DİJİTAL EDEBİYATLAR

Dijital Sanatlar

ÖMER SOLAK

HECE YAYINLARI

İÇİNDEKİLER

Önsöz / 7
Okur İçin Notlar / 9

I. Bölüm: Dijital Edebiyatlar
Dijital Kurgu ve Alt Türleri / 18
Hiper-metinsel kurgu / 20
Etkileşimli kurgu / 21
Blog kurgusu / 25
İlerleme kurgusu / 26
Web çizgi romanları / 30
Sosyal medya anlatıları / 32
Dijital Şiir ve Alt Türleri / 34
Hiper-metin şiiri / 36
İnteraktif şiir / 37
Net.Şiir ve alt türleri / 38
Kod şiiri / 39
Kinetik şiir / 40
Spam şiiri / 41
Bilgilendirici şiir / 41
Flarf şiiri / 43
Sosyal medya şiiri / 44
Animasyon şiiri / 46
Video şiir / 47
Dijital Sanat ve Edebiyat Toplulukları / 49
Monochrom / 50
Object: paradise / 51
Scratch video / 53

II. Bölüm: Dijital Plastik Sanatlar
İki Boyutlu Dijital Plastik Sanatlar / 60
ASCII Art / 61
Dijital fotoğraf sanatı / 62

Vektörel çizim sanatı / 63
Net.Art ve yazılım sanatı / 65
Dijital resim sanatı / 67
Dinamik resim / 68
Dijital kolaj sanatı / 70
Dijital resim üretimi sanatı / 71
Fraktal sanat / 74
Evrimsel sanat / 75
Üç Boyutlu Dijital Plastik Sanatlar / 77
Dijital heykel / 78
Sanal gerçeklik sanatı / 79
Dijital etkileşimli enstalasyonlar / 81
Video sanatı / 83

Bitirirken… / 85
Kaynakça / 87

ÖNSÖZ

21. yüzyılın ilk çeyreğini geride bırakmak üzereyiz. Görülüyor ki artık dijitalleşme, edebiyatın ve sanatın doğasını değiştirmeye başladı. Bu süreçte edebiyat ve sanat, kendine yeni mecralar, yeni istikametler açıyor.

Elinizdeki bu kitap, yirminci yüzyılın son çeyreğinde doğup, milenyumdan sonra adeta bir patlama yaşayan dijital edebiyatları ve dijital sanatları ele alıyor. Konuyu belli başlı türleri, sanatçıları, akımları ve topluluklarıyla birlikte ve hepsinden önemlisi doyurucu görsellerle okur için somutlaştırıyor.

Umarız ki meseleye ilgi duyan herkes için keyifli bir okuma olur.

Prof. Dr. Ömer Solak
Çanakkale, 2024

OKUR İÇİN NOTLAR

Postmodernizm çağında sanat ve edebiyat, özellikle 1980'lerden sonra hızla değişmeye başladı. Alıştığımız şiirler, romanlar, tablolar ve heykellerin yerini onların dijital türleri alıyor artık. Geleneksel sanatın ve edebiyatın ölçütleri ve tasnifleri, büyük oranda Postmodernizm çağında ortaya çıkan dijital edebiyatlar ve sanatlar için geçerli değil. Bu yüzden aşağıya kitabın konuyu ele alışına dair birkaç okur notu bıraktım:

1. Bu kitapta dijital sanat ve edebiyat tarihinin mümkün olduğunca hem yatay, hem dikey bir kesitini almaya çalıştım. Aydınlatıcı ve kolay okunur bir kitabın seçmeyi ve özetmeyi de bilmesi gerekir. Amacım okurun zihninde bir harita çizmek ve onu daha detaylı kaynaklara yönlendirmekti.
2. Kitapta Postmodernizm çağında ortaya çıkan dijital edebiyatlar ve sanatlar, kendi medyalarına göre ele alındı. Önce dijital edebiyatlar ve sanatlar; yazılı basılı medyayla okura ulaşan anlatılar ve şiirler; nihayet plastik sanatlara yer verildi. Her bir bölüme önce okuru bilgilendirecek genel bir girişle başlandı. Ardından önce türler ve formlar; sonra akımlar ve onları örnekleyen eserler ve isimler üzerinden sunuldu.
3. Kitapta sıklıkla göreceğiniz akım, tür ve form terimlerine açıklık getirmek isterim. Bu kitapta **akım** şemsiye bir kavram olarak belli bir sanat topluluğu, grubu, kolektifi, hareketi veya sanatsal eğilimi ifade etmek için kulla-

