

İmgeden Sanal Gerçekliğe

İbrahim Halil TÜRKER

Yard.Doç.,

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü

Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı

Öğretim Üyesi

Giriş

İnsanın kendini gerçekleştirme sevdası ve ideali; mekanik - teknik alanda, teknolojiyi kendine içkin fiziksel yapılaşma içinde üretirken - makine üreten robotlar vb. gibi, diğer taraftan da içe dönük tinsel ve imgelem güçlerini -"hayallerini" önce büyüyle, oyunlarla - ayinsel danslarla, sonra sanat yoluyla; resim, şiir, bale gibi... güncel yaşama yansıtarak görselleştirmektedir. Günümüzde, bu yansıtma yollarından birisi de giderek rağbet gören sanal gerçeklik veya sanal dünyadır. Günümüz bilişim teknolojileri dünyasında; bir anlamda "teknovarlık" olarak ta tanımlayabileceğimiz insan, ürettiği sayısal "sanal-sibertekno ortam"larda gerçeğin düşünüyü tasarlayarak "hayallerini", yani kendi doğasının dışında ikincil gizemli sanal öznesini de (yapay zeka) yaratmaktadır. Sanal gerçekliğin amacı ikincil bir özne yaratmak ve onun üzerinden "sanırsal ideaları" gerçek kılarak egemenlik hakkını yaşamdan soyutlamak mıdır?

Burada "sanrı" (hallusinasyon) kavramını sanal gerçekliğin öznesinin vazgeçilmez, tutkulu anlatı biçimlerinden birisi olarak açıklamak onun eş zamanlı olarak fantezi ile beslenen imgesinin gerçek imge ile olan eytişimsel (diyalektik) ilişkisini de belirleyecektir. Sanrı; Herhangi bir nesne olmaksızın algılama eylemi olarak tanımlanabilir. Gözlemi yapan kimse gerçekte uzağa kendisinin yansıttığı görüntünün gerçek olduğunu düşünür. Duygusal temalar (korku, sıkıntı, aşırı düşkünlük) ve saplantı konuları (korkutucu hayvanlar, tanrısal yaratıklar) bazı belirli sanırsal psikozların kapsamına girebilir (Passeron, 1982, syf. 264).

Bu tanımlamanın ışığında MÖ 400. yüzyılda Atina şehrinin gölgeli sakin bir bahçesinde, efsane kahramanı Akademus'un heykeli yanında öğrencilerine, "Zamanın fikirlere hükmü geçmez, zaman, çevremizde her şeyi alıp götürür, ama fikirler kalır; fikirler zamanın ve yerin dışındadır. Burada renkler, şekiller silinmiştir, elle tutulur, gözle görülür hiçbir şey yoktur... Gördüğümüz dünyaysa, görünmeyen dünyanın ancak sönük bir gölgesidir" (Ilin, M ve Segal, E, 1995. syf. 224-226) diyerek öğretisini açıklayan Platon'u görürüz ki, bu da bizi Matrix v.b. filmlerde hatta günlük yaşamda egemen yaşam hakkı bulan, 21.yüzyıl Platonculuğunun gizemli, çekici, her şeyin var sayıldığı, gerçekte ise her şeyin görüngüden (fenomen) oluşan sanal gerçeklik dünyasına götürür.

"Bu tür düşünce biçimi, genelde komplocu teorisyenlerin işidir. Ama bu kez Hollywood'un bu bombasının gerçeğe çoğumuzun inanabileceğinden çok daha yakın olduğunu öne süren kişi, Yale Üniversitesi felsefe bölümünden Nick Bostrom'dur. Bostrom, bir bilgisayar simülasyonu (benzetimi) içinde yaşıyor olabileceğimiz görüşündedir. Bostrom'a göre, sürmekte olduğumuz yaşamlar, bizim gelecek olarak düşündüğümüz yerde yaşayan insanüstü bir toplum tarafından geliştirilmiş bir bilgisayar programı olabilir" (Brooks, 2002, syf.66). Bu anlayış Hollywood film yapımcıları tarafından rağbet görse gerek ki, gişe rekorları kıran, hakkında birçok yorumlar yapılan Matrix filminde hayata geçirilmiştir.

