kaynakça:

ACM SIGCHI: Special Interest Group on Computer – Human Interaction
Angel, E., Interactive Computer Graphics, A Top-Down Approach Using Open GL, 2003, Pearson Education, USA.
Aydin, E.D.,Ê and Sutcu, C., Changing Media and Higher Education at the DawnÊ ofÊ 21. Century. Chapter 12. of the book "Towards Virtualization: Open and Distance Learning". Edited by V. Venugopal Reddy and Manjulika S., August 2002, Vedams Books Ltd., New Delhi, India.
Aydın, E.D., Değişen Bilgi Toplumu, Halkla İlişkiler ve İletişim Teknolojileri, Türk Silahlı Kuvvetleri 'nde İletişim, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Faaliyetleri Sempozyumu, T. C. Genelkurmay Başkanlığı, Ankara, 23 - 24 Aralık 1999.
Aydın, E.D., Changing Media and Informatics Education, IACIS '99 International Association For Computer Information Systems, September 30 -October 2, 1999, San Antonio, Texas, USA.
Aydın, E.D., The Role of Information Systems within Distance Education and A Case from Turkey (A), ACIS '99, International Association For Computer Information Systems, September 30 - October 2, 1999, San Antonio, Texas, USA.
Aydın, E.D., The Role of Information Systems within Distance Education and A Case from Turkey (B) , Twelfth International Meeting of University Administrators, September 1999, Edinburgh, Scotland, U.K.
Aydın, E.D., Informatics Education in Turkey and its Role in Information Dissemination in a Global Information Society, (MIS) Communicating Across Boundaries, 48th Annual Conference of the International Communication Association, July 20 - 24, 1998, Jerusalem, ISRAEL.
Aydın, E.D., Orkan, A.L., Sutcu, C.S., Informatics Education in Turkey and its Role in

Internationalisation, 11th International Meeting of University Administrators, 6 - 10 January 1998, Auckland, NEW ZEALAND.
Aydın, E.D., Orkan, A.L., Sutcu, C.S., The Role of Information Systems within Distance Education and a Case, 11th International Meeting of University Administrators, 6 - 10 January 1998, Auckland, NEW ZEALAND.
Aydın, E.D., Proposed Establishment of a Centre for Research and Studies on Communications Central Asia (Second Version), Turkey, International Conference on Information Systems Analysis and Synthesis, July 22 - 26, 1996, Orange Country Covention Center, Orlando, U.S.A.
Aydın, E.D., Computer – Assisted / Aided Education and Informatics, International Conference on Information Systems Analysis and Synthesis, July 22 - 26, 1996 Orange Country Covention Center, Orlando, U.S.A.
Aydin, E.D., The Changing Information Society Bosnia-Herzegovina Journalists Union, 1 –15 July 1996, Bugojno-Tuzla-Modrac, REPUBLIC OF BOSNIA-HERZEGOVINA.
Aydin, E.D., Proposed Establishment of a Center for Research and Studies on Communications Central Asia, 10th International Meeting of University Administrators, 7 - 12 January 1996, Cape Town, SOUTH AFRICA.
Aydin, E.D., Changing Information Society, Beta Publications, January 1996, Istanbul, TURKEY.
Aydin, E.D., Communication and Informatics Education in Turkey, 1995 Annual Conference of the International Association for Computer Information Systems, September 28 - 30, 1995, Toronto, Ontario, CANADA.
Berryman G., Notes On Graphics Design And Visual Communication, 1990, Crisp Publication, Inc. USA.
British Computer Society (BCS) HCI Group
Carnegie Mellon University, Human - Computer Interaction Institute (HCII)
Carnegie Mellon University, Human-Computer Interaction Institute (HCII), Master Program (M Sc).
Carnegie Mellon University, Faculty of Design, Interaction Design (M Des)
Colorado University IT Course Descriptions.
Finn, A.T., Lane, D.R., A Conceptual Framework for Organizing Communication and Information Systems, International Communication Conference, July, 1998, Jerusalem, ISRAEL.
Georgia Institute Of Technology, Human - Computer Interaction (MSc).
Godsell, B., Meeting the People Challenges of Tertiary Education in the 21st Century Information Society, 10th International Conference for University Administrators, Cape Town, 11th Jan, 1996, Cape Town, SOUTH AFRICA.
Gombrich, E.H., The Uses of Images, Studies in the Social Function of Art and Visual Communication, 1999, Phadion Press Limited, USA.
Hoyer, S., Media on the eve of the Third Millennium: Comparing Revolutions in Communication, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, 1998, Moscow, RUSSIA.
İnceoğlu, Y., International Media, Der Publishing, No:132, 1997, İstanbul, TURKEY.
İnceoğlu, Y., The Past and Present of Turkish Press, Marmara University, Communication Faculty, 1997, Istanbul, TURKEY.
International Interactive Communications Society (IICS)
Machlup, F., Semantic Quirks in Studies of Information. In F. Machlup & U. Mansfield (Eds.), The study of information: Interdisciplinary messages, Wiley, 1983, New York, USA.
McQuail, D., Challenges for Communication Theory in the 21st Century, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, 1998, Moscow, RUSSIA.
Pratt Institute, Interactive Media Master Program.
Spalter, A.M., The Computer in the Visual Arts, 1999, Addison Wesley Longman, Inc., USA.
Zassoursky, Y. N., Changing Media and Communications, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, 1998, Moscow, RUSSIA.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUBMISSION 1

EDUCATION IN ARTS AND DESIGN STUDIES IN THE AGE OF GLOBALIZED KNOWLEDGE

Prof.Dr. Emin Doğan Aydın
Department of Visual Communications Design Faculty of Communication Yeditepe University, Istanbul, Turkey

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

The emergence of "the Global Information Society" has entailed Man's full acquisition of the necessary knowledge and skills so that Man, as the basis of civilization, could survive and withstand. Those who fall distant to the opportunities and the amenities provided by the latest developments in information technologies seem to be heading towards estrangement from the social flux as well as face possible difficulties to continue professional business life. The task of educating individuals who can effectively take part in "the Global Knowledge Society" is the responsibility of educational institutions among which universities come forth with their leading role in the process. The main goal of this paper is promoting consciousness regarding the rapid developments especially in the modern communications media and their cultural and economic effects as well as outlining a model that serves to make the necessary knowledge and skills possible in pursuit of success in the InformationAge.

MEDIA IN FLUX

Because of the fact that it is the engineers who develop the new communication technologies, it has become quite difficult for the theoreticians to fully grasp the characteristics of these technologies. The emerging gap can only be bridged by specialists who are knowledgeable about technology, informed of sociological theories and skilled at using as well as creating new communication tools. This condition aggrandizes the role and responsibility of the outstanding communication schools of our time.

The Department of Visual Communication Design is built on the rapid change, which the modern communication tools, systems and

institutions are put through in terms of dimensions and contents as well as the social ramifications that they cause. Apart from the changes in the areas of manufacturing, technology and commerce, the changes in the cultural and political spheres also enhance the functions of communication.

While the focus of discussions in communication studies was placed on the radio, TV, printed media and cinema until only a few decades ago, we are confronted today with the prevalence of the complicated, diversified and puzzling means of communication. Of these various new devices, the audio-visual multi-media seem to have the leading definitive role.

All these advances truly justify the reason our age is called "the Information Age" Beginning with the conventional post and telegram; the computer network, which extends almost everywhere, has brought about an "information society."

THE PRESENT CONDITION IN TURKEY

While sorting out many significant and astonishing processes, Information Technology creates a host of new problems, not only in the developing countries, but also in advanced countries as well. The problems in the advanced, affluent societies center around such issues as information garbage, security, excessive information flow, the isolation and the alienation of the individual, whereas the problems in developing countries indicate the additional aspects of dependency (in technology, economy, culture, politics and law) as well as the limitations over the imported technologies in terms of the way they should be functioning. Just as seen in many developing countries, the socio-economical effects of the creative potentials, which the new communication and information technologies, offer have not been fully recognized and appreciated in Turkey as yet. The Department of Visual Communication Design, with its crucial task of training the individuals who would be able to grasp and use these technologies creatively, has only been recently ushered in the schools of communications in Turkish universities. Besides, these undergraduate programs need to be supported through well-structured graduate programs.

THE SIGNIFICANCE OF VISUAL COMMUNICATIONS DESIGN FOR OTHER DEPARTMENTS OF ARTS AND COMMUNICATION

The 20th Century has been an age of mass media and communication; it is difficult to surmise what kind of communication tool will prevail in the 21st Century. /// The future shock which we have yet to undergo due to how usual/conventional communication tools will turn into

haunting residues of the past already confronts us with a vital question: How unready and defenseless are we vis-à-vis the changes in the field of communication? There are many scenarios and some of them are pretty scary.
(Hoyer, S., Media on the eve of the Third Millennium: Comparing Revolutions in Communication, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, Moscow, 1998, pp. 66-67.)

All these made a serious impact on the existing fields of communications and arts:

The digital techniques in video and sound processing, including the non-linear digital editing, have increasingly been replacing the analog imaging and sound-recording methods as well as linear analog film editing. Cinematography is in an irrevocable process of merging with the digital visual effects and three-dimensional animations. The high-definition and internet-compatible digital television sets also make the TV screen an interactive media. Therefore, the syllabi, the methodology and the aesthetics instructed in departments of cinema and television need to be reconsidered dramatically.

In much the same way, the conventional press (printed media) is put through a revolutionizing process as the virtual and verbal high-tech models are ushered in, transferring the press into the cyberspace and the advertising sector on to the desktop. (Loukina, M., Media Training in the Context of New Information Technologies, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, Moscow, 1998, pp. 195-196.)

As the fields of graphics, sculpture, industrial design and art gradually became electronically applied, the fine arts applications and aesthetics, too, became subject to profound changes.

Three-dimensional modeling and simulation have been increasingly and intensively placed at the architects' and interior designers' disposal for their uses in designing.

Furthermore, it is an imperative to take into consideration that computer technology and its networks are gradually merging with communication tools. Today a single connection (i.e. a PC which is connected) to the net makes it possible for you to listen to the radio, watch the TV, follow the printed press, send and receive e-mails and even have televised meetings.
As a multi-disciplinary field, the Visual Communication Design

integrates an all-encompassing syllabus that suits the latest visual forms and communicative technologies of media. While carrying out this syllabus, it makes possible for the students to soundly comprehend the swerving nature of the creative applications in these fields as well as gaining them a sense of how the future of arts and technology might be shaped. It is for this reason that the Department has more advantages than the conventional, established departments with the same or similar academic focus.

SYSTEMOLOGY AND EPISTEMOLOGY AS THE BASES FOR THE VISUAL COMMUNICATION DESIGN

The Department of Visual Communication Design has adopted the General Systems Approach as the common theoretical framework, which is based on a holistic method of reasoning. The sciences of system and knowledge offer a multidisciplinary and interdisciplinary perspective, incorporating elements from social sciences, behavioral sciences, engineering, physical sciences and cultural research. The subject in focus should be evaluated in harmony with the perspectives of informatics, cybernetics and the General Systems Approach, taking into consideration its technological, social, cultural, political, legal and economic aspects.

Communication and Informatics

For any communication, a communication system is needed just as for any information exchange a system of information is required. A communication system consists of physical, electronic and social structures that provide and facilitate messaging between two or more people. A system of information, on the other hand, provides and facilitates messaging between two or more people as well as a person and another system of information or two by means of its physical, electronic and social structures.



MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Although information systems technology is similar to the communication system in many ways, they are different from each other in terms of the ways they are used: Information systems have been designed for interpersonal communication. Simply put, all the inputs and outputs are called "information" whereas the inward or outward movements of information are called information system manipulation.

To prevent confusion, we should note that, when using a computer system there are basically two activities that take place named as input and output. The first one takes place on the data that remain apart from the system software, involving what could be qualified as "the manipulation" of the information system, and consisting of the processes conventionally recognized to be the information manipulation, data retrieval, creating database or data processing. The second one, the system navigation (the user interface) (Finn, A. T., Lane, D. R., A Conceptual Framework for Organizing Communication and Information Systems, International Communication Conference, July, 1998, Jerusalem, ISRAEL, p. 3.) involves the user's clicking a button and the system's responding to it, by which the user sends data (input) to the system.

Communications is wholly different from information manipulation. Yet, the increasing popularization of the electronic systems blurs this distinction. Complex information systems either "interlocute" with us or demand us to respond to them when we need assistance or data! These interactive human-machine processes replace many one-to-one human interactions of daily life.

What's more, importantly, each single electronic communication tool necessitates exactly the same behavior the information systems require us to do. For instance, when we alter a web site, we navigate across the system and make changes in the data. All interactive media ranging from three-dimensional virtual simulations to web



Disciplines Related to Human Computer Interaction
©1996 Jenny Preece

sites, from interactive video installations to interactive televisions are considered as systems of interaction. The most fruitful approach would then be accepting that each system of communication entails a manipulation of the information system. (Finn, A. T., Lane, D. R., A Conceptual Framework for Organizing Communication and Information Systems, International Communication Conference, July, 1998, Jerusalem, ISRAEL, p. 4.) The fact that the increase in the use of computer and computer networks in our time makes it an imperative to incorporate the science of information into all sorts of instruction in the schools of communication at universities.

The typical curricula and programs provided in the fine arts and communications departments in Turkey so far comprise cultural studies, media research and some courses borrowed from social sciences as well as some practical education accompanied by some limited equipments. Students often graduate without a proper practical knowledge and grasp of the technology and the information systems, which they would have to use in the designs demanded by the market. Then, the expertise required for the professional carriers are meant to be completed or made up for outside of the university, at extra-curricular workshops and seminars, or through internships at various media, news agencies, radio and TV institutions as well as the advertisement agencies. Such being the case, the school time is split into two. Most of our students start preferring to work in the market to studying at school and take their midterms and finals.

As costs increase in media sector continuously, the people in the sector face the need to catch up with the advances in step with the technology so as to have their legs to stand on in a highly competitive environment where the TV-watchers needs keep changing. (İnceoğlu, Y., International Media, Der Publishing, No: 132, 1997, İstanbul, TURKEY, p.125.) This condition makes a new personal profile necessary, one who can use a broad variety and selection of technological media instruments with their hybrid skills.

The power of information technology makes itself felt particularly at media education and can be explained as in the below:

1. Computer technologies help to save time in writing, drawing, image processing, redaction and layout considerably.
2. The facilities provided by high-tech pull the costs down since all the newspaper and TV procedures can be coped with in a single room.
3. The facilities provided by the web, as in web publishing, pull down the higher costs of duplication and distribution by simply dispensing with them.
4. WWW and e-mail database facilitate access to sources of information.

In view of the above, it is needless to say that universities and schools of communication are responsible for, and thus, ought to enterprise in the required software and hardware for the information support to be provided for their departments.

This simplified yet clear expression of a need emphasizes the significant role of technology, information support and their good applications in terms of bridging the yawning gap between the developing countries and the affluent societies in "the global village", taking into consideration the socio-economic elements and variables. The rational use of new technologies in education encourages the students for doing exciting work and opening new windows to the possibilities of furthering and expanding the field.

Referance:

ACM SIGCHI: Special Interest Group on Computer – Human Interaction

Angel, E., Interactive Computer Graphics, A Top-Down Approach Using Open GL, 2003, Pearson Education, USA.

Aydin, E.D.,Ê and Sutcu, C., Changing Media and Higher Education at the DawnÊ ofÊ 21. Century. Chapter 12. of the book "Towards Virtualization: Open and Distance Learning", Edited by V. Venugopal Reddy and Manjulika S., August 2002, Vedams Books Ltd., New Delhi, India.

Aydın, E.D., Değişen Bilgi Toplumu, Halkla İlişkiler ve İletişim Teknolojileri, Türk Silahlı Kuvvetleri 'nde İletişim, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Faaliyetleri Sempozyumu, T. C. Genelkurmay Başkanlığı, Ankara, 23 - 24 Aralık 1999.

Aydın, E.D., Changing Media and Informatics Education, IACIS '99 International Association For Computer Information Systems, September 30 -October 2, 1999, San Antonio, Texas, USA.

Aydın, E.D., The Role of Information Systems within Distance Education and A Case from Turkey (A), ACIS '99, International Association For Computer Information Systems, September 30 - October 2, 1999, San Antonio, Texas, USA.

"Aydın, E.D., The Role of Information Systems within Distance Education and A Case from Turkey (B), Twelfth International Meeting of University Administrators, September 1999, Edinburgh, Scotland, U.K.

Aydın, E.D., Informatics Education in Turkey and its Role in Information Dissemination in a Global Information Society, (MIS) Communicating Across Boundaries, 48th Annual Conference of the International Communication Association, July 20 - 24, 1998, Jerusalem, ISRAEL.

Aydın, E.D., Orkan, A.L., Sutcu, C.S., Informatics Education in Turkey and its Role in Internationalisation, 11th International Meeting of University Administrators, 6 - 10 January 1998, Auckland, NEW ZEALAND.

Aydın, E.D., Orkan, A.L., Sutcu, C.S., The Role of Information Systems within Distance Education and a Case, 11th International Meeting of University Administrators, 6 - 10 January 1998, Auckland, NEW ZEALAND.

Aydın, E.D., Proposed Establishment of a Centre for Research and Studies on Communications Central Asia (Second Version), Turkey, International Conference on Information Systems Analysis and Synthesis, July 22 - 26, 1996, Orange Country Covention Center, Orlando, U.S.A.

Aydın, E.D., Computer – Assisted / Aided Education and Informatics, International Conference on Information Systems Analysis and Synthesis, July 22 - 26, 1996 Orange Country Covention Center, Orlando, U.S.A.

Aydin, E.D., The Changing Information Society Bosnia-Herzegovina Journalists Union, 1 –15 July 1996, Bugojno-Tuzla-Modrac, REPUBLIC OF BOSNIA-HERZEGOVINA.
Aydin, E.D., Proposed Establishment of a Center for Research and Studies on Communications Central Asia, 10th International Meeting of University Administrators, 7 - 12 January 1996, Cape Town, SOUTH AFRICA.
Aydin, E.D., Changing Information Society, Beta Publications, January 1996, Istanbul, TURKEY.
Aydin, E.D., Communication and Informatics Education in Turkey, 1995 Annual Conference of the International Association for Computer Information Systems, September 28 - 30, 1995, Toronto, Ontario, CANADA.
Berryman G., Notes On Graphics Design And Visual Communication, 1990, Crisp Publication, Inc. USA.
British Computer Society (BCS) HCI Group

Carnegie Mellon University, Human - Computer Interaction Institute (HCII)
Carnegie Mellon University, Human-Computer Interaction Institute (HCII), Master Program (M Sc).
Carnegie Mellon University, Faculty of Design, Interaction Design (M Des)

Colorado University IT Course Descriptions.
Finn, A.T., Lane, D.R., A Conceptual Framework for Organizing Communication and Information Systems, International Communication Conference, July, 1998, Jerusalem, ISRAEL.
Georgia Institute Of Technology, Human - Computer Interaction (MSc).
Godsell, B., Meeting the People Challenges of Tertiary Education in the 21st Century Information Society, 10th International Conference for University Administrators, Cape Town, 11th Jan, 1996, Cape Town, SOUTH AFRICA.
Gombrich, E.H., The Uses of Images, Studies in the Social Function of Art and Visual Communication, 1999, Phadion Press Limited, USA.
Hoyer, S., Media on the eve of the Third Millennium: Comparing Revolutions in Communication, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, 1998, Moscow, RUSSIA.
İnceoğlu, Y., International Media, Der Publishing, No:132, 1997, İstanbul, TURKEY.
İnceoğlu, Y., The Past and Present of Turkish Press, Marmara University, Communication Faculty, 1997, İstanbul, TURKEY.
International Interactive Communications Society (IICS)
Machlup, F., Semantic Quirks in Studies of Information. In F. Machlup & U. Mansfield (Eds.), The study of information: Interdisciplinary messages, Wiley, 1983, New York, USA.
McQuail, D., Challenges for Communication Theory in the 21st Century, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, 1998, Moscow, RUSSIA.
Pratt Institute, Interactive Media Master Program,
Spalter, A.M., The Computer in the Visual Arts, 1999, Addison Wesley Longman, Inc., USA.
Zassoursky, Y. N., Changing Media and Communications, Changing Media and Communications Concepts, Technologies, and Ethics in Global and National Perspectives, Moscow State University, Faculty of Journalism, 1998, Moscow, RUSSIA.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA

2.BİLDİRİ

EĞİTİMDE TASARLAMA SÜRECİ VE SANAL ORTAMLARIN ÖNEMİ

Doç.Dr. Seçil Şatır Endüstri Ürünleri Tasarımcısı; İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Dr. Elmira Şener Mimar İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

GİRİŞ

Tasarlama bir süreçtir. Bu sürecin en önemli aşaması beyinde oluştuğu halde, önceki aşamaları olmaksızın meydana gelmesi ve sonrasındaki aşamaları olmaksızın gerçekleşmesi olanaksızdır. İnsanların, grupların, toplumun yararına, yanı sıra tasarımcının kendi gelişimine yarayan sonuçlar ortaya koyan bu süreç, ortaya çıkan ya da verilen problemlerin saptanması, analiz edilmesi ve uygun çözümler üretme sanatıdır. Hem bir sanat, hem de bilim olma yolunda gelişen tasarım, bilinçli – profesyonel ortamlarda tüm aşamaları ile uygulanan ve gerçekten beklenen başarılı sonuçlara götüren çok yönlü bir çalışma sürecidir.

Tasarımın, aynı zamanda yaratıcılığın ani fikrinin ortaya konulması, tüm süreç içinde bu bildirinin ana konusu olurken, sürecin sanal ortamlar ile karşılaştırılması da konunun tamamlayıcı niteliğini taşımaktadır.

EĞİTİMDE TASARLAMA SÜRECİ

"Tasarlamak yaratmak ve yaratmak tasarlamaktır" denilebilir: Çünkü tasarlama süreci her aşamasında yaratıcılığın kendini gösterdiği, ilk fikrin ortaya konmasından, detay çözümlerin gerçekleştirilmesine kadar her ara aşamada yaratıcılığın devreye girdiği bir düşünce ve gerçekleştirme eylemidir. Düşünce süreci olarak bireysel farklılıklarla bilinç altı- bilinç sınırı ya da bilinçli sentezler gibi evreler yaşanabilirken, tasarlayan ya da yaratan kişinin eylemlerinde ya da davranışlarında alışılmışın dışında gelişmeler olabilir. Tasarlayıcı ya da yaratıcı birey geçmiş deneyimlerini, bilgi birikimlerini, ortaya çıkmış ya da verilmiş problemler doğrultusunda değerlendirir. Problem ile ilgili olarak, var

olan bilgi birikimlerini ve araştırdığı, bulduğu bilgileri, deneyimleri hafızasındaki bilgilerle birleştirir, bunları sentezler ya da bilinçaltı süreçleri bu deneyim ve bilgileri bir potada yoğurarak yepyeni bir bilgi olarak ortaya çıkarır. Yaratıcılığın doğuştan her insanda az ya da çok olması, ancak işlenmediği sürece gelişip işe yarayacak duruma gelemeyeceği dikkate alınırsa, zamanla kazanılan bu yeteneğin zihindeki algılarının beslenmesi gereği daha iyi anlaşılır. Yaşanmış örneklerden deneyim kazanmak ve benzer algıların varlığını çoğaltmak yaratıcılığa paralel olarak tasarımcının düşünce alt yapısının hazırlanması için de önem taşır.

Yaratıcılığın fiziksel alt yapısını bilmenin yaratıcı olmakla doğrudan bağı tartışma yaratırsa da bu yapının özelliğinin bilincinde olmak, bireyin kendi yaratıcı kişiliğini geliştirmek açısından yarar sağlayabilir. Fakat, burada fiziksel alt yapıdan çok yaratıcı algılamanın önemini vurgulamak esastır. Yaratıcı algılamayı aktif hale getirmek ise, bireyin öncelikle hangi alanda çalışıyorsa o alanın bilgi birikimini, ama aynı zamanda komşu ve zıt alanların gözlemlerini algıya dönüştürmek önem taşımaktadır. Bütün bu hazırlık aşamaları, tasarlama ve yaratma süreçleri için olmazsa olmaz denilebilecek evrelerdir.

Profesyonel alanların tasarlama süreçlerinin tipik örneklerini eğitime aktarmak ve sanat eserleri ya da proje çalışmalarında örneklendirmek tasarım eğitiminin deneysel, ya da uygulamalı gelişimlerinde önemli katkılar sağlayacaktır. Bu nedenle, ani fikrin ortaya konulmasını sağlayacak ön hazırlık aşamalarının tasarım eğitimlerinde de gerçekleştirilmesi önemlidir. Bu ön hazırlık aşaması, şimdiye kadar bilinen kadarı ile, bilgi toplama, bilgileri düzenleme ve değerlendirme, ileri düzeyde analiz etme ve bütün bu sayılanlar kadar önemli olan ve bu aşamalar sürecinde gerçekleşmesi gereken "yaratıcı algılama"ya ortam hazırlamaktır.

Eğitimde Tasarlama ve Karşılaştırmalı Bir Yaratıcılık Deneyimi

İ.T.Ü. Mimarlık ve Endüstri Ürünleri Tasarımı öğrencileri arasında birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıflar üzerinde yapılmış olan deneysel yaratıcılık atölyesi çalışmaları, sanal ortamlar dışında, malzemeye yönelik olarak gerçekleştirilmiş ve ilginç sonuçlar elde edilmiştir.

Öğrencilerden, bilgisayar ortamının aşırı düzeninden farklı, verilmiş olan malzemenin verileri doğrultusunda, belli bir zaman dilimi içinde, strüktürel özelliği olan yapısal kurgular tasarlamaları istenmiştir. Elde edilen tasarım ürünleri, öğrencilerin o ana kadar ki malzeme aşinalıkları ve tasarımdan becerileri doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Burada sınıf farklılıkları duruma göre birbirine zıt sonuçlar ortaya koymu;tur.

Büyük sınıfların kendi alanlarının tasarım bilgileri düzen, ritm, orantı, denge gibi konularda yoğunlaşırken, küçük sınıfların estetik kavramlar açısından bilgi birikimi eksikliği kısmen hissedilse de malzemeyi değerlendirmeye yönelik becerileri ön plana çıkmaktadır (Şener & Şatır, 2003). Burada, sanal ortamlarda bulunmayan, malzemeye dokunmak, malzemeyi hissetmek, görme duyusunun ötesinde dokunma duyusunun da devreye girmesi tasarıma farklı bir boyut katmaktadır.

SANAL ORTAMLARDA YARATICI SÜREÇLER

Cooper ve Press (1995), tasarım eğitiminin amaç ve görevlerinden birinin, tasarım çözümünü sağlayan yaratıcı düşünce ile ilgilenmek olduğunu belirtmektedirler. Kişilere özgü yaratıcılık olgusunun ise yetenek, bilgi ve sunulanların bağlamının anlaşılması konularında farklılaştığını belirterek; eğitimde bu bileşenleri geliştirecek yolların önem taşıdığını kabul etmektedirler. Eğitimdeki tasarım süreçleri, bu bakış açısı ile ele alındığında, tasarımın ön hazırlık evresinde, tasarım bileşenlerinin bir yandan bellekte depolanmasını sağlamak, diğer yandan, özellikle farklı alanların bileşenlerinin "yaratıcı algılama" kapsamında belleğe girmesine yardımcı olmak esastır. Bunu sağlamak alışılmış şekli ile sergiler, kitaplar, kütüphaneler ve bunun gibi ortamlara bizzat gitmeyi ve o ortamlarda bulunmayı gerektirirken, günümüzde sanal ortamların yaratılması ile boyut değiştirmiştir.

Son yılların tasarım çalışmalarında ve tasarım eğitiminde sanal ortamların önemi yadsınamaz. Sanal ortamlarda çalışmak tasarım çalışmalarına hız kazandırmakta, gerçek olmayan ortamları gerçekmiş gibi göstermektedir. Daha da önemlisi, tasarımın ön hazırlık aşamasında, internet aracılığı ile normalde ulaşılması imkansız gibi görünen çok sayıda ve çeşitte bilgiye ulaşmak süreci kolaylaştırır. Elde edilen görsel verilerin yaratıcı algılamaya katkısı önemlidir. Bu önem, yaratıcı bireyin ya da öğrencinin merak, ilgi, algılama kapasitesi vb. durumlarla koşullu olarak az ya da çok seyredebilir. Fakat her durumda süreci hızlandırdığı ve görsel bilgiyi zenginleştirdiği bir gerçektir.

Sanal ortamlarda tasarlamak;

1 pratik çözümlerin oluşumlarında,
2 sanal gerçeklik yaratmada,
3 tasarıma görsellik özelliği vermekte,
4 arayüz tasarlamakta,
5 yapay zeka oluşturmakta

oldukça verimli gelişimler sergilemektedir (Şatır & Şener, 2003). Oldukça yeni teknolojilerin değerlendirildiği bilgisayar alanı, yukarıda sözü edilen verimli gelişmeler çerçevesinde teorik boyutta sözcükler

ve rakamlarla, görsel boyutta geometrik biçimlerle sentezlere ulaşarak tasarım denemelerine yardımcı olabilir. Bu alanda deneysel çalışmalar yapmış olan "H. Cohen, insan etkileşimi gereksinimi olmayan ve belirli kurallar dahilinde sonsuz sayıda alternatif üreten bir bilgisayar programı tasarlamıştır" (Baker, 1993).
Sanal ortamda tasarlamanın diğer örnekleri, mimarlık ve iç mimarlık alanlarında mekanlar yaratarak bu mekanlarda gezinerek kendini o ortamlarda hissetmek, mekan ya da nesnelerin alternatiflerini tasarlamak detay çalışmalarını teknik özelliklerini vererek gerçekleştirmek, üçüncü boyutu fotoğrafla saptanmış gibi gösterebilmektir.

SONUÇ

Yararları dikkate alındığında, bilgisayar ortamında tasarlamanın yaşadığımız çağın en önemli özelliklerinden biri olarak, vazgeçilmez olduğu kabul edilmektedir. İnsan sürekli değişim ve dönüşüm ortamında yaşar; bu hızlı değişim içinde bazı güzellikler yok olurken yeni bazı özellikler elbette ortaya çıkacaktır. Bu kaçınılmaz bir durumdur. Diğer taraftan insanların daha mutlu yaşaması, yaratıcılıklarını daha geniş kapsamlı kullanması ile eş değerlidir. Çünkü kendilerindeki eksiklikleri giderebilecekleri en güzel yol bu yeteneklerini geliştirmek ve kullanmakla var olur. Bu özelliklerini geliştirmeleri, onların aynı zamanda duygusal niteliklerinin açığa çıkartılmasına da yardımcı olur. Malzeme yaşamın ve madde evrenin doğasında vardır. İnsan madde ile yoğrulmuştur, malzeme ile çevrelenmiştir.Bilgisayarlar ile yaratıcı eserlerin fikir bulma aşaması henüz tam anlamı ile gerçekleşmiş olmasa da ileride insanın insan olma özelliğinin en güzel, en mutluluk verici ve en iyi çözüme götürücü yanını sanal ortamlar ele geçirirse, acaba insana ne kalır?.. İnsanlık ruhunu, duyarlılığını da elden çıkarır mı?.. İnsan maddenin bileşimi olan malzemeden ne derece kopabilir? Gelişen teknoloji çağına uygun olarak, insanın, hala yapacak ve yaratacak çok farklı uğraşıları mı gelişecektir?..

KAYNAKLAR

[1] Şener, E.; Şatır, S.; 2003, "An Experimental Creativity Research in Design Education By Hierarchical Approach", 3rd International Conference on Engineering and Computer Education, "Engineering Education in the World of no Frontiers", Santos, Brasil, March 2003.
[2] Cooper, R., Press, M.; 1995, The Design Agenda: A Guide to Successful Design Management, John Wiley & Sons Ltd., Baffins Lane Chichester, UK.
[3] Şatır, S. Şener, E.; 2003 "Designing in Mind: Creativity", 3rd International Conference on Engineering and Computer Education, "Engineering Education in the World of no Frontiers", Santos, Brasil, March 2003.
[4] Baker, R.; 1993, Designing the Future: The Computer Transformation of Reality. Thames and Hudson, Hong Kong, pp: 130, 174.

SUBMISSION 2

DESIGNING PROCESS IN EDUCATION AND THE IMPORTANCE OF THE VIRTUAL MEDIA

Assoc.Prof. Seçil Şatır, Industrial Products Designer; Istanbul Technical University, The Faculty of Architecture, Department of Industrial Products Design.
Dr. Elmira Şener, Architect; Istanbul Technical University, The Faculty of Architecture, Department of Architecture.

INTRODUCTION

Designing is a process. The most crucial aspect of this process is that, although it is actualized in the brain, it is impossible to make it actual without the previous phases it embodies as well as the following phases that it leads to.

Bringing forth various results in favor of not only the people, groups and society at large, but also the self-improvement of the designer her/himself, the process of design is basically the art of determining, analyzing and finding out correct solutions to the arising or given problems. Developing both as an art and as a scientific discipline, design is a multifaceted working process that is increasingly applied in the conscious and professional environments through all its phases, and does pave the way to the truly anticipated successful outcomes.

While the topic of this paper is the way a sudden idea of design as well as creativity comes into being through its process, a complimentary focus will be laid on the comparison of the process-in-question with the various virtual media, without whose discussion the present topic cannot be fully evaluated.

DESIGNING PROCESS IN EDUCATION

It is possible to say "Designing is creating and creating is designing." This is because creativity manifests itself through every phase of the designing process, from the point of the introduction of the earliest idea up to the final realization of the detailed solutions, thus

intervening incessantly at every intermediate step of the act of forming and actualizing ideas.As a process of thinking, it can be including the extensive experience of phases like the subconscious, the preconscious and the conscious syntheses in relation to varying degrees of individual differences; there may also appear unusual changes in the designing or creating person's overall behavior or actions. The designing or creating individual takes advantages of her/his past experiences and her/his accumulation of knowledge in light of the then-arising or already given problems. As far as a single problem is concerned, s/he would combine her/his present knowledge as well as the information s/he obtained through research with the data/information/knowledge retrieved from her/his memory; s/he either synthesizes these or arrives at a groundbreaking piece of data/information/knowledge, blending past experiences and knowledge through subconscious processes. The significance of satiating the mental perceptive aspects of this capability, which is acquired gradually through time, can well be understood especially when one is to consider that every single individual has an innate capacity for creativity and that it cannot be made use of unless it is consciously processed and improved. It is equally significant to translate real-life happenings into experience and broaden the horizon of similar senses in order also to prepare the designer's mental background of thinking along with improving her/his creativity-related skills.

Even though it is a topic of debate to directly relate the mental structure of creativity with being actively creative, it is still useful to be aware of the idiosyncrasy of this structure in terms particularly of improving the individual's own creative personality. It is nonetheless essential to emphasize hereby the significance of the creative perception rather than the physical structure. As for activating the potential creative perceptiveness, it is important that one's knowledge already present due to one's own area of specialization/interest as well as one's observations in the neighboring and opposing areas should all be converted/translated into perception. All these preparatory steps are to be considered as the prerequisite phases of the process of designing and creating.

Ushering in typical samples from the designing processes of professional fields into education, and exemplifying through works of art or project workshops could certainly contribute greatly to the experimental or applied aspects in improving the design education. It is for this reason that carrying out the preparatory phases in the education of design is important since it is through these phases that a sudden idea can be brought forth. According to our present knowledge, the afore-mentioned preparatory phase comprises such steps as the collection of data, its organization and evaluation, its

advanced analysis as well as the equally significant "creative perception" that should accompany all of them through the process they are being actualized.

DESIGN IN EDUCATION AND A COMPARATIVE EXPERIMENT / EXPERIENCE OF CREATIVITY

Experimental creativity-workshops carried out among the first, the second, the third and the fourth grade students of Architecture and Industrial Products Design at Istanbul Technical University have been material-oriented (excluding the virtual media), and yielded remarkable results.

In a context dissimilar to the over-regulated medium of computers, the students were asked in these workshops to design hypothetical constructs with structural qualities within a given period of time and in light of the data that the quality of the given material suggested. The design products obtained in the end have been a potential result of how familiar the students have grown with the material until then as well as how skillful they were in designing. In this respect, the differences between the grades have caused relatively positioning, contradictory results.

