

## Veri-Tezahürü: Dijital sanat tarihine doğru

**Matt Hanson**

0.

Maddenin ikili prensiplere indirgenmesi en az doğum ve ölüm kadar eski bir olgudur. Madde vardır ve sonra yoktur. Tao Te Ching, fenomenal deneyimi bir felsefe biçimine dönüştürdü; dünyaya bağlı ve yine de sürekli değişim algısını özümseyecek kadar bilge, bir süreliğine uçucu ve uzay açısından evrensel, hatta sonsuz bir felsefe.

Tarihin veya yazının ortaya çıkışı, yazılı numaralandırma ile aynı zamana denk geldi. Mezopotamyalılar ve Mayalılar tarafından sıfırın icat edilmesi, bilgisayar öncesi bir tür sanallık olarak görülebilecek olan sonsuzluğun kavramsallaştırmasıyla bire bir bağlantılıdır. Yazar Alec Wilkinson'ın New Yorker<sup>1</sup> için yazdığı 2021 tarihli *Matematik Nedir?* makalesinde de alıntılıdığı ve üzerine derinlemesine bir analiz inşa ettiği gibi Bertrand Russell, matematiğin bir "keşif sanatı" olduğunu yazmıştı.

1.

Aslında matematiğin sanatsal kullanımı veya yorumu dijital sanatın modern öncesi bir versiyonudur. Dijitalleştirme otomatik bilgi işlem makineleri aracılığıyla gerçekleştirilen bir numaralandırma ya da kodlama olduğunu ima etse de, bilimsel okuryazarlığın arefesindeki mitlere bulanmış tarih öncesi dönem matematikçilerini dijital sanatçılarla karşılaştırmak mümkündür; dijital sanatçılar da matematikçiler de inanç ve teori, gözlem, kanıt arasındaki boşlukları köprüler, gösterir.

Tesadüfen değildir ki, ilk dijital sanatçılardan biri de matematik alanında eğitim almıştı. Frieder Nake 1965 yılında ilk dijital sanat sergilerine katıldı. Nake'nin çalışmaları bu alan için kamusal alanda yapılmış mütevazı bir ilk yolculuktu. Sanatçının o yıl sergilediği *Hommage à Paul Klee 13/9/65 Nr.2* işi bugünü haber veriyordu; günümüzde, sanat dünyası bilgisayarlar tarafından üretilmiş görsellerin inanılmaz gelişimi ve rekabet içindeki işbirlikleri ile karşı karşıya.

0.

Harold Cohen gibi figürlerin otomasyona dayalı erken dönem dijital sanat işlerinin ötesinde, yapay zeka, bilgisayarları kullanan yaratıcı endüstriler arasında lider olma yönünde ilerliyor.

Akıl almaz büyük veri akışları, kod kümeleri içine gömülmüş bir tür kuantum alemine benzetilebilecek yapay zeka ile birleştiğinde yaratık ve yaratma ya da yaratan ve makine arasındaki sınırlar yok olmaya başlıyor.

Elektriğin bilimsel bir anomali olduğu zamanlarda olduğu gibi, Frankenstein'ın Canavarı sadece yürümekle kalmıyor. Toplumun o kadar içine işlemiş halde ki kodlanmış yaratıcılığının insan ifadesinden neredeyse ayırt edilemez olduğu bir noktaya geldi.

---

<sup>1</sup> Wilkinson, Alec. "What is Mathematics?" *The New Yorker*. March 2, 2021. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/what-is-mathematics>

Benzer şekilde, halüsinojenler için yaygın olarak kullanılan ve Yunanca "akıl tezahürü" anlamına gelen *psychedelic* teriminde olduğu gibi, YZ teknolojisi de tuhaflikları birleştiren, büken bir etkiye sahip olduğundan "veri tezahürü" olarak adlandırılabilir.

Ha:ar ikilisi ve Refik Anadol gibi güncel sanatçılar, yapay zeka programlarının işbirlikçileri olduğunu söylüyor; bu programları araç olarak görmüyorlar. YZ kendi malzeme düzenlerini ortaya koyuyorlar; tıpkı film yönetmeleri ve sanatçıların ödünç alamadıkları takdirde çaldıkları utanmaz, kopyacı içgüdüleri ile yaptıkları gibi.

1.

Modern anlamıyla, dualizmin pedagojik ilkeleri, bilgisayar yazılımının omurgasını ve zarını oluşturmak için birler ve sıfırlara dönüşmüştür. Temel karşıtlık, vermek ve almak veya indirmek ve yüklemektir. Fiziksel malzeme bir bilgisayar tarafından sayısallaştırılırken dijital malzeme daha sonra malzemeleşebilecek bir dosya oluşturur.