Türkiye'de de büyük ilgi gören, hakkında medyada farklı yorumlar yapılan, "ilki 1999 yılında Wachowski kardeşler tarafından yönetilen Matrix filmi, hem çağdaş Hollywood bilim kurgu sinemasının, hem de görsel etki tekniklerinin ulaştığı en son noktayı gösteren eserlerden biridir. Sayısal görsel etkilerin yaygın kullanımı sonucunda, günümüz sinemasında artık yeni bir gerçeklik anlayışı doğdu; gerçeküstücülük ya da hiper-gerçekçilik (hyper-realism)" (Candaş, 2004, syf.53).

Sanal dünya aynı zamanda gerçeküstücülüğün kavram ve tekniklerini de büyük ölçüde kullanmaktadır. "Gerçeküstücülük, o güne kadar ihmal edilmiş olan bazı çağrışım biçimlerinin üstün varlığını, rüyanın büyük gücünü, düşüncenin yarar gözetemeyen oyununu kabul eden inanca dayanıyor. Gerçeküstücülük, diğer bütün ruh mekanizmalarını kesinlikle yok etmek ve hayatın belli başlı sorunlarının çözümünde onların yerine geçmek eğilimindedir" (Yetkin, 1967, syf.87).

Gerçeküstücülük bu söylemiyle insanın imgesel dünyasını başka bir deyişle sanal dünyasını gerçek yaşamın önünde tutmuştur. Nesneyi ve ortamları son derece gerçekçi bir şekilde betimleyen gerçeküstücüler; nesnelere bir arada kullanırken gerçek yaşamdaki fiziki koşulları sarsarak, sanki bir rüya ortamındaymış gibi kurgular oluştururlar. Bu kurguları oluştururken "boş-

luk, yapışkanlık, şeffaflık, karışıklık, somutlaştırmak" gibi temel biçimsel anlatı özelliklerini genelde kullanmaktadırlar. Bunlardan somutlaştırma kavramını açıklarsak, bilgisayar teknolojileri ortamında gerçekleştirilen sanal gerçeklik, nesnelere anlayışı ile paralellikler göstermektedir.

Canlı maddeleri madenler ya da makinelere, insanları da hayvanlara ya da eşyalara indirgeyen somutlaştırma eylemini Rene Magritte'de çoğu kez karşımıza çıkan ağaçlar ve kuşların taşlaşdırılması ya da olağanüstü Özel Günlük 1 (1951)' inde bulmak mümkündür (Passeron, 1982, syf.79). Bir başka örnek olarak da Salvador Dali'nin "Yanan Zürafa" tablosu verilebilir.

Diğer taraftan da, sanal gerçeklik genel anlamda öz-biçim boyutunda uygulamalarını gerçeküstücülüğün ana temaları olan; erotizm, mantık ve politikada bulur. Pablo Picasso'nun 1937'de yaptığı "Franco'nun Düşleri ve Yalanları" adlı eseri politik temaya, Dali'nin 1954'te yapmış olduğu "Kendi İfetiyle Kendini Kırleten Genç Bakire" resmi erotik temaya iyi birer örnektir.

Öz biçim belirlenmelerinin gerçeküstücü anlatımları, buna paralel olarak da sanal gerçeklik ifade biçimleri kaynağını Psikanalizmin yaratıcısı ünlü düşünür ve bilim adamı Freud'da bulur.

"Freud eleştirmesini düşlere yöneltmekle yerinde bir iş yapıyordu... Düş uyanıklığı baskısı ve etkisi altında tutar. Düş kuranın düşüncesi doygunluğa erişir. Şöyle olabilir böyle olabilir demez, daha doğrusu, olanaklar dünyanın acısını çekmez. İsteddiği kadar sevebilir, istediği kadar yükseklere uçar, istediği kadar öldürür... Görünüş bakımından birbirine bunca aykırı olan iki durumun (düş ve uyanıklık) bir çeşit salt gerçeklik, yani gerçeküstü içinde eriyip kaynaşacağına inanıyorum. Ele geçirmek istediğim bu salt gerçekliktir" (Yetkin, 1967, syf.122). Burada kastedilen gerçek yaşamın kendisi değil, sanal gerçekliktir. Bu da bizi Platon'a kadar götürür.