While the higher grade students focused on elements such as arrangement, rhythm, proportion and balance that form the design knowledge in their field, the lower grade students did much better in terms of relating to the material despite the fact that a partial lack of knowledge was inevitable with them as far as their grasp of the aesthetic concepts was concerned (Şener & Şatır, 2003). In this study, it has been observed that the senses which the virtual media cannot provide, such as touching, feeling and seeing the material at once, added a whole new dimension to design, whereby it is noted that the additional sense of physical touch is no less significant in value than the sense of seeing.

CREATIVE PROCESSES IN VIRTUAL MEDIA

Cooper&Press (1995) states that one of the goals and tasks of the education of design is taking care of the creative thought that makes design solutions possible. As far as the creativity of the individual persons is concerned, there is a great diversity in terms of aptitude, knowledge and contextual comprehension of the given data, which is why they consider that it is important to find out the ways to improve these constituents in education. When the processes of design in education are viewed from this angle, it is essential in the preparatory phase of design that the constituents of design should,

on one hand, be collected in the memory, while on the other, within the framework of "creative perception", the constituents offered especially by the other (different) fields should be called to recollection. While the conventional method tells one to get personally involved in exhibitions, books, libraries and the like in order to achieve the above-mentioned goal, the introduction of the virtual media in our time brings about and suggests new dimensions to achieve it.

With the works of design of recent years and the education of design, it is impossible to deny the importance of the virtual media. Operating in virtual media helps quickening the design studies by showing unreal environments as though they were real. More significantly, the access through internet to so many and varied knowledge that would normally be impossible to reach facilitates the process in the preparatory phase of design. The visual data that is thus obtained contributes to the creative perception importantly. This importance can vary, to a greater or lesser degree, situationally, as depending on the creative individual's or the student's interest, concern, perceptive capacity and the like. Nevertheless, it is a fact that it does quicken the process and enhance the visual data.

Designing by means of the virtual media yields highly fruitful results in:

1. finding out practical solutions,
2. creating virtual realities,
3. visualizing the design,
4. designing interface,
5. creating artificial intelligence

(Şatır & Şener, 2003).

The increasingly new technology-based field of computers may help contribute to the design experiments within the framework of the above-mentioned fruitful results and improvements through reaching new syntheses theoretically by words and figures, visually by geometrical forms. One of the experimenters in this field, "H. Cohen, has designed a computer program that, within the limits of certain regulations, can create an unlimited number of alternatives, doing away with the need for human interaction." (Baker, 1993) Among other examples of design through the virtual media, the following can be mentioned: feeling oneself in the virtually created architectural and interior spaces, designing alternatives to spaces or objects, actualizing much detailed work by providing technical specifications and showing it as though it were frozen in a three-dimensional photography.

CONCLUSION

Taking its benefits into consideration, it is commonly accepted that designing in the computer media, a supposedly very important quality of our age, is indispensable. Man lives in an environment of constant change and transformation; in this rapid flux, while some of the beauties are lost, there will of course appear some new qualities. This is an unavoidable condition.

On the other hand, people's leading happier lives is coterminous with making use of their creativities in a much broader sense. The best way to make up for what may be lacking is to improve these capabilities, and use them. Improving these capabilities also helps the unveiling of people's equally significant, emotional qualities. There is material in the nature of life as there is substance in the nature of the Universe. Man is fused with substance and surrounded by material.

Even though the conception of creative works through computers has not fully been actualized yet, should the virtual media invade the most beautiful, the happiest and the most problem-solving aspects of the Humankind in the future (those aspects and qualities that make the Humankind "human"), what would then be left to the Humankind?.. Would the Humankind dispense with its soul and its sensitivities?.. To what extent is it possible for the Humankind to fall apart from the material, which is the intermingling of substances?.. Then, would the humankind have yet to go a long, long way, all executing and creating so many different jobs in step with the age of the improving technology?..

Referance:
[1] Şener, E.; Satır, S.; 2003, "An Experimental Creativity Research in Design Education By Hierarchical Approach", 3rd International Conference on Engineering and Computer Education, "Engineering Education in the World of no Frontiers", Santos, Brasil, March 2003.
[2] Cooper, R., Press, M.; 1995, The Design Agenda: A Guide to Successful Design Management, John Wiley & Sons Ltd., Baffins Lane Chichester, UK.
[3] Satır, S. Şener, E.; 2003 "Designing in Mind: Creativity", 3rd International Conference on Engineering and Computer Education, "Engineering Education in the World of no Frontiers", Santos, Brasil, March 2003.
[4] Baker, R.; 1993, Designing the Future: The Computer Transformation of Reality, Thames and Hudson, Hong Kong, pp: 130, 174.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



3.BİLDİRİ

GÖRSEL DÜŞÜNME'DE BİR NEDEN;

"(a) Marka Bilgisayarın Masaüstü Görünümü"

Yrd.Doç. Fevziye EYİGÖR
Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Bilgisayar, tüketim toplumunun, bilgi çağının en önemli göstergelerinden biri haline gelmiş, kaçınılmaz olarak görme, öğrenme, biçimlendirme süreçlerini içeren sanat eyleminin de önemli bir parçası olmuştur.

Bilgisayara yüklenen programlar aracılığıyla biçimlenen sanat yapıtları, internet aracılığıyla ziyaret edilebilen sanal müzeler, galeri/sanatçı tanıtımını yapan siteler, sergi haberleri, satın alınabilen yapıtlar, kataloglar, dergiler... nitelik ve nicelik olarak azaldığı söylenen sanatsal etkinliğin gereksindiği sanatçı / sanat yapıtı / sanat alımlayıcısı arasındaki ilişkilere yeni bir boyut kazandırmıştır.

Kullanmasını bilmeyen için bilgisayar, Borges'in sözünü ettiği çin ansiklopedisi gibidir; "...mekansız bir düşünceye, odu ocağı olmayan, ama aslında karmaşık biçimler, arapsaçı gibi dolanmış yollar, garip yerler, gizli geçitler ve öngörülemeyen iletişimlerle tıka basa dolu görkemli evrene dayanan kelime ve kategorilere götürmektedir..." (FOUCAULT,M.,Kelimeler ve Şeyler,çev:M.Ali Kılıçbay,İmge Yay.İSTANBUL,s:16)

Toplumların varlıklarını sürdürebilmesinin, kendini yeniden üretebilmesinin gücünü simgeleyen, üst yapı kurumu olan sanatı, " ilk bakışta görünmez olan şeyleri görünür kılma" (FOUCAULT,M.,Kelimeler ve Şeyler,çev:M.Ali Kılıçbay,İmge Yay.İSTANBUL,s:16) olarak tanımlarsak, sanatın sanal ortamda işleyişine aracılık eden bilgisayar nesnesinin üzerinde düşünmek gerekmektedir. Görsel düşünme sürecini başlatmak için bilgisayarı teknolojik tasarım harikası olarak görmenin ötesinde sanatın amacına uygun yapısal özelliklerle donanmış bir nesne olarak görmeliyiz.

Sanatçılar, mimarlar ve tasarımcılar tarafından Pc bilgisayarlara göre daha fazla tercih edilen bilgisayarlara daha geniş bir perspektifden

bakıldığında oldukça şaşırtıcı sonuçlar elde edilebilmektedir. Bu bilgisayarları tercih sebebinin tüketime yönelik değil üretime yönelik tasarlanmış olmasından kaynaklanması ihtimali gözden kaçmamaktadır.
Söz konusu bilgisayarın masaüstü görünümüne yakından baktığımızda sol üst köşede yedi renkli elma simgesi yeralmakta, ardından Dosya, Düzen, Görüntü, Diğer yazıları okunmakta, bir boşluğun ardından, saat, dil seçeneğini gösteren bayrak simgesi ve kullanıcı arabirimi Finder adı / simgesi görülmektedir. (Resim 1)

Bu yazı ve simgelerin alt menüleri vardır. Bu menüler sanki sanatsal bir etkinliği bütünleyen kişilerin bir yapıtı 'değerlendirme' seçeneklerini sunuyormuş gibi bir yapı içermektedir. Örneğin; elma menüsü en çok ihtiyaç duyulan öğelerin armalarını koyarak daha hızlı bir çalışma ortamı sağlamaya yaramakta, adeta bir müze gibi işlev görmektedir. Sanat eserlerinin toplanması, bunların incelenerek, korunmasını sağlama görevi olan müzeler, çeşitli sınıflandırmalara tabi tuttuğu, envanterlere kaydettiği, insanın çağlar boyu aklı ve emeğiyle ürettiği her türden sanatsal biçimin diğerleri arasındaki özel yerini belirlemektedir. Bilgisayardaki elma menüsü bilgisayara ait kılınan türlerin kapsamıdır. Bu kapsamın ne kadar geniş ve çeşitli olabileceğini, simge olarak seçilen "elma"nın anlamından çıkarmak olasıdır. Hepimizin bildiği gibi, eski uygarlıklar ve tek tanrılı dinler için çok büyük önemi olan, insan soyunun ilk temsilcisi sayılan Adem ve Havva çifti, iyiliğin ve kötülüğün bilgisini taşıyan elma ağacının yasak meyvesini yediklerinde cennetten kovulmuş, yeryüzüne inerek insanlık tarihini başlatmışlardır. Elma Simgesi yedi renklidir; ışığın yedi rengi, yedi günde yaratılan evren, müzikte yedi nota, yedi günah, yedi uyuyanlar... örnekler çoğaltılabilir.
Elma menüsünün ardından gelen **Dosya**, her türden bilgi için yeni klasör açma / kağıda dökme /çöp sepetine atma olanakları sunmaktadır. Sanat alımlayıcısı tarafından okunması, anlamlandırılması gereken sanat yapıtının değerlendirilme ortamıdır. Dış dünya gerçeği karşısındaki sanatçının yaratıcı eylemini, bilgi-ver / etiketle / çoğalt / arma yap / en beğenilenlere ekle / yerine koy / şifrele / bul komutları ile yönlendirmektedir
Düzen ise geri-al / kes / kopyala / yapıştır / sil / tümünü seç / tercih et demekte, sanki bir mekanda sergi düzenlenmesi halinde sanatçıya 'görüntü', eleştirmene 'etiket', galericiye 'genel' tercihleri sınırsızca sunmaktadır.
Görüntü koleksiyoner gibidir; klasörün (yapıtın) simge olarak (yapıtın aslı) / düğme olarak (kataloglarda yeniden canlandırılan resimler) / liste olarak (arşiv kayıtları) derlenmesini buyurmaktadır.
Diğer menüsü düzeni oluşturanlar dışında kalanlar gibidir; çöpü boşalt(mak) / uyu(mak) / yeniden başla(mak) ve sistemi kapat(mak) davranışı gösterebilmektedirler.
Yardım ise yardım merkezi (sanatçı) / balonları göster (eleştirmen) / (a) yardım (eğitmen)'den gelebilmektedir.

Kullanıcı arabirimi Finder bulan, anlayan, sezen, farkına varandır. Tüm bunlardan başka "çöp sepeti" imgesi bulunmaktadır.Üretilmiş olan klasörlerin artı ürün yada artık ürün olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır.

Bilgisayarın masaüstü görünümünü kişiselleştiren, kullanıcısının yarattığı klasörlerdir. Bu klasörlerin temel özelliklerini simgeleyen işaretlere " ikon-imge-" adı verilmesi şimdiye kadar söylediğimiz benzerlikleri doğrular gibidir.

Bu türden genellemelerle tek taraflı bir bakış açısı sunduğumuz söylenebilir.Ancak geçen yıl Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsünde, Prof. Aydın Ayan yönetiminde tamamlamış olduğum "1960'dan Günümüze Sanat Yapıtına Dayanan Sanat Yapıtları" isimli Sanatta Yeterlilik tezimde, günümüzde sıkça söz ettiğimiz; kendi içine kapanan sanat; tarihle hesaplaşma gereği duyan sanatçı; anlamlandırılmayı, yeniden üretilmeyi talep eden sanat yapıtları ve günlük yaşam koşuşturması içinde diğerlerinden biri olarak kalakalan sanat alımlayıcılarından sözediyor olmamızın ispatı olarak bir çalışma sunmuştum. " '(a)Simülasyon' ve 'Asimilasyon' "adını verdiğim çalışmamda sanatın bilgisiyle beslenen ve gelecekte sanatsal etkinliklerin sürdürüleceğine inandığım söz konusu ettiğimiz bilgisayarın masaüstü görünümünü kişiselleştirmiş; çağlar boyu gelişen / değişen / dönüşen bir 'değer' olarak söz edilen her sanatsal biçimin içerik yüklü olduğu fikrinden yola çıkarak, sanal ortama taşınan yapıtlarda içerik ve biçimin birbirinden apayrı iki 'şey' olduğunun altını çizmiştim. (Resim 2)
Kısaca bahsetmek gerekirse, sanal ortama taşınan yapıtlarda, biçim içeriği, içerik de biçimi kendi hesabına kuşatmakta, yanyana gelerek birbirlerini var etmektedirler. Yapıta verilen ismin "'(a)Simülasyon' ve 'Asimilasyon'" oluşu bu duruma işaret etmektedir. Fransızca'dan dilimize geçen, felsefe / semiyoloji / toplumbilim alanlarında karşımıza çıkan, birbirinden farklı bu iki kavramdan 'Asimilasyon', sindirme ve benzeyiş anlamlarıyla içerik'e işaret etmekte, (a)simülasyon (burada Derida'nın 'Difference (farklı olma benzememe)'kavramını 'Diffarence (atlama,erteleme,erişilememe)' kavramına dönüştürmesi akla geliyor) ise taklit etme, öykünme anlamı olan 'simülasyon'un değillemesi gibi duran (a) ön eki ile – ki, bu kelimenin olumsuzu disimülasyondur – asimilasyonla sesdeş kılınmakta, (a) biçimine dikkat çekilmektedir.

Çöp kutusu ile finder arasında bilgisayar'ın beyni sayılan 'hard disk' simgeleri yerleştirilmiştir. Olumlu/olumsuz bakış açısı, içerik/biçim farklılığı, beynin sağ ve sol yarım küresi gibi iki tanedirler ve adları '(a)simülasyon' ve 'asimilasyon'dur.
Yukarıda söz konusu ettiğimiz (Elma menüsü, Dosya, Düzen, Yardım, Diğer....) tüm kavram ve simgeler, fabrikaların arıtma tesislerinde

filtre olarak kullanılan çelik-dokuma yüzey üzerindedirler. Bu yüzeye şeffaf pvc malzemeden yapılmış, birbirine benzeyen, altı adet fermuarlı klasör/çanta iliştirilmiştir. Bu altı öğenin - biri hariç- içlerinde katlanmış tuval bezi hissi veren kumaşlar bulunmaktadır. Çantaların fermuarları işlevseldir. Açıldığında içlerindeki kumaşlar tuvalin köşegenlerindeki cırt-cırt bantlara takılarak gerilebilmekte, ancak çantanın dibine sabitlendikleri için beşi birden gerilip, izlenememektedir. Biri gerildiğinde diğerleri saklanamamakta 'var'lıklarını hissettirmektedirler. Bu kumaşların üzerinde birbirlerinin öncülü / ardılı olan 1991-2001 yılları arasında üretilmiş birbirleriyle bağlantısal çalışmalar (iş) bulunmaktadır. Bu işlerin fotoğrafları / slaytları bilgisayara yüklenmiş, görüntüler özel bir kağıda transfer edilmiş, daha sonra da keten yüzeye aktarılmıştır. Görüleceği üzere biçim dönüşüme uğrayabilmekte ancak öykündüğü bilgisayarın yanında aciz kalmaktadır.

Bu sunuma benzer olarak 'içerik', üstünde durduğu mekandan apayrı bir yerden gelir. Beşyüzyılı aşkın bir süreci içeren tarihsel geleneği emmek, hazmetmek, sindirmek, özümlemek iddiasında olan yapıtın içeriği, Michael FOUCAULT'nun 'Kelimeler ve Şeyler' kitabında yeralan "Dünyanın Üslubu" (bknz:M.Faucault,Kelimeler ve Şeyler,sf:43-79) adlı ikinci ayırım içerisinde bulunmaktadır.
Michael FOUCAULT, Batı kültüründe, benzerliğin XVI.yüzyılın sonuna değin metinlerin çözümlenme ve yorumlanmalarına rehberlik ettiğini, görünen ve görünmeyen şeylerin bilgisini, temsil etme sanatını, simgeler oyununu düzenlendiğini belirtir. Benzerlik anlamı olan bir dizi sinonim kelimelerden convenientia, aemulatio, kıyas ve sempati'yi başlıcaları olarak değerlendirir. Rönesans ile 17. yy arasındaki süreci, benzerliklerle örtük bilgilerin modern bilimlere dönüştüğü geçiş anı olarak ele alan FOUCAULT'nun metni resim dilinin olanakları ile yorumlanmaya çalışılmış, benzerlikler ilk dört klasörümüzün içine yerleştirilmiştir.

'Yakınlık' (convenientia) birbirine yaklaşan, bitişen şeylerin yakınlığı, teması, birbirinin içine karışması, birinin sonunun diğerinin başlangıcı olduğu üzerinedir. Mekanı taklit eden, kendini tekrar olarak sunan yanılsamacı gelenek ile olan konu benzerliği dolayısıyla bu , Convenientia'nın temsiliyet formu olarak değerlendirilmiştir. (Resim 3)

'Rekabet' (aemulatio), birbiriyle bağlantı ya da yakınlık olmaksızın bir biçimin başka bir biçimle kavgasıdır. Söz konusu olan rekabet, öznel olan ile nesnel olan arasında sonsuza dek sürebilecek ilişkiler zincirinin ilk halkası varsayılan insan gibi insan boyutlarında, insana benzeyen bir 'kukla' biçimin resimsel bir nesne olarak üretilmesinin ardından gelen resimlerin, birbiriyle rekabeti olarak yorumlanmıştır. (Resim 4) Üçüncü benzerlik klasörümüzün adı 'Kıyas'tır. Uygunluk ve rekabet bunun içinde çakışmaktadır. Kıyas, benzerliklerin mekan içinde çarpışmalarını sağlamakta aynı zamanda ayarlamalar, bağlar ve

eklemlerden söz etmektedir; Kendiliğinden görünen kitlesel benzerliklerin değil, genel kapsayıcı bir alana doğru ilerleyen, yön değiştirebilen ilişkiler ağını kurarak her şeyi birbirine yaklaştırabilen ince benzerliklerin alanıdır. Günümüz toplumlarının esiri olduğu 'televizyon'un içinde bu benzerlik alanını bulmak mümkündür. Doğaya, topluma, kendine yabancılaşmış olan 'insan'ın televizyon seyretmesi, 'kumanda aleti' ile yaptığı sıçramalarla kendine göre bir şeyler araması eylemi, evrensel bir tema haline gelmiş, bir noktadan diğer bir noktaya iletilen görüntüler üzerinden toplumun yapısı çok parçalı bir puzzle gibi algılanamaz olmuştur. Bu belirlemeyi tersine döndürdüğümüzde, üretilmiş bütüncül bir resmin parçalara ayrılarak yeniden üretilmiş benzeri ile kıyaslanması, böylelikle, 'insan' etrafında olup-biten gerçeklere bir örnekçe sunulması mümkün görünmüştür. (Resim 5)

Hedef olarak 1993 yılında, t.ü.karışık teknik ile yapılan "Sen bana bakma..." isimli resim seçilmiştir. Bu resimde ilk fark edilen figür, evrensel olanı dile getirmede Chatalet'nin insan imgesini çağrıştırmaktadır. Chatalet, "Evrensel asla ne koştu ne de yüzdü, ama kuru kum üzerinde yüzermiş gibi hareket etti ve olduğu yerde koşarmış gibi durdu"(DELEUZE,G.,GUATTARİ,F.,Kapitalizm ve Şizofreni I,Çev: Ali AKAY,Bağlam Yay.,Ank.,1990,sf:19) demiştir.. Yeniden üretilmiş olan biçim, içinde bulunulan zaman ve mekanı (1995, Türkiye) sorgulama doğrultusuna girmiştir. Sorulan soruların cevabı atasözlerinde, deyişlerde bulunmuştur. Resimlerin bazılarına bu atasözleri isim olarak verilmiş geneli kapsayan bir içerik yaratılmaya çalışılmıştır.

Dördüncü benzerlik klasörü, 'Sempatiler'dir; yakınlık, tahmin edilemeyen mesafe, hiçbir hükme bağlanamayan bağlantı, serbestlik, en geniş mekanları bir anda aşabilme 'şey'lerin dünyadaki hareketine yol açabilme, dış ve görülebilir hareketleri birbirine çekme, birbirinden devralınan niteliklerin yerlerini değiştirebilme gibi özelliklerin yarattığı benzerliklerdir. (FAUCAULT,M.,Kelimeler ve Şeyler, sf:50) Rönesansdan beri yapılmakta olan "Uzanmış yatan çıplak" konulu resimleri yan yana getirdiğimizde bu türden bir sempati alanı oluşabilmektedir. 1998 yılında yapılmış olan "Biçim-simülasyonu 1, 2, 3" isimli üçlü resimde çıplak figürler yerlerinden çıkartılmış, daha önceden sözünü ettiğimiz kukla yerleştirilmiştir. Tüm çıplakların bireyselliklerini yok eden kukla figür aracılığıyla hepsi birbirine özdeş kılınmıştır. Mekanlar ve figür duruşlarına sadık kalınmış olsa da kukla biçime dönüşen çıplaklar birbirine daha fazla yakınlaşmışlardır. Bu durum kuklaya uzun bir süreç içersinde ve farklı mekanlarda hareketlilik kazandırmıştır. Çıplaklarla rekabete giren kukla antipatiktir ve aralarındaki uyumsuzluk resimlerdeki renklerin yol sayılması, boya yerine katran kullanılması sayesinde bir uyuma dönüşmüştür. Yakınlık, rekabet ve kıyas, sempati ile antipati tarafından desteklenmektedir. (Resim 6) Beşinci klasörümüz 'İmzalar'dır. FOUCAULT'nun da belirttiği gibi Convenientia, aemulatio, kıyas ve sempati benzerlik yollarını ve bu

yolların nerelerden geçtiğini söylememektedirler. Gömülü benzerliklerin ortaya çıkması için uyarıcı bir işarete gerek vardır. Çünkü imzasız bir benzerlik yoktur.. Benzerlikler bilgisi bu imzaların dökümüne ve onların şifrelerinin çözülmesine dayanmaktadır. (FAUCAULT,M.,Kelimeler ve Şeyler, sf:54)

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Benzerlikleri gösterebilmek için sempati ve rekabete başvurmak gerekmektedir. 2001 yılında yapılmış olan "İmge Kurmak (ikonalatr)" ve "İmge Kırmak (ikonaklast)" isimli iki resim "imzalar" olarak değerlendirilmiştir. Her iki resim bilgisayardaki "masaüstü" görünümüne sahip olup birinin üzerinde 1996 yılında yapılmış resmin fotoğrafları yeralmakta, diğerinin üzerinde gümüş kaplı, el yapımı pirinç kağıt (Çinlilerin 'Joss' adlı tanrılarına tütsü sunarken kullandıkları bir kağıttır.) üzerine yapılmış -fotoğraftaki figürü anımsatırlar – resimler bulunmaktadır. "(a)simülasyon ve Asimilasyon" isimli resim/tabloyla ve birbirleriyle türdeş olmayan (biri fotoğraftan diğeri inanç evreninden beslenir) bu iki resim ortak bir benzerlik çemberi etrafında dolanmaktadırlar. "İmge kurmak" isimli resim "İmge kırmak" isimli resimle rekabet halinde olup sempatiktir. "İmge kırmak" isimli resim ise "(a)simülasyon ve Asimilasyon" isimli resmi tanımaya yaramaktadır. İşaret eden iki biçim, işaret edilen biçimin keşfedilmesi, görünür kılınması yönünde çaba harcamaktadırlar. Aralarındaki görünür benzerlik yoluyla kapalı/gizli/saklı olanla kıyaslanarak anlam üretimini sağlamaya çalışmaktadırlar. Bu klasör bir 'gerçeklik' olarak "(a)simülasyon ve Asimilasyon" isimli resim/tablonun yanında her iki resmin "var" olması gereğini duyumsatmaktadır. (Resim 7)

Altıncı klasörümüz Şeylerin Yazısı, resim/tablonun dayandığı metnin asetat üzerine fotokopisidir; resmin bu metne dayanarak kendi kendini açıklamadığına ve metnin yorumunu sunduğuna ilişkin bir kanıt olduğu kadar, dil ile "şey"lerin birbiriyle bağlantısını ortaya koymaktadır. İki farklı dil, yazı dili ve resim dili, sözün ve işaretlerin ardından geldiklerini, birbirlerini anlamlandırdıklarını söylemektedirler. Kendi içine kapanan "'(a)simülasyon' ve 'Asimilasyon'" isimli çalışmamızın şifresi bu klasör içersine yerleştirilmiştir.

Ortaya koyulan resim/tablo sanat tarihi süreci içersindeki pekçok olguyu hatırlatabilmektedir; yakınlık (convenientia) klasörü klasik resmin idealizmine, doğaya koşut biçim arayışına; 'gerçeklik'in yeniden üretimine dairdir. Rekabet (aemulatio) klasörü çizgisel üslup/gölgesel üslup, soyutlama/özdeşleyim öznel olan/nesnel olan ikilikleri etrafında dönen tartışmaları anımsatmakta bir anlamda Barok, Maniyerizm, Rokoko, Neo-klasisizm, Romantizm, Sembolizm, Empresyonizm, Expresyonizme vb. göndermeler yapmaktadır. Kıyas klasörü ise figüratif sanat/soyut sanat arasındaki ayrımı parça-bütün ilişkisine indirgemekte, bağlı olduğu imgeden kopan parçanın hiçbir şeyi/her şeyi temsil eden 'şeyleşme formu'na dönüştüğünü söylemekte, somut olan ile bir 'mekan'da buluşturan düzenlemenin varlığı

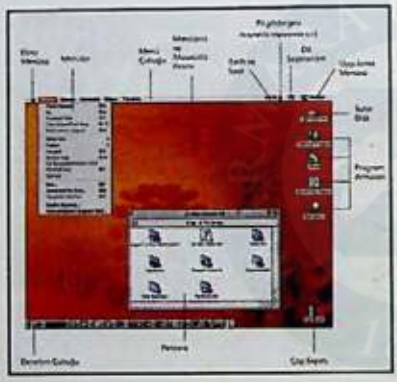
enstelasyonla bağlantılandırılabilmektedir. Sempatiler klasörü ise eski yapıtları referans olarak alıp yeniden üreten postmodernist tavrı özetlemekte, taklit/yorum tartışmalarını hatırlatmaktadır. İmzalar klasörü, gelecekte sanat yapıtlarının müzelerde, galerilerde, sergi salonlarında, kataloglarda ya da özel mekanlarda değil, hepsini içinde barındıran bilgisayar ortamında görüleceği üzerine bir öngörüdür. Şeylerin Yazısı, klasörümüz ise günümüz sanatının metinlerle bağlantısı düşünüldüğünde (metin olarak iş/iş olarak metin) anlam kazanmaktadır. Tüm bu resimsel öğeleri içinde barındırmakla birlikte resim/tablo yazı ve sembollerden oluşan endüstriyel tasarım taklidi olarak değerlendirilebilir. Yaygın olarak görülen bilgisayar tabanlı baskılardan oluşan görünümler de oldukça teknolojiktirler; çelik, pvc, tül, tela, fermuar, cırt-cırtlı bant gibi malzemeleri üzerinde taşıyan ahşap şasi doğal olmasına rağmen belli belirsizdir. Endüstri çağının koşulları ironik bir biçimde yansıtılmaya çalışılmıştır.

Kendi içine kapanan sanatı vurgulamak adına ortaya koyulan biçim, aynı zamanda popüler bir imgedir. Kamu hizmetlerinin hepsi bilgisayara bağımlı hale gelmiştir. Kelimeler/semboller aracılığıyla anlam üretimi yolunu seçmiş olmak kavramsalcı bir tavırdır. Her şeyi aynı zamanda hiçbir şeyi içerebilen bilgisayar ekranına benzer bir görünüm sunmak minimalizmi çağrıştırır. Son yıllarda Net-Art' dan söz ettiğimize göre, internet ağı üzerinde gezinebilmek için bir bilgisayar olmazsa olmaz koşulu akla gelmektedir.

Rönesans'tan günümüze değin algıya ve bilgiye ait olanı yeniden gözden geçirmenin yarattığı biçim, tek bir yüzeyde biraraya gelmeleri imkansız olan sanat yapıtlarını biraraya getirmenin imkansızlığı / ironisi / simgesi olarak sunulmuştur. 1991-2001 yılları arasında tek bir kişinin elinden çıkmış olmalarına rağmen, zamana ve mekana görelikleri soğuran, nasıl ya da hangi türden resimler olduğu konusunda silikleşen, kimin yaptığı konusunda ipucu vermeyen resimler klasörlerin içinde yeralan dosyaları simgeleyen ikonlara dönüştürülmüştür. Bilgisayar ekranına ikonlar olarak yerleştirilen resimler, nitelikleri ne olursa olsun, sahip olduğu bilgi düzeyi ile değer belirleyecek olan alımlayıcısının anlamlandırabileceği ortak dili bulabilmenin yolunu aramaktadırlar. Benzerlikler ve farklılıklar düzeni içersinde saklanmış olmaları, ayrı ayrı klasörlere yerleştirilerek ve klasörün açılması halinde yan yanalıklarına işaret ederek kayıtsız bakışlara özgürlükler veren seçenekler olarak sunulmuş olmaları sanat yapıtlarının gereksindikleri olumlu/olumsuz değerlendirmeye dairdir!

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

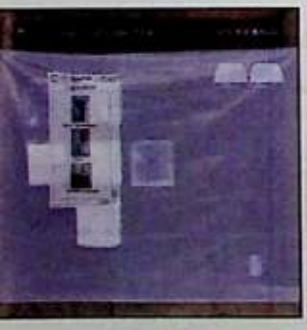
KAYNAKÇA
DELUZE,G.,GUATTARİ,F.,Kapitalizm ve Şizofreni I, Göçebebilimi incelemesi:Savaş makinası, Çev:Ali AKAY, Bağlam Yay.,1990, İstanbul
EYİGÖR, F. 1960'dan Günümüze Sanat Yapıtına Dayanan Sanat Yapıtları, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Eser Metni, M.S.Ü.Sos.Bil.Enst.,2002, İstanbul
FOUCAULT, M., Kelimeler ve Şeyler, İnsanbilimlerinin Bir Arkeolojisi, çev. M.Ali Kılıçbay, İmge Yayınları, İstanbul.
GENÇ, A.; SİPAHİOĞLU, A.,Görsel Algılama, Sanatta Yaratıcı Süreç, Sergi Yayınları, 1990, İzmir.
TEZCANLI, G.; ÖZTÜRK, V., Mac OS 9, Apple Macintosh Eğitim Kitapları Dizisi:1, 2000, İstanbul.



Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4



Resim 5



Resim 6



Resim 7

SUBMISSION 3

A REASON FOR THINKING VISUALLY; "VIEWING THE DESKTOP OF THE BRAND (A) COMPUTER"

Assoc.Prof. Fevziye Eyigör Atatürk University, Fine-Arts Faculty, The Department of Painting

SAYINEVİ

Computers have become one of the most vital signs of the Information Age, the Consumer Society; it is therefore inescapable that they are, today, a significant part of the artistic activity, which comprises the forms and processes of seeing, learning and forming.

The works of art that are shaped by means of downloaded software, the virtual museums that one could visit through the internet, the websites that display as well as promote galleries/artists, various updates on exhibitions, the works that can be more easily purchased than ever, all the catalogues, all the reviews etc. have certainly redounded to the relationship between the artists, the work of art and the interpreter/consumer of arts, a relationship that purportedly dwindling artistic activities seem to need in deed.

For the uninitiated, a computer is something like what Borges refers to as the Chinese Encyclopedia, "an encyclopedia that takes you to thoughts of no definite location, to words and categories all based on
a magnificent universe loaded with forms that seem to have sprung from nowhere, yet appear *complicated, sprawl in all directions, to roads intertwined through strange places with hidden straights whereby unforeseen communications take place.*" [1]

On the condition that art –being a super-structural societal institution and symbolizing the power by which societies reproduce themselves and perpetuate their existence– could be defined as "*making visible what does not meet the eye at first glance.*" [2] then, one needs to

look into the object named "computer" which provides the medium and makes it possible for the art to function properly in cyberspace. We need to look upon computers not merely as a wonder of technological design, but over and above that, as a utility fully equipped with the structural devices and qualities that suit the aim of art so that we could start the process of thinking visually.

Astonishing results are obtained only by virtue of adopting a broader perspective in viewing the computers which are often and increasingly preferred by the artists, architects and designers to the conventional PC-computers. The reasons they are preferred seem to be the possibility that they may have been generated in a production-oriented approach rather than a consumption-oriented one.

When closely viewing the desktop appearance of the computers-in-question, we observe that, on the left upper corner, there remains a seven-colored apple sign, an image followed by the words File, Organization, View and Other, then, a blank space, Time, the symbol of flag to imply the Language, and the name / symbol of the Finder -user interface. (Picture 1)

These writings and symbols all have their sub-menus. The structure of these menus appears as though presenting various alternatives for the "evaluation" of an artistic work, an evaluation to be made by an (implied) person who would be completing an artistic activity. For instance, the apple menu is good for creating a better and quicker functionality by bringing together the icons of the most frequented elements, thus, almost operate like a museum.

A museum, where the duty of collecting works of art, registering them in the inventory, studying and classifying them and keeping them in safety is carried out, also has the responsibility of distinguishing the specific place that an art form (of any kind) holds among the other forms and samples of art, through which the culmination of Humankind's pains and sweat to have created them is signified. The apple menu on the computer, however, signifies the collection of what has been appropriated into, and thus belongs to that very computer. It is possible to reach an understanding of how broad and varied that collection may be by reading the apple sign. Needless to say, Adam and Eve, who have always been of central importance for ancient civilizations as well as the monotheistic religions, once ate the forbidden fruit of the apple tree believed to bear the knowledge about the good and the evil; and when that happened, they were thrown out from the Paradise, then descended to the Earth, and thus started the human history. The Apple Symbol is of seven colors; the seven hues embedded in the light, the

Universe created in seven days, the seven musical notes, the seven deadly sins, the seven sleepers and so on.

The File that comes right after the apple menu provides the user with the ease of opening new folders and documents (of any kind), printing them out or throwing them into the recycle bin. What the art interpreter/consumer needs to read and conceptualize is the context and environment by which to evaluate the work of art. The system directs the creative activity of the artist vis-à-vis the reality of the outside world by means of such commands as give-information / label / duplicate / make an icon for / add to the favorites / replace / encrypt / find.

The Organization also provides commands such as undo / cut / copy / paste / delete / select all / select as though the artist is offered the choice to "view", the critic is offered the choice to "label" and the gallery curator is offered the choice of "general" limitlessly.

The View is just like a collector; the folder (of the work) is gathered as a symbol (of the original work) / as a button to be clicked (in form of thumbnails for cataloguing) / as a list (of the archives).

The Other, on the other hand, is like the outcasts of the town; they may serve for emptying the recycle bin, sleeping, restarting and fully shutting down the system.

The Help is, also in form of the center (the artists) / show the balloons (the critic) / (a) help as it may come (from the instructor).

The user interface Finder is what/who finds, comprehends, senses and becomes cognizant of things.

In addition to all these, there is also the image of the "bin," with which to make use of the once-produced folders as "of value" or "of no value."

The element that helps personalize the computer desktop has to do with the folders its user has created. The fact that the term "icon-image" is used to refer to the main qualities of these folders seem to conflate with our observations so far.

