

# Türk sanatı internet'te

Oğuzhan Özcan

**Bu ay yapılacak olan Bilişim Kurultayı'nda yeni teknolojilerin yanısıra bilgisayarın kullanım alanları da tartışılacak. Bu alanların arasında sanat da yer alıyor. Genç bilim adamlarımızdan Oğuzhan Özcan, bir grup sanatçının ürünlerinin yer aldığı multimedya çalışmasını ilk kez bu kurultayda sunacak. Özcan, 'İnternet'te Türk Sanatı' başlığını taşıyan bu çalışmada "Türk sanatçıları multimedya ortamında sanata yeni soluk getirebilirler mi?" sorusunun cevabını araştırıyor ve olumlu sonuçlara ulaşıyor. Oğuzhan Özcan çalışmasını ve bu çalışmanın olası sonuçlarını anlattı**

Tarih boyunca sanatın gelişmesi iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle beraber oldu. Cre-megnon insanın mağara duvarlarına yaptığı resimden buyana çok farklı iletişim teknikleri bulundu ve kullanıldı. Fotoğraf ve sinema'nın ortaya çıkışı, televizyon ve video teknolojilerinin bulunuşu, sanatın bu yeni teknolojiler içinde gelişmesini pekiştirdi.

Yirminci yüzyılın sonlarına geldiğimiz şu günlerde bilgisayar ağları üzerinde iletişim, 'multimedya' adı verilen bir teknikle yapılmaktadır. Dilimize 'çoklu ortam' olarak çevrilebilen multimedya, yazılı, sesli ve görsel bilgilerin orkestra edildiği etkileşimli bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Etkileşimli ortamlarda (interaktif ortamlar) kullanıcı, bilgisayar ekranındaki görüntüleri, yazıları bilgisayarın 'fare'sine dokunarak değiştirebilmekte, böylece kendi istediği şekilde ve zamanda kendisine sunulan bilgileri izlemektedir. Etkileşimli ortamların farkını daha iyi anlatmak için şöyle bir örnek verebiliriz: basılı dergilerde, derginin ikinci sayfasında sıralanan içeriği görmek için dergi sayfalarını çevirmek gerekir; oysa ki bilgisayarın etkileşimli ortamında istenilen içeriğe ulaşmak için içeriğin adını, bilgisayarın faresine tıklamak yeterlidir.

Etkileşimli ortamlarda sanatın hangi yönde etkilendiğini anlamak için bir internet firması

olan **Prizmanet**'in desteklediği bir proje geliştirdim. Türk sanatının önde gelen adları, etkileşimli ortamların üstünlüklerini kullandıkları birer sanat ürünü ile projeye katıldılar.

Türk resim sanatının önde gelen adlarından **Adnan Çoker** için, bir tablosunun ön eskizlerini içeren elektronik bir eskiz defteri hazırladım. Dünyanın her tarafından bu eskiz defterinin üzerine tıklayarak karıştırabilen internet kullanıcıları, bu sayede, sanatçının tablosunu oluşturmadan önceki evreleri sırasıyla izleyebilmektedir.

Grafik sanatçısı **Bülent Erkmen** ile beraber, her iki yılda bir, kendi eserlerini toplu şekilde tanıtan **'Self Promotion 3'** adlı çalışmasını bu kez internetin etkileşimli ortamına taşıdık. İnternet izleyicilerinin, Bülent Erkmen'in bu çalışmasını izlemek için önce ekran üzerinde görünen şifrelenmiş tarihlerden birini tıklaması gerekmektedir. Bu işlemi yaptığında, Bülent Erkmen'in adı ve o yıl içinde yaptığı çalışmaların bir listesini, Türkçe ve İngilizce bir menüde görebilmektedir. İzleyici isterse menüden seçtiği eserin görüntülerini de izleyebilmektedir.