Bilgisayar Teknolojisi ve Sanal Gerçeklik

İnsan bilincinde doğasının üstünde bir gerçeklik yaratsa da, bunları hayata geçirmesi, yansıtması bütünüyle nesnel gerçek araçlarla olmaktadır. Dille, kalemlerle, fırça, boya, resimle, bedeniyle (tiyatro, sinema, bale gibi...). Günümüzde bunlardan en önemlisi, çok zengin görsel ortamlar ve anlatı olanakları sağlayan bilgisayar ve teknolojileridir. İnsanın beyinsel üretiminin yansıtılmasında yani görselleştirilmesinde bilgisayar teknolojisi kullanmak günümüz tasarımcıları için kaçınılmazdır. Ancak tasarım bile yapabilen bilgisayarlar düşüncesi, tasarımla uğraşan sanatçılar için gereksiz bir çaba gibi görünmektedir. Tasarım yapan değil tasarımları gerçekleştirmede sunmuş oldukları sayısız boyutlarda ve dokularda kalem, fırça ve çizim araçları; bitmeyen milyonlarca renkler, istenilen boyutlarda ve dokularda eskimeyen kağıtlarla bir araç olarak bilgisayar, tasarımcının her zaman için tercihi olacaktır.

Doğanın verdikleri ile yetinmeyen insan, yaratıcılığı ve tasarım gücü ile bilgiler üretir ve yine insanlığın kullanımına sunar. Bunlar Endüstri ve Teknoloji ürünleri olarak insanın 'yapay çevresi'dir. Yapay çevre, insanla doğal çevre arasında, karmaşık tekniklerden ve bilgilerden üretilip dönüştürülmüş olan mekanik, teknolojik nesnelere oluşturduğu ortamlardır (Ulu-dağ, 1997, syf.145).

Bilgisayar teknolojisi aracılığıyla gerçekleştirilen sanal gerçeklik ya da sanal dünya da bir yapay çevredir. Bilgisayar ortamında oluşturulan grafiklerle başlayan sanal gerçeklik süreci 1950'lere kadar uzanır. "Bilgisayarlar özellikle iş dünyası ve sanayide, sinema ve televizyonlarda kullanılan canlandırmalar ve özel efektleri yaratmada kullanılmaktadır. Bununla birlikte, sanatçılar tarafından anlatımlarını yaratmak için bilgisayarların araç olarak kullanılmaları yüksek giderleri ve böyle imgeleri yaratmak için kullanılan donanımların yeteneklerinin kısıtlı olması yüzünden sınırlıdır. Bilgisayarda yaratılan işler ülkedeki (ABD) müzelerde ve galerilerde görülebilir. Sanat yaratmak için bilgisayar yeni bir araç olabilir" (Greh, 1990, syf.1).

Dünden bugüne bilgisayarın önemli bir araç konumunda kalması değişmiştir. Ama bilgisayarların maliyet giderlerinin, getirisi ile kıyaslanamayacak ölçüde ucuzlaması, hem de donanım ve yazılımlarının iş görme kapasitelerinin çok hızlı gelişmesi sayesinde, kullanım müzelerle sınırlı kalmamış, yaşamın ve sanatın her alanını etkilemiştir. Bilgisayarların bu gelişmeleriyle birlikte bilgisayar grafikleri, gerek iki boyutlu gerekse üç boyutlu canlandırma filmlerinde kullanılmaya başlanmıştır. Sanal gerçeklik kavramı da bilgisayar teknolojisindeki bu gelişmelerle birlikte yaygınlık kazanmıştır.

Bilgisayarların bir tasarım aracı olarak kullanılması ile birlikte oluşan anlayış sayesinde, bilgisayarlar; tasarımcıya, tasarlanan biçimlerin görsel hale getirilmesinde büyük kolaylıklar ve zaman kazandırmaktadır. "Bu düşünce sonunda üç boyutlu imajların yaratılması, fotoğraf kalitesinde imajların ve animasyonların yapılması sanal gerçek (virtual realite) gibi içinde dolaşılabilir, hissedilen yapay evrenlerin oluşturulmasına kadar uzanan geniş bir perspektife yayıldı" (Özcan, 1995, syf.19).