It is possible to criticize us, in view of these generalizations, for suggesting too biased a view. In my doctoral ("proficiency-in-art") dissertation [*which was titled "1960'dan Günümüze Sanat Yapıtına Dayanan Sanat Yapıtları" ("The Work of Art Bulit on The Works of Art*

since 1960s") and supervised last year by Prof. Aydın Ayan in the Social Sciences Institute at The Mimar Sinan University] I presented a treatise in support of verifying what we commonly refer to (as in deed are very often mentioned problems of our time) as the predicament of the art interpreter/consumer who finds herself/himself, among others, amid large quantities of works of art all waiting to be re-produced and be re-evaluated along the much flurried daily routine; of the artist who is confronted by her/his own desire to reconsider History, and of the art closing in upon itself. In my work titled "'(a) Simulation' and 'Assimilation'" I laid emphasis on the significant "distinction" to be observed between *the contents* and *the form* of works of art incorporated into the virtual environment, bearing in mind that each artistic form (generally described as a 'value' being improved, changed, transformed through ages) is loaded with contents. The personalized desktop (of the virtual environment), which is in question here, is enhanced by the knowledge of art and is the object through which the artistic activities will continue in the future. (Picture 2)

To put it briefly, in the works of art which are incorporated into the virtual environment, the form surrounds the contents in its own interest, and vice versa, yet they bring about each other in the very way they appear side by side. Hence is the title "'(a)Simulation' and 'Assimilation'" meant to refer to this condition. Of these two separate concepts (both borrowed from French and commonly seen in philosophical, semiological and sociological contexts), the 'Assimilation' refers to the contents in the sense of "growing similar under domination" whereas the '(a)Simulation' refers to imitating and copying the (a), with the seemingly negative, initial (a) not being a prefix that negates (then, the term would be "dis-simulation"), but rather as a sign to call attention to the form (a), a sign that also renders the two terms homophonic.

The symbol of the hard-disk commonly regarded as the "brain/mind" of the computer is thus placed inbetween the recycle bin and the finder. Positive/negative viewpoints, form/contents difference, the left and right hemispheres of the human brain etc. all imply a two-partite existence and a dichotomy, just like the dichotomy of 'Assimilation' and '(a)Simulation'.

All the above-mentioned concepts and signs (the Apple menu, File, Organization, Help, Other etc.) are overlaid onto the steel-texture formation used as filter in purification departments of factories. Six similar zipper-bags made of transparent pvc are placed over this surface. Inside these six elements –except for one– are coated in a canvas-like, folded fabric. The zippers are functional and useful.

When pulled open, the fabric inside can be stretched out by means of the adhesive stripes on the corners of the canvas. However, not all five of them can do so as they all fixed to the bottom of the bag. Thus, when one is stretched, the others cannot hide and make themselves felt. There are chronologically ordered, interrelated works (produced between 1991 and 2001) over these fabrics. Their photographs and slide-pictures were taken, downloaded in the computer, images thereafter converted over a special printing paper, which is finally transferred onto the linen surface. As can be observed here too, the form can be transformed, yet it still falls short when compared with the computer it imitated.

Quite similar to this presentation, 'the contents' stems from somewhere totally different from where it is overlaid. The contents of the work is embedded in the second chapter titled "Dünyanın Üslubu" ("The Style of the World") in the *Words and Things* by M. Foucault, the contents of the work thus claims to have covered a tradition of a five- hundred-year process, having digested, absorbed and essentialized it.

M. Foucault states that similarity in the Western Culture provided the necessary guidance for the analysis and interpretation of texts until the end of 16th Century, organizing the knowledge of the things known and those unknown, the representative art as well as the game of symbols. Among a series of synonymous words with the meaning of similarity, he chooses to consider "convenientia", "aemulatio", comparison and sympathy as playing the leading roles. To him, the period between the Renaissance and the 17th Century coincides with the transformation of the similarity-based knowledge into the modern scientific disciplines, which, as a text, forms the basis for our work set forth and interpreted as much as the language of art allowed us. The similarities remain in our first four folders.

"Proximity" (closeness or "convenientia") centers on the closeness of things which approach to or attract each other, as well as on such ideas as one starts where another comes to an end, intertwining continuously. What imitates the place is thus a representative form for the Convenientia on account of the thematic similarity it possesses along with that of the illusory tradition that keeps reintroducing itself through endless self-repetition. (Picture 3)

"Competition" ("aemulatio") is all about the fight between unrelated or distant forms. The competition in question here is interpreted as the rivalry between the pictures that follow the pictorial reproduction of the human-like 'marionette' in real life-size, one that can be the first ring in the endlessly extending chain of relationships between

the subjective and the objective. (Picture 4)

The third folder of similarity is called "Comparison". Both the suitableness and competition are embedded in this category. Comparison provides that similarities can conflict / contradict each other in space, yet at the same time, makes for rearrangements, ties and junctures. It is the domain whereby sensitive similarities can make everything converge towards a generic field capably of sprawling in all directions, rather than mass-similarities that are visibly similar as they appear. The television of today that enslaves modern societies is in fact a field of a similarity as such. The act of TV-viewing by the 'human being' who is alienated from the Nature, the Society and her/his selfhood, and the act of her/his search for abruptly passing pictures to suit her/his own desires/interests by means of "the remote commander", constitutes a universal theme today, also leading to the condition by which the screen-images broadcast and received in different corners of the world turn the structure of the society they serve into a multilayered puzzle that is impossible to solve. To reverse this statement in the opposite direction, the comparison of the fragmentation of a once-holistically-produced picture with its newly reproduced versions seems to best exemplify the multifaceted truth that surrounds and acts upon 'the human being'. (Picture 5)

The picture, produced in 1993 , mixed media on canvas and titled "you do not look at me..." was selected as the target. The prominent figure in this picture calls to mind the human image of Chatalet in wording what is universal, who once said "the universal neither ran nor swam, never, but it moved as though it flew over the quicksand and stood riveted as though it ran where s/he was riveted." [3] The reintroduced form inclined to question the time and space (1995, Turkey) of its existence. The questions posed were all answered by the proverbs and idioms; this is why, some of the pictures were named after these proverbs in pursuit of creating the contents that would comprise the entirety of things.

The fourth folder of similarity is called "Sympathies"; it comprises the similarity-related issues of proximity, inestimable distance, irrational connection, freedom, flitting over the largest spaces, making "things" move & happen in the world, making the visible & external movements converge in one direction, transposing the elements & qualities taken over and handed down through the process. When put side by side, the pictures of "the reclining woman" that has been being depicted in paintings ever since the Renaissance can be said to form a field of sympathy as such. In the trilogy titled "Form-simulation, 1,2,3" dated 1998, the naked figures are replaced with

the afore-mentioned marionette. The marionette figure eradicates the individuality of all the naked, thus making them all identical. In spite of a certain principle of loyalty to their originals in terms of their places and postures, it is now possible to observe that the naked are al the more intimate and closer to each other. This, in turn, gains the marionette activeness and movableness through the process across various spaces. The marionette is in competition now with the naked, and thus is antipathetic and cold, but the discordance between the two turns into harmony through the consideration that the use of colors refers to pathways and owing to the use of tar instead of paint. Proximity, competition and comparison are all supported by sympathy and antipathy. (Picture 6)

Our fifth folder is the "Signatures". As Foucault once pointed out, convenientia, aemulatio, comparison and sympathy do not elucidate what ways are available to similarity and whereabouts to explore them. One needs a warning signal to look into the embedded similarities; for no similarity stands without a signature. Similarities are to be known depending on the breakdown these signatures and deciphering them.[4]
Hence, to be able to show them requires considering sympathy and competition. The two pictures titled "Constructing Images" ["İmge Kurmak (ikonalatr)"] and "Deconstructing Images" ["İmge Kırmak (ikonaklast)"] dated 2001 have been deemed as "signatures". Both have the computer desktop appearance; while one has the photos of a picture
dated 1996, the other has pictures laid over a silver-coated, hand-made brass sheet reminiscent of the figure in the photograph. My work titled "'(a) Simulation' and 'Assimilation'" has the two-partite quality of one being based on a photograph whereas the other, on the inner universe of faith, thus the two being of non-homogeneous (disparate) origins, yet they circumscribe the same field of similarity and this is why they are sympathetic and in rivalry with the two pictures titled "Constructing Images" ["İmge Kurmak (ikonalatr)"] and "Deconstructing Images" ["İmge Kırmak (ikonaklast)"]. "İmge Kırmak (ikonaklast)" serves to better introduce and illuminate the "'(a) Simulation' and 'Assimilation'". The two forms referred to strive to help facilitate the way they should be explored and made visible. The visible similarity between them in turn helps to construct meaning through comparison with what is hidden/guised/secret. This folder forms a reality, and as a reality, it entails that both of the other two pictures, placed along with the "'(a) Simulation' and 'Assimilation'", should also be real. (Picture 7)

Our sixth folder is the "The Script of Things" is basically the photocopy

of the text –on which the picture is based– over a transparent sheet; the picture does not necessarily demand that its explanation is based on the text, but rather is itself an interpretation evidently, as well as a representation of the relationship between language and "things". Two different languages, of writing and of picturing, thus indicate that they are in the wake of the parole and signs, thus making each other comprehensible. Closing in upon themselves, the ciphering of the "'(a) Simulation' and 'Assimilation'" is embedded in this folder.

The picture/painting thus presented sheds light on many facts throughout the history of art. The folder "Proximity" (closeness or "convenientia") has to do with the idealism of the Classical Art, its search for the forms in parallel with the Nature, the reproduction of "reality". The folder "Competition" ("aemulatio") calls to mind the intellectual discussions revolving around the dualities of linear style/graded style, abstraction/identification, the subjective/the objective, hence making constant references to the Baroque, Manierism, Rococo, Neo-classicism, Romanticism, Symbolism, Impressionism, and Expressionism etc. The folder "Comparison" reduces the distinction between figurative art and abstract art to one between the part and the whole, stating that the part divorced from the whole it in deed belongs to transforms itself into "the concretizing form" representative or nothing/everything, whereby it becomes possible to establish a connection between the installation and the presence of the arrangement that combines what is concrete (substantial) with a "space" tailored for it. The folder "Sympathies" summarizes Post-modernism with its way of regenerating the ancient works that it adopts as its references, calling to mind the discussions of imitation/interpretation. The folder "Signatures" foresees that the art in the Future will be primarily within the computers, rather than in private viewing places, catalogues, museums, galleries and exhibitions, all of which the computer does already embrace. The folder "The Script of Things" has the sense especially of the art-text relationship when one considers the contemporary relationship between the texts and the arts (the work as text/the text as work).

One may consider the work as an imitation of industrial design that consists of picture/painting, writing and symbols, despite the fact that it embraces all these pictorial elements. The visual forms and appearances which are formed of the commonly seen computer-based prints are pretty technological too; laid over the –albeit natural–wooden chassis, all the steel-work, the pvc, the tulle, the fibre-work, the zipper, the adhesive-band are of dubious identity. The conditions of the Industrial Age are thus tried to be reflected ironically.

The form produced for laying emphasis on the idea of art as closing in upon itself, is also a popular symbol. All the public services are today dependent on the computers. To have chosen the words/symbols to produce meaning is a conceptualistic attitude. To present a visual form that resembles the computer screen, which could embrace all and nothing at the same time, is associative of minimalism. Since we have made talk of the Net-Art lately, one must think of the go-or-no-go necessity of possessing a computer in the first place, so as to drowse through the Internet.

The form that has been fostered ever since the Renaissance through reviewing whatever is about perception and knowledge, itself serves as a symbol of the irony in and impossibility of bringing together the works of art, which cannot be forgathered on a single layer/in a single dimension. Even though the pictures have been created between 1991 and 2001, by the hands of a single individual, they have been rather suited into the folders that do not shed light on their creators, their types and manners of production as well as the specifics of their time and place (since they absorb the time-place relativity), hence all and each are turning into mere icons which symbolize mere files.

Whatever their qualities may be, the pictures placed on the desktop screen as mere icons are in an arduous pursuit of a mediating language through which the consumer/interpreter could interpret and value them according to the level of knowledge s/he has. Encaged in the organization set up in terms of similarities/differences, whether in their separate ways in separate folders or in a series of a metonymical significance, they all seem to have been presented as the liberating alternatives for the indifferent-eyed viewers' freedom of choice, and it is this way of being that the positive/negative evaluation(s) so deeply needed by works of art is subject to in our time.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ BASIN EVİ

Referance:
DELEUZE,G.,GUATTARI,F., Capitalism and Schizophrenia 1, tr.Ali AKAY,Bağlam Yay.,1990, İstanbul
EYIGOR, F., "The Work of Art Built on The Work of Arts since 1960s", Doctoral "Proficiency-in-art" Dissertation ("1960'dan Günümüze Sanat Yapıtına Dayanan Sanat Yapıtları", Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Eser Metni), M.S.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2002, İstanbul.
FOUCAULT, M., Words and Things, (Kelimeler ve Şeyler), tr. M.Ali Kılıçbay, İmge Yayınları, İstanbul.
GENÇ, A.; SIPAHIOĞLU, A., Visual Perception:The Creative Process in Art (Görsel Algılama: Sanatta Yaratıcı Süreç), Sergi Yayınları, 1990, İzmir.
TEZCANLI, G.; OZTURK, V., Mac OS 9, Apple Macintosh Eğitim Kitapları Dizisi:1 (Apple Macintosh Education Series), 2000, İstanbul.

Footnotes

**Something that calls to mind, at this point, Jacques Derrida's modifying the term "difference" (not being similar, being different) as the term "differance" (bypassing, postponing, not capable of being reached).

***FOUCAULT M., p. 43-79

This paper is using while Chineses promise to give to Chinese's God 'Joss'

1. FOUCAULT, M., Words and Things, (Kelimeler ve Şeyler), tr. M.Ali Kılıçbay, İmge Yayınları, İstanbul, p.16.
2. GENÇ, A.; SİPAHİOĞLU, A.; Visual Perception (Görsel Algılama), Sergi Yayınları, 1990, İzmir, p.153.
3. DELEUZE,G.,GUATTARİ,F., Capitalism and Schizophrenia 1, tr.Ali AKAY,Bağlam Yay.,1990, İstanbul
4. FOUCAULT M., Words and Things, p. 50
5. FOUCAULT M., Words and Things, p. 54

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SUBMISSION 4

ART, DESIGN AND VIRTUAL REALITIES : THE SELF PORTRAIT

Stephanie Amos Bachelor of Creative Arts Honours,
Faculty of Creative Arts. The University of Wollongong.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

I am an Honours student at the University of Wollongong on the southeast coast of Australia. As a painter and Australian citizen of several generations, the main area of interest in my thesis revolves around the Expressionist movement in Australia in the 1940s. In particular, I am looking at the portraits of Joy Hester (b.Australia 1920 d.1960) who in her short lifetime produced a remarkable body of work.

While Hester lived and worked with some of Australia's greatest male painters such as Albert Tucker, Sidney Nolan & Charles Blackman, it was not until well after her death that her work was recognized for the enormous contribution it made to the fabric of Australian culture and life.Ê This was due in part to the domination of male painters in Australian society at the time, and can be likened to similar issues relating to the recognition of women's art practise throughout history, and which continues to be at the forefront of contemporary feminist argument.

Women have always had to balance demanding personal lives with their chosen careers and continue to battle for acceptance with regard to social and cultural expectations of duty. An artist such as Kaethe Kollwitz, (b.Germany 1867 d.1945) expresses the particular griefs of motherhood and female loss congruent with Hester's experience.Ê It is for this reason particularly that I have chosen to focus on Hester, whose extraordinary and often wayward life led to major misconceptions in regard to her as an artist of note. This further highlights the plight of women in a contemporary setting where there remains a significant gap in the support of women's art practise and education globally, as a valuable and necessary

contribution.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

My work as a professional practicing artist is concerned primarily with the discipline of self-portraiture that investigates notions of temporal and spiritual subjectivity. I am particularly interested in the exploration of personal presence and absence in relation to identity in my society. My portraits endeavour to capture a moment in time that is both relevant and true to my understanding and perception of the mental and physical world in which I live. They are a direct response to both my internal vision and external stimuli, which feeds my passion for creating a visual dynamic that traverses gender boundaries and prejudices. The results are a searching analysis of introspection that probes in particular, the facial landscape as a means by which to contemplate the nature of the essence of self.

I feel that now more than ever, in a world where cultural and political change deeply affects individual notions of self, characteristic description is a necessary vehicle for both artist and viewer in which to embrace personal expression, and as such, self-portraits maintain a vital relevance in the fibre of modern society and arts education. In a genre where the subject and object are interchangeable, the self-portrait can become more than just pictorial representation; it is a deep and thorough exploration of the multi-faceted layers of persona. My self images incorporate any or all of the senses that feed me daily - sight, smell, touch, taste, sound that document a personal map of the place where I stand and the paths on which I have walked. They are an analysis of what is me and mine - pockets of peculiar wisdom, at once both ancient and progressive.

One might argue that the act of creating the self-portrait is purely cathartic - an emotional and clarifying response to experience. However it might also be argued, that the objective significance of the self-portrait is in the truth of its pure existence - that the act of physically proceeding from the idiosyncratic, results in a cohesive whole, able to be contemplated by another. The role of the woman artist in exploring personal identity is designed to argue for the importance of being - to quantify existence - to qualify female intellect and logic, which has not always been recognized as being as significant as the achievements of her male counterparts. Many women artists in Australia have made introspective portraits for public perusal, and it remains, one might suppose, an essential channel for personal articulation.

My moment of truth may be a fictional narrative or a mythical perception; it may be an emotional response to feelings, situations, or a physical riposte generated by fear, stress or excitement. The physical emergence is marks made by me, about me - strokes of

passion dedicated to expressions of life as seen through my eyes. Such mark-making derives from the expressionist artists of the last century.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

My most recent work on display here at the Triennial, is simply entitled 'Self Portrait', but a more discerning heading might have included the word 'fragment'. It is a large work comprised of 48 separate canvas panels, each one a symbolic fragment of the people and places that make up the fabric of my life. My children are there, my friends and family, dreamscapes and nightmares; deaths of loved ones, memories and injustices, warmth, humour, despair and happiness. Each fragment was developed as almost a separate entity - almost in that after the initial ritualism of rending, dyeing of the canvas was done en masse, with an assortment of household products that are daily conventions in my life - coffee, tea, essence of vanilla, mint and rosewater, curry powder and bleach. When the fragments had been dried, washed and dried again, I stacked one upon the other and proceeded to develop individual images with a variety of mixed media. The marks made and colours selected were based specifically on the mood of the moment. Realigning the finished panels took weeks of serious contemplation and assessment of form, colour and spatial relationships. The final reconnection of the fragments, which represents wholeness of spirit, was achieved by my mother and children, who spent many hours sewing the pieces back together. These were the human threads, which saw me completed.

Construction of the self-portrait has always elicited a strong emotional response in the artist. The physical act of exploring one's own psyche and physicality is both exhilarating and draining. Why does one do it? A significant argument is that the act of depicting oneself is indeed cathartic, but also allows for greater understanding of the wider community by incorporating personal objective vision and intellect as a means by which to more succinctly understand and explore human nature. Hopefully, the value for the viewer is in the opportunity to glimpse a sentiment or atmosphere peculiar to his or her own experience. As individuals, we are unique, but under the general blanket of 'humankind', we share a commonality - a physical structure of flesh and bone, head and heart. This universality of spirit and humanness inherent in us all, provides the opportunity for understanding, empathy, passion and intellect, which bridges the boundaries of race, religion and bias, and enables the self-portrait to stand alone as an honest appraisal of the individual cross-culturally.

The innovative work of artists such as Joy Hester has provided pivotal pathways for exploring the self in women's art practice, and her legacy remains an inspiration for the contemporary portraitist

and arts practitioner. My works essentially speak about me, are for me and of me, and offer an open invitation to share me. In return, they are an acknowledgement of your presence, with the shared consciousness that we have both existed, and at some point, have looked each other in the eye.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

References

Burke, Janine. Joy Hester. Victoria, Australia: Greenhouse, 1983.

Kearns, Martha. Kathe Kollwitz: woman and artist. Old Westbury. N.Y. : Feminist Press, c.1976.

Smith, Sidonie. Subjectivity, Identity, and the Body: Women's Autobiographical Practices In The Twentieth Century. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1993

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

4.BİLDİRİ

RESİM, TASARIM VE SANAL GERÇEKLER: KENDİ - PORTRESİ

Stephanie Amos Yaratıcı Sanatlar B.A. (Onur) Mezunu,
Yaratıcı Sanatlar Fakültesi, Wollongong Üniversitesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Ben, Avustralya'nın güneydoğu kıyılarındaki the University of Wollongong'da, dereceye girmiş bir öğrenciyim. Bir ressam olarak, ve göçmen-olmayan bir Avusturalya vatandaşı olarak, temel ilgi alanımı 1940'ların Avustrutalya'sındaki Dışavurumculuk Akımı oluşturuyor. Özellikle Joy Hester (Avusturalya, 1920-1960) kısa ömründe verdiği çok sayıda ürünle ilgimin odağı.

Hester'in Albert Tucker, Sidney Nolan ve Charles Blackman gibi tanınmış Avustralyalı erkek ressamlarla yaşamış ve çalışmış olmasına karşın, Avusturalya kültürünün ve yaşamının dokusuna devasa katkısı ölümünün üstünden çok zaman geçtikten sonra anlaşılmıştır. Bu kısmen o zamanlar Avusturalya'daki erkek ressamların baskınlığına bağlanabilir, ki bu da bayan ressamların sanat tarihi boyunca çektiği bir sorunun, feministlerin en önde gelen savlarından bir tanesi ile dile getirilmesi gibidir.

Kadınlar her zaman zorlu kişisel yaşamları ile seçtikleri meslekler arasında denge kurmak zorunda kaldılar; üstelik, sosyo-kültürel görevlerine ve bu görevlerin beklentilerine göre kazanmaları gereken bir kabul, bir onay için savaş verdiler. Kaethe Kollwitz gibi bir ressam (Almanya, 1867-1945) hem annelik, hem de kadınlığın yitirilişi üstüne belirgince anlatıyor hüznünü. Hester'in durumu da farklı değil. Onu seçme ve odağa alma nedenim burada, çünkü olağanüstü ve genellikle başına-buyruk yaşamı, onun önemli bir ressam olarak yanlış anlaşılmasına yol açmış. Bugün de devam eden ve kadınlara çağdaş bölgelerde bile biçilen bu zorlu koşullar, küresel düzlemde kadın sanatçıların yapıtlarının ve eğitimlerinin desteklenmesindeki eksikliğin giderilmesini gerekli ve değerli bir katkı haline getiriyor.

Profesyonel bir ressam olarak benim çalışmalarım "kendi-portreleri" alanı üstüne. Bu alan zamansal ve tinsel (manevi) öznelliğin kavramlarını araştırıyor. Özellikle, kendi toplumumdaki kimlik açısından, kişisel *mevcudiyetin* ve *mevcut-olmayışın* keşfine çıktığımı söyleyebilirim. Benim portrelerim zamanda bir noktayı yakalamaya çalışır, öyle bir nokta ki, yaşadığım dünyanın hem zihinsel hem fiziksel yanları ile, hem algılama hem de anlama açısından, hem son derece alâkalı, hem de doğru. Onlar, doğrudan, iç-görüme ve dış etkenlere gösterdiğim, cinsiyetle ilgili sınırlar ve önyargıları aşan görsel bir dinamik yaratma tutkumu besleyen bir tepki. Sonuçları ise, özellikle yüzün sergilediği manzaraları ortaya çıkaran, benliğin özündeki doğa üstüne tasarımlarımı tartacağım, araştırmacı bir içe-bakış.

Karakter betimlemesinin, kültürel ve siyasal değişmenin benliğin bireysel kavranış biçimlerini derinden etkilediği bir dünyada, hem ressam hem de izleyici için gerekli bir araç olduğunu, bugün her zamankinden daha çok hissediyorum. Bu betimleme, içinde bireysel ifadeyi barındırır ve olanaklı kılar, ve bu haliyledir ki, "kendi-portreleri" alanı, modern toplumun ve sanat alanları eğitiminin dokusunda çok önemli, yaşamsal bir bağlantı noktası olur. Özne ile nesnenin yer değiştirebildiği bir dünyada, "kendi-portreleri" sadece resmetme yoluyla temsil edilenden çok daha fazlasıdır; kişiliğin katmerli katmanlarının derinlemesine, kapsamlı bir keşfine çıkmaktır. Benim kendi kendimi resmettiğim imgeler, beni gündelik yaşamımda besleyen algı ve duyuların (görü, koku, dokunma, tadalma, ses) herhangi birini veya tümünü katar işin içine, durduğum yerin ve oraya gelmek için katetmiş olduğum patikaların kişisel bir haritasını bulgular, belgeler. "Ben" olan şeyin ve "benim" olan şeylerin bir çözümlemesi, aynı anda hem çok eski, hem de ileriye yönelimli olan belli bir bilincin cepkenleridir.

"Kendi-portresi"ni yaratma ediminin tamamen arınmaya -deneyimlere duygusal olduğu kadar, netleştirici de olan bir tepki vermeye- yönelik olduğu düşünülebilir, tartışılabilir. Bununla birlikte, "kendi-portresi"nin nesnel öneminin, asıl onun kendi arınmış (katışıksız) varoluşunda bulunduğu, fiziksel olarak özgün-bireysel olandan yola çıkarak ilerlemenin, bir başkasını da düşünceye sevkedecek birleştirici bir bütünsellikte taçlanacağı da düşünülebilir. Kişisel kimliği araştırma uğraşında kadın ressamın rolü, varoluşun önemini, onun erkek konumdaşlarının başarılarındaki kadar önemli görülmeyen zekasının ve mantığının –varoluşu çoğullaştıracak– değerini savunmak üzere tasarlanmıştır. Avustralya'daki pekçok kadın ressam, genel halkın istifadesi için, kendi içine bakan, içe-dönük portreler yapmıştır, ki bu, kişinin kendi kendini ifade etmesi için temel-nitelikli bir oluktur. Benim gerçeğe ulaştığım, bulduğum nokta, kurgusal bir anlatı veya mitik bir algı olabilir. Duygulara, durumlara duygusal bir tepki ya da korku, stres veya heyecanın ürettiği fiziksel bir karşı-duruş, bir refleks olabilir.

Fiziksel olanın belirmesiyle elde edilen, benim tarafımdan bırakılmış olan, bana dair izler ve, yaşamın kendi gözlerimle gördüğümce ortaya konulan ifadelerine adanmış tutku dokunuşlarıdır. Bu tür iz-bırakmalar, geçtiğimiz yüzyılın dışavurumcu ressamlarından bizlere miras kalmış.

Bu Trienal'de izleyicinin beğenisine sunulan en yeni yapıtlarıma, yalın düşünceyle, "Kendi-Portrem" başlığını verdim, oysa daha ayrıntılı ve netleştirici bir başlık "fragman" sözcüğünü de içerebilirdi. Her biri yaşamımın dokusunu ören kişilerin ve yerlerin simgesel birer fragmanı olan, ayrı ayrı 48 tuvalden oluşan genişçe bir çalışma oldu. Çocuklarım işte orada, arkadaşlarım ve ailem, tüm o düşsel beldeler ve kabuslar; sevdiklerimin vefatları, anılar ve haksızlıklar, sıcaklık, gıdıklama, çaresizlik ve mutluluk. Hemen hemen her fragman kendi içinde ayrı bir bütün olarak gelişti –daha tuvale ilk boya sürülmesinden sonra, hemen hemen o sırada bir bütün olarak belirdi; kahve, çay, vanilya esansı, nane ve gülsuyu, köri tozu ve karbonat gibi, günlük hayatımın sabitleri olan ev-içi ürünlerin bir düzenlemesi buna eşlik etti. Fragmanlar kurutulup, yıkanıp, yeniden kurutulduğunda, birini diğerinin üstüne koyarak, bir dizi karma medya ile tek tek imgeler geliştirmeye yöneldim. Yapılan (bırakılan) izler ve seçilen renkler özellikle o anın ruh durumuna bağlıdır. Tamamlanmış panelleri yeniden dizmem, biçim, renk ve uzam ilişkilerinin değerlendirilmesini ve ciddi düşünme sürecini içeren iki haftalık bir sürede tamamlandı. Parçaların son kez yeniden bağlantılandırılması, ki ruhun bütünlüğünü yansıtan budur, annemle çocuklarımın başarısıdır. Saatlerce dikiş dikerek parçaları biraraya getirdiler. İnsana özgü, insanca teğeller attılar, beni tamamladılar.

"Kendi-portresi"nin yapılandırılışı sanatçıda her zaman güçlü bir duygusal tepki uyandırmıştır. İnsanın kendi ruhunun derinliklerine ve fiziksellığine bakışı hem coşku verici, hem de tüketicidir. Neden yapar ki insan bunu?.. Önemli bir sav, betimleme, resmetme ediminin gerçekten de arındırıcı olduğu yönünde, ancak daha büyük bir toplum kesiminde daha iyi anlaşılmaya da olanak veriyor; bunu, bireysel vizyon ile zekayı birbirine katarak, insan doğasını daha özünden keşfedip özünde anlayabileceğimiz şekilde gerçekleştiriyor. Ümit edelim ki, izleyicinin gözündeki değer, bir duygudan veya ortamdaki bir duygulanımdan (onun kendi deneyimlerine özgü) bir parça tanıklık tadı almak olsun.

Tek tek bireyler olarak her birimiz biriciğiz, ama genel "insanlık" şemsiyesi altında, etin ve kemiğin, aklın ve kalbin fiziksel yapısından –herkesçe paylaşılandan– kaynaklanan, alenî bir ortak zemindeyiz. Hepimizin içinde var olan insanlığın ve insan ruhunun evrenselliği, anlayış, kendini bir başkasının yerine koyabilme, tutku ve zeka için fırsat yaratıyor. Irka, dine ve eğilimlere dayalı sınırlar böyle siliniyor. "Kendi-portresi"ne, bireyin kültürleraşırı, dürüst bir değerlendirmesi olabilme gücünü veren etmen budur.

Joy Hester gibi bir ressamın yenilikçi yapıtları, "benlik"in kadınların resim pratiğinde keşfedilip tanınmasına giden, eksen niteliğinde patikalar yarattı. Onun mirası, çağdaş portre ressamları ve sanat uygulamacıları için hâlen esin kaynağıdır. Benim yapıtlarımsa özde beni anlatır, benim içindirler ve benden kaynaklanırlar, ve ben paylaşılayım diye herkese açık bir davettirler. Ardından sıra sizin varlığınızın da tanınmasına gelir, her ikimizin de var olmuş ve bir noktada göz göze gelmiş olduğumuzun paylaşılan bilinci yoluyla.

Kaynaklar

Burke, Janine. Joy Hester. Victoria, Australia: Greenhouse, 1983.

Kearns, Martha. Kathe Kollwitz: woman and artist. Old Westbury. N.Y. : Feminist Press, c.1976.

Smith, Sidonie. Subjectivity, Identity, and the Body: Women's Autobiographical Practices In The Twentieth Century. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1993

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SUBMİSSİON 5

THE CHANGİNG of İDEAS ABOUT ART IN A SOCİETY WİTH NEW MEDİA

Prof.Michael van Hoogenhuyze Department of Interfaculty for Image and Sound, School of the Arts in The Hague, Netherlands.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Everybody knows that there has been a huge development in the technical possibilities for artists in the last two decades. It is inevitable that these developments have influence on our ideas about art and aesthetics. I want to describe in a personal way some of these changes in the practice of teaching art in an experimental art course.

These experiences I have as a teacher of art theory in the Interfaculty for Image and Sound, a department of the School of the Arts in The Hague, Netherlands.

The Interfaculty for Image and Sound is an experimental art course where we try to combine different art disciplines in one work, installation, performance etc. It exists at the moment for around fifteen years. On that moment it developed from the situation that The Royal Academy and The Royal Conservatory went together as one institute. The Interfaculty would be a combination of the disciplines of the visual art and music.

But the first roots of this course are coming already from the fifties of the last century. In these years there was an idea of Philips, the big Dutch concern for electronics, to start an electronic laboratory, to explore the possibilities of electronic music, also for commercial use and production. So they started such a laboratory in Eindhoven, The Netherlands. There worked some famous avant-garde composers, like Edgar Varèse and Dick Raaymakers. The most famous result of that lab is the 'Poème Electronique' for the world exposition of 1958 in Brussels.

But the laboratory was not a success for the concern, in spite of the famous composition, and so the laboratory was given to the University

of Utrecht. There it became the Sonologic institute. In that institute they did research in the field of sound. At the same time it was used by experimental composers. The position of this institute at a university was not so clear, so in the eighties of the last century the whole lab was transported to the Royal Conservatory in The Hague. There it became the department of Sonology, the department for electronic experimental composing. It is still in The Hague at the Conservatory. Electronic music can give us a very interesting problem. How can we present such music in a concert? Of course there are a lot of interesting possibilities. But at the same time it is also possible to let the public listen to a tape recorder, or looking at a musician who is handling an interface, which is not interesting at all to look at, compared to a more traditional concert. It is understandable that in the discussions about the new music the visual aspect became more and more important, just because of the concentration on pure sound as was the case in the department for Sonology. So when The Royal Conservatory and The Royal Academy became one institute, during the end of the eighties and nineties of the last century the idea was developed to create a new department, The Interfaculty for Image and Sound.

In this experimental department we started with a few fields of main interest. These fields became the subject for big collective projects and study, and gave the principals for finding a first aesthetic approach of the work, which was realised in this department. We studied the ideals, which were formulated in the nineteenth century about the unity of the arts in one work. In Germany it is called the 'Gesamtkunstwerk'. This word was especially used for the ideals of Richard Wagner and his operas. We found out that a lot of the artists of the avant-garde of the beginning of the twentieth century had ideas about this subject, by example Kandinsky, Schönberg, Moholy Nagy, Mondrian etc. We studied their books and ideas and tried to find forms to realise their ideals in a modern way, following our own interpretation. As a result there were by example a reconstruction of an opera by Schönberg, an installation following the texts of Mondrian, a symposium about Schönberg and Kandinsky and a symposium about the ideas of Moholy Nagy. By example I can tell you about the Mondrian project. Mondrian had a lot of ideas about painting as a basis for his abstract work. He wrote often about it. His ideas were inspired by Plato and Pythagoras and Theosophy. But beside that he was very interested in jazz music. He wrote about his ideal of a public space where people could dance on mechanical music with a syncopated rhythm like that of the jazz. In that space you could see projections of abstract images like his paintings. So around 1930 Mondrian dreamed of a public space, which had a lot in common with our modern discos. In the interfaculty

we took his ideas very seriously and tried to realise such a space in a modern way.
The projects were realised in a process, which we called an open form. We had big meetings with all the teachers and students who worked on the project. During these meetings everybody could do suggestions and present specific plans. All these plans were discussed very seriously. We made readers of all the stuff which was collected during this process, the results of studies, texts of Mondrian himself and about Mondrian by others, but also the ideas and suggestions of all the participators. The developments were of course chaotic. But after some time it turned out to be that some of the ideas and plans were more important and interesting than the others. So slowly on there developed a definite plan for realising the project. At the end we had to make decisions how to produce a definite plan also because some lack of time.
For me it was important to find a kind of set of principals to analyse such installations. For me it was an interesting thing to look at these installations as musical compositions. It was interesting for me as an art historian to analyse work as music, because it was new. You could use principals like symmetry, repetition, harmony and rhythm.

But after some years the influence of the students who studied at the interfaculty became more and more important. The students have already all kinds of experience with the arts before they come at the school. They are playing in their bands, work as deejays, are in charge of the lights in a disco or have their experience in street theatre. We decided to take all their activities seriously beside the work they are making for their study. As a result it became clear that we should not make a strong distinction between so called 'high' and 'low' culture, between classical art and the popular media. In both fields there exist bad and good works. In that way, ending the distinction between high and low culture, it became possible for the students to use a lot more creative energy for their studies. So it is a natural thing that we take a big part in the organisation of a festival for new music and new media in a 'poptempel' in Amsterdam, Paradise. This festival, called Sonic Acts, takes place every year and is combined the last two years with a conference about new media.
The students are grown up with computers and new media while the older teachers had started to use them at a later moment in their lives. So the students have a much more natural approach in working with computers and new media. We started to ask older students to teach and to give technical instruction and support for the projects of the younger students. For these students old computers are machines with a sentimental meaning; they played with it as a child. They started a kind of 'archaeology of the computer and the media',

by using old machines with limited possibilities for their projects. The younger teachers and students did not accept the principals of musical composition as a starting point for analysing and judging the works made at the interfaculty. In their opinion a work of art is a very specific act of communication in the chaotic field of different media. It becomes more a process of communication, which you can start and which goes his own way while used by the public.