nılmıştır. **Tür** sanat ve edebiyatta daha ziyade konu ve temaya göre yapılmış bir kategorizasyondur. Öte yandan **form** daha ziyade biçimsel özelliklere işaret eder. Geleneksel edebiyata kıyasla Postmodern türler ve formların yadırgatıcı geleceğinin farkındayım; ancak burada amacım Postmodern ürünleri var olan kategorilere yerleştirmek değil; kendi kategorileriyle tanımlamak oldu.

4. Kitapta yer alan bütün türler, formlar ve akımlar, Postmodernizm çağıyla birlikte ortaya çıkmış değildir. Bazılarının bunun öncesine giden bir geçmişleri vardır. Ancak dijitalleşme ile birlikte yeni bir karakter kazanmışlardır.
5. Her ne kadar 1980'lerde dünya baş döndürücü bir küreselleşme yaşasa da Postmodernizm çağının sanatı ve edebiyatı, kuşkusuz heterojen bir manzara arz etmiyor. Genel ilkeleri benzese de ülkeden ülkeye az çok değişen bir dijital sanat ve edebiyat oluşmuş gibi görünüyor. Bu da aslında alanda görülen bütün bu türsel ve biçimsel çeşitliliği açıklıyor. Sanatsal eğilimlerin hızla değişmesi, akımların çok daha kısa ömürlü ve çok boyutlu olması da kuşkusuz bir başka durum.
6. Kitapta Türkçe yazımı yerleşmiş olanlar dışında bütün özel isimlerde orijinal imla esas alındı. Birden fazla geçen terimler ve özel isimler, sıklıkla kısaltıldı. Keza tarihlerin yazımında da 70'li yıllar şeklinde benzer bir kısaltmaya gidildi. Kolay ve akıcı bir okuma için atıflar, dipnot şeklinde değil; parantez içinde verildi.
7. Amaç sadece alanla ilgilenenlerin değil; herkesin okuyabileceği bir kitap yazmak olduğu için mesleki jargondan ve aşırı uzmanlaşmış bir akademik söylemden özellikle kaçınıldı.
8. Kitapta görsellere yer verirken kendi türünü en iyi örnekleyen eserler seçilmeye çalışıldı. Doğası gereği hareketli görüntü içeren eserlerde de içeriği en iyi temsil eden kareden bir detay alma yolu tercih edildi. Her bir görselin alındığı kaynak, kaynakçada gösterildi.

I. BÖLÜM

DİJİTAL EDEBİYATLAR

Dijital edebiyat ya da *elektronik edebiyat* (electronic literature, e-lit), dijital ortamlar için üretilmiş edebi metinlerden etkileşimli edebi ürünlere kadar her türlü edebiyatı tanımlar. Alanın uzmanları, dijital edebiyatın mahiyetine dair bir uzlaşıya varmamış olsalar da her geçen gün onu edebiyatın bir parçası olarak görenlerin sayısı artıyor.

Esasen dijitalleşme 20. yüzyılın ikinci yarısında yaşamı kolaylaştırmak adına, adım adım gerçekleşti. Dijital edebiyatın bilinen ilk örneği, **Christopher Strachey**'in 1952'de *Manchester Mark I* bilgisayarı için yaptığı aşk mektubu oluşturucusuydu (Wardrip-Fruin, 2013). Sonrasında onu pek çok örnek takip etti. Ardından 80'lerde yaşanan büyük dijital devrim, edebiyatta 15. yüzyılda matbaanın yaptığına benzer bir etki yarattı. Böylece geleneksele sözlü ve yazılı edebiyatın yanında yeni bir edebiyat doğdu.