Bilgisayar ortamında yaratılan sanal gerçeklik iki düzlemde ele alınabilir. Birincisi, pencereden izlercesine, edilgen; iki ve üç boyutlu canlandırmalar, filmlerde kullanılan sanal mekanlar, nesnelere gibi. İkincisi de insanın etken olarak doğrudan sisteme dahil olması; "Bilgisayar teknolojisi aslında var olmayan dünyalar yaratır ve sizi de bu dünyayı gördüğünüze, işittiğinize ve hatta bu dünyaya dokunduğunuza inandırabilir. Buna sanal gerçeklik denilir" (Stephens, Treays, 1999).

Sanal gerçeklik, bilgisayar ortamında grafikler, renkler, canlandırmalar ve ses efektleri ile yaratılan bir ortamın (sanal) insan duyuları ile birleştirilme-

si, bir kişinin kendisini o ortamın bir parçası gibi hissetmesi yaklaşımı üzerinde yapılandırılmıştır. Uçuş simülatörleri, sanal gerçeklik olayının ilk örnekleridir. "Sanal gerçeklikte en önemli hedeflerden biri kullanıcının ortama tam anlamıyla hakimiyet sağlaması ve her yönüyle ortamın bir parçası olmasıdır" (Eryalçın, 1994, syf.21).

Bilgisayarların donanım ve yazılımlarının gelişmesine paralel olarak bilgisayar canlandırmaları önceleri ağırlıklı olarak görüntü efektleri oluşturmak için kullanılır. Özellikle de 90'lı yıllarda sayısal görsel efektler çok sık kullanılmaya başlanmıştır. Dönemin en etkileyici filmleri ise foto-gerçekçilik ve davranışsal gerçekçilikle ileri düzeylere ulaşan karakter canlandırma tekniklerini sergileyen filmler olur. Terminatör II (yönetmen James Cameron, 1991) filmindeki T-1000 gerçekçi metalik yansımaları ve gerçek bir insan gibi hareketleri ile filmin hikayesi içinde diğer oyuncularla öylesine iyi bütünleşir ki onu gerçek bir yaratık gibi algılamamak mümkün değildir" (Güney, 1998, syf.62).

Sonuç

Sanal dünyanın neredeyse sonsuz değişkenlikler içinde yeniden oluşturulabilen zengin mekan ve ortamlarında değişik dokularla, kostümlerle çalışabilme olanağının yanı sıra bu şeylerin gerçeğinden çok daha ekonomik üretilmesi, giderek artan bir oranda tercih edilmesi sonucunu ortaya koymuştur.

Gerek iki boyutlu gerek üç boyutlu ya da her ikisinin bir arada kullanıldığı canlandırma filmlerinin yanında gerçek ortamların ve oyuncuların da rol aldığı canlandırma filmlerin inanılmaz görüntü ve ses efektlerinin neredeyse tamamı sanal ortamlarda gerçekleştirilmektedir. Spielberg'in yapmış olduğu Jurassic Park filmlerindeki dinazorlar üç boyutlu olarak sayısal ortamda gerçekleştirilmiş; detaylardaki kusursuz biçimlendirmelerin yanı sıra; son derece gerçekçi tırnak, deri, kıl gibi dokularıyla birer varlıkmiş gibi sanal dünyada yaşam bulmuşlardır. Sayısal ortamlarda oluşturulan foto-gerçekçi görünüme sahip dinozorların, gerçek mekan görüntüleri ile başarılı bir şekilde birleştirilmeleri sayesinde kendimizi son derece inandırıcı sanki gerçek görüntülerle karşı karşıya buluruz.

