**DİJİTAL SANAT**

Abdulkerim Bozan[[1]](#footnote-2)\*

“Bugün plastik sanatların yerleşmiş resim/heykel/gravür kalıpları sorgulanmakta, film/video/fotoğraf/fotokopi/telefaks ve posta hizmetlerinin çağdaş sanatsal kullanımları teknolojik çağın hızlı gelişimini biçimlendirmektedir. Çağdaş sanat kuşkusuz bu hızlı gelişimin içerdiği sorunları da irdelerken, sanatın toplumdaki rolünü galeri/ müze/ sergi mekanizması yoluyla topluma iletimini de sorgulamaktadır. Christo 1969’da yüzlerce gönüllü sanatçı ile birlikte Chicago Çağdaş Sanat Müzesi’ni paketleyerek, sanatı gerçek anlamda müze sınırlarından çıkartmıştır. Önünden her gün geçtikleri Çağdaş Sanat Müzesi’nin varlığından bile habersiz yüz binlerce insanı, çağdaş sanatın kendisi ile karşı karşıya getirmiştir. Bu etkinlik aynı zamanda, ortaklaşa üretimin ve birlikte çalışmanın her alanda gerçekleştiği çağımızda artık basmakalıp olmasına rağmen süregelmekte olan duygusal, bunalımlı, tek başına çalışan sanatçı imgesinin yıkılması ve sanatın da topluca ortaklaşa yapılabilecek bir eylem olabileceğini göstermesi bakımından önemlidir.”[[2]](#footnote-3)

“Bilim-teknoloji ve sanat, oldum olası birbiriyle etkileşim içinde gelişmişlerdir. Teknik ve sanatın tek sözcükle , “tehne” ile ifade edildiği Eski Yunan Döneminde ve öncesinde kendiliğinden işbirliğinde olan teknik ve sanat adamları, yüzyıllar sonra 1910’lar ve 1920’lerde tekrar buluşmuşlar, mühendisler sanatçılaşmış, sanatçılar mühendisleşmişti. Bu dönemde teknolojik ilerlemeyi fanatizm derecesinde yücelten sanatçıların bilim ve teknolojiye yaklaşımları savaş, çevre felaketleri ve nükleer enerji sorunları yüzünden sonraları değiştiyse de bilim-teknoloji ve sanatın güçlü ve dinamik etkileşimi varlığını hep korumuştur. Özellikle, 20. yüzyılda sanatçı, kendisini çevreleyen teknolojik unsurların etkisi altında kalmaktan kendini kurtaramamış, çoğunlukla, teknoloji karşısındaki olumlu veya olumsuz tavrını, tuvalinde, yontusunda hatta, kimi zaman kendisi de başlı başına birer teknolojik eser olabilen ürününde dolaylı veya dolaysız yoldan dile getirmiştir”[[3]](#footnote-4).

20. yüzyıl, sanattaki büyük dönüşümlerin; modern sanat hareketlerinin kaynağıdır. Büyük bunalımların beşiği olan bu yüzyıl aynı zamanda, bilimde yeni buluşların yapıldığı, teknolojinin büyük bir hızla geliştiği, düşünsel alanda fikir çatışmalarının yaşandığı bir dönemdir. 20. yüzyılın sonu ile 21. yüzyılın başında teknolojik üretimin yanı sıra; bilgi üretimi, iletişim, ulaşım ve genelde insan yaşamı insanlık tarihinde hiç görülmemiş bir biçimde hızlanmaktadır. İnternet aracılığıyla bilgi paylaşımı, günü birlik olmakla beraber insanlar istediği veriye anında ulaşıyorlar. Böylece yeni icat, keşif, olay ve sanattan haberdar olmak teknolojinin beraberinde getirdiği olanaklardandır. Çağın mizacını ve ruhunu yansıtma endişesi yüzyılın sanat hareketlerine çeşitli biçimlerde yansımış ve dolayısıyla, her alanda olduğu gibi, plastik sanatlarda da gelenek zincirinin kopmasına neden olmuştur.