One of our younger teachers realised a project in this field. He made together with some students a glossy brochure wherein they announced a new department. The Department of Genetic Design. In this department artists and designers could learn to design there own genetic manipulated organisms. The whole project was fake, but the press and the radio took it seriously and so there started a big discussion about this subject. People became angry or wanted to study at this department. The teacher got a lot of phone calls by persons who wanted to explain their objections etc. So by starting this act of communication a lot of persons started to discuss the subject, its problems and the possibilities. It was only possible because the booklet was designed very carefully, so that nobody, who did not look very well, realised it was fake. At the same time it was not a joke but a serious plan to start the discussion about it.

It is understandable with this idea about art that younger students are very interested to create artistic organisations and to realise moments of cooperation. The possibilities developed very strongly because of email, Internet and the mobile phone. A lot of the students are coming from abroad and have their own specific contacts in their countries. So cooperation, communication and organisation are important elements in a study of art today.
Slowly on we try to build up a new organisation, by using our own website, with all the information about the study, short articles, schedules, but also the WebPages of the students, and links to the pages with information about new projects like Sonic Acts. The students have to make their own WebPages during the study. It is all in the beginning, but we hope to make a kind of virtual space for learning, and a virtual space as an extra element for the organisation of the interfaculty.

It is interesting to see how different ideas about the modern metropole have taken a part in the sketched developments. The artists of the beginning of the twentieth century had a lot of ideas about the metropole as an important field for research and a metaphor for the new art. The principles of Bauhaus were based more or less on such concepts. But also Mondrian had his ideas of the public space in the metropole. But their ideas were very individual, formulated by one person. So they developed beautifull esthetic plans but these

missed the chaotic element which is so important for the modern metropole with its contradictions, contrasting designs, clashes of culture etc. In the open form to organise our collective projects we used a method which has something in common with the chaotic structure of the metropole. Harmony and symmetry were not important but the meaning growing out of the contradictions in a plan. When the students saw a work of art as an act of communication it looks as if the students tried to find their personal ways in the metropole, as a kind of cultural nomads. The virtual metropole of Internet is a next step to a combination of a website with an element of organsation, an element of virtual study space, and even with an artistic element. So we hope that after the coming years the website of Image and Sound will have the chaotic structure of the metropole. A structure which will give at the same time all the opportunities for creative processes and unexpected ideas.

Of course we do not just following the ideas of the students. They are a source for inspiration, but at the same time we are searching ourselves for new ideas. So the last years the teachers are interested in unexpected sources like cultures from outside of Europe and even very old and prehistoric cultures. I myself am interested by example in the way the old Egyptians managed to work with different ways of writing and different combinations of image and text, as a kind of 'primitive' multimedia environment. We had Japanese and Indian theatre makers as guest teachers.

The last two years there started an intensive cooperation with the University of Leiden. We are very happy with this situation because it gives us a lot of possibilities to expand our teaching program. Some departments of the university, especially the department of media technology and the department of History of Art are interested, and sending their students also to the academy, the conservatory and especially to the Interfaculty for Image and Sound. It seems that after all the world of art and music can be the source for ideas, also for scientific research.
In the beginning of my contribution I said that this description is personal. Not everybody who is involved in this history shall experience the development of ideas in the same way. But it is this personal story, which makes it inspiring for me, knowing that this process will not end.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

5.BİLDİRİ

YENİ MEDYA'LI BİR TOPLUMDA SANAT ÜSTÜNE DÜŞÜNCELERİN DEĞİŞİMİ

Prof. Michael van Hoogenhuyze Ses ve Görüntü Sanatları Fakültesi
Kraliyet Akademisi, Hague, Hollanda

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Son yirmi yılda sanatçıların kullanabileceği teknik olanaklar alanında dev bir ilerleme olduğu herkesçe biliniyor. Bu gelişmelerin sanat ve estetik üstüne düşüncelerimize etkimesi kaçınılmazdır. Burada bu değişimlerin bir kısmını kişisel bir açıdan betimlemek, bir sanat eğitmeni olarak, bir Deneysel Sanat dersinde yaşadıklarıma değinmek istiyorum.

Bir Sanat Kuramı eğitmeni olarak yaşadıllarım, Hollanda'nın Lahey (The Hague) kentindeki Sanatlar Okulu'nun Görüntü ve Ses Karma-Bölümü'nde verdiğim Sanat Tarihi dersi çerçevesindeki deneyimlerimdir.

Görüntü ve Ses Karma-Bölümü, deneysel bir resim/sanat programı olup, bu programda biz tek bir yapıt, enstallasyon, performans vb. çerçevesinde farklı sanat dallarını birleştirmeye çalışıyoruz. Şu sıralarda bu bölüm 15. yılını dolduruyor. Kraliyet Akademisi ile Kraliyet Konservatuarı'nın biraraya gelerek tek bir enstitüye dönüştüğü noktada ortaya çıkmış bu bölüm. Karma bölümümüz, görsel sanatların ve müziğin türlü alanlarını birleştirecek şekilde tasarlanmış.

Ancak dersimin kökleri, son yüzyılın 50'li yıllarında atılmıştır. O yıllarda, Hollandalıların elektroniğe merakını simgeleyen bir Phillips düşüncesi vardı; içinde elektronik müziğin olanaklarını araştıracak, ticari ve üretime-dönük yönlerini geliştirecek bir elektronik laboratuar başlatıldı. Böylelikle Hollanda'da, Eindhoven'de bu türden bir laboratuar kurdular. Edgar Varèse ve Dick Raaymakers gibi, kimi ünlü, avangart besteciler de çalıştı orada. Bu laboratuarın en büyük ürünü 1958'de, Brüksel'deki Dünya Fuarı'nda tanıtılan 'Poème Electronique' olmuştur.

Ancak, kompozisyonuyla ne kadar ün kazanmış olursa olsun, bu laboratuar, yöneldiği ilginin tatmin edilmesi açısından büyük bir başarı değildi. Laboratuar, daha sonra, the University of Utrecht'e verildi ve orada Sonoloji Enstitü'sü haline geldi. Ses alanında çalışmalar yapılan bu enstitüde, aynı zamanda deneysel besteciler de ürünler verdi. Bu enstitünün üniversite içindeki konumu açık seçik değildi ve bu sebeple, geçen yüzyılın 80'li yıllarında tüm laboratuar (halen bulunduğu) Lahey'deki Kraliyet Konservatuarı'na taşındı. Orada da Sonoloji Bölümü haline geldi. Bu bölümde elektronik ve deneysel beste teknikleri araştırılmaktaydı. Elektronik müzik bizi çok ilginç bir sorunla karşı karşıya getiriyor. Böyle bir müziği bir konserde nasıl sunabiliriz? Elbette, pek çok ilginç olasılık geliyor akla. Halka teyp kaydı dinletmek veya parmakları altındaki bir "arayüz"ü kullanan, üstelik, geleneksel konserlere kıyasla, izlenmesi hiç ilginç olmayan bir müzisyenle karşı karşıya kalmak da.

Yeni Müzik'e değin tartışmalarda konunun görsel yanı giderek daha çok önem kazanmaktadır, ki bu anlaşılır bir durum, çünkü -tıpkı Sonoloji Bölümü'nde olduğu gibi- yalnızca tertemiz bir ses üstüne fazlaca yoğunlaşılmıştır. Böylece, Kraliyet Konservatuarı ve Kraliyet Akademisi tek bir enstitü bünyesinde toplandığında, geçtiğimiz yüzyılın 80'li yılları sonları ve 90'lı yılları boyunca, Görüntü ve Ses Karma-Bölümü'nü kurma düşüncesi ortaya çıkıyor. Bu deneysel bölümü başlatırken, az sayıda temel ilgi ve yönelim alanı ile kollarımızı sıvadık. Bu alanlar giderek kapsamlı projelerin, çalışmaların adresi oldu; yine bu bölümde ortaya konan bir yapıt için ilk kez estetik ölçütler saptandı, böyle bir estetiğin ilkeleri burada önerildi.

Burada, türlü sanat dallarının tek bir yapıtta toplanmasına dair, 19. Yüzyıl'da biçimlendirilen ideallerini ele aldık. 'Gesamtkunstwerk' sözcüğü buna Almanya'da verilen ad. Bu sözcük özellikle Richard Wagner ve operalarının ifade ettiği idealler için kullanılıyordu. Daha sonra, 20. Yüzyıl başlarının avangartları arasındaki pekçok sanatçının da, örneğin Kandinsky'nin, Schönberg'in, Moholy Nagy'nin, Mondriaan'nın, aynı konu üstüne düşünceler ürettiğini gördük. Onların kitaplarını, düşüncelerini çalıştık, ve bu idealleri çağdaş yollarla (ve elbette kendi yorumlayışımız ışığında) gerçekleştirebileceğimiz biçimleri araştırdık. Sonuçta, bir Schönberg operasının rekonstrüksiyonu, Mondriaan imzalı resimleri izleyen bir enstallasyon, Schönberg ve Kandinsky üstüne ve Moholy Nagy'nin idealleri üstüne ayrı ayrı iki sempozyum ortaya çıktı.

Sözgelimi, size Mondriaan projesinden söz edeyim. Mondrian resim sanatına kendi soyut sanatının temeli olarak baktı ve üstüne pekçok düşünce üretti ve yazdı. Düşünceleri Plato, Pisagor ve Teosofi'den esin alıyordu. Caz'a da meraklıydı. İnsanların mekanik müziğin

Caz'ınkine benzeyen ritmiyle açıklıkta dans edebileceği bir "halk pisti" idealini dile getirmişti. Bu halk pistinde aynı zamanda siz onun resimlerini andıran soyut imgelerin yansımalarını görecektiniz. Dolayısıyla, denebilir ki, daha 1930'larda Mondrian bugünün diskoteklerini yakından andıran, kitlesel bir buluşma ortamı düşünüyordu. Karma-bölümümüzde onun düşüncelerini ciddiyetle inceledik ve böyle bir pisti modern gerçekleştirmeye çalıştık.

Projeler bizim "Açık Forum" ("Open Forum") adını verdiğimiz bir süreç içinde gerçekleşti. Proje üstüne çalışan tüm öğretmen ve öğrencileri kapsayan büyük toplantılar yaptık. Bu toplantılarda herkes kendi düşüncelerini, varsa belirgin planlarını rahatça ortaya koyabildi. Tüm bu planlar son derece ciddi bir şekilde tartışıldı. Bu süreç boyunca ele geçen, toplanan her türlü materyali değerlendirerek yayınlar ürettik. Bu yayınlar, Mondrian üstüne çalışmalarımızın sonuçlarını, Mondrian'ın kendi kaleminden çıkmış metinlerle Mondrian hakkında başkalarının yazdıklarını, ama aynı zamanda tüm katılımcılardan gelen türlü düşünce ve önerileri içeriyor. Gelişmeler elbette tam bir kaosu andırıyordu, ama bir süre sonra ortaya çıktı ki, kimi düşünce ve planlar diğerlerinden daha önemli, daha ilginçti. Böylelikle yavaş yavaş net bir plan belirmeye başladı önümüzde. Sonunda bu planı nasıl üreteceğimiz üstüne kararlar vermek ve bizi sıkıştıran zamana karşı yarışmak zorunda kaldık.

Benim için, bu tür enstallasyonları çözümlemede kullanabileceğimiz bir dizi ilkeye ulaşmak, veya onları keşfetmek gerçekten önemliydi. Bu enstallasyonlara müzikal besteler olarak bakmayı ilginç buluyordum. Benim için, bir sanat tarihçisi olarak, bu yapıtı 'Müzik' başlığı altında incelemek ilginç bir deneyimdi, çünkü bu yepyeni bir olguydu. Bakışım (symmetry), yineleme (repetition), uyumluluk (harmony) ve ritim gibi öge ve ilkeleri kullanmak olanaklıydı.

Ama birkaç yıl sonra Karma-bölüm'de okuyan öğrencilerin görüşleri daha öne çıktı ve önem kazandı.

Öğrenciler, bu okula ve bu bölüme gelmeden önce, türlü sanat dallarında hemen tüm deneyimlere zaten sahip oluyorlardı. Ya kendi gruplarında müzik yapıyor veya çalıyor, ya da bir yerde DJ olarak çalışıyorlardı, veya bir diskoteğin ışıklarından sorumluydular veya sokak tiyatrolarında deneyimleri vardı. Biz, tüm bu etkinlikleri ciddiye almaya ve onları, öğrencilerin kendi çalışmaları için ürettikleri yapıt(lar) kapsamında, yapıt(lar) ile birlikte düşünmeye karar verdik. Sonuçta, Yüksek Kültür ile Kitle Kültürü arasında derin bir ayrım yapmamanın daha doğru olacağı yorumuna ulaştık. Her iki alanda da, iyiler olduğu kadar, kötüler de vardı. Böylece, Yüksek Kültür ile Kitle Kültürü arasındaki ayrıma son vererek, öğrencilerimizin, çalışmalarında daha

çok yaratıcı enerjiyi daha rahat kullanabilecekleri, kısıtsız bir ortam doğdu. Bu nedenle olsa gerek, Amsterdam'daki Paradiso'da (bir 'poptempel' veya 'pop tapınağı') her yıl düzenlenen -son iki yıldır Yeni Medya üstüne birer konferansı da bünyesine alan- Sonic Acts ("Ses Eylemleri") adlı, bir yeni müzik/yeni medya festivali'nde büyükçe bir sorumluluk alıyoruz.

Öğrenciler Yeni Medya ile, bilgisayarlar ile el ele yetişmişler adeta. Ve Yeni Medya, kendilerine göre daha yaşlıca kalan öğretmenlerinin, ancak yaşamlarının daha sonraki dönemlerinde kullanmaya başlayabildiği birşey. Bu nedenle, öğrenciler bu yeni donanım ve kavramlar karşısında çok daha doğal davranıyor. Biz daha büyük öğrencilerden, daha genç olanlara teknik destek ve rehberlik sunmalarını istedik, onları ikna ettik. Çünkü bu öğrenciler için, eski bilgisayarlar biraz da duygusal bir anlam taşıyordu, onlar bilgisayarlarla tıpkı birer çocuk gibi oynamışlardı. Orada, bilgisayarın ve Yeni Medya'nın katmanlarına yönelik, bir tür "kazıbilim" başlatıldı ve daha yaşlıca bireyler, kendi projeleri için sınırlı olanaklar sunan eski aygıtları kullandılar.

Daha genç öğrenci ve öğretmenlerse Karma-bölüm'de ortaya konan yapıtları çözümleme ve değerlendirmede müzikal kompozisyon ilkelerinin uygulanmasını kabul etmediler. Onların kanısınca, bir sanat yapıtı, farklı medyaların kaos alanında ortaya çıkan belirgin bir iletişim eylemidir. O sizin bizzat başlatabileceğiniz, ama kitlelerce kullanıldıkça kendi bildiği yönde yoluna devam edecek bir iletişim süreci haline gelir.

Daha genç öğretmenlerimizden bir tanesi, tam da buna örnek olacak bir proje gerçekleştirdi. Kimi öğrencilerle biraraya gelip bir kitapçık bastırdı ve bu kitapçıkta yeni bir bölümün kurulduğu duyurusunu yaptı: Genetik Tasarım Bölümü. Bu bölümde sanatçılar ve tasarımcılar kendi (genetik mühendisliği ürünü olan) organizmalarını tasarlamayı öğreneceklerdi sözümona. Tüm proje sahte mi sahteydi, ancak basın ve radyo bu meseleyi ciddiye aldı ve büyük patırtılar koptu, tartışmalar çıktı. İnsanlar sinirlendiler veya, tersine, bu bölümde çalışmak istediler. Projenin sorumlusu olan öğretmen, proje-karşıtı insanlardan yığınla telefon aldı. Dolayısıyla, bu iletişim eylemini başlatarak, pekçok insanın konuyu, sorunları ve olanaklarıyla tartışmaya başlaması sağlandı. Tüm bunları olanaklı kılan, aslında, kitapçığın çok özenle ve kurnazca tasarlanmış olmasıydı, böylece, onu yakından okumayan hiç kimse onun sahte olduğunu anlayamayacaktı. Aynı zamanda, bu, bir şaka değil, tartışmalar başlatmayı amaçlayan ciddi bir plandı. Bu düşünceyle de anlaşılabiliyor ki, gençler sanatsal organizasyonlar yapmaya ve eşgüdüm/işbirliği anları yaratmaya daha çok ilgi gösteriyor. E-posta, internet ve mobil telefon sayesinde artık sayısız olanakları

da var. Pekçok öğrenci başka ülkelerden çıkıp geliyor, ve kendi ülkelerindeki bağlantılarını da koruyorlar. O halde, eşgüdüm/işbirliği, iletişim ve organizasyon bugünün sanat çalışmalarında önemli ögeler. Yavaş yavaş yeni bir organizasyon kurmaya çalışıyoruz; çalışmalarımız hakkında gerekli bilgiler, kısa makaleler, zaman çizelgeleri, ama aynı zamanda öğrenci sitelerine ve "Ses Eylemleri" gibi konularda bilgi edinilebilecek sayfalara bağlantıları da içeren kendi web-sitemizi kullanarak... Tamamıyla işin başındayız. Ama biz eğitim ve öğrenim için sanal bir uzay yaratma ümidindeyiz, ve sanal bir uzay, Karma-bölümümüzün organizayonu için de yeni bir katkı olacaktır.

Günümüzün çağdaş metropolü üstüne farklı düşüncelerin nasıl da çizim yoluyla kaydedildiğini görmek ilginç. 20. Yüzyıl başlarındaki sanatçılar metropol üstüne pekçok düşünceye sahiptiler, bu hem onlar için bir araştırma alanı, hem de yeni sanat için bir"metaphor" oluşturuyordu. Bauhaus'un ilkeleri, aşağı yukarı bu tür kavramlar üstüne kuruluydu. Aynı zamanda, Mondrian da, kitle için tasarladığı pistinde, onun ancak bir metropol içinde var olacağına değin işaretler veriyordu. Fakat tüm bu çabalar ayrı ayrı ve bireyseldi. Böylece çok güzel estetik planlar geliştirdiler, ama çelişkileri, birbirine zıt tasarımları, kültürel çatışmaları vb. ile günümüz metroplü için son derece önemli bir ögeyi, kaos ögesi'ni atladılar. Biz Açık Forum'da kaos içindeki ve kaos içeren metropol yapısını çağrıştıran bir yönteme başvurduk. Uyumluluk ve bakışım değil, kaosu dikkate alan bir plan dahilindeki çelişkilerin ürettiği anlamlar önemliydi. Öğrenciler bir sanat yapıtına bir iletişim eylemi olarak bakmayı başardıklarında, kendi yolunu bulmaya çalışan göçebeler örneği, sanki metropoldeki yollarını arıyorlardı. Bir organizasyon ögesi, bir sanal çalışma ortamı, ve hatta bir sanatsal ögeyi biraraya getiren bir websitesi (bölüm sitemiz) İnternet'in Sanal Metropolü'nü önceliyor. Umuyoruz ki, Görüntü ve Ses Karma-Bölümü sitemiz önünmüzdeki yıllarda, yaratıcı süreçlere ve beklenmedik düşüncelere elveren bu kaos-lu metropol yapısına dönüşecek.

Elbette yalnızca öğrencilerimizin düşüncelerini izliyor değiliz, onlar iyi bir esin kaynağı, ama biz kendimiz de yeni düşünceler arayışında ve peşindeyiz. Son yıllarda, öğretmenler giderek Avrupa dışındaki veya, hatta, çok eski, tarih-öncesi kültürler gibi umulmadık kaynaklara yönelir oldular. Örneğin, ben Eski Mısırlılar'ın bu kadar farklı yazı ve resmi biraraya getiriş, ve adeta bir "ilk Multi-Medya" örneği ortaya koyuş biçimleriyle ilgileniyorum. Japon ve Hint Tiyatrosu üstüne ustalar da konuk öğretmenlerimiz oldu.
Son iki yıldır, The University of Leiden ile yoğun işbirliğimiz bize sunduğu yeni eğitim açılımları ve olanaklarıyla bizi mutlu ediyor. Özellikle, "Mediatechnology" Bölümü ile Sanat Tarihi Bölümü konularımızla ilgileniyor, ve öğrencilerini akademiye, konservatuara

ve Görüntü ve Ses Karma-Bölümümüze gönderiyorlar. Sanatın ve müziğin dünyasından, düşüncelere olduğu kadar, bilimsel araştırmalara da kaynak olmalarını beklemek çok mu olur?

Başta, buradaki anlatı ve betimlemenin kişisel olduğunu belirtmiştim. Anlattığım tarihçeye bir şekilde katılan herkes de tüm bunları aynen benim gibi deneyimleştirmiş değildir. Ama, işte bu kişisel tarihçedir ki, yaşananların tarihçesini benim için bir esin kaynağı kılıyor, ve bunun sona ermeyeceğini biliyorum.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

4. OTURUM / SESSION 4

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUBMISSION 1

THE VIRTUAL REPRESENTATION AS TRAINING OF SENSES

Prof.Carlo Vannicola Faculty of Architecture, Genoa University, Italy

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

The relation between reality and its representation is causing a renewed interest in both already discussed matters long, and others absolutely new.

Regarding the technological aspect, that is the attempt to remake an imaginated and fantastic reality, which does not exist, the virtual reality can be considered an only playful phenomenon. There are instead untouchable aspects which can affect the project evolution of the design of product to be carefully analysed because much more important than tri-dimensional realistic rendering ness of projected objects and spaces.

The practical part we want to point out is the photo-realistic or sense-realistic capability of the new technology, a training of senses, a non physical place where both the designer and the consumer can widen and specialise their perceptive skills, deepening sensorial experiences that could not be improved otherwise. It is well-known that our senses can be controlled and developed independently by physical and psychological situations wherever we are. Some examples could be found in the development of hearing by blind people, the gustative skills of wine-taster in guessing the flavour, the skills of using the tools by engravers etc... Scientifically the opportunity to have determinable and repeatable experiences brings us to widen our knowledge skills.

Our capability of relation between imaginated reality of product and its realization is taking the designer to widen his range of action, specializing project aspects previously minimized.

The study of decomposition of light has brought over the years, for instance to the codification of wide colour cards, which have allowed to manage the colorimetric image of the products exponentially, and

brought the consumer, in a relatively short time, to the consideration that it does not exist only the red, but a range of red, the black is not always black etc ... .
MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
Nowadays the consumer is able to select the concept of brightness from semi-brightness and dull. Which was unimaginable few years ago yet.
The capability of creating a growing experience to the designer and the consumer, can widen the research and definition of the product of design, giving new expectations of quality concept of project, analysing the material and immaterial aspects.
Speaking of virtual reality usually we mean a simulated reality, only a surrogate of true, where the user can enter by high-tech devices, in an interactive action.
The better the perceptive level is realised the more the comprehension and the acceptation of the way of representation comes out. In this way we must read the attempts to interact with the cybernetic world, which repeated actions again and again could increase the degree of detaching from reality, but at the end they can stimulate the knowing of our senses to apply them in real actions. (see the Cybersex case etc ..)
The virtual reality has been linked for years to the concept of dematerialization of product, but being from the real world, it results to be an extraordinary means to materialize a virtual world which pay much attention to even the least quality variations of life, that we must in any case hope they are spread as soon as possible, and do not assume the role of a parlour game only for some. Going through the logic of virtual representation as training and theorization of senses, we must see that only some time ago, as pointed out by Maldonado, using the present time to go to a more suited past, in his essay "Real and Virtual", where we find: "scientists, sociologists, engineers, philosophers, artists, economists, architects and journalists who today use the term dematerialization, at the top of macro-physics, that means the top of the world such as it has daily received by our senses", or the daily life. "In these sceneries, we often think, the impact of the new technologies such as computers science, telecommunications, bio-engineering, robotics and technology of materials, could take to a progressive thinning of the materiality of world, a dematerialization of our reality compressively, objects which would be substituted by processes and services more and more immaterial".
Going deeper in the argument, Maldonado already put in evidence that a first applicable aspect of dematerialization, could have already seen in the attempt of the industrialized countries to make shorter the time of stay and of the individuality of the objects in the market. Inside trend of the same concept of a modern industrial system, where controlled product life cycles have began. They have a

programmed obsolescence, so that they can be substituted quickly. This behaviour is taking consequently to the fast decline not only of the single person but also of whole families of products, of recognisable typologies by the consumer who must become accustomed to accept new families of objects. It fails the concept of attachment of the customer to the product, or its typology, to whom necessarily new certainties must be given and that not always they can coincide with an exclusive and planned campaign. The penetrability of communication is in fact linked to the perceptive capability that the consumer has, and above all at the level of perceptive quality of the product.

The grey colour, for instance, independently from the real material, either aluminium or plastic, for many it means better quality of yellow. In this sense the capability of interacting with the imaginary of the virtual reality teaches to substitute the virtual experience with the knowledge of certainty, learning to trust on our own sensations. If it is possible to transmit the idea of a noise-less car, by advertising, we must base on the experience of the consumer to transmit, through an optical stratagem, the concept of non-vibration on uneven grounds. So it is much easier to transmit the concept of brightness than the velvet surface of skin, above all if we do not want to usè usual comparisons like (cotton = soft) applied to new concepts which do not want a comparative adhesion with the usual typologies of products.

The transmission systems of the images tending to realism, among which the photography, the cinematography, and the virtual realities, make easier the communication of the message because they have not to point out the semantic side representative of the object, but using the descriptive fidelity like means of leading only. The development of our own senses and perceptive skills, to store up sensations like experiences has been over last years suggested by all a series of experiences which represent the reality. We can take as example among the touchable productions, the perspective of Renaissance, the research of reality in the seventeenth-century; the photography is between the untouchable experiences further to theatre, movies, to arrive to the virtual experiences of cyber-space by eye-phone, data-glove and data-suit. The capability to get sensorial experiences and change them in perceptive certainties, pass through the human being both because of his skill to make the thoughts objective, the dream as a selected experience of reality, and his capability to keep in mind certainties, starting from the trust, for instance, on the perceptive experiences taken in front of a mirror till the individuation in the room other presences besides human beings

The fact that the experience can substitute the real relationship with the event is demonstrable in the music field. Beethoven has written

his more beauty work when he was deaf, just playing a kind of Jew's harp to send the sensation of real vibrations to his body, and today's compositors still before listening music let them lead by the visual riding of the score, in order to decide its originality. Under the positivist concept of the modern society, the value scales have allowed to quantify numerically aspects previously without parameters, i.e. the visual relation between Ritter scale and dangerousness of earthquakes, the lower limits of perception and the limit of pain as action of noise and heat. To the well-known metric scales we can add to the personal knowledge, the speed of decline of taste and smell in reference to the analysed food, the touchable separation between smooth and rough surface, the medium limit between soft and hard etc.

The virtual experiences, understood like didactive events, would allow defining the considerations on our sensorial experiences through transmissible values, generating extremely interesting cases for who will have the duty to design the objects and the typologies of reference in the future.

Waiting for communicating with all virtual experiences, transmitting at the same time all the sensorial components: sightable, touchable, listenable, olfactory, we can remind that Gioseffi, in 1977, put in evidence that the realism of a prospectic representation can not be evaluated without taking into consideration our receptive plasticity, our perceptive acting. Our perceptive acting is neither passive nor neutral. In terms more summarizing, we can say that Gioseffi, since then, pointed out that the problem of correspondence between prospect and reality is not a question to solve on a theorical-speculative level, but on the one practical-operative.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

1.BİLDİRİ

ALGILARIN EĞİTİMİ OLARAK SANAL GÖSTERİM

Prof.Carlo Vannicola Cenova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Gerçeklik ile gösterimi arasındaki ilişki, hem şu güne dek çokça tartışılmış, hem de tamamıyla yeni meseleler üstüne, yenilenen bir ilgi yaratıyor. Konunun teknolojik yanına bakacak olursak, ki bu, aslında, var olmayan, imgesel ve düşsel bir gerçekliği yeniden yapma girişimidir; sanal gerçeklik, biricik oyun alanı, olgusu olarak görülebilir. Bunun yerine, artık, ürünün tasarımının proje evrimini etkileyebilecek dokulmazlıklar söz konusu, ve bunların özenle çözümlenmesi gerek, çünkü bunlar, proje konusu kılınan nesne ve uzamların üç-boyutlu, gerçekçi dönüştürülmüşlüklerinden çok daha önemli.

İşaret etmek istediğimiz kılgısal (pratiğe yönelik) konu, yeni teknolojinin foto-gerçekçi ve algı-gerçekçi yeteneği, algıların eğitilmesi, hem tasarımcı hem de tüketicinin kendi algısal becerilerini geliştirip hassaslaştırabilecekleri fiziksel-olmayan bir alan, ve aksi takdirde (başka şekilde) gelişmeyecek olan algısal deneyimlerini derinleştirmektir.

Gayet iyi bilinmektedir ki duyu ve algılarımız kontrol edilebilir, ve fiziksel ve psikolojik durumlar yoluyla ayrı ayrı geliştirilebilir, biz nerede olursak olalım. Buna, körlerin işitme algısını geliştirmeleri, şarap-tadıcıların kokudan tadı tahmin etme hünerleri, kazıcı/oymacıların kendi aletlerini kullanma maharetleri vb. örnek gösterilebilir. Bilimsel olarak, belirlenebilir ve yinelenebilir deneyimlerimizin olması bizi bilgi ustalıklarımızı genişletmeye sevkedecektir.

Ürünün imgelenen gerçekliği ile onu gerçekleştirilmesi arasında ilişki kurabilme yeteneğimiz, tasarımcıya daha geniş bir hareket alanı

tanıyor, ve o, projenin önceden pek aza indirgenen yanları üstünde daha uzmanlaşabiliyor.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Işığın ve ışık tayfının bileşenlerine ayrılmasının incelenmesi, yıllar içinde, örneğin, büyük renkli kartların kodlanması olanağını getirdi, bunu biz ürünlerin kolormatik imgelerini oluşturmada kullandık. Tüketici de aynı yolda, ve çok kısa bir sürede, örneğin, yalnızca kırmızı değil, kırmızılar olduğunu, siyahın her zaman siyah olmayabileceğini vb. öğrendi.

Bugünlerde tüketiciler parlaklık kavramını yarı-parlaklıktan veya donukluktan ayırt edebiliyor, birkaç yıl öncesine dek olanaksızdı bu.

Tasarımcı ve tüketiciye artan bir deneyim kazandırma gücü ve yeteneği, tasarım ürününün araştırılması ve tanımını genişletebilir, projenin kalite kavramına yönelik yeni beklentiler üretebilir, onun maddesel (materyal) olan ve olmayan yanlarını çözümleyebilir.

Sanal gerçeklikten söz açtığımızda, genellikle yapay olarak şekillendirilmiş, doğrunun ancak yerine geçebilecek (onun kadar değerli olmayan), kullanıcının yüksek teknoloji araçlarıyla karşılıklı etkileşime girebileceği bir alanı kastediyoruz.
Algı düzeyi iyileştikçe, gösterimin anlaşılma ve kabul edilme olanağı da artıyor.
Bu yolda, siberuzay dünyasıyla etkileşime yönelik girişimleri iyi okumalıyız, bunlar yinelemeler yoluyla gerçeklikten kopma düzeyini artırabilir, ama nihayetinde, kendi algılarımızı gerçek eylem ve durumlara daha iyi uygulamamıza yardımcı da olabilir (ki bu açıdan, siber-cinsellik vb. durumları ilginç bir inceleme olabilir).
Sanal gerçeklik yıllardır ürünün materyal olmaktan çıkarılışı kavramıyla ilişkilendiriliyor, ama kökeni gerçek dünyada olduğundan, sonuçta, yaşamın en küçük nitelik farklılaşmalarına dahi çok dikkat edilen sanal bir dünyayı gerçek kılmaya çalışmanın olağanüstü bir gereci haline geliyor. Umut edelim de herkes için yaygınlaşsın ve şanslı azınlığın oyun aracı olarak kalmasın.
Sanal gösterimin mantığı üzerinden yol katederek, algıların eğitimi ve kuramsallaştırılması açısından, görmeliyiz ki, pek kısa zaman önce, Maldonado'nun da "Gerçek ve Sanal" ("Real and Virtual") adlı makalesinde işaret ettiği, şimdiki zamanı daha uygun bir geçmişe gidebilmek için kullanıyoruz. O makalede şunları buluyoruz: "bugün 'dematerya lizasyon' veya ürünün materyal olmaktan çıkarılışı kavramını kullananlar makro-fiziğin doruklarındadır, yani dünyanın ta tepesinde... bilim insanları, sosyologlar, mühendisler, felsefeciler, sanatçılar, ekonomistler, mimarlar ve gazeteciler algıların en gerçek, gündelik haline işaret ediyor," ya da günlük yaşama. "Üretilen senaryolarda, yeni teknolojik ilerlemelerin –telekomünikasyon,

biyomühendislik, robotbilim– etkisinin dünyanın materyal, fiziksel yanını git gide incelteceği ve sıkıştırma yoluyla daha az alan kaplamaya sevkedeceği düşüncesi var; sıkıştırma yoluyla ürünün materyal olmaktan çıkarılışı kavramı, giderek daha çok materyal-dışı veya materyal-olmayan süreç ve hizmetlerin, günün birinde nesnelerin yerini alacağına işaret ediyor."

Bu tartışmaya biraz daha derinden bakarsak, Maldonado ürünün materyal olmaktan çıkarılışı kavramı-nın ilk uygulamalı örneğini de veriyor. Endüstrileşmiş ülkeler bireye daha çok zaman kazandırma ve ona pazarda daha çok seçme hakkı sağlamaya aynı şekilde yönelmiştir.

Aynı kavramın işaret ettiği modern endüstri akımında, ürünlerin ömürlerinin kontrol edilmesi, belli bir süre sonra artık kullanılamayacak ve çabucak yeni ürünle değiştirilmesi gerekecek şekilde önceden programlanması da söz konusu. Bu yaklaşım, tek tek ürünlerin değil, artık ürün ailelerinin ve tüketici tarafından bilinen ürün tipolojilerinin birbirinin yerini almasını, tüketicinin yeni ürün ailelerine alışkınlaştırılmasını ve tüketicinin, belli bir ürüne veya tipine bağlanmaktan (kesinlik ve güven duygusundan) vazgeç(tiril)mesini de beraberinde getiriyor. O halde, tüketiciye yeni kesinlikler sunulması gerekli, bunlar her zaman özel, planlı kampanyalarla olmasa da.

İletişim hattına girebilme olanağı aslında hem tüketicinin hem de ürünün algılama niteliğini ilgilendiriyor.

Gri renk, örneğin, artık, içerdiği veya saklandığı kap neden yapılmış olursa olsun, sarı renge göre daha üstün bir kaliteye işaret ediyor. Bu şekilde, sanal gerçekliğin sunduğu imgelemsel dünya ile etkileşime giriyor ve sanal deneyimlerimizi kesinliğinden kuşku duymadığımız bilgilerimizle yer değiştirmeyi öğreniyoruz. Bilgilerimize değil, algılarımıza güveniyoruz.

Gürültüsüz araba düşüncesini reklam yoluyla yaymak mümkün olsaydı, tüketicinin titreşimin nasıl yok olacağına dair görsel, optik deneyimlerinden yararlanırdık. Bu nedenle, parlaklık kavramını görsel olarak aktarmak, dokunsal olarak (örneğin, teninizin kadife gibi düzgün oluşu vb.) aktarmaktan daha kolay; kaldı ki, yeni kavramları anlatmak için eski, alışıldık çağrışımlar (pamuk = yumuşak) kullanmak istemiyoruz, çünkü yepyeni bir ürün sunarken, önceden bilinen ürün aileleri veya tipleriyle bağlantılandırılmak istemeyiz.

Gerçekçiliğin yönetimini kullanma eğilimindeki aktarım sistemleri (Fotoğraf, Sinematografi vb.) ve sanal gerçeklikler, mesajımızı daha kolay iletmemizi mümkün kılıyor, çünkü nesnenin semantik

(anlambilimsel) yanını değil, tasvire dayalı olan (betimsel) yanını kullanmak, tüketiciye nesneye doğru yalnızca itivermek istiyoruz. Algılarımızın ve algısal becerilerimizin gelişimi, deneyimlerimizi depolayıp biriktirmek, son yıllarda gerçekliği gösteren bir dizi deneyimle önerildi.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Dokunulabilen ürünler için örneklerimiz şunlar arasından seçilebilir, Rönesans'la gelen perspektif, 17. Yüzyıl'da gerçeklik arayışı, fotoğraf.. Bunlar dokunabilir olmayan deneyimlerdir, bunlardan tiyatroya, sinema filmlerine ilerlenebilir, sonunda varılacak olan yer siberuzay ve sanal veri aygıtlarıdır.