1980'lerde başlayan *birinci nesil hipermetin dönemi*nde kişisel bilgisayarlar ve mobil cihazlar yaygınlaşmaya ve dijital genişleme hız kazanmaya başladı. ABD'de 1980'lerde yazar **Jay David Bolter** ve **Michael Joyce**'un geliştirdiği *Storyspace*, ilk hipermetin yazılımıydı. Metin içi linklerle hipermetinler üretiyor ve bunları CD ve disketler aracılığıyla okura sunuyordu. Bu dönemde kitap sayfalarına benzer *lexia* tipi ayrı ekranlardan yararlanılıyordu. Çok geçmeden bu yeni imkânın edebiyata kazandırabileceği yeni boyutlar fark edildi. 1993'te romancı **Robert Coover** "Burası garip bir yerdir, hiperuzay, dış uzaydan çok iç uzaya benzer, koordinatların değil; hacimsiz hayal gücünün uzayıdır" derken hiper uzayın edebiyata sağlayabileceklerini ilk fark edenlerden biri oldu (Coover, 23.08.1993). Bu dönemde ayrıca pek çok

dijital edebiyat örneği ortaya çıktı. **Stuart Moulthrop**'un *Victory garden*'ı ve **Shelley Jackson**'ın *Patchwork girl*'ü (1995) bunlar arasında en başarılı örneklerdi.

1990'ların ortalarında yaşanan *ikinci nesil Web tabanlı hipermetin dönemi*nde, CD veya diskete gerek kalmadan, web üzerinden okunabilen hipermetin teknolojisiyle dijital edebiyatın önü iyice açıldı. **Stuart Moulthrop**'un *Hegirascope*'u (1995); **Olia Lialina**'nın *My Boyfriend came back from the war*'ı (1996) bu yeni tarzın ilk örnekleri idi. 2000'lerin başından itibaren Japonya'da popüler olan *cep telefonu romanları* bir başka gelişme oldu. Ardından dijital mesaj kültürünün hızla yayıldığı Hindistan gibi ülkelerde dijital edebiyatın farklı örnekleri verilmeye başlandı. *Cloak room*, **RoGue** takma adlı yazarın 2004 tarihli SMS romanıydı. Romanda okur, bir bloğa kısa mesajlarla yorum bırakıyor ve böylece hikâyeyle etkileşime giriyordu. Tüm bu gelişmelere rağmen, 2000'lerde dijital edebiyatın merkezi ABD idi. **Talan Memmott**'ın *Lexia to perplexia*'sı (2000) karmaşık görsel, metinsel ve işitsel katmanlarıyla dikkat çekici bir örnekti. **Kate Pullinger**'ın *Inanimate Alice*'i (2005) ise bir senaryoya göre içinde VR gözlükleri ile ilerlenebilen bir multimedya hikâyesiydi.

Ne var ki *dijital edebiyatın teorisi*ne dair eserlerin nispeten kısa bir geçmişi vardır. **Mary Ann Buckles**'ın *Adventure* adlı interaktif kurguyu incelediği 1985 tarihli doktora tezi, bu alandaki ilk çalışmalardandır (Buckles, 1985). 1990'lara gelindiğinde özellikle hipermetinler üzerine önemli bir odaklanma oldu. **Jay David Bolter**'ın *Writing Space*'i, **George Landow**'un *Hypertext*'i ve **Robert Coover**'ın *The New York Times* için yazdığı makaleler bunlardan bazılarıydı (Bolter 1991; Landow 1992). 1990'lar biterken **Janet Murray**'in *Hamlet on the Holodeck*'i ve **Espen Aarseth**'in *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*'ı ile tartışma genişledi (Murray 1997). Her iki kitap da etkileşimli kurgu, etkileşimli karakterler ve hikâye oluşturma sistemleri gibi önceden ihmal edilmiş dijital edebiyat biçimlerini yapay zekâ ve bilgisayar bilimi araştırmalarıyla ilişkili olarak ele alıyordu. Bu çalışmalarda konu ekseriyetle sibermetin, hipermetin, okur etki-

leşimi ve doğrusal olmama gibi alanlarda ele alınıyordu.

Dijital edebiyatın bileşenleri, konuyla ilgili yapılan ilk araştırmalardan itibaren üzerinde durulan bir başlıktı. Bu çalışmalarda geleneksel yazılı basılı edebiyattan ayrışan ve örtüşen yönleri, avantajları ve dezavantajları ortaya konuluyordu. Özellikle *siber-metinsellik*, *okur etkileşimi*, *doğrusal olmama* ve *teknolojik eskime* gibi boyutları ilk dikkati çeken yönleriydi.