Türk çocuk edebiyatının en önemli adlarından **Gülten Dayıoğlu** ile **'Ece ile Yüce'** adlı çocuk öyküsünü internetin etkileşimli ortamına taşıması için çalıştım. Özellikle okumayı öğrenen çocuklar için son derece etkili olan etkileşimli ortamlar sayesinde, bu öyküde izleyici farklı bir renkte belirtilen sözcüğü tıkladığında o sözcükle ilgili bir resmi ekranda görebilmektedir.

Türk Mimarisi'nin yaşayan en önemli mimarlarından biri olan **Doğan Tekeli-Sami Sisa** ikilisi bu çalışmaya, Türkiye İş Bankası Genel Müdürlük ve Antalya Havaalanı projeleriyle katıldı. Türkiye'de ilk kez uygulanan bir özel teknikle bu projelerin maket görüntülerini internet'e taşıdım. İzleyici, maketin yer aldığı görüntü üzerinde bilgisayarın faresini sağa ve sola hareket ettirdiğinde maket sağa ve sola dön-

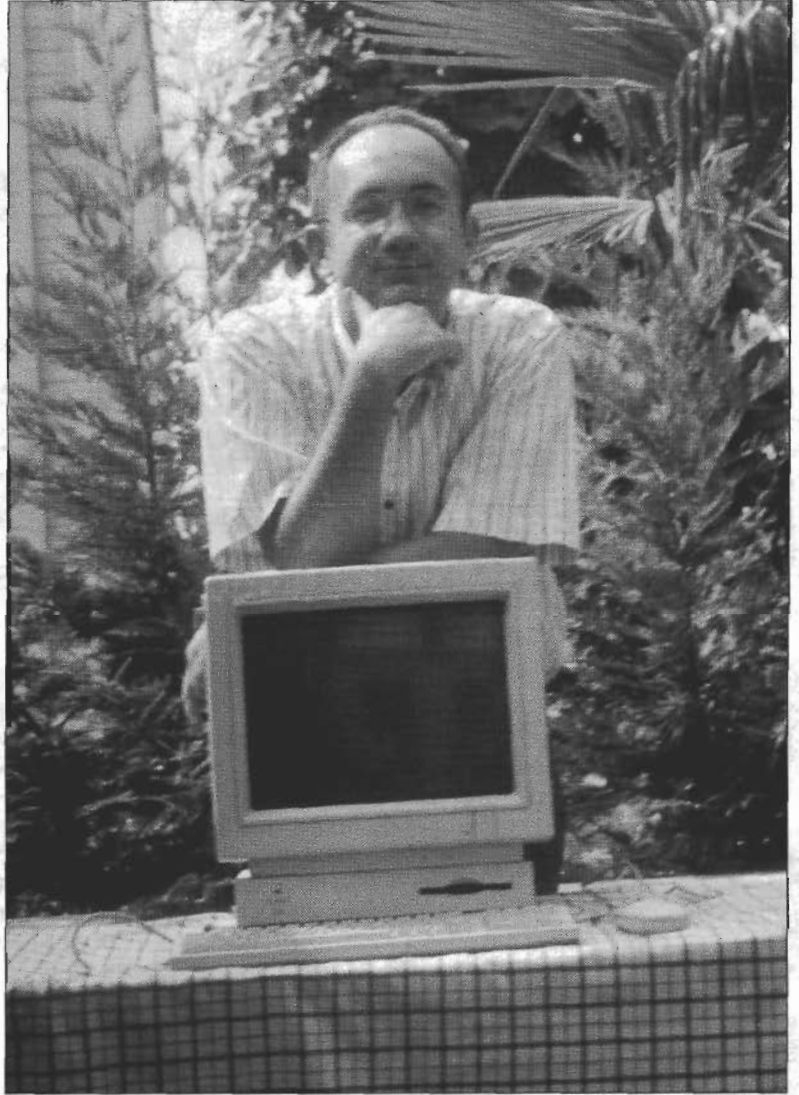
mektedir. Aynı tekniği kullanarak, Türk heykel sanatının önde gelen adlarından **Meriç Hızal**'in bir heykel çalışmasını da internetin bu avantajından faydalanıp dünyaya tanıttım.