Algısal deneyim kazanma ve onları algı kesinliklerinde değiştirme insana özgüdür, çünkü o düşünceleri nesnelleştirebilir. Düşü bir gerçeklik deneyimi olarak seçersek ve insanın kesinlikleri akılda tutma yeteneğini anımsarsak, güven duygusundan başlayarak, aynanın önündeki duruşumuzun güvenli kesinliğinden bir odada yalnız kaldığımızda başka canlıların bize eşlik ettiği düşüncesine dek ilerleyebiliriz.

Deneyimin, olaylarla gerçek ilişkilerin yerini alabileceği müzikte örneklendirilebilir. Beethoven en iyi eserlerini daha çok sayıda ve fakat sağırken yazmıştır, çaldığı bir Yahudi Arpi'nin tellerinin gerçek titreşimlerini bedeni yoluyla duyumsayarak. Bugünün bestecileri de, bir bestenin niteliğini onu dinlemeden önce notalarını okuyarak değerlendiriyor ve orijinal olup olmadığına karar veriyorlar.

Modern toplumun pozitivist kavramı, değerler skalası, daha önceden parametreleri olmayan niteliklerin sayısal olarak gösterimine olanak veriyor. Örneğin, Richter ölçeğinin görsel skalası ile depremlerin tehlikelilik dereceleri görsel bir ilişkide anlaşılır. Algının alt ve üst eşikleri de öyle, acının olduğu kadar gürültünün ve sıcaklığın alt/üst limitleri vb. Gıda çözümlemelerinde tadını ve kokusunu yitirme eşiği, yüzeyler için düz-kaygan/pürüzlü dokunuş eşikleri, birşeyin yumuşak veya katı oluşuna karar verme vb. örneklerini de bilgilerimize katalım.

Sanal deneyimler, eğitsel/buyurgan olaylar gibi anlaşılsa da, aktarılabilir değerler yoluyla algısal deneyimlerimizin değerlendirilmesinin tanımına olanak veriyor, uğruna nesneler ve gelecek için referans tipolojileri tasarladığımız bireye son derece ilginç durumlar yaratıyor.

Görülebilir, dokunulabilir, dinlenilebilir, koklanabilir algı bölümlerimizi sanal gerçeklikte kullanabileceğimiz iletişim olanaklarını beklerken, Gioseffi'nin 1977'de kanıtladığı şu durumu hatırlatalım: Alımlayıcı plastisitemizi ve (ne pasif, ne de tarafsız olan) algısal oyunculuğumuzu, eylemciliğimizi hesaba katmadan, yerine-gösterimin olanaklarını değerlendirmeye alamayız. Gioseffi'nin sözlerinin özetini şöyle vermek mümkün: Gerçekleşecek olanla gerçeklik arasındaki ilişki kuramsal-kurgusal değil, pratik, kılgısal ve operasyoneldir.

2.BİLDİRİ

ETKİLEŞİMLİ ÇOKLU ORTAM ÜRÜNLERİ ve GRAFİK TASARIM OLGUSU

Doç.Dr. İncilay Yurdakul, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

20.Yüzyılın sıkışmış zaman dilimlerinde birbirleriyle etkileşimleri açık ve net bir şekilde açıklanamayan ama birbirini besleyen çok önemli değişimler gerçekleşti. Mc Luhan'ın "Gutenberg Galaksisi" dediği bir dünyadan akışkan, derin ve sanal bir dünyaya geçtik. Bu değişimler kısa geçmişlerinden aldıkları müthiş hızlarla entellektüel dünyamızı da görsel dünyamızı da alt üst ettiler. Bilişim çağının yarattığı sanal dünya hepimizi şaşırtarak hızlı değişimini sürdürmektedir. Bu hızlı değişim elbette bilgimizin içeriğini, algı dünyamızı, imgelerimizi ve kavramlarımızı da değiştirmektedir. Binlerce yıldır bildiğimiz sanat ve estetik kavramlarımızın yanında yenimedya, çoklu ortam, etkileşim, hipermedya, sanal gerçeklik, sanal ortam vb. kavramlara yaşamımızda yer açmamız gerekti. Ekranla sınırlandırılmış boşluğun, sınırsız derinliği, sesin, hareketin ve zamanın boyutları daha önce yaşadığımız ortamların ötesinde varolanları keşfetmeye çağırmaktadır. Yenimedyanın etkileşimliliği tasarımcılar ve izleyiciler arasında yeni bir işbirliğini gerektirmektedir. Yenimedyanın tasarımcıları da eskiden tanıdığımız dünyanın tasarımcılarını yönlendiren itkilerin etkisindedir. Kendilerini ve arkadaşlarını eğlendirmek, bilgilendirmek, bir şeyler tanıtmak ve satmak, seslerini duyurmak, düşüncelerini yaymak, ölümsüzleşmek istemektedirler. Yenimedyanın tasarımcıları bu itkilerle daha engin vizyonlar istemektedirler.

Bu kütlesiz ortam, basılı dünyanın ilke ve kurallarıyla ve geleneksel estetik ve sanattan kaynaklanan görüşlerle eleştirilebilir mi? Cullen *"Biz bir şiiri yontunun gerçeklikleriyle eleştirebilir miyiz?" diye sormaktadır. Yoksa yeni bir gerçeklik içinde mi yaşıyoruz? Sosyalbilimciler ve gelecek bilimciler yeni bir gerçeklikten söz etmektedirler.* (Cullen, 1996:6)

Malin'e göre; *"Bu yeni etkileşimli ortamların öteki statik medyadan daha etkileşimli olduğuna bizi inandıran şey; bu yeni ortamların davranışı içine almış olmasıdır."* (Malin, 1996:17).

ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Bilgi ekonomisi denilen bir geçişle sosyal yapılarımız çekiştirilip esnetiliyor. Etkileşimli medya, bu yeni gerçekliğin temsil ettiği şeylerin çoğunu içine almış gibi görünmektedir. Yenimedya ölçülemeyen, sınırlandırılamayan bir boşluğa bizi de emerek çekmektedir. Einstein'in genişleyen evren kuramı gibi sınırsız bir uzay boşluğunda tıklayarak yüzmekteyiz. Böylece beynimiz de bir mikro evren olarak bu boşluk tarafından soğurulmaktadır (Mok. 1996:9-10).
Etkileşimli sanat ortamlarında kompleks bilgi katmanları yüzeyden derinliğe doğru lineer olmayan bir geçiş ve hareketi gerektirmektedir.Gerçekçi olmayan görüntü, ses ve hareketin hızı, şiddeti ve çok katmanlı iletişimiyle kompleks anlam üstünlüğü ancak grafik tasarımla çözümlenerek gösterilebilir.
Zuzana Licko; *"Grafik tasarım genç bir uzmanlık alanı ve sanatın çağlardan beri keyfini sürdüğü eleştirel analiz ve belgelemenin henüz başında. Tasarımın değerinin ve kültür ile olan ilişkisinin anlaşılması, gelişimi açısından hayati önem taşıyor"* demektedir. Tasarım genelde işlevi olan sanattır. Aynı işlevsel boyut, tasarımdaki sanatı görünmez hale getirir. Bazı opsiyonların ve seçeneklerin artmış olması doğru kullanıldığı takdirde iletişimin gücünü arttırabileceği gibi, bilgisizce kullanıldığında da mesajı bir karmaşa içinde boğabilir. Yeni deneysel tasarım değişen problemlerle sınanabilir. Zaman geçtikçe problemlere önerilen çözümler değişmektedir. Bağlam zamanla değişmekte ve anlamda kaymalar olmaktadır. Bu nedenle alışılmış çözümler sıkıcı olmaya başlar, sonunda izleyicinin ilgisi de azalır. Yeni teknolojiler ve ortamlar tasarımcıların uğraşması gereken yeni sorunlar üretir. En başarılı deneysel tasarımlar çoğu zaman bu yeni keşfedilmemiş teknolojilerin gereksinimlerini yanıtlar (Licko, Dedi ki, 08).

Wurman;
"Benim temel vurgum, anlama üzerine. Bence iletişimciler olarak görevimiz bilgiyi anlaşılır kılmak... Bunu gerçekten, üstelik yaratıcı bir şekilde yaparsak, sonuç aynı zamanda hoş da görünür. Uygarlığın amacı bilgiyi anlaşılır kılmaktır; sözcüklerle, şarkılarla, resimler ve sayılarla. Gelecekte bilgi mimarları olacak: Sözcüklerden, resimlerden, sayılardan ve bunları iletecek teknolojiden anlayan insanlar olacak. Bence anlama sanatı her zaman son nokta olacak" demektedir. Giderek daha karmaşık bir hal alan bilgiyi düzenlemek, açıklık ve anlam kazandırmak ve bunu yaparken de yaratıcılıktan ödün vermemek gerekmektedir.
Lucienne Roberts,
"Tasarımcılar yaptıkları işin sadece estetik değerlerine değil, belki de daha önemlisi içerik ve uygulamasına da karışmalılar. Toplumu bizler

oluşturuyoruz. Yaptığımız işin yaşadığımız dünyaya bir artı değer katmasını çok önemli buluyorum. Grafik tasarım bilgilendirir, dikkat çekebilir, düşünmeye yönlendirir" (Roberts, Dedi ki 03). Domenic Lippa'ya göre de;

"Tasarımcılar iletişim yeteneğine sahipler ve bu yetenekleri küçümsenmemeli. İletişim kurabilmemiz, sosyal gelişmeleri etkileyebilmemiz, bizi yarışta ileri pozisyona koymaktadır. Yazarlar, filmciler, sanatçılar, filozoflar ve oyuncularla aynı ligdeyiz. Bu yeteneği kendi yaşamımızı renklendirmek için kullanmak yeterli değildir". Tasarımcıların bu görüşleri ve yaklaşımları çokluortam ürünleri için de geçerlidir. Buraya kadar pek çok bilişimci ve tasarımcı sanal ortamın özel bir dünya olduğunu kendi gerçekleriyle geldiğini ve kurallarını koyduğunu bize sezdirmektedir.

Etkileşimli Çokluortam Ürünleri

Etkileşimli çokluortam sanal ortamda gerçekleşen özel bir iletişim paketidir. Görsel ve işitsel ögelerin belirli bir konsept ve içerikle tasarlanması ve hedef kitleye sunulma süreçleri çokluortamı yaratır. İçeriğini çağın bilgisinin oluşturduğu sanat ve tasarım endişesi de taşıyarak yeni bir estetik sentez oluşumunu gözlemlemekteyiz. Etkileşimli çokluortamda çoklu iletişim dili kullanılarak en geniş hedef kitleye ulaşmak mümkün olmaktadır. Bu yeni sentez aynı zamanda sanatın binlerce yıldır oluşan gizemli büyüsünü de içinde taşımaktadır. Etkileşimli çokluortamı olanaklı kılan teknolojilerin temelinde ses ve görüntü verilerinin işlenmesi, görüntü sayısallaştırma ve sıkıştırma, ses sayısallaştırma teknik ve yöntemleri bulunmaktadır. Canlandırma, film ve grafik tasarımının dilbilgisi, söz dizimi için yeni buluşlar gerekir mi bilinmez ama oluşan bu yeni bağlamda bilişimci-izleyici-tasarımcı rollerinin bu melez ortama katılımlarının yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bu süreçlerin yaşanması aşamasındaki sorumlulukların, görevlerin, geçişlerin henüz yerine oturamadığı görüşündeyiz. Bilişimciler, tasarımcıların özellikle grafik tasarımcıların adına da görüş bildirmekte ve süreçlere müdahaleci olmaktadırlar. Oysa ekip ruhu içinde, yaratıcı düşünce, buluş ve uygun grafik tasarım çözümleri, bu alanın gerçek uzmanlarına bırakılırsa daha iyi sonuçlara ulaşılamaz mı? Özellikle eğitim alanına uzanan etkileşimli çokluortam ürünlerinde bu rollerin yarattığı karmaşa nedeniyle kimi önemli tasarım ve iletişim sorunları yaşanmaktadır. Aslında sanıldığı gibi bir tıkla sihirli bir dokunuş yapıp her şeyi yoktan varetmek mümkün olmasa gerek.

Çokluortam eşzamanlı ve çok yönlü bir dijital medya sistemidir ve başlı başına tek bir medya olarak da düşünülebilir. Eklektik yapısından kaynaklanan teknoloji, tasarım ve estetik sorunları nedeniyle oluşan sorunlar henüz çözüm beklemektedir. Eklektik yapının yarattığı sorunlar nedeniyle tasarım ve üretim aşaması önem kazanmaktadır. İçeriğin

hedef kitleye göre amaca uygun işlenebilmesi için farklı uzmanlık alanlarından yaratıcı profesyonellerle bir ekip oluşturmak çok önemlidir. Kültürel yapı ve mesleki alt yapı ile ekibin donanımı çok iyi değerlendirilmelidir.

Paul Rand'a göre;

"Tasarımcının en büyük sorunu içerikle ilgili bir şeyler yapmaktır. Çok rastlanmayan düşüncelerle ya da beklenmedik bakış açılarıyla yoğunlaşmak, dramatize etmek, bu düşünceleri uygulamaya koymak gerekmektedir. Bunun için belli bir bütünlük ve insani duygular oluşturmak ve zeka pırıltılarına yer vermek anlatımın niteliğini arttıracaktır. İçeriği nasıl anlattığımız çok önemlidir. Hatta nasıl anlattığımız ne anlattığımızın önüne geçmektedir". (Rand, 1998)

Rand; her kitabında sanatla tasarım, tasarımla estetik, estetikle deneyimin karşılıklı etkileşimini incelendi. Düşünceyle sezginin rolünü, şekil ve işlev arasındaki dengeyi ve geometrinin evrensel dilini araştırdı. Felsefi ve görsel temalar her dönemde önemli olmuştur. Read: "Tasarım, Şekil, Kaos"ta; Tasarım birleştirmek, düzenlemek, kurgulamaktan çok daha fazla bir şeydir. Bir değer ve anlam vermektedir..." demektedir.Yalınlaştırmak ve aydınlatmaktır, açığa kavuşturmaktır, onurlandırmaktır, dramatize etmek hatta değerlendirmektir. Tasarım düz yazıyı şiire çevirmektir. Rand'a göre tasarım şiirdir, ritmdir, kontrasttır, dengedir. Yalınlığın, özel bir işlevin ve içeriğin bir orkestra şefi titizliğiyle yönetilmesidir. Rand'a göre yaratıcılık hiçbir istisna tanımaz. Önemli olan tek şey problemi çözmeye azmetmektir.

Etkileşimli çokluortamın en çok gereksindiği çözüm alanı grafik tasarımdır. Burada son kullanıcının önceden programlanmış, tasarımlanmış linklere bağlanması, geliştirilen sembolik sistem, hız, ulaşım esnekliği, bir objeden diğerine kolay yollarla geçiş üstünlüğünün sağlanması aşamasında grafik tasarımcı oluşum süreçlerine katılmalıdır. İçeriğin uygun çözümler ve dil bütünlüğüyle sunulması ve son kullanıcının görüşlerinin olumlu olması karşılıklı gelişmelerle uyumlu hale dönüşmektedir. Bunların gerçekleşmesi için yaratıcı bir ekip içinde sübjektif özelliklerin ve özel birikimlerin objektif hale getirilmesi, en son teknolojinin kullanılabilmesi gerekmektedir.

Yazılım Tasarımı

Hawkins'e göre "Yazılım basit, etkin ve derin olmalıdır". Bu ilke, projenin alt yapısı oluşturulurken dikkate alınması gereken en önemli ögedir. Konsept, açık ve net olmalıdır. Yaratıcı ekip, objenin amacının ne olduğunu bilmelidir. Projenin amacının oluşturduğu perspektif içinde ulaşılmak istenen hedef kitlenin özellikleri ve beklentileri iyi bir analizle belirlenmelidir. Hedef kitlenin ilgisini nelerin çektiği, hangi ürünlerin onlar için ilginç ve cazip olduğu açıklanmalıdır.

Bir yazılım tasarımı, zaman, hedef kitle, bütçe, teknoloji, yaratıcılık, buluş vb. konuların oluşturduğu senteze yanıt verebilmelidir. Bunlar, etkileşimli yazılımda hedef kitlenin düzeyi esas alınarak kullanım kolaylığı, çalıştırıldığı donanımlardan yüksek verim alabilme, hedef kitleye görünenden fazlasını sunarak araştırma isteği yaratılmalı ve sezgisel anlamda derinlik kavratılmalıdır.
Yazınsal etkileşim, ses, müzik ve görsel tasarım içerikle birlikte muhteşem bir karmaşanın sarmalanmış alt yapısını oluşturur. Bilginin çeşitli doğrultudaki ögeleri, enformasyonun kendisi olarak, içeriğin önemli tüm parçalarıyla ilişkilendirilmelidir. Ekip, tüm konuları, tüm boyutlarıyla kavramalıdır.

Burada çokluortam yazarlığı da çok önem kazanmaktadır. Çokluortam yazarının iletinin yöneltildiği hedef kitleyi düşünerek, kapsam ve derinliğine göre; psikologlar, sosyologlar, öğretmenler, pedagoglar, endüstri tasarımcıları ve en önemlisi grafik tasarımcılarına gereksinimi vardır. Çalışmanın oluşum süreçlerinde ilgili sanat, tasarım ve bilim insanlarıyla iletişim ve işbirliği kurulmalıdır.
Akıllıca hazırlanmış bir senaryo kullanıcıyı etkiler. Animasyon görüntüleri , fotoğraf ve sinemasal görüntüler, ses, müzik ve efektlerle iyi hazırlanmış bir etkileşimli çokluortam sunusu, kuşkusuz amaç ve hedeflerine ulaşır.

Grafik Kullanıcı Arayüz Tasarımı
Bilgisayar sistemlerinin bir parçası olarak arayüz tasarımı bilgisayar kullanıcısının bilgisayarın sunduğu olanaklara kolay ulaşmasını sağlar. Bilgisayar-insan iletiminin düzenlenmesi ve tasarımında bir takım zorluklarla karşılaşılmaktadır. Bu zorlukları gidermenin bir yolu insana dayalı ve insana dönük tasarımın ilkelerinin uygulanması ile olasıdır. İnsana dönük tasarım ilkelerinin uygulanması, bilgisayar ve insan arasındaki iletişim boşluğunun kapatılmasında bir köprü görevi yapmakta, bu da tasarımcı ve bilgisayar kullanıcısı arasındaki boşluğu kapatmaktadır. Arayüz tasarımında psikoloji, sosyoloji, iletişim kuramları, dil bilimleri ve en önemlisi de grafik tasarım gibi çok değişik kültür gruplarına hitap edebilen, disiplinlerarası bir alana gereksinim vardır. Bu disiplinlerden kazanılan bilgi ve deneyimler, bilgisayar-insan iletişiminde dikkate alınmalı ve tasarımda kullanılmalıdır. Arayüz tasarımı etkileşimli çoklu ortam ürünlerinin tasarımında da önemlidir. Yazılımda komut, menü ve sembolik erişim olmak üzere üç çeşit dil üzerinde durulmaktadır.

Kimi araştırmacılar, komutlarla iletişim sisteminin uzman kullanıcılar için, menü sistemi kullanmanın bilgisayar kullanımında bilgi sahibi olan kullanıcılar için, sembolik erişim sisteminin ise her seviyedeki kullanıcılar için büyük kullanım potansiyeline sahip olduğunu ve

sembolik erişim sisteminin geleceğin iletişim sistemi olduğu konusunda birleşmektedir.
Sembolik erişim sistemlerinin tasarımında dikkat edilecek konular: Arayüz tasarımcısı konusunda uzman olmalı ya da o konuda uzman kişi ya da kişilerle birlikte çalışmalıdır. Benzer uygulamalarda sembollerin ifade edilebilmesi için belirli standartlar geliştirilmeli ve tutarlı olunmalıdır.
"Arayüz, hazırlandığı amaç için defalarca kullanılabilmelidir. Ayrıca değiştirilebilir, geliştirilebilir olmalıdır". (Önder, 1997;192-196)

Etkileşimli çokluortam CD-ROM larında eğitim ortamları için üretilmiş olan ürünler kullanıcı anabirimi, ekran tasarımı, işaret sistemi, menüler ve linkler açısından önemli sorunlar içermektedir. İçeriğin sistemli bir şekilde sunumunda bilişim ortamının bu sorunları çözüm beklemektedir. Bildirimizin sunumu etkileşimli CD-ROM örnekleri gösterilerek ve tartışma yaratılarak sunulacaktır.

Kaynakça:
Bilişim 97
T.B.D. 14.Ulusal Bilişim Kurultayı. 3-6 Eylül 1997.
Bilgisayar Yazılımlarında User Interfaces ve Sembolik Uygulamalar.
Yrd.Doç.Dr.Hasan Hüseyin Önder
Aslıhan Tüfekçi Hotomoroğlu

Bilişim 98 Yazılım Süreç İyileştirme Problemlerinin Yapısı.
Doç.Dr.Onur Demirörs-Arş.Gör.A.Güneş Koru

T.B.D. 15.Ulusal Bilişim Kurultayı.
Yazılım Sürcü Değerlendirme Yöntemleri
Yrd.Doç.Dr Elif Demiröz-Arş.Gör.Ayça Kolukısa.

Bob Cotton-
Richard Oliver Siber Uzay Sözlüğü, 1997.
Çev.:Özden Arıkan-Ömer Çendeoğlu
Yapı Kredi Kültür ve Sanat Yayıncılık Tic. San.A.Ş.

Clement Mok, Graphis New Media 1
Graphis U.S., Inc. New York
Graphis Pres Corp.
Zurich Switzerland.

Jack M.Meebe International Video Graphics Design, 1991.
Rizzoli International Publications Inc.

Rogger Noake, A Guide to Animated Film Techniques
Mc Donald and Publishers J Hd 1988. London-Sydney.

Sarıkavak , N.Kemal Tipografinin Temelleri. 1997:1-57
Doruk Yayınları Sanat Kitapları Dizisi-6
Wilhem Velthaven-
Jorunde Seijdelm Multimedia Graphics. 1996
Thames and Hudson Ltd. London.

SUBMISSION 2

INTERACTIVE MULTIMEDIA PRODUCTS and THE REALITY of GRAPHIC DESIGN

Assoc.Prof.Dr. İncilay Yurdakul,
Department of Graphic Design, The Faculty of Fine Arts, Hacettepe University

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Many important and not-so-explicably intertwined changes took place within the intense periods of the 20th Century. We have been put through a transition from a world that Mc Luhan called "the Gutenberg Galaxy" to one that is fluid, profound and virtual. These changes turned upside down our intellectual as well as visual grasp of the world by means of the rapidness their near-past emergences endowed them. The virtual world that the Age of Information brought about still continues to change steadily and amaze us. This rapid change of course has a bearing on the contents of our knowledge, our perceptions, images and concepts, and none of these ceases to parallel the change.

New concepts such as new-media, multi-media, interaction, hyper-media, virtual reality, cyberspace etc. demanded to be placed in the heart of our lives sidetracking our conventional concepts of arts and aesthetics shaped through thousands of years. The bottomless void of the screen –albeit confined to its square frame– and the dimensions of sound, movement and time call us to exploring what is way beyond the previously experienced. The interactivity of the New-media entails a new kind of cooperation between its designers and users, the audience. It is not that the designers are impervious to the dynamics that influenced the designers of the former world as we used to see it. They, too, are in pursuit of entertaining, informing, introducing and selling innovations to, having their say for, propagating and perpetuating their ideas among themselves and their friends. Given these dynamics as the point of departure, the designers of the New-media envision and demand broader horizons.

Can anyone, then, criticize this space of no substance with some outmoded terms of the former world and ideas borrowed from conventionally-based aesthetics and arts? Cullen asks "Can we criticize a poem in terms of the realities of a sculpture? Or are we living in a new reality? Social scientists and futurologists talk about a new future." (Cullen, 1996:6). To Malin, "What convinces us about these new interactive media being more interactive than the static media is that the behavior itself is embedded in the new media." (Malin, 1996:17).

Our social structures are steadily roughed up by means of a transitional term "economy of knowledge." Interactive media seems to have already included many of the representations of this new reality. The new-media absorbs us into the kind of void that is immeasurable as well as illimitable. Just as Einstein's concept of an expanding universe, we are floating in an increasingly unlimited space at every click we click in our PCs. One may even suggest that our brains are also absorbed by this universe (void) in forms of its micro-universe versions (Mok. 1996:9-10).

In the contexts of interactive arts, complex strata of knowledge require a non-linear movement of transition from the surface downward, into the deep. The power of the unrealistic images, sounds, movements in their multi-layered complexity, speed and intensity can only be demonstrated through the resolutions of graphic design. Thus, Zuzana Licko says "Graphic design is only a fresh area of specialization, being through its halcyon days of the critical thinking and documentation, which the arts have been enjoying for ages. The appreciation of the value of design as well as of its ties with culture plays an important role in its development."

Design is generally an art with a function. The same functional aspect renders the art in design invisible. The increase in the number of some options and alternatives, if used correctly, could increase the success of the communication, but it could equally cause a mess-up with the message if used incorrectly. The new experimental design can be tested by means of varying problems. The solutions offered for these problems also show a varying quality through time. As the context changes through time, meanings also shift in parallel to it. For this reason, the solutions often used so far could turn boring with the corollary that the audience would lose its excitement and interest.

New technologies and media produce new troubles that designers should tackle. The most successful designs very often make up for the needs left unanswered by these lacking technologies (Licko, Dedi

"My main emphasis is over understanding. I am of the opinion that we the communications specialists are supposed to make information comprehensible... If only we could do this, actually, and creatively as well, the outcome would look nicer than we might have foreseen.

The aim of the civilization is to make knowledge comprehensible; be it through words, songs, pictures or numbers. There will be information engineers in the future: people who are well-versed in words, songs, pictures or numbers as well as the technology to transmit them. I believe the art of understanding will always be the ending gesture."

Then, sorting out the increasingly complicated information, clarifying it and making it comprehensible is very significant. Equally significant is the need for the creativity to be employed in doing these.

Lucienne Roberts holds,

"Designers should not only deal with the aesthetic values of what they do, but also with its contents and application. We are the building blocks of the society. I find it very important that what we do makes a positive difference in the world. Graphic design makes us informed, catches our attention and leads us to further thinking." (Roberts, Dedi ki, 03).

Domenic Lippa holds,

"Designers have the talent for communications and this is nothing to poke fun at. That we can communicate and effect social changes brings us forth in the competition. Authors, film-makers, artists, philosophers and actors on the stage share the league with us. This talent is not meant to be use for our private pleasures only."

These opinions and attitudes by the designers apply also to the interactive media. So far, many informatics specialists and designers convince us that, cyberspace is a special world, has its own realities that it brings along, and superimposes its own rules and regulations.

Interactive Multimedia Products

Interactive multimedia is a special communications package that is actualized in the virtual space. The fact that the visual and auditory elements are designed within a certain concept to include the contents as well as the process through which they are offered to the target audience create the multimedia. This condition aims at

the production of an unprecedented aesthetic synthesis to be made from some earlier contents, drawing on fresh attention to and concern for the arts and design. By using a multi-faceted communications language it is possible within and through the interactive multimedia to reach the largest target audience. Besides, the new synthesis is not at all devoid of the charm of many thousand years' human experience of arts, it has it within itself.

Techniques for processing of audio/visual data, digitalization and compression of the image as well as the sound underlie the high-tech that makes interactive multimedia possible. A reconsideration of incorporating informatics-audience-designer roles into this interzone is much needed (whether-or-not the grammar and syntax for animations, film-making and graphic design would require innovations at all).

I am of the opinion that the roles and responsibilities in settling and executing these processes have not been thoroughly established yet. The informatics specialists often interfere with the territory of the graphic designers. But then, wouldn't it be a much more fruitful way to work if people could cooperate in team-spirit, upholding creativity, innovations and best graphic design solutions, leaving each specialists in peace within her/his own field. Due to such a confusion of roles and responsibilities, interactive multimedia is confronted with communications troubles in terms especially of the solutions offered for the field of education. Contrary to the common belief, it is in deed impossible to solve all the problems at one magical click.

Interactive multimedia is a synchronic, multi-faceted, digital media system and can be considered as a distinct media system in itself. We have yet to solve its problems in technology, design and aesthetics, which are caused by its eclectic structure. For the same reason, the design and productions phase gain significance. It is also significant to forgather a team of professionals from different areas of specialization so that the needs of the varying audiences with can be met in view of varying goals. The cultural infra-structure and the professional underpinnings as well as the equipment of the team should all be correctly assessed and taken advantage of.

Paul Rand;
"The greatest trouble a designer faces is to do things concerning the contents. What we need is to activate the unusual, unconventional ways of thinking, dramatizing and putting these ideas to use. Emphasizing the human aspect through a holistic framework and including clever thoughts really improve the meaning quality. How

the meaning is transmitted has a lot to do with its success. In fact, how it is told seems to come before what is told." (Rand, 1998)

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Rand studied the reciprocal interaction between the arts and design, design and aesthetics, aesthetics and experience. He inquired into the roles of ideas and senses, the balance between form and function, and the universal language of geometry. Philosophy and the visual arts themes have always been central. Read holds in "Design, Form and Chaos" that design is something greater than just combining, organizing and speculating things. It is to provide meaning and value with them..." a task to be accomplished by simplifying matters and enlightening people, clarifying, honoring, dramatizing, and even taking advantage of things. Design is to convert prose into poetry. To Rand, design is poetry, rhythm, contrast, equilibrium. The simplicity in bringing together a special function and contents should yet be orchestrated meticulously. According to Rand, there are no exceptions to creativity. The single most important task is retaining the determination to sort out the problem.

Graphic design is the field where to find the solutions most needed by the interactive multimedia. The graphic designer should take part in the processes of establishing the system throughout the phases of connecting the most recent user to the previously programmed and designed links, improving the symbolic system, the speed, various forms of transmission and shifting easily from one object to another with superior amenities. The proper methods, solutions in a properly coherent language as well as the positive feed-backs from the last user create a more harmonious environment. In order to actualize these, a creative team can promote subjective opinions and experience up to objective ideas and solutions, using the latest technology available.

Software Design

According to Hawkins "software should be simple, effective and deep." This principle should be primarily taken into consideration while making the infrastructure of the project. The concept should be clear-cut. The creative team should be aware of what the goal of the object is. The target audience should also be well-known through a thorough sound analysis of its qualities and expectations within the perspective of the project. What is required is to account for what attracts the target audience, what goods and products are of interest to them.

The software design should be able to respond to the synthesis to be formed by the elements of time, target audience, budget, technology, creativity, innovations etc. These should be dealt with

in such a way that adopts the level of the target audience as the basis for the interactive multimedia so that a user-friendly scheme can be set up and higher and better outcomes can be obtained. Then, the target audience can be successfully offered more than its expectations and the minds can be given the will to further research and the depth of intuition.

Literary interaction, too, plays its part together with the sound, music, visual design and message contents, all of which add to the infrastructure of a dazzling complexity. The components of academic knowledge should be associated with the crucial compartments of the contents. The working team should have a thorough grasp of all the topics in this sense.

It is here that the literary prowess for multimedia scrip-writing becomes important. The multimedia writer needs to cooperate –to varying degrees, depending on the area covered and its depth- with psychologists, sociologists, teachers, pedagogues, industrial designers and more importantly, graphic designers themselves. Therefore, communication with the right people from the right areas even in the initial phase of the work plays a significant role in the success.
A smartly set scenario influences the user. A carefully planned interactive multimedia presentation that integrates animation pictures, photography and cinematographic images, sound, music and digital effects would surely reach its goals.

Graphic User-Interface Design
The design of the interface, as a part of the computer systems, helps the user obtain more of the computer facilities in an easier way. People are confronted with a number of difficulties in arranging the computer-human interface and its design. One way of solving them is perhaps making things human-oriented and human-based. The application of human-oriented design principles bridges the yawning gap between computers and people, bridging the gap between the designer and the user of the computer as well. An interdisciplinary team-work is needed to invite psychologists, sociologists, communications specialists, linguists and more importantly, graphic designers themselves so that many culture-specific areas and elements could be addressed in interface design. The information and experience gained through such an interdisciplinary study should certainly be included not only in assessing computer-human interaction but also in designing it. The interface design plays an important role in designing the products of the interactive multimedia too. Three sets of idioms are considered in such software; the directive, the menu and the symbolic access. Some researchers are of the opinion that 1- the directives and the

communications system are for the specialized (expert) users, 2- the use of the menu system is for the users with some background information about using computers, 3- symbolic access system is for all kinds of users on all levels, promising much for the future thanks to its great potential of use. The topics that should be taken into account as far as the symbolic access systems are concerned: The interface designer should be well-versed in her/his field, or cooperate with the specialist(s) in the field. There is also the need for using standardized symbols coherently and constantly, and these symbols should be based on prevailing standards to be implemented in similar applications. "Interface should be capable of repeated use for the tasks it has been designed to carry out. Besides, it should also be capable of further change and improvement." (Önder, 1997: 192-196).

The educational products to be applied by interactive multimedia CD-Roms may pose many problems in terms of the user interface, the screen design, icon system, menus and links. The need for a systematized presentation of the contents also includes the solutions as yet to be found for such problems. The presentation of the present study will be done by means of demonstrating relevant CD-Rom samples as well as through interaction with the audience to inspire various discussions.

Referance

Bilişim 97
T.B.D. 14.Ulusal Bilişim Kurultayı. 3-6 Eylül 1997.
Bilgisayar Yazılımlarında User Interfaces ve Sembolik Uygulamalar
Yrd.Doç.Dr.Hasan Hüseyin Önder
Aslıhan Tüfekçi Hotomoroğlu

Bilişim 98
Yazılım Süreç İyileştirme Problemlerinin Yapısı.
Doç.Dr.Onur Demirörs-Arş.Gör.A.Güneş Koru

T.B.D. 15.Ulusal Bilişim Kurultayı.
Yazılım Sürcü Değerlendirme Yöntemleri
Yrd.Doç.Dr Elif Demiröz-Arş.Gör.Ayça Kolukısa.

Bob Cotton-
Richard Oliver Siber Uzay Sözlüğü, 1997.
Çev.:Özden Arıkan-Ömer Çendeoğlu
Yapı Kredi Kültür ve Sanat Yayıncılık Tic. San.A.Ş.

Clement Mok, Graphis New Media 1
Graphis U.S., Inc. New York
Graphis Pres Corp.
Zurich Switzerland.

Jack M.Meebe International Video Graphics Design, 1991.
Rizzoli International Publications Inc.

Rogger Noake, A Guide to Animated Film Techniques
Mc Donald and Publishers J Hd 1988. London-Sydney.

Sarıkavak , N.Kemal Tipografinin Temelleri. 1997:1-57
Doruk Yayınları Sanat Kitapları Dizisi-6

Wilhem Velthaven-Jorunde Seijdel Multimedia Graphics. 1996
Thames and Hudson Ltd. London.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

3.BİLDİRİ

"SAYISAL ÇAĞDA ANLATI VE GİRİŞİK KURGU"

Anahtar Kelimeler: Sayısal Devrim, Kurgu, Sinema, Sanal Ortam.

Yrd. Doç. Celal Oktay Yalın
Radyo TV Sinema Bölümü, T.C Maltepe Üniversitesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Özet Önce bir teknoloji olan "yazı", sonra da matbaa ile başlayan yeniden üretilebilirlik çağı, sanat yapıtını biçim ve içerik olarak köklü bir değişime uğratmıştı. Anlatıya, sözlü kültürde var olmayan ve "Freytag piramidi" diye adlandırılan, bilinçli bir yükseli° ve ini° çizgisi eklendi.
Sayısal devrim çağında ise üretim, dağıtım ve sergileme sürecinin bilgisayar ortamına kayması, görsel ve işitsel malzeme üzerinde artan işleme gücümüz, düşünce biçimimizi ve sanatı yeniden köklü bir değişimin eşiğine getirmiştir.
Bildiri; ilk ortaya çıkışından itibaren evrensel bir dil yaratma çabasında olan sinema sanatı ile günümüzün yeni medya kavramı arasındaki etkileşimi ve sayısal sinema çağının anlatı ve kurgu özelliklerini irdelemektedir.