Perdede ya da ekranda görünen sanatçılar yerini sanal oyunculara bırakırken, sadece arka planda sanal oyunculara hayat veren karakterler sesçi, oyuncu, dansçı vb. yerlerini korumaktadırlar. Aynı şekilde; "Sinema endüstrisinde de kameramanların, ışıkçıların, marangozların, dekor tasarımcılarının ve elektrik teknisyenlerinin yerini hızla programcılar yer alıyor. Geçimi ni bu gibi işlerle sağlayan kişiler, Shrek ve Final Fantasy gibi tamamı bilgisayarlarla hazırlanmış olan filmlerin yoğun ilgi görmesi üzerine, yakın zamanda yerlerini tamamen bilgisayarlara bırakacakları konusunda ciddi en-

dişeler duymaya başladılar" (Candaş, 2004, syf.52).

İdealize edilmiş görselleri sanal ortamlarda kullanmak çok daha elverişli olanaklar sağlar. İdeal anlamda estetik değerleri gerçek dünyada kolaylıkla bulmamız daha zordur. Sanal dünya film yapımcıların tercihi olmaya gittikçe artan oranda devam etmektedir. Yazılım ve donanımdaki gelişmelerin bu hızla devam etmesi sayesinde de; top modeller, yıldız oyuncular da artan oranda sanal gerçeklik dünyasının bireyleri olarak yerlerini alacaklardır. Kaprisleri, nazları olmayan, verilen her görevi istenilen senaryo doğrultusunda başarıyla yapabilen, yaşlanmayan, yorulmayan sanal yıldızların zaman içinde çok daha önem kazanacakları, varsayımların ötesine şimdiden geçmeye başlamıştır. Final Fantazy filmindeki tüm mekanlar sanal ortamda gerçekleştirilmiştir. Aynı zamanda filmin karakterleri neredeyse gerçek bir insan yansıması diyebileceğimiz kalitede yaratılmışlardır. Bu film önümüzdeki yıllarda sanal ortamlarda yaratılan insan imgelerinin çok daha gerçekçi hatta gerçeğinden daha da gerçek yansımalar yaratılabileceği konusunda bize ışık tutmaktadır.

Sonuçta sanal ortamlar da insanın yaratıcılığının, beyinsel üretiminin görsel olarak yansımından başka bir şey değildir. Gerçeğinden daha da zenginleştirilmiş imgeler; sanal ortamlarda yeni bir sanatsal gerçeklik olarak ortaya çıkabilirler. İmgesel yapıyla gerçeğin bulunduğu nokta sanatsal bir dönüşümü belirleyebilir ve böylece bir cazibe merkezine dönüşen sanal gerçekliğin biçimi yeni bir sanat kavramı olarak karşımıza çıkar. İşte o nokta sanatın yüce bir değer olma noktasıdır.

Bilim adamlarınca yapay bir beyin olarak tasarlanmaya çalışılan bilgisayarlar sürekli ve hızlı bir biçimde gelişmeye devam etmektedir. İnsan gibi düşünebilen, hissedebilen ve yaratabilen bilgisayarlar yapma yolunda çalışmalar sürdürülmektedir, ama bunun ne ölçüde gerçekleşeceğini zaman gösterecektir.

Teknolojik veya temel bilimler alanında deneylerin ve gözlemlerin, ele alınan konunun ya da nesnenin kendine ait çevresel şartlarının da oluşturulduğu sanal gerçeklik ortamlarında belli bir sonuca varana kadar sayısızca yapılabilmemesinin getirdiği olumlu katkıları vardır. Örneğin, bir binanın depreme dayanıklılığının sanal ortamda test edilmesi gibi. Bu ve buna benzer örnekler çoğaltılabilir.

Tıp alanı için ileri sürülebilecek bir öngörü de; gelecekte oluşturulacak sanal bir insan modelini sanal ortamda hayata geçirebilmek için oluşturulan bir yazılım aracılığıyla; genetik şifresi önceden çözülmüş bir kişinin genetik şifresi bu yazılıma yüklendiğinde; yazılım bu genetik şifreye göre o kişinin sanal ortamda bir yansımasını oluşturabilecek, böylelikle de o kişinin yaşam serüveni gözlemlenebilecek ve gelecekte olası hastalıkları belirlenerek,

dođru zamanda uygun tedavisi mmkn olabilecektir.

Sanal ortamların insanlıđın kendini gerekleřtirme serveni iinde bu tarz-daki olumlulukların yanı sıra; vurdulu kırdılı, bol lml, kedi gibi dokuz canlı sanal yaratıklar ve sanal insan karakterlerinin yer aldıđı bilgisayar oyunları da olumsuz zelliklerini srdrmektedir.