Siber-metinsellik (Cybertext) kavramı, konuyla ilgili ilk çalışmalardan biri olan Aarseth'in *Cybertext* adlı kitabında geliştirdiği bir kavramdı (Eskelinen, 2012: 22). Buna göre bir *ergodik edebiyat*, okurun metne tepki vermesini ve anlamlı hareketlerde bulunmasını sağlayan metinler içeren bir edebiyattı. Aarseth, fizikten ödünç aldığı *ergodik* kavramını; okurun sayfa çevirmek ve metni lineer olarak takip etmek zorunda olduğu geleneksel metinlerin dışındaki açık ve dinamik metinleri tanımlamak için kullanıyordu (Aarseth, 1997). Aslında yazılı basılı edebiyatta da Çin bilgelik kitabı *I Ching* veya Apollinaire'in *kaligramları* gibi ergodik olabilen örnekler vardı. Ancak Aarseth'e göre *dijital cybertext*'ler dijital medya ortamlarında üretilen ergodik metinlerdi ve kendine özgü bir estetiği vardı. Kâğıt metinler ile elektronik metinler arasındaki ayrımlar ve dijital ortamın ergodik doğası, kaçınılmaz olarak bir *ergodik estetiği* de gerekli kılıyordu. *Sibermetinler* ise okurun deneyimlediği görselliğin altındaki sayısal yazılım metinleriydi. Bun metinler *scripton* adı verilen kodlarla çalışıyordu. Sonradan bir elektronik edebiyat türüne dönüşen siber metinlerde anafikir veya sonuç yerine kullanıcı deneyimlerine odaklanılıyordu.

Okur etkileşimi (Reader interaction) dijital okurun dijital eserle etkileşimini tanımlayan bir kavramdır. Buna göre okur, edilgen bir alıcı değil, etkileşime girdiği eseri dönüştüren bir özne haline gelmiştir. Okur, metnin dolaşımında artık yazılı-basılı medya okuruna göre çok daha aktif ve katılımcıdır. Zira dijital teknolojiler sayesinde artık geleneksel okur ve yazar rollerinin değişmeye başladığı bir süreç başlamıştır.

Doğrusal olmama (Nonlinearity), hipermetnin en karakte-

ristik özelliğidir. Zira bu tür metinler, tek bir yönde ilerlemez; aksine linkler aracılığıyla bir noktadan farklı yönlere doğru sonsuz açılabilirler. Bu sayede metin sonsuz bir çoğalmaya ve boyutlanmaya gidebilir. Bu da ister şiir, ister kurgu olsun; edebi metnin doğasına yepyeni boyutlar katar.

Dijital edebiyatın alt türleri, son yarım asırlık dijital dönüşümle ortaya çıkmıştır. Dijital dünya, doğası gereği kendi tür ve şekillerini üretmeye başlamıştır. *Electronic Literature Organization*'a göre elektronik edebiyat e-kitaplar, hipermetinler ve hiperşiirler, sibermetinler, grafik formlarda sunulan animasyonlu şiirler, etkileşimli e-postalar, SMS edebiyatı, blog romanları, bilgisayar algoritmalarıyla oluşturulan şiirler veya öyküler, okur katkısına açık işbirlikli yazım projeleri, etkileşimli kurgular, flash uygulamaları, yeni yazım yolları geliştiren çevrimiçi edebi performanslar, edebi yönleri olan bilgisayar sanatı enstalasyonları (digital installations), interaktif sohbet robotları (chatterbots), görsel romanlar, Twitter edebiyatı (Twitterature) gibi sosyal medya platformlarında oluşturulan edebi metinler gibi türlerden oluşur (Rettberg, 2015: 81-112).

Dijital sanatın alt türleri başlığı ise, aynı şekilde, 80'lerde başlayan dijital devrimle birlikte geleneksel plastik sanatların yanında ortaya çıkmaya başlayan dijital sanatların türleridir. Sanatın sadece biçimini değil aynı zamanda anlamını ve işlevini de büyük ölçüde değiştiren bir boyuttur bu. Zira sanatın dinamik doğası gereği, geçmişte olduğu gibi bugün de malzeme ve teknikler değiştikçe sanatın biçimi ve işlevi de değişmektedir. On yılda bir değişen yeni teknolojik imkânlar ve yeni medyalar sayesinde dijital resim de gelişmekte ve çeşitlenmektedir. Resimde konvansiyonel resmin iki boyutlu yanılsamalı yüzeyi, sanal teknolojinin olanaklarıyla içinde gezip dolaşılabilen resimlere dönüşmüştür.