"Başlangıçta gösterge vardı. Gösterge söylendi ve şarkılaştı. Daha sonra da yazıldı, önce resim, sonra da sözcük olarak. En sonunda gösterge basıldı."
(Monaco,2001: 489)

Giriş

Binlerce yıllık geçmişi olan çizi ve sembollerden sonra MÖ. 3500 yılında Sümerlerin buluşu ile yazı denilen teknoloji , insanın düşünce biçimini dönüştürmeye başladı. Platon yazının insan belleğini çalışmaktan alı koyarak onu körelteceğinden endişe etmişti. Sonra sıra basım tekniğine geldi. İlk Çin basım tekniği MS 8. yüzyılda Ksilografi idi, 15. yüzyılda ise Gutenberg'in portatif karakterleri ile yaygınlık kazandı. Belki yazar sayısı artmamıştı ama okuma alışkanlığı hızla yayılıyordu. 120 yıl kadar önce ilk yarım ton fotoğrafların basımıyla

baskı ve görüntünün birlikteliği başlamış oldu. Sinema sanatı ise görüntü, ses ve metni birlikte barındıran ilk multimedya ürünü olarak 20. yüzyıla damgasını vurdu. Günümüzde ise tüm medya, bilgisayarların kullanabileceği sayısal verilere dönüştü. Bugün dünyanın dört bir yanında bilgisayarlarımızda aynı kullanıcı grafik arayüzünün sembollerinden oluşan bir dili konuşuyoruz. Lev Manovich'in deyimiyle "...bilgisayar, 1920'lerde Griffith'den Vertov'a bir çok film sanatçısı ve eleştirmeni meşgul eden bir amacı, sinemanın görsel esperanto olma umudunu gerçekle°tirmi°tir." (Manovich,2002: XV) Her 18 ayda yaklaşık iki kat hızlanan işlemcilerden güç alan sayısal devrim, beraberinde bir çok kavramı da getirdi. Sanal gerçeklik, siber uzay, yeni medya gibi kavramlar insanların yaşam tarzını ve düşünce yapısını hızla dönüştürürken, sanat da bu dönüşümden payına düşeni aldı. Sayısal devrim, sanatın biçim ve içeriğinde de köklü bir devrime yol açıyordu.

Siber uzayda gezerken ve iletişim kurarken fiziksel anlamda yaptığımız yegane hareket tuşlara basmaktır. Bir uç örnek ise bilgisayarın ürettiği yapay, üç boyutlu sanal gerçekliktir. Şimdilik beş duyumuzdan üçüne yönelen sanal gerçeklik, farklı yerlerdeki kullanıcılar tarafından eşzamanlı olarak paylaşılabilmekte. Büyük şirketlerin araştırma ve geliştirme laboratuvarları ilgilerini üç boyutlu sanal ortamların paylaşımı üzerine yoğunlaştırmaktalar. Ağ göz atıcımızı (browser) şimdiden üç boyutlu geleceğe hazırlayan uyumlu ekler (plug-in) ile ağda yer alan üç boyutlu sanat yapıtlarını inceleyebiliyoruz. Etkileşimli filmlerin firewire diskleri üzerinde satışa sunulduğu günümüzde, internetin yakın bir gelecekte film festivallerinin merkezi olması hiç de şaşırtıcı olmayacak.

Bir başka gerçek de bilgisayar, internet ve firewire gibi kavramların tümünün çıkış noktasında askeri yatırımlar olduğudur. Günümüzde sayısal devrimin ürünlerinin tüketiciye en çok yansıyan yüzlerinden bir diğeri ise eğlence sektörüdür. Bilgisayar dünyasının dev şirketlerinin yatırımlarıyla bilgisayar, televizyon ve video oynatıcıları giderek bütünleşmiş bir yapıya dönüşüyor.

Walter Benjamin 1940'larda kaleme aldığı "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı makalesinde "Araçlarımızın esneklik ve yetkinlik bakımından geçirdiği gelişme, Güzel'e ilişkin antik endüstrinin yakın gelecekte köklü değişimlere uğramasını çok olası göstermektedir" (Benjamin, 1993:45) diyordu. Benjamin'e göre artık sanat farklı bir gözlem ve işlemi gerektirmekteydi. Bu da sanatın önce tekniğini sonra da kavramını değiştirecekti. Geçtiğimiz yüzyılda çoğaltım tekniğiyle beraber sanat yapıtının hakikiliği ve özel atmosferi zedelenmiş, sayısal devrim çağında ise orjinallik kavramı tümüyle sona ermiştir. Sayısal teknolojinin ayrılmaz bir parçası da daha dar bir alana daha fazla bilgi saklamayı amaçlayan sıkıştırma teknolojileridir. Hareketli görüntüler için kullanılan MPEG zamansal sıkıştırma tekniğinde belli aralıklarla yerleştirilen ana

çerçevelerin araları bu çerçeveler arasındaki farkı kaydeden verilerle doldurulur. Aslında bu teknikle sıkıştırılmış bir filmi izlerken gördüğümüz şey, çoğu yapay olarak üretilmiş sanal çerçevelerdir.

Sözlü ve Yazılı Kültür

Teknik gelişmelerin sanatsal anlatının yapısına yönelik etkilerine iyi bir örnek kuşkusuz matbaa kültürüdür. Birincil sözlü kültürlerin bilgi saklama ve anımsama yöntemlerine değinen Walter J. Ong "Sözlü ve Yazılı Kültür" adlı yapıtında şöyle söylüyor: "Sözlü belleği güçlendiren yapı ve yöntemlerin en belirgin yansıdığı yerlerden biri, anlatının olay örgüsüdür ve sözlü kültürde aldığı biçim, bugün örnek aldığımız olay örgüsünden epey farklıdır. Bugün yazı ve matbaa kültürüne alışık modern okur, anlatıda olayların "Freytag pramidi" diye adlandırılan, yükselişi ve inişi bilinçli olarak hesaplanmış bir çizgide gelişmesini bekler; tıpkı pramitteki gibi anlatıda önce olaylar yokuşa sürüldükten sonra gerilim artarak doruk noktasına erişir. Bu noktada bir olayla bilinç aydınlanır, olayların akışı ters yüz olup (peripeteia) inişe geçilir ve düğümün çözülmesiyle anlatı noktalanır. Bu alışılmış öykü çizgisinde yükseliş bir düğüme, iniş de düğümün çözülmesine benzetilmiştir." (Ong,1999: 167) Doruğa çıkıp inişe geçen olay örgüsü, sözlü kültüre yabancıdır. Destan doğası gereği Freytag pramidinin yerine, epizodik bir anlatıma yatkındır. Ong'un bazı saptamalarını maddeler halinde sergilemek sayısal çağın modern anlatısına ışık tutması açısından yararlı olacaktır:

1. Sözlü şiir (veya anlatı), ozan ile dinleyicileri ve söylenmiş şarkıların ozandaki anısı arasındaki etkileşimin ürünüdür.

2. Sözlü temele dayanan düşünme ve anlatım biçimi ekleyici, kümeleyeci, bol sözlü ve tekrarlı, tutucu, dinleyici katılımını özendiren niteliktedir.

3. Bu gün anladığımız anlamda bir olay örgüsü ancak yazıyla birlikte başlamıştır ve yazı sayesinde yazar bir taslak çıkartarak eserini ozandan çok daha sıkı denetleyebilir hale gelmiştir.

4. Yazı denetimine giren antik yunan tiyatrosunda anlatıcı kendini tümüyle metne gömmüş, matbaa kültürü ise destan kahramanının yerine içsel bilince sahip kahramanı yerleştirmiştir.

5. Biz bugünkü matbaa ve elektronik kültürümüzde söylemin, atıfta bulunduğu dünyanın kronolojik düzeniyle uyuşmasına hayranız. Anlattığımız sözel olayların aynen kendi yaşadığımız ya da yaşayabileceğimiz deneyime paralel seyretmesini yeğliyoruz.

Bilgisayar Çağı Ve Sinema

Çağımızda sıkı denetim altındaki olay örgüsü giderek ortadan kalkıyor ya da gizlenmeye çalışılıyor. Diğer yandan yeni medyanın olasılıkları tıpkı sözlü kültür çağında olduğu gibi bir etkileşim içerisinde sanatçıyla izleyici arasındaki sınırları ortadan kaldırmaya yöneliyor, izleyici yaratıcı sürece katılıyor. Yeni medya kavramı yapıtın bilgisayar ortamında üretilmiş olmasından çok onun bilgisayar kullanılarak dağıtılması ve sergilenmesi anlamına geliyor. Sinema filmi geçmişte film şeridi üzerine saptanmış olarak optik ve mekanik bir düzenekte sunulan kapalı bir yapıttı. Oysa film sayısallaştıktan sonra bu durum değişti. Şu anda belli sinema salonlarında sayısallaştırılarak sabit disk üzerine kaydedilmiş filmler uydular ve fiberoptik kablolar aracılığıyla izlenmekte. Sayısal sinema ve E-sinema adı altında yapılan tasarımlar dünyanın dört bir yanındaki salonlara eşzamanlı bir gösterimi hedefliyorlar. Filmlerin dışında spor karşılaşmaları ve konser benzeri yayınlarının da bu salonlarda gerçekleştirilmesi planlanıyor. Salonda gerçekleştirilecek bazı özel efektlerin uzaktan tetiklenmesinin yanı sıra reklam kuşaklarının her bölgede farklı yayınlanması gibi fikirler sinema salonlarının gitgide dev birer televizyon ekranına dönüşmesi olasılığını akla getiriyor. Kopya basım maaliyetlerinin düşmesi farklı küçük izleyici guruplarına yönelik gösterimleri kolaylaştıracak bir diğer unsur. Ancak yine de sinema salonlarının altyapısına yönelik bu yatırım şimdilik geleneksel gösterim sisteminin beş katı kadar bir maliyeti gerektirdiğinden yaygınlaşması zaman alacak gibi gözüküyor. Burada asıl önemli olan sayısal ortama geçtiği anda geleneksel sinemanın bir yeni medya nesnesine dönüşerek alacağı şekil.

Yeni medyanın ilkelerini Lev Manovich "The Language of New Media" (Manovich,2001: 27) adlı yapıtında beş başlık altında topluyor, bunlar sırasıyla;

1. Sayısal temsil (Numerical representation)
2. Modülerlik (Modularity)
3. Özdevinim (Automation)
4. Değişkenlik (Variability)
5. Çevirme (Transcoding) 'dır.

Sayısal temsil ilkesi sayısallaştırılmış her nesnenin matematiksel işlev ile tanımlanabilir olduğunu söyler. Bu yeni medya nesnesi algoritmik işlemenin (manipulation) öznesidir. Örneğin bir görüntü üzerinde renk düzeltmesi yapabiliriz. Kısaca medya programlanabilir hale gelir.

Modülerlik ise yeni medyanın parçalı yapısı olarak da adlandırılabilir. Medya elemanları birlikte geniş ölçekli bir nesneyi oluştururlarken diğer yandan kendi bağımsız kimliklerini de korurlar. Bir Word dökümanına metnin yanı sıra bir görüntü ekleyebilir ve bağımsız yapısı sayesinde onu istediğimiz an yeniden düzenleyebiliriz. Dünya

Çapında Ağ (World Wide Web) bağımsız ağ sayfalarından oluşan modüler bir yapıdır.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

İlk iki ilkenin varlığı medyanın yaratılma, işleme ve erişiminde insan müdahalesi olmaksızın özdevinimi olanaklı kılmaktadır. Yine ilk iki ilkenin ürünü olan değişkenliği ise şu şekilde maddelere ayırabiliriz:
Medya elemanları medya veritabanı üzerine kayıt edilmişlerdir. İçerik ve arayüzü farklı seviyelere ayırmak olanaklıdır. Kullanıcıya ilişkin bilgiler bir bilgisayar programı tarafından kullanılarak medya düzenlemesi kişiye göre uyarlanabilir.
Bu uyarlamanın dikkate değer bir şekli de menü tabanlı etkileşimdir. Bağlantılı medya (Hypermedia) ise kavramsal olarak menü tabanlı etkileşime benzer yaygın bir yapıdır. Dünya Çapında Ağ, elemanların ağ üzerinden dağıtıldığı bir uygulamadır. Kullanıcı bağlantıları izleyerek belgenin özel yorumuna ulaşır.
Bilgisayar dünyasında farklı yorumların üretilmesini sağlayan bir diğer yöntem ise sürekli güncellemelerdir.
Değişkenlik ilkesinin temel bir unsuru da ölçeklendirilebilirlikdir (scalability). Aynı medya nesnesinin farklı yorumları (versions) farklı boyut ve detay düzeylerinde üretilebilir.

Çevirme ilkesine göre, bir bakış açısından bilgisayara yüklenmiş medya, insan kullanıcı için anlaşılır görseller, metinler ve alıştığımız koordinat sistemleri içerisinde sanal ortamlar içerir. Diğer bir bakış açısından bu yapı, bilgisayara özgü veri örgütleme uzlaşımlarını izlemektedir.Yeni medya, içerisinde birbirinden bağımsız iki katmanı, kültürel katmanı ve bilgisayar katmanını birlikte barındırır. Kültürel katmana ait sınıflar örneğin kısa öykü, olay örgüsü, mimesis ve catharsisken, bilgisayar katmanı için bu, tasnif ve çakıştırma, bilgisayar dili ve veri yapısı gibi sınıflar olmaktadır. Tüm bilgisayar programları arama, çakıştırma, tasnif ve süzme gibi işlevlere sahiptirler. Kültürel katmanla bilgisayar katmanı karşılıklı olarak birbirlerinden esinlenirler.

Girişik Kurgu
Bugün için etkileşimli teknoloji sanat ve geleneksel sinemadan çok oyunlar ve eğitim uygulamaları üzerinde etkili olmuş gibi görünmektedir. Film ve video teknolojisine dayalı sanatlar sayısal alana kaydıkça hızlı bir değişim geçirmektedir. Sinema sektöründe yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası işlemler bilgisayar ortamında gerçekleştirilerek tasarım alanında yeni olanaklara ve yüksek bir hıza ulaşıldı. Girişik kurgu (Non Linear) sistemleri bizi elektronik düz kurgunun (Linear) düz bir çizgi izleyen, sıralı, tutucu ve yavaş çalışma mantığından kurtardı. Video öncesi geleneksel film montajı da girişik çalışmaya olanak sağlıyordu ancak girişik kurgu sisteminin film kurgusundan en temel farklarından biri anında rastgele erişime

(random access) olanak sağlamasıdır. Girişik kurgu eski tekniklerin katı yapısından uzak tümüyle esnek bir çalışma ortamı sağlar. Değişkenlik yani sayısız olasılığın denenebilmesi onun olağan işlevidir. Görüntü üzerinde yapılabilecek işlemler geçmişle kıyaslanmayacak bir yetkinliğe ve hıza ulaşmıştır. Girişik kurgu sisteminin kullanıcı arayüzü geçmişte kullandığımız film ve video sistemlerinden esinlenirken diğer yandan bizim estetik tercihlerimiz de onun çalışma ilkelerinden etkilenir. Ken Dancyger (Dancyger,2000: 390) sinemada düz anlatının özelliklerini şu şekilde özetlemekte ;

Düz anlatının bir özelliği olay örgüsüne duyulan güven ve ana karakterle kurulan özdeşleşmedir.
Dramatik kalıp üç perdeli yapı üzerine veya belli bir hedefe odaklanmış karakter ile çözüme yönelmiş olay örgüsünün birlikteliğiyle kurulur.
Olay örgüsündeki şaşırtmacalara rağmen izleyici sonunda bir çözüme ulaşılacağını önceden bilmektedir. Bu tahmin ve beklentiler doğrusal anlatının özünü oluşturur.

Girişik bir anlatı ise;
Girişik anlatı kararlı değil sezgisel, düzenli gelişimden çok gelişigüzeldir.
Çözüme giden bir dramatik yapı ve özdeşleşilebilir, hedefe odaklı bir karakter olmayabilir.
Girişik anlatının gücü önceden kestirilebilir olmayan estetiğinde yatar.

Gelişigüzel erişim teknolojisi bir anlamda A'nın B'yi, nedenin sonucu izlediği anlatıyı sarsmıştır. Vertov'un, Brecht'in epizodik anlatıya yaptıkları katkılar, Bunuel'in "Un Chien d'Andalou" dan başlayarak yerle bir etmeye çalıştığı düz anlatı, girişik kurgu teknolojisinin devreye girmesiyle bir kez daha sarsılmıştır. Günümüze dek bazılarınca savunulan yaygın düşünce, insan algısının olayların öyküsel dizimine daha yatkın olduğu idi. Ancak Alain Resnais insan belleğinin karmaşık yapısını araştırmaya çalışmış, A. Robbe Grillet ise sürekli bir şimdiki zaman evreni olarak nitelediği sinema anlatısında geçmişi ve geleceği olmayan karakterler yaratmaya çalışmıştı. Sayısal teknoloji görüntü üzerinde sonsuz işleme olanakları yarattıkça görüntünün inandırıcılığı ve kutsallığı bir kez daha yara aldı. Önceki teknikler ile gerçekleştirmesi zaman alan çok katmanlı bileştirme etkileri pratik ve mükemmel hale geldikçe imgeleri peşpeşe değil üst üste koymaya başladık. Bileştirme (compositing) programları giderek kurgu programlarının yerlerini alarak, onların yatay eksenli zaman çizelgelerini (Timeline) akım şemalarıyla (Flow) değiştirecek ve bilgisayar katmanına özgü tüm ilkeler en etkin şekilde kullanılacak. Sanal sinema oluşturma iddiasındaki yazılımlar, oyunlarda olduğu gibi birincil karakterle özdeşleşme arzusunu tatminle mi yetinecekler? Yoksa yeni dalga ile ortaya atılan yazar (Author) kavramı yeni bir uygulama alanı mı bulacak? Depolama için kullandığımız sayısal disklerin laser ve

sıkıştırma teknolojilerine koşut olarak geçirdiği gelişim hiç kuşkusuz etkileşimli anlatıları destekleyecektir. 45 devirli geleneksel kısa plakların yaygın şarkı sürelerini belirlediği gibi şu anki depolama olanakları ve etkileşim kavramı da izleyici/katılımcının izleme alışkanlıklarını ve alışıldık anlatı sürelerini de değiştirecektir.

Sonuç

Walter Benjamin yeniden üretim çağında sanatların, eskisinden farklı bir gözlem ve işlemeyi gerektiren fiziksel bir yanı olduğunu belirtmişti. Ona göre madde, zaman ve uzam artık farklı bir konumdaydı ve bunun sanat kavramını değiştirmesi kaçınılmazdı. Geçmişte yeniden üretimin, yeniden üretimi hedefleyen yapıtlar doğurması süreci, sayısal çağda da karşılığını bulmaktadır. Yaygın sinemanın sayısal devrimle birlikte görsel ve işitsel etkiyi birincil amaç olarak ele alması bu etkinin özün önüne geçmesi günümüzdeki olumsuz gelişmelerden biri olarak değerlendirilebilir. Giderek parçalanan seyirci kitlesi, cep salonları ve ev sinemaları günümüzün bir diğer gerçeğidir. Sinema seyri teknolojik gelişme ile bireysel bir etkinliğe dönüşmektedir. Diğer yandan oyunlar ve ilkel sanal sinema deneylerinin özdeşleşmeyi ön plana alan sanal dünyası ve Benjamin'in deyimiyle "kitlelerin nesneleri uzamsal ve insanı açıdan 'yakınlaştırmaya' yönelik, tutku derecesine varan isteği" insanın kendine yabancılaşma tehlikesini de içinde barındırmaktadır. Sayısal teknolojinin olanakları sanatçılar tarafından daha iyi kavrandıkça ve öz – biçim ilişkisi göz ardı edilmedikçe çağdaş sentezlere ulaşmak mümkün olacaktır. Göze ve kulağa yönelik çarpıcı etki mekanizmaları bizlere sanal ortamın dışında kalan bir gerçekliğin var olduğunu da asla unutturmamalıdır.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ İLAHİYAT FAKÜLTESİ

KAYNAKÇA:

Monaco, James. Bir Film Nasıl Okunur. İstanbul, 2001, Oğlak Yayıncılık
Manovich, Lev. The Language of New Media. Cambridge, Mass. 2001, The MIT Press
Benjamin, Walter. Pasajlar. İstanbul, 1993, Yapı Kredi Yayınları
J. Ong, Walter. Sözlü ve Yazılı Kültür. İstanbul, 1999, Metis Yayınları
Dancyger, Ken. The Technique of Film and Video Editing. USA, 2002, Focal Press

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUBMISSION 3

NARRATIVE AND NON-LINEAR EDITING IN THE DIGITAL AGE

Key Words: Digital Revolution, editing, cinema, virtual environment.

Assis. Prof. Celal Oktay Yalın Department of Radio Television Cinema, Maltepe University.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

ABSTRACT

Firstly, "writing" as a technology, then, its age of reproducibility beginning with the invention of the print-house radically altered the work of art in terms of its contents and form. Narrative was thereby added a conscious rising and falling graph, which is named as "The Freytag Pyramid" and which does not exist in the verbal culture.

In the Age of the Digital Revolution, however, the fact that the production, distribution and the exhibition processes shifted into the computer media, as well as our growing power to intervene in the visual and auditory material brings our thinking and the Arts to a yet more recent threshold of radical change.

This paper focuses on the relationship and the ways of interaction between the art of cinema (that adopted the aim of creating a universal language from the very day it was invented) and the new concept of the media of our time as well as on the principal qualities of the narrative and the editing in the Age of the Digital Cinema.

***

"In the beginning there was the sign. The sign was spoken and sung. Than it was written, first as picture, then as word. Eventually, the sign was printed."
(Monaco, 2001: 489)

Introduction

In 3500 B.C., the technology called "writing" invented by the Sumerians started to transform the way Humankind thought after the cuneiform

and symbols dating back to many thousands of years ago. Plato was apprehensive about the possibility that could numb and prevent the human memory to function properly, thus cause its blunting. Afterwards came the turn of the printing technique. The first printing technique dated back to the 8th Century A.D. was the Chinese "ksilography." In 15th Century, the technique became wide-spread through Gutenberg's portable characters. Perhaps, this did not entail an increase in the number of writers, but it did increase and expand the reading activity. About a hundred and twenty years ago, printing and the visual image became combined for the first time by means of the printing of the first half-graded photographs. The art of Cinema manifested itself as the first multimedia product of the 20th Century, bringing together the image, the sound and the text in unison. In our time, all media turned into digital data to be used by computers. Today we articulate a language formed by the symbols of the same user-graphic-interface applied all around the Globe. As Lev Manovich suggests "... the computer fulfills the promise of cinema as a visual Esperanto – a goal that preoccupied many film artists and critics in the 1920s, from Griffith to Vertov ..." (Manovich, 2002: XV)

The digital revolution empowered by processors, which double up their speed every 18 months, brought along many new concepts. Concepts such as virtual reality, cyberspace, New Media and the like started to rapidly alter the ways Humankind lived and the patterns through which they thought, with the corollary that the arts also had their share in the transformation. Digital Revolution brought about radical changes both in the form and the contents of the arts.

All we have to physically manage to do while browsing and communicating within the cyberspace is merely press some buttons. An extreme example can be the artificial, three-dimensional, computerized virtual reality. The virtual reality that is directed, for the time being, to the three of our five senses, can be synchronically used by its users in different locations at once. The research labs of massive corporations are interested in and focusing on the sharing of these three-dimensional virtual environments. We are able today to look into three-dimensional works of art located around the web through plug-ins that prepare our browsers for the three-dimensional future. It will not be a big surprise at all if we come to see that the Internet becomes the Center of Film Festivals in the near future, since we already observe today that interactive films are on sale as, fire-wire disks.

An important truth is that all the enterprises including the introduction of concepts such as computer, internet, fire-wire etc. have military origins as their point of departure. In our time, another front where

the Digital Revolution manifests itself to the consumers is the entertainment sector. Computer, television and video players are increasingly unified as a result of the way the giant companies evolve in the computer world.

In his essay titled "The Work of Art that Can Be Reproduced by means of the Technique" written in 1940, Walter Benjamin says "... it is apparently highly probable that the industry of the antiquity to do with the Beautiful will go through radical change in the near future, reconsidering the advances our devices acquired in terms of flexibility and proficiency ..." (Benjamin, 1993:45) To him, the arts from now on needed a groundbreaking kind of observation and processing, which in turn would change, first the technique, then the concept of the arts. In the previous century, together with the techniques of reproduction, the genuineness and the special ambiance of the work of art were influenced negatively. In our century of the Digital Revolution, however, the concept of originality has totally come to an end.

Another component inseparable from the digital technology is the technologies of compression aiming at keeping more data within the limits of narrower space. The method of MPEG used for moving images functions through a temporal compression principle, by which the spaces between main frames are filled in with the data that retrieve the previously registered differences between the frames that have been placed at intervals in a regular series. In fact, what we watch is a series of virtual frames compressed through this method and produced artificially.

Verbal and Written Culture

The culture of the print-house is definitely a good example for the effects of the technical advances over the structure of the artistic narrative. Walter J. Ong, who dwells on information-saving and retrieving techniques of the primeval verbal cultures, says (in his study titled *Orality and Literacy*) that "... the plot of the narrative is one of the points at which the structures and methods empowering the verbal memory reflect themselves at their strongest, and the forms it takes in verbal cultures are considerably different from the plot that we adopt as our model today. The reader of the modern times, one who is accustomed to the culture of the print-house, expects the narrative to unfold itself in what is commonly named as the 'Freytag Pyramid' in a consciously anticipated linear development-pattern of rises and falls. Hence, just as it would occur in the case of a pyramid, the episodes first go uphill in such a manner that intensifies the tension to its culmination, which is the point for

consciousness to be enlightened by a single episode, after which the flow is reversed ("peripeteia"), causing the start of the downfall, at the end of which, the narrative reaches its resolution through the main problem reaching its solution. In this familiar, *linear* narrative, the rise resembles reaching the problem, and the fall resembles reaching its resolution ..." (Ong, 1999: 167). Such a narrative of rises and falls is alien to the verbal culture. Due to its nature, epics are more inclined towards a narrative that is episodic than to the 'Freytag Pyramid'. Presenting some of Ong's thoughts item by item can shed light to the contemporary narrative of the digital age:

1. Oral epic (or narrative) is the product of the interaction between the minstrel and his audience as well as the songs being sung and their imprints in the minstrel's memory.

2. The way thinking and narrating as based upon the verbal culture has an agglutinative, clustering, loquacious, repetitive, conservative quality that encourages the participation of the audience.

3. In the sense that we understand today, a plot can have started only with the inception of writing, and it is thanks to writing that the writer came to have better control over his work than the minstrel.

4. In the theater of the ancient Greece that came under the domination of writing, the narrator has totally embedded himself in the text, whereas, in the culture of the print-house, the protagonist of the legend has been replaced with a protagonist with an inner consciousness.

5. We admire the harmony between discourse and the chronological order of the world it refers to in our culture of the print-house and electronics. Apparently, we prefer our verbal account of events to closely parallel the experiences we do or could undergo.

The Computer Age and the Cinema

In our age, the narrative of events under firm control is more and more tried to be hidden if not totally dispensed with. On the other hand, the facilities of the New Media within the kind of interaction that closely resembles the one of the age of verbal culture is directed towards abolishing the boundaries between the artist and her/his audience, incorporating the audience into the creative process. The concept of the New Media amounts to the *distribution* and *exhibition* of the work of art *through* the computer rather than being *produced by* the computer. The feature film used to be a closed structure fixed on a film strip through an optical and mechanical apparatus. The situation changed, however, after movies became digitalized. As for

now, in certain movie-theaters, it is possible to watch movies which are digitalized, recorded on hard-drives and broadcast over satellites as well as fiber-optic wiring. The projects that are categorized as *the digital cinema* or the *E-cinema* aim at a synchronic viewing in the movie theaters all around the Globe. Actually, sports, concerts and the like are also being planned to be broadcast in these movie theaters. Some special effects to create inside the movie theater can be triggered from a distance, and the advertisements can be added different modifications in whichever region they may be shown: such ideas call to mind the possibility that each movie theater increasingly turns into a giant TV screen. The lowering of the copy printing costs is one element that can facilitate the meeting of the smaller audiences with the films. However, such enterprises, which have to do with the infrastructure of the movie theatres, demand –for the time being– costs up to 5 times as much as the conventional viewing systems, and we have thus yet to wait for their spread, for a while. What truly matters here is the shape which the conventional cinema will take when it is transformed into an object of the New Media at the moment of its digitalization.

In his work titled "The Language of New Media," Lev Manovich groups the principles of the New Media in 5 items (Manovich, 2001: 27), which are respectively;

1. Numerical representation,
2. Modularity,
3. Automation,
4. Variability,
5. Transcoding.

The principle of *numerical representation* makes it an imperative that each digitalized object can be defined by a mathematical function. This New Media object is actually the subject of the algorithmic manipulation. For example, we could apply color-correction on an image. In short, the media becomes programmable.

Modularity is possible to define as the fractal structure of the New Media. While the elements of the New Media form a large-scale object, they also continue to preserve their separate identities. For instance, we could insert an image into a Word document and we could rearrange it at our will thanks to its modular structure. World Wide Web is a structure of similar modularity consisting of autonomous web-pages.

The raison d'être of the first two principles above is make possible the *automation* of the media, outside human intervention, in its processes of creation, manipulation and access.

Likewise, *variability* is a product of the first two principles and it can be itemized as follows:

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

1. The elements of media are stored in a media data-base.

2. It is possible to separate the levels of contents and the interface.

3. Information about the user can be used by a computer program to customize automatically.

4. Another remarkable aspect of such a customization is the menu-based interactivity.

5. The hyper-media conceptually resembles the menu-based interaction and it is wide-spread. The World Wide Web is an application by which the elements are distributed throughout the web. The user is meant to reach a particular version of a document just by following the links.

6. In the computer world, another method that makes possible the production of different versions is the periodic updating.

7. Scalability is one of the underlying elements of the variability principle. Different versions of the same media object can be generated at various sizes or levels of detail.

According to the principle of *transcoding*, the media that has been downloaded to a computer from a certain viewpoint comprises human-intelligible visual materials, texts and various virtual spaces within a system of coordinates that we have grown accustomed to. From another point of view, this structure follows computer-specific data organization patterns of compatibility. The New Media includes within itself two mutually exclusive layers such as *the cultural layer* as well as *the computer layer*. The groups that pertain to the cultural layer are, for example, short story, the narrative pattern, mimesis and catharsis, whereas what these amount to on the computer layer is the sorting and matching, computer language and data structure as clusters within themselves. Each computer program has the functions of searching, matching, sorting and filtering. The cultural layer and the computer layer inspire one another reciprocally.

Non-linear Editing

As of today, interactive technology seems to have been more effective over games and educational applications rather than the arts and the conventional cinema. The arts based on filming and video technologies undergo rapid transformation as they enter the digital

zone. As the pre-production, while-production and post-production processes in the field of cinema are more and more actualized via the computer media, new avenues of expansion as well as higher speed become possible. The non-linear editing systems saved us from the linear, sequential, conservative and slower working logic of the electronic linear editing. In fact, conventional film-editing (preceding the video) used to let us carry out non-linear applications too. But the non-linear editing system differed from the film editing mostly in that it provided the possibility of random-access. Non-linearity makes possible for us to work in a totally flexible working environment quite contrary to the rigidity of the former techniques. Variability, in other words, the possibility of experimentation of numerous options, is among its natural functions. Picture-enhancing options have reached a degree of proficiency and speed incomparable to what used to be the case. The user-interface of the non-linear systems was in deed inspired from our former conventional systems; yet, our aesthetic preferences are under the influence of its working principles. Ken Dancyger sums up the characteristics of the linear narrative in cinema (Dancyger, 2000: 390) as follows;

1. A characteristic of linear narrative is its relience on plot and upon our involvement with the main character.
2. The dramatic pattern is established by means of the bond between the resolution oriented plot and a goal directed character, or a structure based upon three-act .
3. In spite of surprising in the plot, the audience knows at the outset the kind of resolution to anticipate. This guesswork and expectations provide the essence of the linear narrative.

In a non-linear narrative, however;
1. The non-linear narrative is more intuitive than pre-determined and more random than constantly evolving.

2. It is not taken for granted that there will be goal-directed protagonist whom the audience could identify with, and that the dramatic structure will aim at some resolution.

3. The non-linear narrative acquires its power from its unpredictable aesthetics.

The random-access technology has, in a sense, shaken the narrative of a certain cause-effect relationship through which A would influence B. The disintegration of the linear narrative, to which significant contributions were made by Vertov and Brecht as well as the initial Un Chien d'Andalou by Bunuel, was intensified –turning the linear narrative upside down once again– after the non-linear technology

was ushered in. The common opinion advocated by some people was that human perception was more inclined to making sense of events in a sequence. However, Alain Resnais tried to look into the complicated structure of human memory, and A. Robbe Grillet tried to introduce characters with no past or future to Cinema, which he qualified as a Universe always in the Simple Present. As the digital technology created and offered numerous image-enhancing possibilities over the picture, the persuasiveness and dignity of pictures were increasingly put into question. As the multi-layered combining effects became more and more practical and perfected, which were impossible to realize by means of the previous techniques, we started to place images over each other, rather than in the wake of each other. As the compositing softwares increasingly replace the editing programs, their horizontal timeline(s) will be superseded by flows, thus the principles of the computer layer will be used most effectively. Will the software (with the claim of generating virtual cinema) merely suffice it to quench the thirst of the audience(s) to identify with the protagonists (just as would be the case in the games)? Or, will the concept of the Author (introduced with the New Wave) be given a new area of application? The development of digital disks (used for storing) in parallel with the laser high-tech and compression techniques will no doubt be supporting interactive narratives. Just as the size of conventional short play records determined the duration and length of songs in the past, the modern storing possibilities and the concept of interaction will have significant influences on the audience/participants' viewing habits as well as on the much familiar (accustomed) duration and length of narratives.

Conclusion

Walter Benjamin once pointed out that the arts in an age of reproduction had a physical aspect that demanded a newer and different observation and processing. To him, substance, time and space were all in different statuses, and it was inevitable that this condition would alter the concept of art. Just as the reproduction high-tech created works of art that aimed at reproducing in the past, in our digital age, too, we attest a similar process. After the Digital Revolution, one considerable negative effect in our time is that Cinema, in its general sense, started to look upon the audio-visual effects as its primary goal. This is because the effects here seem to acquire more significance than the essence. The increasingly fragmented audiences, multiplexed cinemas and home theaters is another reality today. Together with the technological development, Cinema exihibition turns into an individualist activity. On the other hand, the virtual universe that gives priority to identifying (with the

characters) in the games and similar virtual cinema experiences as well as "the audiences' obsessive desire to make objects 'more human and closer' both in proximity and feeling" (in Walter Benjamin's words) do involve the hazard that the Humankind becomes increasingly more alienated to themselves. As the possibilities of the digital high-tech are better conceived by the artists, and as long as the relationship between the forms and the contents is not overlooked, modern syntheses to stem from the process seem achievable. We should never be blinded by the apparatuses of striking effects targeting our eyes and ears, and remind ourselves that there exists a reality outside the virtual environment.

Referance:
Monaco, James. How To Read A Film ("Bir Film Nasıl Okunur"), İstanbul, 2001, Oğlak Yayınları.
Manovich, Lev. The Language of New Media, Cambridge, Mass. 2001, The MIT Press.
Benjamin, Walter. Das Passagenwerk ("Pasajlar"), İstanbul, 1993, Yapı Kredi Yayınları.
J. Ong, Walter. Orality and Literacy ("Sözlü ve Yazılı Kültür"), İstanbul, 1999, Metis Yayınları.
Dancyger, Ken. The Technique of Film and Video Editing, USA, 2002, Focal Press.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

4.BİLDİRİ

SÜRTÜNMESİZ ve HAFİF ORTAMDA SANAT

Doç.Dr.Melih APA Mustafa Kemal Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Gerçek (Has) Bir Sanat

Üretim ilişkilerinde gittikçe belirginleşen kafa ve kol emeğinin birbirinin içinde eridiği, yalnızca fabrikalarda değil hizmet sektöründe yeni bir emek biçiminin ortaya çıktığı günümüzde sanat alanında da kafa ve kol ilişkileri benzer bir durumla karşı karşıya. Virtüel ve aktüel gerçekliklerin bu kadar yakınlaşması ve aslında iki gerçekliğin bir ve aynı olduğu fikrine alışamamamız bizlerde gerçek bir sanat fikrine yaklaşımlarda kafa karışıklığına yol açmakta. Newton fiziğinin uzayda yer edinmiş ve ağır çeken kütleleriyle yaratılmış sanat yapıtları ne kadar gerçek ise Einstein fiziğinin yerinden yurdundan edilmiş malzemeleriyle yapılan sanat yapıtları da en az onlar kadar gerçek. Ancak burada sanat yapıtlarının gerçekliği üzerine düşünürken bu yapıtların elimizin altında oldukları fikrinden yola çıkmaktayız.