Kısaca, indirilebilecekler, yüklenenlerin bir işlevidir. Ama hangisi önce geldi? Tavuk mu yumurta mı? Numara mı, numaralandırılan mı? İkilikler yalnızca çift olarak var olabilir. Yazılım ve donanım, çiplerin ve robotiğin geliştirilmesiyle birleşirken, verilerin somutlaştırılması veya tezahürü, malzemeleşmesi, dünyanın gözlerini hayretle açmasına ve ona aynı hayranlıkla geri baktığını fark etmesine neden olur.

0.

Sanatçıların ayrıcalığı her zaman mecralarının dünyevi tuzaklarını aşmak, bilgi ve bilincin sınırlarını kapsayan, duysal ve beyinsel deneyimin nesnelere plastik yeniden biçimlendirme ve ideolojik içgörü yoluyla insanlaştırarak yeni gerçekçilik noktalarına dokunmak olmuştur. Bilgisayar üretiminin ortaya çıkışından bu yana sanatçılar, ortak, yaratıcı bir sezgi kaynağı için dijital sinir sistemini gıdıklıyor.

1.

Big Bang gibi dijital sanat da sesle doğdu. İlhan Mimaroğlu gibi elektronik müzisyenler 1960'larda Columbia-Princeton Elektronik Müzik Merkezi'nde çalıştılar; 1959'da sentezleyiciler ve örnekleyicilerle deney yapmak için bir alan açan Vladimir Ussachevsky'den eğitim aldılar. 1973'e gelindiğinde, Pink Floyd'un *On the Run*'ı erken dönem elektronikayı ölümsüzleştirdi.

Kişisel bilgisayarın küresel dağıtımının ardından görsel dijital sanat, özellikle Nam June Paik'in video yerleştirmeleri gibi yeniliklerle sahnenin merkezine doğru hareket etmeye başladı.

1980'lerde Osman Kavala, Commodore 64'ün Türkiye'ye getirilmesinde önemli bir rol oynadı. Commodore 64 iş makinesi olacak kadar güçlü değildi. Sadece oyun oynamak için de çok pahalıydı. Ancak bir sonraki versiyon olan Amiga, Andy Warhol'a Blondie şarkıcısı Debbie Harry'nin bir portresini yaratmak için ilham verdi.

2019 tarihli *Face It* adlı kitabında Harry bu çekimden bahseder.<sup>2</sup> Commodore Amiga'yı tanıtmakla görevliken NYC'deki Lincoln Center'da canlı izleyicilerin önünde Warhol için modellik yapmıştı. Harry, laboratuvar önlüklü bir teknisyen ekibi ile birlikte, Warhol'un "Commodore ile dövüştüğünü" izlediğini yazdı. Dijital görüntülerin sınırsız tekrarlanabilir olmasının aksine Harry, Warhol'un ilk bilgisayar sanatı eserinin yalnızca iki kopyasından birine sahip olduğunu söylüyor.

0.

Dijital sanat tarihi fikrini kavramanın iki yolu vardır. İlk olarak, dijital sanatın kendine ait bir tarihi vardır. İkinci olarak, bir bütün olarak sanat tarihi, kültürel tarih yazımı süreçlerini içten dışa dönüştüren dijital metodolojilerden yararlanmaktadır.

Daha fazla maddi ve sanal kayıt açığa çıktıkça ve sindirildikçe, alternatif tarihçiler ve tarihin özneleri kamuoyunun ilgisi ile ortaya çıkarken, tarih tüm sosyolojik ve teknolojik göreliliğiyle teşhir edilmektedir.

Dijital sanat tarihi, gelenekçi sanat tarihiyle karşılaştırdığında aslında az müşkülpesent değildir. Dijital sanat üretimini belgeleme ve tarihselleştirme araçları, fikri ve maddi telif hakkı yasalarını yeniden yazan benzeri görülmemiş manipülasyonlara tabidir.

Buna yanıt olarak, yeni sanat platformları ve girişimleri, önceden var olan kültürel kurumların varsayılan otoritesini sorgulamak için arşiv çalışmalarını giderek daha fazla ön plana çıkarmaktadır.

Soyut matematiğe ve ikili sayısallığa yapılan yaratıcı atılımlar yazı yazmak kadar eski olduğundan, dijital sanatın yeniliği tek başına modern olmak için yeterli değildir. Örneğin, aylar ve saatler için kullanılan 12'li sayma sistemi, Sümerlerin üç eklemlili işaret parmaklarını baş parmaklarıyla saymalarından kaynaklanır. Bununla birlikte, modern olan, tarihselleştirmenin hızı ve yakın geçmişin etrafını sararken gittikçe daha firari olan şimdiyi tutacağımıza dair kritik sorudur.

---

<sup>2</sup> Harry, Debbie. "I Was Just Stunned. And Humbled': In a New Book, Debbie Harry Reflects on the Time Andy Warhol Took Her Portrait." November 29, 2019. <https://news.artnet.com/art-world/debbie-harry-andy-warhol-1696761>