“20. yüzyılın ikinci yarısında sanat, toplumun dünyasını ve yaşam tarzını oluşturma görevi üstlenmiştir. Özellikle 1950’den sonra resim ve yontu sanatından çok, yapı sanatına olan ilgi artmış ve yapı sanatı temelinden değişmeye başlamıştır. Otel, okul, hastane gibi geleneksel yapı tipleri toplum çağının gereksinimlerine uygun olarak yeni bir anlayışla ele alınmaya başlamıştır. Dolayısıyla biçim ve fonksiyon önem kazanmıştır. Ayrıca hava meydanları, sosyal konutlar, moteller, süper marketler, sergi, konferans ve kongrelerin yapıldığı büyük kültür merkezlerine ihtiyaç duyulması, büyük kentlerin kurulması, endüstriyel alandaki hızlı gelişmeler, kitle iletişim araçlarının çoğalması görsel sanat alanlarında da yeni ifade olanaklarını gündeme getirmiştir. Bu dönemde görsel sanatlar serbest sanat olarak faaliyetlerini sürdürmekle birlikte öznel dünyaları aşıp, olası dünyalara açılarak yeni gerçekler yaratmayı hedeflemiştir. Dünyanın her yerini saran moda salgını, kişisel özellikleri hatta etnik ve cinsel ayrımları bile maskeleyen ortak tipler yaratmıştır. Bunun yanı sıra eski-yeni kavgası, kuşaklar arasındaki anlaşmazlıklar, ideoloji çatışmaları, eğitim ve öğretim kurumlarındaki patlamalar; çağ değişiminin yarattığı bütün bu bunalımlar insanı bireysellik bilincine doğru sürüklemiştir”.[[4]](#footnote-5)

Dijital sanatı tanımlamadan önce, Özand Gönülal, “Sanat Sınıflaması ve Toplumsal Çevre Üzerindeki Etkisi” adlı makalesinde; “Sanat, insanın yüksek benliğinin devingen bir süreç sonrasında bir başka boyutta varolmasıdır. Bu varoluşun göstergesi sanat nesnesidir”[[5]](#footnote-6) diye tanımlarken, Gönülal’a göre, sanat; nesnesi olduğu için vardır. Bu düşünceyi destekleyen Tunalı’ya göre de, “Nesnesi yoksa, yoktur”.[[6]](#footnote-7) Bundan dolayı “Dijital sanatı açıklarken bizim onu içinde gördüğümüz bağlamı -‘sanat deneyiminin kendisini- kavramak temel bir önem taşır. Büyük sanat eserlerinin aynı anda dört düzeyde birden (algısal, duygusal, zihinsel ve tinsel[[7]](#footnote-8)\* düzeylerde) iletişim sağladıkları söylenebilir. Bizim gerek sanatta gerekse gündelik dünyaya dair karmaşık tepkilerimizi belirlemeye katkıda bulunan öğede, beden, yürek ile zihin arasındaki bu eşzamanlılıktır.”[[8]](#footnote-9) Dolayısıyla dijital sanatın temelimde bilgisayar yatmakta ve istenirse nesneyi varetmek için de dijital baskı makinesi kullanılabilir. Performans sanatçısı Marina Abromovic ise sanatın nesnesiz olabileceğini şu şekilde ifade ediyor, “21. yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesneler aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesneler aradan çekilmek zorunda.”[[9]](#footnote-10)

Dijital sanat, bilgisayar ortamında tarayıcı arcılığıyla sanal ortama aktarılan fotoğraf, resim ve ya oluşturulan görüntülerin devingen bir süreç sonunda bilgisayar ortamında farklı görüntüde varetmesi ya da bu görüntüyü baskı tekniğiyle varetmesidir. Ortaya çıkan bu varetme görüntüsüne veya nesnesine dijital sanat denir. Bu oluşumların tamamını yürüten insandır (sanatçıdır). Christiane Paul, “Digital Art” eserinde,dijital sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen [sanat](http://tr.wikipedia.org/wiki/Sanat) biçimine denir[[10]](#footnote-11) yaklaşımında bulunurken Bruce Wands da “Dijital Çağın Sanatı” adlı kitabında dijital sanatı şöyle tanımlamaktadır;