Oysa gerçeklik dediğimiz şey elimizin altında değil, emek verilen bir sürecin, bir oluşumun içinde. Ve bizler bu gerçekliği bir oluşumun içerisinden çekip çıkarırken yalnızca ağır sanayinin değil, hizmet sektörünün hafif ve sürtünmesiz malzemelerini de kullanabiliriz. Ağır çeken bir sanat yapıtının vurgusu daha çok üretim paradigması içerisinde yer alırken, sanki hafif ve sürtünmesiz malzemeler bu vurguyu tüketime, kitlelerin genel eğilimine yapıyor. Üretim ilişkilerinde kitlelerin eğilimlerinin önemi ortaya çıkınca Fordist ve Taylorist yaklaşımların yetersiz kaldığı ve üretim ve tüketim ilişkilerinin enformatik bir ağla yapılandırıldığı bilinmekte. Ekonomik ilişkiler çerçevesinde buradaki kitleler daha çok tüketime yönlendirilen yığınlar olarak algılanabilirken, kültürel ilişkiler çerçevesinde kitleler bir 'çoğulluğun' ifadesi olarak değerlendirilebilir. Bunu bu şekilde algılamamız bir

zorunluluk haline gelmekte. Modern sanatların kazanımları, beraberinde bir kitle kaybını da getirmektedir. Daha 1920'lerde Modern sanatın öncülerinden Paul Klee "Halk bizimle değil." demişti. Bugün bu noktada 'sanatçıların ellerinde ne gibi olanaklar var' diye baktığımızda tüm dünyanın bir iletişim ağıyla kaplandığını ve uzay/savaş teknolojilerinin gündelik hayata karıştığını görmekteyiz. I. Dünya Savaşı ve sonrasında Batı'da Dada ve Sürrealist hareketlerin ve Sovyetler Birliği'nde Konstrüktivist hareketin sanatı nasıl bir dönüşüme uğrattığını biliyoruz. Ancak burada bu hareketlerin daha o zamanlar günümüzdeki otobanlardan ya da enformasyon otobanlarından yoksun olmalarına karşın tüm bir hayatı nasıl yapılandırmaya çalıştıklarını, sanat ve hayat arasındaki kalın çizgiyi nasıl eritmeye çabaladıklarını artık algılayabiliyoruz. Günümüz dünyasının sabahı Bill Gates'in pencereleriyle, televizyon ekranlarıyla karşıladığı, oysa birbirlerinin üzerine açılabilen bu pencerelerin, modern hayatın bir getirisi olarak daha 1920'lerdeki montaj ve kolaj tekniklerinin türevleri olduğu söylenebilir.

Bugün iletişim teknolojilerinin olanaklarından yararlanıp yararlanmamak kişilerin seçimine bağlı bir durum olmaktan çıkmıştır. Bir sanatçının çalışmalarını net ortamında sunmasıyla net'i bir çalışma ortamı olarak sunmak arasında dağlar kadar fark vardır. Batı felsefesinde yüzyıllarca süren bir birebirlik, doğrudanlık yanılsaması, "Batılı anlamda-" ön ekleriyle tüm topluma giydirilmeye çalışılan, bütün Üçüncü Dünya ülkelerinin devraldığı bir durum gibi gözükmektedir. Her toplum rüyaları ve mitleriyle birlikte gerçekliği farklı biçimlerde yakalayan/dönüştüren dinamiklere sahiptir. Ve eğer Üçüncü Dünyalılık bir kabus ise, bu kabusun kendisini de içeren imajlarına ihtiyacımız var. Özellikle sanat eğitimi veren kurumların tüm kabuslara rağmen kendisini şizofren bir biçimde gündelik hayatı hiçbir biçimde algılayamayacak yeteneklerle müfredatlandırması, olsa olsa bu kabusu daha da görünür kılacaktır. Teknolojiler sunilikler yaratırken, tam o sırada bizler de doğayı, dünyayı çeşitli biçimlerde yaratmaktayız. Eğer bizler birer 'yaratıcı' olarak algılanamıyorsak, o zaman doğanın kendisi bir yaratıcı konumuna girer. Antroposfer ve Biosfer doku arasında gidip gelen tüm bu etkileşimler ortaya yalnızca "suni olan" ve "has olan" gibi iki kutuplu bir sonuç çıkarmaz. Ama bizler nedense hayatı sürekli olarak iki kutuplu algılamak gibi bir eğilim içindeyizdir. Kutsal bir hayatı sürdürdüğümüzü varsayabilir ve "bu hayat kutsal şeyler yaratır" diyebiliriz, ortada hiçbir kutsallık bulunmazken... Kutsallık modunda (ya da kutsallıklar tarihinden çıkıp gelmiş gibi) yaratılmış müfredatlar, kendi polisaj yöntemleriyle hayatın arızalarını, hali hazırda parçalı yapılarını saklamaya çalışırlar. Batı felsefesinde ve bizlere belki de İskenderiye üzerinden yapışan Platonizm'de söz konusu birebirlik, dolayımsızlık yanılsamaları ne yazık ki öyle kolay kurtulunabilir türden değil. İş böyle olunca geriye eksiltili, dolayımlı

bir dünyada hareket etmenin yollarını aramak kalıyor. Günümüz teknolojileri bizlere böyle avantajlı yollar sunmakta.

Elimizdekilerle Neler Yapabiliriz?

'Ruha can veren soluk...' misali, aslında hiç olmamışlıklar ve zorla yaşatılmışlıklar üzerine kurulu, bedenlerimizin bütünlüğü ilkesinden hareket eden ve daha baştan insanın kutsallığına ve merkeziliğine kilitlenmiş bakış açısının teknolojiyi sunilikler yaratmanın dışında kullanamayacağı ortadadır. Bizlere farklı bakış açılarını bir araya getirebilecek, kendisini hızlı bir biçimde parçalayıp başkalarıyla yapıştırabilecek, nesnelliği öznellikler arasından çekip çıkarabilecek, hafif ve sürtünmesiz teknolojiler gerekmekte.

Sanat tarihinin neredeyse tümü geç kalınmış olan ne varsa onun tarihine dönüşmüştür bile. Yazı gibi bir teknoloji ortaya çıktığında, örneğin Grekler'de Sokrates ve Platon tarafından, buna karşı verilen savaşlar olmuştu. Yüzyıllar sonra yazıyı daktilo etmek ise, örneğin bir çok yazar tarafından ruhsuzluk olarak değerlendirilmiş ve kalem ya da hokka tercih edilmişti. Şimdi sıra klavyelerin bile değil, on-line bir klavyenin tarihindedir. Sürekli on-line süren hayatı off-line olarak sürdürmenin ne gibi bir anlamı olabilir?

Gerçek (has) bir sanat günümüzde bir özlemle dile getirilmekte ve gündelik hayatın içinden akademilere kadar (!) bu özlem kendini çeşitli biçimlerde ortaya koymaktadır. "Nerede o eski bayramlar!" türünden bir söylem sanat için de geçerli kılınır. Eski bayramlar o ağdalı, -zamanı, mekanı, ritüelleri bol- yapılarıyla günümüzde geçiştirilmesi gereken bir şey ise, bugünün bayramı nasıl olabilir? Yeni bir sanat fikri, yeni bir bayram...

Kök salmış bir sanat karşısında günümüzün kökünü ve sapını kaybetmiş, kök-sap bağlantılarından bağımsız, yüzer-gezer sanatlarının güdüklüğü karşı karşıya getirilirken aceleci, genelleştirilmiş bir tavrın sergilendiği ileri sürülebilir. Sanal ortamdaki bir sanat daha henüz gerçekleşmemiş bir kuramın, pratiğin görüntüleri olabilir. Konvansiyonel yetenekler ise alabildiğine olgunlaşmış olmalarına karşın çoğul okumalara kapalı (kapalılığa eğilimli), hiyerarşik, elitisist eserler sergiliyor olabilirler. Bu olasılıklar göz ardı edilmemelidirler. Kaybolup gitmekte olanı ifade etmek, başlayan bir şeyi ifade etmekten daha zordur. Bu zorluk yuvalanmış bir yapının dağılırken sergilediği gerilim biçiminde de açıklanabilir. Enformatikleşmiş bir dünyayı algılıyoruz ama onun neyin yerine geldiğini açıklamak güçleşiyor. Çünkü sürtünmesiz ve hafif ortamda düşünülenleri-hissedilenleri ortaya

koyarken yaşanılan öznellik yanılsamaları postmodern argümanlarla bizi yarı yolda bırakıyor. Öznelliklerin nesnel bir zeminde belirlenmesi gerekmekte. Öznelerarasılık, çoğulculuk, farklı bakış açılarının bir aradalığı ancak bu nesnel zemine bağlı. Kurgulardan nesnelliklere, nesnelliklerden kurgulara...

Sanat olgusunu bir görüntü, bir fantom, bir hayalet olarak algılayan yaygın görüş, aynı algılama biçimini sanallıkla birleştirmesi sonucu çuvallıyor. O hayalet ki, temsili dünyasıyla hayatlarımızı bir ipin ucuna dizmişti. Yaygın görüş virtüel olanı gerçekleşmeyecek olanla karıştırarak en büyük hatayı yapıyor. Baştan aşağı montaj ve alıntıya dayalı modern hayatı görebilmek için görüntülerin kendi içindeki bütünlüğünden vazgeçmek, maruz kaldığımız montaj biçimlerini alternatif montaj yolları arayarak geri püskürtmek ve bu hayatı gündelikliği içinde inşa etmek gerekiyor. Bir görüntünün hayali artık gerçekleşmeyecek, tam tersine görüntüleri bizler inşa ederek hayaleti gerçekleştireceğiz.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SUBMISSION 4

ART IN the FRICTIONLESS and LIGHT SPHERE

Assoc.Prof. Melih APA,
Mustafa Kemal University, Faculty of Fine Arts,

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

A Genuine Art

Our days mark the emergence of a new form of effort and pains not only in factories, but also in the service sector, as the elbow grease increasingly intermingles with the mind-set in the relations of production, which is also what seems to be the case in the field of arts today. The mind-boggling mixing of virtual and actual realities and the idea that, in fact, the two are one and the same are still troublesome for us to get accustomed to. And this condition confuses us in terms of arriving at a sound idea and definition of a genuine art. The works of art produced by means of materials which should be considered as out of place according to Einstein's physics, are as real as the works of art that have a bodily enough weight in the space according to Newton's physics. Nevertheless, while we are meditating about the actuality of the works of art here, we are taking the idea, as our point of departure, that these works are easily accessible. But then, what we call as the truth, the real or the actual is not that easy to access. It is rather in a process, through the process of becoming that we try to achieve things at pains. So, while we try to mark out this reality within the process of its becoming, we can make use not only of the heavy industry, but also of the frictionless and light materials of the service sector. It is interesting to note that a work of art of a considerable bodily weight is generally regarded to remain within the paradigm of production relations while those frictionless and light materials seem to shift the emphasis to consumption and widespread consumerism. When consumerism comes forth in the context of production relations, it is well-known that the Fordist and Taylorist approaches fall short, and that the relations of production and consumption are interwoven through a web of informatics. Likewise,

the masses that consume products are generally considered as a horde directed towards mass-consumption within the framework of economical relations while the same horde is evaluated as an expression of 'plurality' within the framework of cultural relations. It increasingly becomes an imperative today that we perceive things this way. The values that the modern art brought along have also been bringing along a certain loss with them, on the part of the public. Paul Klee, one of the pioneers of the modern art, said in as early as 1920s that "The public is not with us." And today, at this very point, when we look into our context, all brooding over "what the possibilities and facilities the artists have at their disposal in our time," we attest that the web of communications unmistakably surrounds the Globe and the space/war high-tech seems to make itself felt as though they were mundane, of daily routine. Of course we remember how Dada and the Surrealists in the West as well as the Constructivists in the former Soviet Union transformed art during and after the World War–I. However, it is only our experience of our time and age that we perceive the way those trends and movements were striving to restructure the whole human life (despite the fact that they lacked our highways and the information highway of our time) as well as the way they were trying to bridge the yawning gap between the arts and life. It is possible to say that in our world today the mornings open up through Bill Gates' windows and screens, notwithstanding the rather invisible truth that these manifold windows are derivatives of the editing and collage techniques that used to be considered as innovations of modernity back in the 1920s.

It is no longer a matter of choice to make use of or dispense with the facilities of communications technologies today. There is a good deal of difference between an artist exhibiting her/his work through the channel of the cyberspace and the cyberspace being presented as a form of space, a studio environment for the artist. What seems to be adopted by all the Third World is a condition of being, which commands the whole society to wrap itself in the prefix "west-" (as in 'the western sense of', 'west-like' etc.) as well as in the illusion of directness and "one-to-one-ness" that have pervaded through the Western Philosophy. Every society her dynamics that capture and transform the reality in idiosyncratic ways accompanied with their dreams and legends. If being a member of the Third World is a nightmare, we then need the images in which some images this very nightmare are also embedded.

Particularly, the institutions offering the education in arts keep improving their syllabi that lay emphasis on the kind of talents which promises no capability to perceive daily life, despite all the nightmares

and the schizophrenic appearance these schools seem to bury themselves in, all of which can do nothing but make the nightmare worse. As we create technological artificialities, we are also and equally recreating Mother Nature and the World in various ways. If we can by no means be perceived as a 'creator', then Mother Nature herself comes to play the role. This kind of transactions that vacillates between anthroposphere and biosphere do not merely suggest a bipolar distinction between what is "what is artificial" and "what is genuine." Still, we do somehow keep our inclination to see life continuously as bipolar. We can also assume that we lead dignified, consecrated lives, and can even say that "this life creates divine things" while there seems to be nothing as such out there whatsoever... The syllabi which have been created in the divinity mode (or created as though they belonged to the History of Religions) try to conceal their deficiencies, still much fragmented structures by means of their own methods. The illusions of directness that sweep through Western Philosophy (or "Platonism," which seems to have been attached to us on the way to Alexandria) are unfortunately very hard to get rid of. Such being the case, what is left for us to do is look for ways to move and operate in a deficient, indirect world. What the high-tech of our time seems to provide is precisely that, which should be an advantage.

What Can We Do with What We Have?

There stands the point of view which lucks itself up in the confines of homocentrism and the so-called sublimity of human being in the first place, and which operates in the principle of "our-bodies-and-souls-as-united-in-the-unity-of-our-beings" (something totally based on enforced experiences and ever-lasting, incurable absences, or simply put, something as in the maxim "breathing life into one's soul..."); and it is apparent that such a viewpoint could use high-tech for nothing but artificialities. However, the technologies that we truly need to use are of the kind that can bring together diverse viewpoints, can rapidly decompose themselves and reassemble in new combinations with others, can specify and demarcate what is objective from within the things that are subjective; technologies that are frictionless and light.

The history of art has already been transformed into whatever has been missed and to late for us to catch up with. When writing emerged as a new technology, there was dissidence against it, as, for instance, by Socrates and Plato of the ancient Greeks. When typewriting came to be regarded as a need for professional manuscript writing hundreds of years later, likewise, many authors considered

the type-writer as a machine devoid of any soul, insisting on using the number two lead or the fountain pen. It is now the turn of –not even the keyboards– but rather a keyboard that is on-line whose history we have yet to write. What sense does it make to go on our lives "off-line" while life is ongoingly "on-line?"

Genuine art today, as a coinage, is being mentioned with some sort of yearning nowadays, and this yearning seems to make itself felt in various areas ranging from the daily routine to the Academies (!) "Where are the snows of last year!" kind of a discourse is also made available for art. If the snows of the last year –with their proper timing, location and many rituals– are considered as worthless or even irritating today, then, how should the snows of this year come about? First, a new idea for art, then, a new snow...

It is possible to claim and maintain that a much hurried, generalized attitude is being exerted when the inherently inappropriate comparison is made between the heavily established arts of the past and the pretty flighty, trivial-looking, almost floating and autonomous arts today in all their insufficiencies. Art in the Cyberspace can as well be the vision of a theory, a practice that has yet to be actualized. Conventional talents, on the other hand, can be exerting or suggesting hierarchical or elitist works which do not sanction plural readings (as they are inclined towards enclosures) in spite of their much ripened qualities. These possibilities should not be ignored. It is difficult to express what is steadily being gnawed away and lost in comparison to expressing what is just emerging.

This difficulty can be accounted for as the tension that a well-established structure undergoes in the process of its decomposition. Today we perceive a world that is increasingly under the control of informatics, but it becomes equally increasingly difficult to account for what it is that this new world has replaced. This is because the illusions of subjectivity as well as postmodern arguments fall short since subjective experiences are thought and felt in the frictionless and light media. It is necessary to specifically point out subjectivities on objective grounds. Intersubjectivity, pluralism, different points of view as brought together etc. depend totally on the possibility of objective grounds as such. So do we run from instances of fiction to instances of objectivity, or from instances of objectivity to instances of fiction?

The viewpoint that looks upon the fact of art as a vision, a phantom, and a ghost comes to a halt when it applies the same way of

perceiving to virtuality. It is that phantom that did achieve to have lined us up in the windmills of its representative world. The common opinion today makes the most horrendous mistake by mixing up what the virtual is and what will never be the actual. In order for us to see the modern life which is totally based upon editing and excerpts, it is necessary to give up the search for the coherence within each image/vision, resist the forms of editing to which we are passively exposed by finding out alternative ways of editing and rebuild this life with due respect to its daily routine, the mundane. The dream of an image will no longer be actualized; on the contrary, it is us who will rebuild images to finally actualize the phantom.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

5.BİLDİRİ

TEKNOLOJİ, KENDİ ve SANAT

Evren Erlevent Bilkent Üniversitesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Bu metin, Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlik Fakültesinin Grafik Tasarım Lisansüstü programı sırasında Mahmut Mutman, Zafer Aracagök, Asuman Suner ve Andreas Treske'nin verdiği derslerde okuyup tartıştığımız makalelerin arasında bağlantılar kurmaya çalışmamın belgesi ve sonucudur. Bu çalışma, kesin tanımlamalara ulaşmak veya pratik sonuçlar önermekten ziyade, "sanal" dediğimiz şeyin ne gibi önermeleri olduğunu, sanatla ve teknolojiyle olan ilişkisini ve genel olarak sanal ortamlarla ilgili yapılan "iyi" ve "kötü" değerlendirmeleri pek çok yazar ve teorisyenin görüşlerini de hesaba katarak ve Wagner'in Bayreuth'u etrafında dönüp durarak ilişkilendirmeye çalışmaktadır.

Önce, sıkça kullanacağım "sanal" kelimesinden çok çabuk bir şekilde ne anlamadığımı anlatmak istiyorum. Sanalı basitçe "gerçek"in karşısına yerleştirmek, neyin sanal olup, neyin gerçek olduğunun sınırlarını çizmek mümkün değildir. Sanal deneyimler şu veya bu şekilde "vücuttan" veya benzer şekillerde sosyal normlardan, cinsiyetten, dilden bir arınma veya kaçış olarak düşünülemez; sanalı gerçeğin karşısına bu şekilde almak, aynı dilin geçerli olduğunu fark etmemek anlamına gelir. Sanal dediğimiz şeyin işlemlerini Internet veya sanal gerçekçilik ortamlarında görmek mümkünken, sanallık sadece bunlara endeksli değildir, bu yüzden sanal ve "yeni" kelimesinin birlikte kullanıldığı her ortamda insan dikkatli olmalı. Sanal, bütünlüksel ve tamamlanmamış olan şeyin kendisi olduğu için, belirli bir tanımını yapmak mümkün değildir. Kesin sınırlar çizmekteki zorluk sadece sanala özgü bir durum değil elbette, fakat sınırların kesin olarak çizilememesini sağlayan şeyin, daimi olarak çoğulluklar yaratan sanal olduğu söylenebilir. Şimdiye kadar "sanal" için önerilmiş pek çok

tanım arasından iki tanesinin uygun olabileceğini düşünüyorum. Bu iki tanımın diğerlerinden farkı, sanal olanın ne olduğunun "karşılığını" bulmaya çalışmak ve sabitlemekten ziyade, kurulmuş olan cümlecikle sonsuz açılımlara yol vermiş oldukları, yani tam da sanalın nasıl çalıştığını, bir anlamda söyleyerek degil de yaparak göstermelerindedir. İkisi de Deleuze'e ait; ilki, sanal "materyali aşandır" veya "materyalin fazlalığıdır" (excess of material). Basitçe ifade etmek gerekirse, herhangi bir kitap okuma deneyiminde materyal olarak ortada olan, kağıt ve bir takım mürekkep izleriyken, materyalden çıkan, materyali aşan ve tek başına materyallikle açıklanamayacak olan, fakat yine de materyalden başka bir şey de olamayacak bir deneyim gerçekleşiyor. Gerçeğin veya materyalin "ötekisi" değil bu, aksine uzantısı gibi işliyor, gerçek dediğimiz şeyin tanımını daha da belirsizleştirerek, sınırlarını genişletiyor. Deleuze'un yaptığı ikinci 'sanal' tanımı, "düşünce'nin imgesi" (image of thought), sanallık, var olan kavramların sınırlarını değiştirerek, başka anlamlara yol açan ve yeni kavramlar yaratabilmeyi sağlayandır. Sanallığın işlemleri, Deleuze'un "superlinear" dediği şekilde çalışır; sonsuz platolar arasındaki her noktayı bir değeriyle ilişkilendirerek. Birbiri üzerine eklenerek, hatalar düzeltilerek "ilerlediği" varsayılan bilgi anlayışının sunduğu deneyimler ve olasılıklardan çok daha fazlasına yol verir paralel platolar.

Ayrı sanat disiplinleri olarak bildiğimiz müzik, görsel sanatlar, dans, şiir ve mimariyi tüm kuvvetleriyle birleştirerek ortaya "bütünlüksel sanat eseri" çıkarma fikri, operadan sonra sinemada, sinemadan sonra da Internet'te tekrar tekrar gündeme getirildi ve bugün hepimize aşina. Packer ve Jordan'ın "Multimedia: From Wagner to Virtual Reality" isimli kitaplarında multimedia'nın "kökenlerinde" Wagner ve Bayreuth'la karşılaşmış -veya bulmuş- olmalarını pek çok bakıma düşündürücü, hatta tehlikeli buluyorum; bugün sanatı, teknolojiyi ve sanalı algılayışımızı ilgilendiren bu genel kanıyı biraz deşerek, altında neler yattığını anlamaya çalışmak gerektiği kanaatindeyim.

Hitler'in sıklıkla "Alman Nasyonel Sosyalizmini anlamak isteyen önce Wagner'i bilmelidir" dediği biliniyor. Heidegger, Sanat ve Politika'da Labarthe, Gesamtkunstwerk'in herşeyden önce politik bir proje olduğunu ve aslında şehrin sanat eseri olarak oluşturulup işletilmeye çalışıldığı totaliteryen "rüyanın" ta kendisi olduğunu söylüyor. Wagner Beyreuth'ta çoğu günümüze kadar gelen ve hepsi de izleyiciyi "yaşayan sanat eserinin" ayrılmaz ve sabit bir parçası haline getirip, tamamıyla "sanal" bir deneyim yaratmayı hedefleyen pek çok yenilik yapmış, modern operanın kurucusu sayılmıştır. Orkestra çukurunu izleyici tarafından görülmesi mümkün olmayacak şekilde saklamış, seyircilerin olduğu kısmı karartmış, sahnede ufak şelaleler ve ormanlar yaratmış, seyircilerin gösteri sırasında alkışlamasını, geç gelenlerin içeri alınmaması uygulmasını başlatmış...vs. Kendi sözlerini kabaca tercüme etmek gerekirse:

"Halk şimdi, günlük hayatını ve tiyatronun sınırlarını unutarak, kendisine gerçek yaşam gibi gözüken sanat eserinin içinde ve tüm dünyası haline gelmiş olan sahnede yaşayıp nefes almaktadır." Söz konusu olan operasyona aslında hepimiz aşinayız; bütün algıları ve aklı meşgul edecek kadar kalabalık, yoğun ve büyük sanat eseri karşısındaki geçici ve etkili "kendinden vazgeçiş" veya "bırakış" anlarından bahsediyor Wagner. Bu bağlamlarda, Adorno'nun Gesamtkunstwerk'in Hollywood estetiğinden herhangi bir farkı olmadığını söylemesini hatırlayabiliriz.

Wagner'in insanı hem ezen hem de tam anlamıyla dolduran operasında Alman halkına bir öz yaratılıyordu ve üstelik bu özün Alman halkının kendisinden çıklarıldığı, sahnede ve yaşayan sanat eserinin içinde aslında kendilerini seyrettikleri, halk olarak kendi yüzlerini deneyimledikleri iddia ediliyordu. Weber'in Mass Mediauras'da Heidegger'in "imge olarak dünya"sına ilişkili olarak ortaya koyduğu gibi: " [...] çift yönlü bir harekkettir; bir taraftan şeyler kişinin önüne dizilir, diğer taraftan da kişiye yaklaştırılır. Böylece şeyler özneye yaklaştırılırken güvenli bir mesafe de kurulmuş olur. Heidegger'in üzerinde durduğu gibi, bu "ileri geri hareket" şeyleri yerlerine koyma amacıyla birlikte gider. Böylelikle Stellen'in yerlerine yerleştiren hareketi, represantasyonun gücüyle öznenin yerini onaylayarak şeylerin referans noktası haline getirir." Wagner'in gösterilerini neredeyse fanatikçe kontrol ettiği, yeteri kadar alakalı veya rafine edilmemiş, genel görüntüye uymayan veya herhangi bir şekilde kafa karıştıtacak ayrıntılara tahammül edemeyip oyundan çıkarttığı biliniyor. İzleyicinin deneyimini bu aşırılık derecesinde belirlemeye çalışmak Weber'in de belirttiği gibi, iki şeye birden işaret ediyor. Birincisi tüm izleyicileri birbirinden farksız hale getirmek veya diğer bir deyişle kişileri ortadan kaldırarak özneler yapmak. Bunun en kolay ve kaçınılmaz yolu, Bayreuth'ta ustalıkla kullanılan, Batı'nın en büyük icadı; perspektif. Wagner'in denetimdeki aşırılığının işaret ettiği ikinci şey ise, sonsuz açılımlara meydan vererek çalıştığını belirtiğim "sanal"ı belirli bir kalıbın içerisine sığdırmak. Bu işlemi açıkça ve çok kesin şekillerde sembolik çalışarak gerçeklestiriyor, sahne üzerindeki oyuncu belirli tek bir anlama gelen tek bir karakter. Bunlar birbirlerini gerektiriyorlar ve aynı anda, birbirlerine yol vererek çalışıyorlar denebilir, izleyici tekil hale getirildikçe olası anlamlar azalacaktır ve ancak anlamlar 'tek' olabildiği zaman izleyiciler tek izleyici olabilecektir. Wagner oyunlarında başka türlü anlaşılabilecek, başka anlamlara yol açabilecek herşeyi yok ediyordu, buradaki maksat açıkça; rafine ederek "saf" hale getirmek ve şeyleri doğasına uygun hale getirmektir. Başka bir deyişle, herşeyi "doğru", yani özlerine uygun yerlere yerleştirerek, doğru isimleri vermektir.

Wagner'in tiyatrosunda tam olarak ne yapıldığını söylemek çok zor, kendisinin orijinale uygun kopya ürettiğini düşündüğünü biliyoruz.

Bu noktadan sonra aklıma sadece iki şey geliyor. Birincisi, kopya yapmanın, yani "şeylerin doğasına uygun sekilde isim vermenin" mümkün olduğunu düşünecek olursak -ki simulakrumun varlığı bile bu ilişkiyi hemen tehlikeye sokuyor-, o zaman söyleyecek çok fazla birşey kalmıyor; Wagner'e getirilebilecek yegane eleştiriler "aslında özüne uygun yapmadığı, bir şeyin özünün bu değil de şu olduğu" gibi bir takım kısır ve ilişki biçimlerini aynen koruyan eleştiriler yöneltilebilir ya da kopya'nın kendisi kurcalanarak sonunda Wagner, Beyreuth, hatta belirli bir yerden sonra belki reprezantasyonun tümü, toptan reddedilebilir. Birinci yol olarak ortaya koyduğum bu iki eleştiri biçiminin hiç bir fayda sağlamadığını düşünüyorum. Bayreuth orijinal-kopya-simulakrum ilişkileri içinde ikinci bir şekilde de değerlendirilebilir. Wagner'in simulakrum'un gücünü kullanarak maksimum etki yarattığı fakat bu kuvveti kopyaya attfettiği söylenebilir. Eğer böyle birşey olabiliyorsa Bayreuth'da similakrum'un sakatlandığı söylenebilir. Dahası, bu anlayış kopya olmayı neredeyse imkansız kıldığı için yani kopya olmak orijinale olan sadakatteki ısrardan başka birşey olamadığı için, söz konusu olan sakatlanmış simulakrum'un hep olduğu söylenebilir.

Orijinal ve kopya ilişkisinin ve Wagner'in projesinin "mükemmel tekilliği" için her ayrıntıyı denetimi altına alma çabasının imkansızlığını, biraz da ironiyle, kendi tiyatrosunda yaşanmış bir deneyimi örnek göstererek açmaya çalışacağım. 1882'de Wagner'in Beyreuth'unda, Parsifal'in ilk gösterimini seyretmek üzere orada bulunan Gustav Kobbe "Shribner's Magazine"deki 1888 tarihli yazısında deneyimini anlatıyor. Perdeler açılıp oyun başladıktan kısa bir süre sonra Kobbe'nin dikkatini sahnenin sol tarafında, arka plandaki kayalardan birinin üzerindeki bir figür çekiyor. Önce nasıl bir şey olduğunu fazla kestiremiyor, baktıkça insan kafası olarak algılamaya başlıyor, bir kaç dakika baktıktan sonra da Wagner'in spesifik surat hatlarını çıkarabiliyor. Kobbe ilk başta herhalde yeni yapıtının seyirci üzerindeki etkisini görebilmek için kulisin biraz fazla dışına çıktı diye düşünüyor, ama Wagner'in suratının hiç izleyiciden yana dönmediğini, daha ziyade sahnedeki oyuncuları seyreder gibi durduğunu fark ediyor. Ormanda geçen ilk oyun bitip, saray dekoru ile değiştirildiği zaman surat da yok oluyor, ama Kobbe görüp görmediğine bile emin olamadığı figürü sahnenin arka planlarında arayıp, ne olduğunu anlamaya çalışmaya devam ediyor. Gerçekten Wagner miydi, yoksa bilemediği bir sebepten ötürü sadece ilk sahnede taşa çizilmiş bir resmi mi? Veya başka türlü bir şey mi? Oyundan sonra arkadaşlarına kendi gördüğü şeyi onlann da görüp görmediğini soruyor, kimse fark etmemiş, sorduğu başka izleyiciler de görmemişler. Kobbe dekordaki taşlar üzerindeki Wagner kafasının, ışıklandırmanın yarattığı bir yanılsama olduğunu düşünmeye başlıyor. Merakını yenemeyip baş oyunculardan birine sorduğu zaman, oyuncu Kobbe'nin gördüğü şeye değil de, görmüş oluşuna şaşırıyor. Wagner provalar sırasında her oyuncunun durmasını istediği yerleri

sahnenin üzerine tebeşirle işaretlemiş ve en azından ilk sahne boyunca emirlerine itaat edip etmediklerini denetleyebilmek için tüm oyuncuları birden görebileceği bir yer aramaya başlamış. Seyircinin göremeyeceği böyle bir yer bulamayınca da, Kobbe'nin Wagner'in kafasını tespit ettiği yeri seçmişler, ışıklandırma yüzünden Wagner'in figürünün neredeyse görülmez hale geldiğine ikna olduktan sonra Wagner sahnenin bu önemsiz köşesinde (fakat yine de sahnede) oturup oyuncularını denetlemiş.

"Living Artwork"ün her ayrıntısını denetlemeye yani sanalın nasıl, ne şekilde ortaya çıkacağını, doğasına, yani özüne, orijinale uygun şekilde belirleyip kendi ideal kalıbına sığdırmaya çalışmasının, kopya olmasında ısrar etmesinin ironik sonucu olarak Wagner'in sahne üzerinde görülmez zannettiği kendi figürünün nasıl Kobbe için "açılımlar" sağladığını görüyoruz. Eserinin totalliğini, seyircinin illa ki tek birşey anlamaları ve oyununun tek bir amaca hizmet etmesini isteyen, kökenlerini sıkı sıkıya belirlemek için farklı olasılıkların tümünü yok eden Wagner'in kendi suratı, Kobbe'de sanalın ve simulakrumun çoğul ve çoklu oyunlarına yol vermiş oluyor. Bu örneği vermekteki en önemli amacım, şu anda iki farklı tür deneyim olarak düşünülebilecek (yani bir tarafta büyük, amaçlı ve objektiflikte ısrarlı Opera'nın insanın kendini unutturan ve yeniden inşa eden deneyimi, diğer tarafta belirsiz bir ayrıntıya sürüklenmiş ve o ayrıntının yoruma ve anlama açıklığıyla var olan platform üzerinde kendi projeksiyonlarını gerçekleştiren Kobbe'nin deneyimi) şeyin her ne kadar kendi deneyimlerimizden de apayrı gözüktüklerini bilsek de, birbirlerine bağlı olduklarını, birbirlerini gerektirdiklerini göstermek.

Wagner'in Gesamtkunstwerk'inden farklı olarak, pek çok çağdaş sanat eseri ile non-linear oyunlar ve edebiyatta, özne gezintiye çıkıp, anlatıyı verdiği kararlar doğrultusunda değiştirmedikçe hiç bir şey olmaz, zaman akmaz. Bunun anlamı izleyicinin izleyici olmaktan çıkarılıp, daha ziyade katılımcı haline gelmesidir, hatta elveren bazı durumlarda sanatçı katılımcıdan başkası değildir. Katılımcı olarak da özne pozisyonunun korunduğu elbette söylenebilir. Fakat artık hareket etmek, karar vermek, oyunun parçası olup yönlendirmek mümkündür. Anlamlar, öznenin olası durumları gibi çoğul hale gelir, tam olarak havada yüzdükleri söylenemese de, ikili ilişkilerden kurtulma şansları olur. Pek çok yazarın bahsettiği karşıtlıkların ortadan kalkışı bu bağlamlarda pratik anlamlar kazanır. Tek bir özne olmanın mümkün olmadığı, merkezi ya olmayan ya da hareketli olan bu düzende ancak bölünmüş bir özne gerekli olan hızlı hareketleri ve esnekliği sergileyebilir. Bu da kendi kelimesinin sonsuz ikircikli bir kullanımı olur; yolda oluşturulan, uyulan veya giyip çıkartılan kimlikler şimdiye kadar bildiğimiz bütünlüksel kendi'nin yerini tamamen almamakla birlikte, orijinal'e bağlı olma iddiasına daimi bir tehdit oluşturur. Kendi kelimesi, olmadığı şeylerin tümünden farkı olma mecburiyeti yanısıra,

bu olamayışı da kendi içinde barındırmaya başlar. Aynı ilişkiyi karşıtlıkları içerisinde değerlendirilmiş pek çok kavram/kelimede bulmak mümkün; kadın-erkek, akıl-beden, teknoloji-doğa, sanal-gerçek vs. Internet'in yaygınlaşmasıyla daimi tartışma konusu haline gelen gerçek (biyolojik) ve sanal (elektronik veya dijital) ortamların/bedenlerin ilişkileri bir taraftan alabildiğine ayrılmış bir akıl-beden ilişkisi gibi gözükürken, diğer taraftan da bu zıtlığın temellerini sarsar, neyin beden neyin akıl olduğunun belirlemenin mümkün olmadığı ortaya çıktığı gibi, bu sınırları çizmenin gerekliliği de ortadan kalkar.