Belki de ama "insanların ayađını yerden keserek birbirlerine yabancılařtır-mak" olan bu anlayıřın farkında olmak, bu farkındalıkla yařamı deđerlen-dirmek zorundayız. Aksi bir durumda; sanal gereklik dnyası insanın ken-di dođasını gerekleřtirme "ideali" olmaktan ıkararak, gerek yařamla bađ-lantısı kopmuř, kendi sanal dnyası iinde, kendi geređine ve toplum geređine yabancılařmıř insanlar yaratır.

Sanal dnya gerek dnyanın sadece "ideali" olmalıdır. Bu dnyadaki temalar ve plastik grsel deđerlerin amacı; insanlıđın byk acı ve emek-lerle yarattıđı gerek kalıtı olan sosyal, kltrel, sanatsal edimleri koruyarak - geliřtirerek, insan sever, paylařımcı, zgrlkten yana gerek bir dn-yanın yanında olmaktır.

Gizemli egemen glerin řiddeti ve korkuyu "adalet" aralarına dnřtrp, masum ve kabul edilir kılması insanlıđın yıkımı olacaktır.

Kaynakça

- Brooks, Michaels (2002). "Life's a sim and then you are deleted". Bilim ve Teknik Dergisi. Çev. Ayşenur Topçuoğlu. (New Scientist). Bilim ve Teknik Dergisi. Tübitak yayınları, sayı 420. Ankara, syf. 66
- Candaş, Deniz (2004). "Sanal Hollywood", Bilim ve Teknik Dergisi. Tübitak yayınları, sayı 445. Ankara, syf. 52,53
- Eryalçın, Babür (1994). "Hayalle Gerçeğin Dansı, Sanal Gerçeklik". Bilim ve Teknik dergisi, Tübitak Yayınları, sayı 323. Ankara. syf.21
- Greh, Deborah (1990). "Computer In The Artroom". Worcester, Massachusetts, USA, Davis Publications, Inc. syf.1
- Güney, Tolga (1998). "Traş Köpüğünden Dijital Ortama". Effects. İstanbul, İletim yayıncılık Fuarcılık Reklam ve Tanıtım Hizmetleri LTD Şti. Mart. syf.62
- Ilin, M ve Segal, E (1995). "İnsan Nasıl İnsan Oldu". Çev. Ahmet Zekeriyâ, Say Yayınları, 9. Baskı, İstanbul. Syf. 224-22
- Özcan, Oğuzhan (1995). "Tasarımda Bilgisayar Teknolojisi Kullanımının Geleceği Nasıl Görülüyor". Macworld. sayı 42. syf.19
- Passeron, Rene (1982). "Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi". Çev. Sezer Tansuğ. Remzi Kitabevi Yayınları. syf. 79, 264
- Stephens, Margaret-Treays, Rebecca (1999). "Bilgisayarlar". Bilim ve Teknik. çev. Selma İkiz.. Tübitak yayınları. Ankara
- Uludağ, Kemal (1997). "Sanat Ve Endüstride Üretim Mantığı". Anadolu Sanat, Anadolu Üniv.Yay.No: 1006. GSF Yay. No: 19, Sayı:7 Anadolu Üniv. Matbaası, Eskişehir. syf,145
- Yetkin, Suut Kemal (1967). "Edebiyatta Akımlar". Remzi Kitabevi yayınları, İstanbul. syf.87, 122
- Bostrom, Nick (2002). "Are You Living In A Computer Simulation?".
<http://www.simulation-argument.com/simulation.html> (Erişim Tarihi 27 Aralık 2004).
- (Philosophical Quarterly (2003), Vol. 53, No. 211, pp. 243-255)New Scientist, July 27, v175 12353 p48(2). (Erişim tarihi 17 Aralık 2004)
- ** Platon, Z. <http://www.philosophenlexikon.de/platon.htm> (Erişim Tarihi 26 Aralık 2004) Spielberg,
- Steven. <http://www.imdb.com/name/nm0000229/> (Erişim Tarihi 24 Aralık 2004)