“Çizimler, resimler, fotoğraflar ya da video kareleri şeklinde ortaya çıkabilecekleri gibi, ya sanatçının ya da ticari yazılımın eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde de görünebilirler. Bu görüntülerin büründüğü nihai formlar da çok farklı olabilir: Dijital baskı yöntemleri kullanılmış olsa bile geleneksel formlara benzeyebilecekleri gibi, DVD, CD ya da internet gibi dijital ortamlarda da yer bulabilirler. Bilgisayar yazıcıları geniş yelpazede kâğıt türlerine veya tuvale, filme, kumaş üzerine ve diğer birçok malzemeye baskı yapabilmektedir.”[[11]](#footnote-12)

İrem Gökçe Aydın’da dijital sanatı benzer bir şekilde ifade etmektedir. “Dijital sanat dijital teknolojileri kullanan tüm sanatsal yapıtları, uygulamalarını ve ortaya çıkışlarını kapsayan geniş bir alandır. 1970'lerden beri 'bilgisayar sanatı', 'çokluortam sanatı' gibi çeşitli adlandırmaların kullanıldığı bu alan için son olarak 'dijital sanat' tanımlaması, medya sanatı kavramının bir alt kolu olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayarların yaşamımızdaki yerinin gün geçtikçe artması sonucunda geleneksel çizim, resim ve heykel sanat dallarının yerini 'ağ sanatı', 'dijital kurgu sanatı' ve 'sanal gerçeklik' başlıkları altında bilgisayarlı ortamda geliştirilen sanat almaya başlamıştır. Öyle ki; bir sanatçının yeteneğine sahip olmasanız bile, bu ortamda 'dijital sanatçı' unvanıyla birlikte, grafik programlarının da yardımıyla, kendinizi yeterince 'sanatçı' hissedebileceğiniz ürünleri ortaya çıkarırken bulabilirsiniz.”[[12]](#footnote-13)

1990'lardaki dijital devrim sonrası sayıları artan dijital kullanıcı sanatçılar, iki boyutlu; resim, baskı, fotoğraf, üç boyutlu; heykel, hareketli görüntü; video ve performansları dijital sanat olarak var etmektedirler. Dijital sanatın iki boyutlu görüntüden oluşan yapıtlar, galeri ve müzeler tarafından fazla kabul görmeseler de internet sanatı ve yazılım sanatı gibi dallar sanat müzelerine girmiştir.

Dijital sanatı kavramak için öncelikle “sanat deneyimi”nin kendisi önem taşır. Klasik sanat eserlerinde algısal, zihinsel, duygusal ve tinsel düzeyde iletişim sağladıkları denilebilir. Gerek gündelik yaşamda gerekse sanata dair tepkilerimizi belirlemeye katkı sağlayan öğede beden, yürek ile zihin arasındaki bu eşzamanlılıktır.

Dijital iletişimi ve elektronik araçlarının duyularımız üzerindeki hitap gücü yüksektir. İrademiz dışında oluşan bir hareketin görsel algımızı cezp etmesi bunun en basit örneğidir. Bundan dolayı eğer bir odada iki bilgisayar görüntülerden biri hareketli, diğeri hareketsiz ise; kuşkusuz hareketli olan ilgimizi çeker ve mekânı dolduran ses de bizi bambaşka şekilde etkiler. Sanat nesnesi öncelikle fiziksel duyularımıza hitap eder daha sonra başka duyularımızı da etkiler.