Nietzsche'nin erken dönem Wagner hayranlığı sırasında sarf ettiği övgü sözcükleri, "Wagner sadece yeni bir sanat yaratmadı, sanatın özünü ve toplumla olan gerçek ilişkisini keşfetti" ile geç dönem amansız düşmanlığı sırasındaki saldırıları sırasında söyledikleri ; "müziği hasta eden sahtekar hipnozcu" ve Beyruth için "iyi büyük opera bile olmamayan büyük opera" gibi açıkça çelişkili ifadelerini şimdi tekrar ele aldığımızda, bunların birbirinden çok da farklı olmadığını, hatta birbirlerini gerektirdiğini görmek mümkün. Nietzsche'nin bu kadar sinirlenmesinin sebebi çok sevdiği Wagner'in müziğinin artık tek bir amaca, Alman oluşa hizmet ediyor oluşundan kaynaklanır. Başka bir şekilde söylemek gerekirse, kendisi için bir zamanlar sonsuz kişisel deneyimlere yol veren simulakrum artık kopya olduğunu iddia etmekte ve sanalı çoğul bırakmak yerine, idealin kalıbına sokmaya çalışmaktadır. Nietzsche, son yazdığı -yani artık delirdiği kabul edilen- kitaplarından "Nietzsche Wagner'e Karşı : bir RuhbilimcininYazıları" isimli kitabında şöyle yazıyor: "Kendinize karşı biraz dürüst olunuz! Bayreuth'da değiliz, Bayreuth'da ancak kitle olarak dürüst olunur, tek başına yalan söylenir; kendini aldatır insan. Insan, Bayreuth'a giderken ruhunu evde bırakır. Kendi dilini kullanma ve seçme hakkından, beğenisinden, kendi dört duvarı içerisinde sahip olduğu ve uygulamasını yaptığı Tanrı'ya ve dünyaya karşı yürekliliğinden vaz geçer, - eksik olan yalnızlıktır, kusursuz olan herşey, tanıdıklardan hoşlanmaz... Tiyatroda halk olunur, sürü, kadın, riyakar, kendi fikri olmadan başkalarının etkisiyle oy kullanan, himaye eden efendi, aptal Wagner'ci olunur: Büyük sayıların eşit kılan büyüsünün temelinde vicdanın en kişiseli var."

Kaynakça:
Deleuze, Gilles. "Plato and the Simulacrum" The Logic of Sense. NY: Columbia UP, 1990.
Deleuze, Gilles & Felix Guattari. A Thousand Plateaus. Minneapolis: Uni. Mennesota P. 1988
Weber, Samuel. Mass Mediauras: Form, Technics, Media. Stanford : Stanford UP, 1996.
Lacoue-Labarthe, Phillipe. "The Aestheticization of Politics." Heidegger, Art and Politics. London: Basil Blackwell, 1990.

Kobbe, Gustav Behind the Scenes of an Opera House. Scribner's Magazine. 1888. Vol. 4 Is. 4,
p. 435-454. [http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/articles/wlar0019.htm]

Jordan, Ken & Randall Packer. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. NY: Norton, 2002.

SUBMISSION 5

TECHNOLOGY, SELF and ART

Evren Erlevent Bilkent University

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

This text can be regarded as the result and documentation of how I have associated the texts we have read and thoroughly discussed within the M.F.A. program in Graphic Design at the Faculty of Art, Design and Architecture of Bilkent University, under direction of the professors Mahmut Mutman, Zafer Aracagök, Asuman Suner and Andreas Treske. Instead of reaching clear-cut definitions or suggesting practicable results, this study would rather try to bring in question some prevailing opinions over the "virtual" by correlating yet a number of other questions such as: What may this thing we call "the virtual" have to suggest? What are the characteristics of its bond between art and technology? How can the evaluations related with virtual environments as being "good" and "bad" be re-thought? I will be taking into consideration diverse thoughts by many writers and theoreticians, while relentlessly orbiting around Wagner's Bayreuth.

To being with, as I will be frequently using the word throughout my study, I would hereby like to concisely make clear what I do not construe from the term "virtual." It is not possible to juxtapose the virtual with "the real" in that, whatever is "virtual" cannot be so easily distinguished from that which is real by means of clear lines of demarcation. Virtual experience cannot be considered as divorced or abstaining from social norms, gender and language; counterpoising the virtual with the real in such a way amounts only to the lack of awareness that the same language is also valid there. While it is perfectly possible to observe what we call "virtual" in the Internet and the virtual environments, it is not solely these that virtuality depends on, and, for this reason, one should be precautious in every

occasion whereby the word "new" and "virtual" are brought along together. Because the virtual is provisional and incomplete in itself, suggesting a clear-cut definition is not possible. Of course, the difficulty of setting fine lines of distinction is not solely peculiar to the virtual; one can yet maintain that it is the virtual and its constant creation of ever-lasting pluralities that brings about the difficulty mentioned above. Of the definitions suggested so far, I find two suggestions more appropriate. What makes them special is that they display how the virtual operates through the endlessly entropied avenues of expansion they call to mind all within unpretentious statements they offer rather than verbally define and fix what it is. They both belong to Deleuze. The first one reads, "the virtual is what transcends the material" or "excess of material". To put it succinctly, when one reads a book, the apparent material is traces of ink on paper, but what the material produces does transcend the material and thus cannot be accounted for in terms only of the material, and yet, it is still nothing more than an experience material gives way to. It is not "the other" of reality or the material, but it rather operates as its extension, blurring the boundaries of what we call "reality" and thus broadening its field. The second definition of the virtual by Deleuze is "the image of thought", which is what makes possible the creation of new concepts and paves the way to new meanings by means of altering the boundaries of the existing concepts. The processes of the virtual functions through what Deleuze calls "the superlinear", by correlating each and every point placed between endlessly parallel plateaus. This conception has so much more to offer in experience and potential than the certain understanding of knowledge as assumed to be "advancing" by means of accumulation and correction of mistakes.

The idea of bringing forth "the total work of art" by synergizing what we recognize as disparate fields such as architecture, poetry, dance, visual arts and music has been brought to our attention over and over again, firstly in opera, then in cinema, and then in the Internet. We are now maybe a bit too familiar with it. I find it rather alarming, even dangerous that in their book titled Multimedia: from Wagner to Virtual Reality, Packer and Jordan come across –or maybe even seek and find- Wagner as the ancestor of multimedia. Reading between the lines and digging up what lies beneath that generally acclaimed opinion can, I believe, reveal interesting results.

It is well known that Hitler often said, "Those who wish to understand German National Socialism should first understand Wagner". In *Heidegger, Art and Politics*, Labarthe mentions that *Gesamtkunstwerk* was, above all, a political project and the very totalitarian "dream" in which the city itself would be produced and processed as a work

of art. Wagner is considered as the founder of the modern opera, having ushered in many novelties in pursuit of creating a thoroughly "virtual" experience for the audience in whose eyes the experience would then be inseparable from "the living work of art". He not only hid the orchestra pit further down so that it would be invisible, but also darkened the audience. He brought up on the stage little waterfalls in the woods. He was also the creator of the bans against clapping hands during the performance and entering the auditorium once the performance started. To translate his words: "In our day and age the public breathe not only over the stage, which was improved to be their own wholesome world, but also inside the work of art that appears before their eyes as stark real, putting aside and forgetting their daily routines and the boundaries of the theater." Well, aren't we all familiar with the operation here? Wagner refers to the transient yet effective states of "giving up on oneself" or "suspension" when the audience comes face to face with a great work of art staged so intensively as to encompass all the senses of the spectators and occupy their minds totally. In this respect, we can also remember how Adorno refers to *the Gesamtkunstwerk* as being no different from Hollywood aesthetics.

In Wagner's opera, which both deeply impressed and pressurized the spectator, there was an essence created specifically for the German People; furthermore, there was the accompanying implication that it came right from the heart of the German People; hence, the claim was that what the spectators were to watch was indeed their true selves. They were experiencing their own face in the ever-lasting work of art as a whole society. In *Mass Mediauras* Weber explains Heidegger's notion of "world as image" as "[...]
a double, or dual, movement: that of setting things *out in front* of oneself *(vor sich hin)* and at the same time bringind things *toward oneself (und zu sich her Stellen)*. Entities are brought closer to the subject and yet at the same time kept at a safe distance from it. This 'back and forth', to and fro movement is, however, Heidegger stresses, suborinated to the overridding aim of putting things in their place. This movement of *Stellen*, by fixing things in their place, thereby confirms the place of the subject which, through the power to represent, becomes the 'reference point of beings as such.'" Wagner has been known to control his performances fanatically and hasn't hesitated to discard any detail that failed to harmonize with the overall picture or anything that may have lead to slight confusion. To shape the spectator's experience to such a perfect determination, as Weber also points at, refers to two things at once: The first is to standardize all the audience, producing subjects out of individuals. The easiest as well as inevitable way to do this was to employ the greatest Western invention, perspective, that was used with great

skill in Bayreuth. The second implication of Wagner's excessive control was to confine and contain the otherwise infinitely plural "virtual". A definite and apparent symbolism, whereby, a character on the stage corresponded to a definite meaning, was how Wagner actualized this effect. It can be said that the two were interdependent and in mutual support in that as the spectators were reduced into a single person, the alternative meanings would narrow down, and only through the achievement of "a" meaning could the spectators become "singular". Wagner dispensed with anything that could cause further interpretations than the one that he initially aimed, whereby the aim apparently is that to refine and to make things "pure" so that they could be considered as sufficiently harmonizing with their true essences. With other words, the aim was to place each single thing in its "proper" place, one that does justice to its essence, and call it after its proper name.

It is hard to sort out what was exactly being done in Wagner's theater apart from our knowledge that he thought he made copies doing justice to their originals. Form this point onwards, only two possibilities arise. The first is, if we could agree that it was possible to make copies, "naming things properly in terms of their nature" –but then, there is the existence of simulacrum that jeopardizes this relation– there would be no problems to be brooding over; then Wagner could only be criticized in terms of whether or not the copies really did suit their essences, which would be a vicious circle. Secondly, his work could be totally denied on the basis of the nature of the copy, and perhaps representation itself in its totality. Both of these possibilities in my primary criticism of Wagner do not lead us anywhere. There is yet a second criticism based on the relationship between the original-the copy-the simulacrum triangle, by which Wagner can be said to have seen the power of simulacrum and used it to its maximum effect, but attributed this power to the copy. If this makes sense at all, then it is possible to claim that Bayreuth mutilates the simulacrum. Furthermore, since this interpretation obscures the state of being a copy, better to say, being a copy does not amount to anything other than a pointless loyalty and claim to the original and the afore-mentioned mutilated simulacrum seems to be an integral, maybe even crucial part of the simulacrum itself.

I will try to unfold the impossibility of the original-and-the copy relationship as well as the "perfect singularity" of Wagner's project through exemplifying an experience attested in his own theater. In "Shribner's Magazine" dated 1888; Gustav Kobbe writes that he was present at Bayreuth in 1882 for the debut of Wagner's Parsifal. After the play commenced, his eyes were caught by a figure over one of the rocks on the left-hand side of the stage background. First he

does not extrapolate what it is, but little later understands that it is Wagner's head and face in specific. Kobbe first thinks that Wagner would like to observe the impression his work left on the audience, but notices afterwards that he is actually looking at the actors. After the first play in the forest scene is over, and when the palace scene starts, the face goes away, but Kobbe continues to search for the face, trying to sort out what it was all about. Was it really Wagner, or some picture drawn on the rock for some strange reason? Or maybe something else? After the play, Kobbe turns to his friends and asks if they also saw what he saw, but no one seems to have. Kobbe starts to contemplate it should have been an illusory result of the lighting chiaroscuro over the stage. When he at last asks one of the performers, the performer becomes surprised not at what Kobbe says he saw, but at the fact that he did see it. Wagner had marked by chalk where each performer was to be positioned over the stage during the rehearsals, and to see if he was obeyed, he wanted to find a point of observation from which to dominate the whole stage and all the performers. Since he could not find a place invisible to the spectators, he was suggested to hide at that little corner where Kobbe did really notice his face when Wagner were scrutinizing the performers.

We see that, to inspect every single detail of the "living artwork", in other words, to try determining how the virtual should be singularly shaped into its so-called ideal form by means of controlling as a copy in pursuit of attaining the copy of its "ideal state" true to its "own" nature, essence, original causes ironically that Wagner's face, which Wagner thought was invisible, led Kobbe into a wealth of interpretations. Asking the work to be of a single interpretation towards a single aim leads Wagner into destroying all other plural possibilities of interpretation, which, in turn, makes his own singular face interpreted by Kobbe through the simulacrum in a plurality of ways and possibilities. My most important cause to refer to this example is to show how two seemingly irrelevant experiences (on one hand, the experience of the objectifying and determined grand Opera that re-establishes the model individual by making one give up on one's consciousness, while on the other, Kobbe's experience of tracing an ambiguous detail and while doing so projecting his own version of the play upon a platform that emerged out of the very openness of interpretations of that detail), can have a bearing on each other in interrelated ways yet invisible to us.

Unlike Wagner's *Gesamtkunstwerk*, many modern works of art, as well as non-linear games and literature, bring about no change and no flow of time if the subject does not go on for a little stride and change the course of the narrative with her decisions. This amounts

to the idea that the viewer is no longer just the viewer, but rather a participant and even in some cases; the participant is none other than the artist. Of course, it is possible to say that the subject position is obtained. But it is now possible to be in motion, make decisions, be a part of the game and give it directions. Meanings, similarly to potential subject positions, have a chance of disposal of dichotomous relations, even if it is not possible to say they literally float around in the air. The abolition (or puncturing) of oppositions that many writers refer to, gain practical meanings in this context. In this system lacking a fixed center, or at best having a center that is mobile, there is no possibility of being a singular subject; only a fragmented self can perform the necessary swift manoeuvres and flexibility.

All of this poses a new challenge for *the self* since its boundaries blur, reshape, transform yet still strive to keep its original, ideal form, its wholesomeness. The word then not only starts to signify what it is not and cannot be, but also is ingrained its very state of not being what it cannot be. The same relation can be found in other dichotomous concepts too; female-male, mind-body, nature-technology etc. The globalization of the Internet, for instance, has a bearing on the seemingly unshakable "biologically real - electronically/digitally virtual" distinction (progressing from the older mind-body dichotomy) since it shakes its very foundation of separating the body from the mind, and thus, renders the distinction superfluous in itself.

In view of Nietzsche's earlier praise and later blistering criticism of Wagner (the earlier one holding that Wagner not only created a new art, but also showed its essence and inherent ties with the society whereas the later one being aggressively hostile in phrases like "the deceitful illusionist who sickened music" or, for *Bayreuth*, "a grand opera that cannot even be a good grand opera"), we can comfortably say that these two approaches more necessitate each other than stand in contradiction today. Nietzsche's fury stemmed from his discovery that Wagner no longer served anything other than "the greatness of being German". In other words, the simulacrum that had once upon a time made possible many of Nietzsche's enriched experiences, claimed, by then, that it was nothing but a copy, and attempted to rigidify the work of art in a so-called ideal framework instead of letting it express itself through a plurality of ways.

In Nietzsche contra Wagner: Out of the Files of a Psychologist written in the latest stage of his so-called delirium and madness, Nietzsche says: "Do be a little more honest with yourself. After all, we are not in Bayreuth. In Bayreuth one is honest only in the mass; as an

individual one lies, one lies to oneself. One leaves oneself at home when one goes to Bayreuth; one renounces the right to one's own tongue and choice, to one's taste, even to one's courage as one has it and exercises it between one's own four walls against both God and world. No one brings along the finest senses of his art to the theatre, least of all the artist who works for the theatre—solitude is lacking; whatever is perfect suffers no witnesses . . . In the theatre one becomes people, herd, female, Pharisee, voting cattle, patron, idiot—Wagnerian: even the most personal conscience is vanquished by the levelling magic of the great number; the neighbour reigns, one becomes a mere neighbour . . ."

Referance:

Deleuze, Gilles. "Plato and the Simulacrum" The Logic of Sense. NY: Columbia UP. 1990.

Deleuze, Gilles & Felix Guattari. A Thousand Plateaus. Minneapolis: Uni. Mennesota P. 1988

Jordan, Ken & Randall Packer. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. NY: Norton, 2002.

Kobbe, Gustav Behind the Scenes of an Opera House. Scribner's Magazine. 1888. Vol. 4 Is. 4, p. 435-454. [http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/articles/wlar0019.htm]

Lacoue-Labarthe, Phillipe. "The Aestheticization of Politics." Heidegger, Art and Politics. London: Basil Blackwell, 1990.

Nietzsche, Friedrich. Nietzsche contra Wagner: Out of the Files of a Psychologist. http://www.geocities.com/thenietzschechannel/ncw.htm

Weber, Samuel. Mass Mediauras: Form, Technics, Media. Stanford : Stanford UP. 1996.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

SUBMISSION 6

CONGRESS TRYING to UNDERSTAND the EMERGING THEORY of CENTRIC NETWORKS

Inga zimprich / Nilgün serbest 2003
Academy of Berlin

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

the congress toolbox contains terminology for private and public use:

>sensing>information>knowledge>awareness>understanding >decision> action>shared information>shared knowledge>collaboration - and their settlements:
physical, information and cognitive domain

how does collaboration, networking and exchange of information develop?
which terms can enable us to speak about it?
which possibilities do derive from this terminology for our own production?
what influence could these terms have on contemporary art-production?
can they add to our attempts to find formats and transmittors for content?

"The age we live in is full of contradictions. It is a time unlike any other, a time when the pace of change demands that we change while we are still at the top of our game in order to survive the next wave....
Fortunately, we are not alone.... Organizations in every competitive space and individuals in every area of human endeavor are grappling with the relentless
demands of our age.
Progress will not be orderly, nor will it be predictable. This will be

hard for
many to understand and accept....
Given the dynamics and complexities of our time and the incredible pace of change, planning is truly—as the old adage goes—all about the process, not the plan....
Visions are being created and significant progress is being made. But to date
we have been only scratching the surface of what is possible....

Developing an understanding of how and why things work as they do, or could work, is fundamental to being able to systematically improve functionality....
The first real sign of progress involves the emergence and acceptance of a special language to describe and talk about the problem. This language identifies and defines the primitives needed to build a theory. It enables meaningful discussions and comparisons....

The important thing to note is that this initial version of the concept is only a point of
departure for a series of discovery experiments that will help us explore ways to make the basic idea behind the concept work... (Creating a special language that allows us to express our ideas about Information Age ... concepts in somewhat precise and unambiguous terms is a necessary prerequisite to useful discourse and meaningful exploration... We would suggest that this is and needs to be a work in progress...)

The physical domain is the place ... of ground, sea, air, and space....
In our analyses and models, the physical domain is characterized as reality, or ground truth....
The information domain is where information lives. It is the domain where information is created, manipulated, and shared....The information that exists in the information domain may or may not truly reflect ground truth. For example, a sensor observes the real world and produces an output (data) which exists in the information domain. With the exception of direct sensory observation, all of our information about the world comes through and is affected by our interaction with the information domain. And it is through the information domain that we communicate with others (telepathy would be an exception)....
The cognitive domain is in the minds of the participants. This is the place where perceptions, awareness, understanding, beliefs, and values reside and where, as a result of sensemaking, decisions are made....
Note that all of the contents of the cognitive domain pass through

a filter or lens we have labeled human perception. This filter consists of the individual's worldview, the body of personal knowledge the person brings to the situation, their experience, training, values, and individual capabilities (intelligence, personal style, perceptual capabilities, etc.). Since these human perceptual lenses are unique to each individual, we know that individual cognition (understandings, etc.) are also unique. There is one reality, or physical domain.... Direct sensing is shown as a mapping from the physical domain directly into the cognitive domain.... Data is a representation of individual facts, concepts, or instructions in a manner suitable for communication, interpretation, or processing by humans or by automatic means....The term processed data is often used, though, in fact, all data is processed. When this term is used it is meant to imply additional processing....
Knowledge exists in both the information and the cognitive domains. Some knowledge is pre-existing.... Knowledge can be loaded into the cognitive domain
of an individual via several possible paths, including:

1. previous education, training, or experience
2. direct experience with the physical domain
3. interaction with other humans
4. interaction with the information domain...

Awareness relates to a situation and, as such, is the result of a complex interaction between prior knowledge (and beliefs) and current perceptions of reality.... Understanding involves having a sufficient level of
knowledge to be able to draw inferences about the possible consequences of the situation, as well as sufficient awareness of the situation to predict future patterns....
Decisions are acted upon and/or conveyed via the information domain for others to act upon, resulting in or influencing actions in the physical domain and/or other decisions....

Actions take place in the physical domain. They are triggered by decisions in the cognitive domain that either are directly translated into action or have been
transported through the information domain to others.... The sharing of information is an interaction that can take place between two or more entities in the information domain. These could be between humans, databases, or programs such as planning ... applications. The ability to share information is key to being able to develop a state of shared awareness, as well as being able to collaborate and/or synchronize.... When two or more people are located in close proximity, information can be exchanged by voice

via face-to-face conversation. Other techniques that employ body movement, such as hand signals, can also be employed. Body language can also be used to communicate information, but it is easy to miss or misunderstand these signals. In some cases, visual aids can also be used to enhance ideas or concepts of communication. When two or more people are geographically separated, some type of technology must be employed to share information (e.g., telephone, e-mail, video teleconferencing)....

Shared knowledge exists to some degree in all human efforts to work together. However, the extent of this sharing varies dramatically.... Shared awareness is a state that exists in the cognitive domain when two or more entities are able to develop a similar awareness of a situation. The degree of similarity required (or difference tolerable) will depend on the type and degree of collaboration and
synchronization needed....

Multiple factors influence the degree to which a state of shared awareness can be developed between two or more entities. These certainly include the degree
of shared information and knowledge, but are also heavily influenced by similarities and differences in worldview, culture, language, and perceived interests.

Shared awareness is an important prerequisite for the ability to synchronize actions in the physical domain in the absence of a detailed plan.....

Collaboration is a process that takes place between two or more entities. Collaboration always implies working together toward a common purpose. This
distinguishes it from simply sharing data, information, knowledge, or awareness. It is also a process that takes place in the cognitive domain....

Each of the primitives introduced in the previous chapter has a set of attributes associated with it that help us measure its value (e.g., information quality) or the degree to which it is realized (e.g., degree of synchronization).

Each of these attributes represents a feature or characteristic that is important in understanding the nature, impacts, and/or value of information.

Latency, for example, is an attribute of information....

We recognize that in the beginning it will be hard for individual projects to do a satisfactory job of measuring all of the Information ... attributes of interest. However, if we stick to it, things will improve. Someday these concepts will be routinely measured and contribute to increasing our understanding of the value of information and the

power of networking. ...

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Meanwhile, the databases resulting from serious projects will provide a foundation for future work and innovation....
New venues are needed to facilitate the exploration and testing of ideas....

We will stop thinking about systems and start thinking about systems of systems or federations of systems....
Lessons are learned from doing, better ways of doing things are developed, perfected, ... and then reflected in training and exercises....

Of ultimate importance is what is being done with these newly provided technical
capabilities. That is, enabling individuals and organizations to create value in new ways. ..."1

Departement of Defense of America:
Understanding Information Age Warfare
David S. Alberts, John J. Garstka, Richard E. Hayes, David A. Signori
Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
Understanding information age warfare / David S. Alberts ... [et al.].
p. cm.
ISBN 1-893723-04-6 (pbk.)

1. Information warfare.
2. Electronics in military engineering–United States.
3. Military planning–United States. I. Alberts, David S. (David Stephen), 1942-
U163 .U49 2001 355.3'43–dc21 2001043080 August 2001

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

6.BİLDİRİ

KONGRE YENİ ÇKAN MERKEZCİL AĞLAR KURAMINI ANLAMAYA ÇALIŞIRKEN

Inga Zimprich - Nilgün Serbest 2003
Berlin Akademisi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Kon-gre alet çantası özel ve genel kullanım için şu terminolojiyi içeriyor:

>algılama>enformasyon>bilgi>farkındalık>anlayış>karar>eylem> paylaşılan enformasyon> paylaşılan bilgi>işbirliği – ve konuşlandıkları bölge: fiziksel, enformasyonel ve bilişsel alan

işbirliği, ağkurulumu ve enformasyon alışverişi nasıl gelişiyor?
bu konularda konuşabilmek için hangi koşul ve kavramlara gereksinim duyuyoruz?
bu terminolojiden kendi üretimimiz için hangi olasılıkları çıkarabiliriz?
bu kavram ve koşulların günümüz sanat yaratısına ne tür etkileri olabilir?
bunların bizim içerik için yeni formatlar ve aktarıcılar bulma girişimlerimize katkı sağlar mı?

"Yaşadığımız çağ çelişkilerle dolu. Daha önceki zamanların hiçbirine benzemiyor. Öyle bir çağ ki, değişimin hızı, bizden, ilerideki yeni dalgayı atlatabilmemiz için yarışta daha kendi atımızı sürmekteyken değişmemizi talep ediyor....
Neyse ki, yalnız değiliz.... Çekişmeye dayalı her alandan organizasyonlar ve insan çabasının her alanından bireyler, çağımızın acımasız talepleriyle cebelleşmekte.
İlerleme düzenli olmayacak, ne de önceden kestirilebilir olacak. Bu, çokları için anlaşılması ve kabul edilmesi güç bir durum olacak.... Çağımızın itici güçleri ve karmaşaları ile değişimin inanılmaz hızı

düşünüldüğünde, denebilir ki, planlamalar —atasözlerindeki bilgeliği andırırcasına— hiç de yapılan planlar hakkında değil, tamamen süreç hakkındadır....
MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
Yeni vizyonlar üretilmekte ve kaydadeğer ilerlemeler gerçekleştirilmektedir. Ancak şu ana dek yapılan, yalnızca, olanaklı olanın yüzeyini kaşımak olmuştur....

Şeylerin niçin ve nasıl belli bir şekilde işlediklerini veya o şekilde işleyebileceklerini anlamak üzere bir yöntem geliştirmek, işlevselliği sistematik olarak yükseltebilme çabasında temel niteliklidir....

Sorunu betimleyecek ve hakkında konuşabilmemize yarayacak özel bir dilin ortaya çıkışı ve kabul edilişi ilerlemenin ilk ciddi işaretidir. Bu dil bir kuram yapılandırmaya yarayacak temelleri belirler ve tanımlar. Anlamlı tartışmalara ve karşılaştırmalara olanak verir....

Buradaki önemli nokta, kavram üstüne şu başlangıç niteliğindeki çalışmanın bir dizi keşif deneyi için çıkış noktamız olduğudur, ki bu deneyimler bize genel kavram ardındaki temel düşünceyi kurmanın yollarını arayıp bulmada yardımcı olacaktır.... (Bilgi Çağı hakkındaki düşüncelerimizi açıklamamıza yetecek ve elverecek özel bir dili yaratmak.... daha keskin hatlarla çizilmiş, bulanıklıktan arındırılmış kavramlar, yararlı bir söylem ve anlamlı bir araştırma için gereken bir önkoşuldur. .... Bunun süregiden ve gelişmekte olan, öyle de olması gereken birşey olduğunu düşünebiliriz....)

Fiziksel alan, mekândır.... karada, denizde, havada ve uzayda.... Bizim çözümleme ve modellerimizde fiziksel alan gerçeklik veya doğruluk zemini olarak tanımlanmaktadır....

Enformasyon alanı, enformasyonun yaşadığı yerdir. Enformasyon bu alanda yaratılır, kasten değiştirilir ve paylaşılır.... Enformasyon alanında var olan enformasyon, doğruluk zeminini yansıtabilir de, yansıtmayabilir de. Örneğin, duyarlı bir alıcı gerçek dünyayı gözlemler ve enformasyon alanında var olan bir çıktı (veri) üretir. Doğrudan ve aracısız algıladıklarımız dışında, dünya üstüne tüm bildiklerimiz bizim enformasyon alanıyla olan alışverişimizden doğar ve ondan etkilenir. Ve bu enformasyon alanı sayesinde biz diğerleriyle iletişim kurarız (burada telepati bir istisnadır)....

Bilişsel alan katılımcıların zihinleridir. Burası, algılamaların, farkındalığın, anlayışın, inançların ve değerlerin yer aldığı ve kararların usavurum yoluyla verildiği yerdir....
Dikkat ediniz ki, bilişsel alanın tüm içeriği bir filtre veya lensten geçiriliyor, süzülüyor. Biz buna insan algılaması etiketini yapıştırıyoruz.

Bu filtre, bireyin dünya görüşü, kişisel bilgisinin bütünlüğü ve bireyin onu belli durumlara uygulayışından, bireylerin deneyimleri, yetiştirilmeleri, değerleri, bireysel yetenek ve kapasitelerinden (zeka, bireysel tarz, algıdaki yetenekler vb.) oluşmaktadır. Bu lensler her bireyin kendisine özgü olduğundan, bireysel algılar (anlamalar vb.) biricik olacaktır.
Tek bir gerçeklik veya fiziksel alan vardır....
Doğrudan algılama fiziksel alandan bilişsel alana doğrudan geçişi içeren bir bakış-aktarımı olarak gösterilmektedir.... Veri, her biri ayrı ayrı önemli olan olgu ve kavramların, veya yönergelerin, iletişime, yoruma, gerek insanlar gerekse otomatik gereçler yoluyla işlenmesine uygun olacak şekilde biçimlenmiş birer temsilidir.... İşlenmiş veri kavramı sıkça kullanılsa da, aslında tüm veriler işlenmiştir. O halde, bu kavram kullanıldığında anlatılmak istenen daha fazla işlenmişliktir....

Bilgi hem enformasyon, hem de biliş alanlarında var olur. Kimi bilgiler herşeyden önce varoluşludur.... Bilgi, bir bireyin bilişsel alanına (aşağıdaki) birkaç farklı kanaldan yüklenebilir:

1. önceden eğitim, yetiştirilme veya deneyim,
2. fiziksel alanla doğrudan etkileşim yoluyla yaşanan deneyim,
3. diğer bireylerle alışveriş,
4. enformasyon alanıyla alışveriş.

Farkındalık bir durumla ilgilidir, ve bu haliyle, önceki bilgi ve inançlar ile gerçekliğin şu an var olan algılamaları arasındaki karmaşık alışverişin sonucudur.... Anlama, bir durumun olası sonuçları üzerine çıkarsama yapmaya yetecek bir bilgi düzeyi ile geleceğin yapısal örüntülerini öngörmeye yetecek bir farkındalık düzeyine
sahip olma gereğini de ifade eder....
Kararlar ya eyleme dökülürler ya da başkalarının eyleme dökmesi için enformasyon alanı üzerinden aktarılırlar, ki bunun sonucunda ya fiziksel alandaki eylemlere ve/ya da başka kararlara yol açar, ya da onlar üzerinde etki gösterirler....

Eylemler fiziksel alanda gerçekleşir. Bilişsel alandaki kararlarca tetiklenirler, ya doğrudan eyleme dönüşürler ya da enformasyon alanından diğerlerine aktarılırlar....

Enformasyonun paylaşımı bir etkileşimdir, ve enformasyon alanındaki iki veya daha fazla varlık arasında gerçekleşebilir, insanlar arasında, veritabanları arasında veya, örneğin, planlama.... uygulamalarına.... yönelik planlama programları arasında. Enformasyonu paylaşabilme yeteneği, paylaşılan (denk) bir farkındalık düzeyine ulaşabilme olanaklarını geliştirme açısından anahtar niteliğinde olup, birlikte ve/veya eşzamanlı çalışabilmek buna bağlıdır.... İki ya da daha fazla

insan birbirine yakın yerleştirildiklerinde enformasyon ses ve yüz yüze söyleşi yoluyla alınıp verilebilir. Beden hareketlerini, örneğin, el işaretlerini içeren başka teknikler de kullanılabilir. Ancak beden işaretlerini kaçırmak da, yanlış anlamak da kolaydır. Kimi durumlarda görsel materyal desteği de düşünceleri veya iletişim kavramlarını geliştirmede işe yarayabilir. İki ya da daha fazla insan birbirlerinden ayrı mekanlara düştüklerinde enformasyon paylaşımı için, telefon, e-posta, video veya tele-konferans vb. gibi, belli bir teknolojinin kullanılmasına gerek vardır....

Tüm ortak insan uğraşlarında az ya da çok bilgi paylaşımı vardır. Bununla birlikte, bu paylaşımın düzeyi durumdan duruma büyük ölçüde değişebilir.... Paylaşılan farkındalık, iki ya da daha fazla varlığın, bir durumun benzer bir farkındalığını geliştirme yetileri olduğunda, bilişsel alanda yer alan bir durumdur. Gereken en az benzerliğin (veya, engel oluşturmayacak en yüksek farklılığın) düzeyi, gereksinim duyulan işbirliği ve eşzamanlılığın derecesine ve türüne bağlı olacaktır....

Paylaşılan farkındalığın iki veya daha fazla varlık arasında kurulması çok-katmanlı etmenlere bağlıdır.
Bunların paylaşılan bilgi ve enformasyon düzeyini içerdiği kuşku götürmez, ancak dünya görüşü, kültür, dil ve algılanan ilgiler arasındaki benzerlik ve farklılıklar da büyük rol oynar.
Paylaşılan farkındalık, ayrıntılı bir planın eksikliğinde, fiziksel alanda eşzamanlı çalışabilmek için önemli bir önkoşuldur....
İşbirliği iki ya da daha fazla varlık arasında gerçekleşir. Her zaman ortak bir amaca birlikte çalışarak yönelimi anıştırır.
Bu, onu veri, enformasyon, bilgi veya farkındalık paylaşımından farklı kılar. Bilişsel alanda gerçekleşen bir süreçtir.

Önceki bölümde ortaya konan temellerin her biri, bizim kendisinin değerini (örneğin, enformasyon niteliğini) veya gerçekleşme düzeyini (örneğin, eşzamanlılık derecesini) saptamamıza yarayacak bir dizi niteliğe sahiptir.
Bu niteliklerin her biri, enformasyonun doğasını, etkilerini ve/veya değerini anlamamızda önem taşıyan bir özellik veya niteliği gösterir. Örneğin, gücüllük (gizliliği içinde varlığını koruma) enformasyonun niteliklerinden biridir...

Farkıdayızdır ki, başlangıçta, birbirinden ayrı tek tek projelerin enformasyonun tümünü.... ilgilerin niteliklerini.... başarıyla ölçmesi güç olacaktır. Yine de, eğer bunu sürdürürsek, birtakım şeyler de ortaya konabilecektir. Günün birinde bu kavramlar sıradan bir şekilde ölçülebilecek ve ağ-kurulum gücüyle enformasyonun değerini anlamamıza katkı sağlayacak.

Bu esnada, ciddi projelerden gelen veri-tabanları gelecekteki işler ve buluşlar açısından bir zemin sağlayacaktır....
Düşünce(ler) keşfetmeyi ve sınamayı kolaylaştırmak için yeni açılımlara gereksinim var....

Sistemler üstüne düşünmeye son verip, sistemlerin sistemleri, veya sistem federasyonları üstüne düşünmeye başlayacağız....

Öğrenilenler, bizzat yaparak öğrenilirler; şeyleri bizzat yapabilmenin daha iyi yolları geliştirilmekte, kusursuzlaştırılmakta.... ve daha sonra eğitime, alıştırmalara yansıtılmaktadır....

Hepsinden önemlisi, bu yeni teknik yeteneklerle neyin yapılmakta olduğudur. O da, bireylerin ve organizayonların yeni yollarda değer yaratmalarına olanak sağlamaktır...."[1]

Amerika Savunma Bakanlığı: ("Department of Defence of America:")
Bilgi Çağı Savaşını Anlamak ("Understanding Information Age Warfare")
David S. Alberts, John J. Garstka, Richard E. Hayes, David A. Signori
Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
Understanding information age warfare / David S. Alberts ... [et al.].
p. cm.
ISBN 1-893723-04-6 (pbk.)
1. Enformasyon savaşı ("Information warfare").
2. Askeri mühendislikte elektronik-ABD ("Electronics in military engineering--United States").
3. Askeri Planlama-ABD ("Military planning–United States"). I. Alberts, David S. (David Stephen), 1942-
U163 .U49 2001
355.3'43–dc21
2001043080
Ağustos 2001

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ 1883
MARMARA ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

BU KİTAP BİR M.Ü. GSF YAYINIDIR

MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

GSF
Marmara Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Küçük Çamlıca Acıbadem Cad.
No:117-81020 Kadıköy İstanbul
Tel: 0216 326 26 67- Faks:0216 326 91 29

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

ISBN 975-400-272-X
9 789754 002720