Bu projedeki diğer önemli bir çalışmaysa değerli mizah çizeri **Tan Oral**'a ait. **Tan Oral**, daha önce hazırladığı '**Kelebekler**' adlı çizgi filmini bizim için etkileşimli hale getirdi. İzleyici, çizgi filmi, ekrandaki üç değişik düğmeyi tıklayarak değiştirmekte ve böylece çizgi film seyircinin isteğine bağlı olarak oynayabilmektedir.

Proje, bu ürünlerin ortaya çıkarılmasının ötesinde Türk sanatçıların etkileşimli ortamlarda tanıtılmasına da katkıda bulunmaktadır. Bu kapsamda, yazar - şair **Atilla İlhan**, moda tasarımcısı **Cemil İpekçi**, müzik sanatçısı **Barış Manço** ve film yıldızı **Türkan Şoray** etkileşimli ortamlar aracılığıyla dünyanın her tarafındaki izleyicilerine ulaşabilmektedir.

İnternet'teki Türk sanatı projesi yukarıda adı geçen sanatçıların katılımıyla bilgisayar teknolojisi ve sanatın evliliğinin sağlanması açısından çok anlamlıdır. Yukarıdaki kısaca tanımlanan sanat ürünleri etkileşimli ortamlardaki sanatı çok farklı boyuta taşımaktadır. Bugüne kadar etkileşimli ortamlar üzerinde Türkiye'de teknik olarak çok şey yapılmıştı ama sanat yönü hiç ele alınamamıştı. Bu proje sayesinde anlaşılmalıdır ki teknolojiler, sanatla beraber ve içiçe olduğu taktirde işlevlerini tam olarak yerine getirebilirler yoksa teknolojik birer atraksiyon olmaktan öteye gidemezler.

Yukarda çıkardığım sonuç,



**Oğuzhan Özcan, teknolojiyle sanatın en uygun bileşimini aradığını söylüyor**

projemi değerlendiren **Bilişim Kurultayı '96** Yürütme Kurulu tarafından da benimsenerek 21 Eylül 1996 Cumartesi günü Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nde yapılacak olan Bilişim' 96 kapanış töreninde sunulmasını, projeye katılan sanatçılara birer şükran

plaketi verilmesini uygun gördü. Proje, beş kişilik bir ekiple günde 20 saat çalışarak toplam altı ayda bitirilebildi. Bu projenin ortaya çıkarılmasında büyük katkıları olan yardımcılarımlarım **İhsan Cem Onur**, **Çağatay Bilsel**, **Koray Tahiroğlu**, **Ebru Ozar**'ın özverili çalışmalarını ve **Prizmanet**'in sahipleri **Burak-Burcu Cedetas** kardeşlerin maddi ve manevi desteklerini anmadan geçemeyeceğim.

Eylül ayı içinde **Prizmanet**'in <http://www.vol.com.tr> adresinde yayınlanacak **İnternet'teki Türk sanatı** projesinin bu ödül törenine tüm sanatseverlerin katılmasını ve **bizimle** aynı duyguları paylaşmasını diliyorum. ■

#### **OĞUZHAN ÖZCAN**

1962 yılında Ezincan'da doğdu. 1985'te MSÜ Mimarlık bölümünü bitirdi. 1993'te doktor ünvanını aldı. Multimedya konusunda Prof. Tomr Maver'in derslerine katıldı. TÜBİTAK ve DPT'nin yardımıyla Türkiye'nin multimedya ve Web Tasarımı alanındaki ilk çalışmalarını gerçekleştirdi. Bu çalışmalarını nedeniyle 1993'te Hürriyet-Jaycess'dan 'yılın başarılı genç bilim adamı' ünvanını aldı. Ffalen Mimar Sinan ve Yıldız Teknik Üniversitelerinde multimedya dersleri veriyor.