“Sanatı deneyimlemenin duygusal ve zihinsel yönleri, özünde bir sanat eserinin bizde nasıl bir tepki uyandırabileceğiyle ilgili bir konudur. Eğer bir sanat eseri merak uyandıramaz ya da izleyicileri duygusal bir düzeyde kendine çekemezse, onun başında vakit geçirmek de mümkün olmaz. Biz ayrıca bir sanat eseriyle tinsel yolla bağ kurabiliriz (bu, esin veren ya da zihinsel –olmayan, duygusal– olmayan düzeyde bir mesaj olacaktır). Daha basit bir dille ifade edersek, sanat insanın ruhuna değer. Bu öğelerin hepsi bir araya geldiğinde de sanat deneyimi derinden harekete geçirici bir deneyime dönüşebilir.”[[13]](#footnote-14)

Dijital teknolojiler, oluşturulduğundan beri sanatsal bir araç olarak benimsenmiştir. Resim, heykel, fotoğraf, müzik gibi disiplinlerce bir araç olarak kullanılmış ve gelişerek bu alanlardaki kullanımı yaygınlaşmaktadır.

Mayıs 2011

1. \* Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Plastik Sanatlar Anasanat Dalı, Resim Programını Yüksek Lisanas. [↑](#footnote-ref-2)
2. Erdağ Aksel, “Türkiye’de Çağdaş Sanatın Desteklenmesi Sorunu”, Türkiye’de ve Amerika Birleşik Devletleri’nde Çağdaş Plastik Sanatlar, Sayı 5, Ankara, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınevi, 1986, s.13 [↑](#footnote-ref-3)
3. Özgür Kurtuluş, “Yirminci Yüzyılın Etkileşim Ortamında Sanatçı ve Teknoloji”, Bilim ve Teknik Dergisi, Sayı:345, Ankara, TÜBİTAK Yayınevi, 1996, s.18 [↑](#footnote-ref-4)
4. Nazan-Mazhar İpşiroğlu, **Sanatta Devrim**, İstanbul, Remzi Yayınevi, 1993, s.101 [↑](#footnote-ref-5)
5. Özand Gönülal, “Sanat Sınıflaması ve Toplumsal Çevre Üzerindeki Etkisi”, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Ekim 2004, s.54-62, http://www.e-sosder.com/dergi/1006 Gonulal.doc (19 Temmuz 2010) [↑](#footnote-ref-6)
6. İsmail Tunalı, **Estetik,** İstanbul, Remzi Yayınevi, 1999, s.99 [↑](#footnote-ref-7)
7. \* **Tinsel:** Ruhsal, spiritüal, manevi, özdeksel karşıtı (Tin: Ruh). Hegel’e göre ise tinselliği öteki dünyayla ilgili dinsel bir alana ait olmaktan çıkarıp, nesnel, doğası gereği de maddi dünya tarafından dolayımlanan bir idealizme taşımıştır. **Kaynak:** Abdulbaki Güçlü, Erkan Uzun, Serkan Uzun, Ümit Hüsrev Yolsan, Felsefe Sözlüğü, 3. Basım, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınevi, 2008, s.1425-1430 [↑](#footnote-ref-8)
8. Bruce Wands, **Dijital Çağın Sanatı,** Çev.Osman Akınhay, İstanbul, Akbank Yayınevi, 2006, s.10 [↑](#footnote-ref-9)
9. Von Daniken, Hans-Peter and Beatrix Ruf, “Marina Abromovic in Conversation”, New Moment 7, Özel Sayı: La Biennale di Venecia, İlkbahar 1997, s.3-4 [↑](#footnote-ref-10)
10. Christiane Paul, **Digital Art**, London, Thames & Hudson Ltd, 2003 [↑](#footnote-ref-11)
11. Bruce Wands, **Dijital Çağın Sanatı**, Çev.Osman Akınhay, İstanbul, Akbank Yayınevi, 2006, s.33 [↑](#footnote-ref-12)
12. İrem Gökçe Aydın, “Dijital Sanat”, http://e-bergi.com/2010/Ekim/Dijital-Sanat (9 Ekim 2010) [↑](#footnote-ref-13)
13. Bruce Wands, **Dijital Çağın Sanatı**, Çev.Osman Akınhay, İstanbul, Akbank Yayınevi, 2006, s.10-11 [↑](#footnote-ref-14)