Dijital üç boyutlu sanatlar heykel, performans, video ve animasyon gibi sanat dallarının imkânlarıyla giderek melezleşmekte ve çok boyutlu mekânsallıklara ulaşmaktadırlar. Özellikle yapay zekâ ve sanal gerçeklik teknolojileri ile giderek sanat üretimi ve

tüketimi daha kolektif bir hal almaktadır. Bu da artık post-dijital çağda sanatçıların yepyeni olasılıklara yelken açtığını göstermektedir.

Dijital medya edebiyatları, yeni teknoloji platformlarını kullanarak geleneksek edebiyatı da sorgulamaya başlamıştır. Edebiyatı kitap üzerinde, tabloyu müze duvarında, heykeli taş ve tunç olarak görmeye alışmış konvansiyonel sanata; sanatın bilgisayar ortamında da üretilebileceği fikrini kabul ettirmeye çalışmıştır. Ancak yeni medya sanatlarının rastgele ve doğrusal olmayan karakteri insanlarca hemen kabul edilmez. Her şeyi lineer ve kolay anlaşılır bir biçimde görmeye alışmış geleneksel sanat alımlayıcısı; kendi deneyimlerini yeni medya ortamlarında bir araya getirmeye alışmakta güçlük çeker. Zira bilgisayar sanatları non-lineerdir; yani hemen her yöne ardışık parametrelerle açılabilir.. *Rastgele*dir, yani hemen her temsilde adeta yeniden yaratılır. *Etkileşimsel*dir; yani eser, izleyici katılımı ile kendi kendini yaratır; her izleyici ona kendi katkısını sunar, kendi yorumuna ulaşabilir. Diğer bir deyişle sanatçı-izleyici-eser arasında sosyal takas, katılım ve dönüşüme dayalı bir etkileşim vardır artık.

DİJİTAL KURGU VE ALT TÜRLERİ

Dijital kurgu, bilgisayarda üretilen kurgusal ürünlerdir. Web'de, taşınabilir disklerde veya elektronik cihazların yazılımlarında bulunan bu kurgular, insan yaratıcılığını taklit etmeye çalışan yapay zekâ algoritmalarıyla oluşturulur. Minimum çabayla ihtiyaca uygun çok sayıda hikâye, çok kısa zamanda üretilir. Üstelik anlatıcı, bakış açısı, zaman, mekân, karakter, olay örgüsü, çatışma gibi tüm geleneksel anlatı bileşenlerini de içerir. Öte yandan bunlar bir e-kitap değildir; sayfalar halinde ve doğrusal olarak ilerlemezler; köprüler, hareketli görüntüler, sekmeler ve efektlerle her yöne açımlanırlar. Geleneksel kitap da değildir; zira kurgu, okur/kullanıcı etkileşimi ile şekillenir. Bugün Kindle ve iPad gibi e-reader ve e-book aplikasyonları sayesinde e-kurguların imkânları da artmakta; e-yayıncılığın yaygınlaşması ile geleneksel kitap kurguların doğası değişmeye devam etmektedir.

Bilgisayarda hikâye üretimi, 1970'lerde **James Meehan**'ın TALE-SPIN sistemiyle başladı. Bu sistemde önce hikâye karakterleri ve hedefleri belirleniyor, sonra da çok sayıda hikâye yaratılıyordu. 1993'te **Scott Turner**'ın geliştirdiği MINSTREL sistemi de benzer bir yaklaşımla çalışmaktaydı. 2000'de **Bringsjord**'un BRUTUS'u ise kişiler arası karmaşık temalı hikâyeler yaratmak için gayet elverişliydi. Öte yandan **Rafael Pérez** ve **Mike Sharples**'ın MEXICA modeli, ekseriyetle yaratıcı hikâye yazma ve okuryazar etkileşimi odaklı bir modeldi.

Üretilen edebiyat (Generative literature), bir elektronik edebiyat türü olarak genellikle bilgisayar yardımıyla otomatik olarak