

DİJİTAL SANAT VE KOLAJ

Merve YILDIRIM (*)

Öz

Yirmi birinci yüzyılda dünya kapitalizminin gözdesi ve kapitalist sistemin ayrılmaz bir parçası olarak Sanayi toplumlarının enformasyon toplumuna evrilmesi ile Dördüncü endüstriyel devrim Elektronikler çağı, Sibernetik çağ, Silikon çağı, Yapay zekâ, İleri teknoloji kültürleri formüllerini üretirken gelişmesine dair rekabet ortamında, Pragmatist bir yaklaşımla Yeni medya sanatını farklı bir boyuta taşımıştır. Geleneksel sanat formlarının sınırları aşarak bilişim teknolojilerinin sunduğu imkânlarla çoğaltma, arşivleme gibi analitik düşünce ve mühendislik alt yapısı ile etkileşimli sanal ortamlar ve yapay zekânın gelişim süreçleri gibi çalışmaların tümü dijital sanatta kaynağı haline gelmiştir. Dijital sanat Fiziksel olmayan nesnelere üretilmesiyle gerçekleşir dijital sanatın sanat eseri içinde bütünleşmesinde kolaj tekniğinin yapısı gereği sanatsal uygulamalardaki kurgusal çeşitliliğe hızlı ve yaratıcı çözümler getirmiştir. Dijital sanatta kolaj tekniği, sunduğu fotoğrafları hikâyeleştirerek izleyicinin hayal gücünü de zorlamaktadır. Bu makalede dijital sanat nedir? Analizi yapılarak kolaj tekniğinin dijital sanata katkıları nelerdir? Ve dijital sanatçılar geleceğin çağdaş sanatçıları mıdır? Sorularının cevabı ilişkilendirilerek bir inceleme yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Art, Kolaj, Fotoğraf, Yapay Zekâ, Teknoloji.

Collage in Digital Art

Abstract

This work aims to reveal the effective dimensions of collage technique in digital art for artistic processes. In the twenty-first century, with the turning of industrial societies into information society as a favourite of world capitalism an integral part of the capitalist system, the fourth industrial revolution, the age of electronics, the cybernetic age, the silicon epoch, artificial intelligence, In a competitive environment of development while producing formulas for advanced technology cultures, it has taken the new media art to a

*) Dr. Öğr. Üyesi, Giresun Üniversitesi, Görele Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, (e-posta: merveyildirim1@hotmail.com) ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7414-6489>

different level with a pragmatist approach. By exceeding the limits of traditional art forms, information technologies offers, Analytical thinking and engineering infrastructure, such as replication, archiving, interactive virtual environments and the development processes of artificial intelligence have all become the source of digital art. Digital art is made by the production of non-physical objects. The structure of collage technique in the integration of digital art within the artwork has brought quick and creative solutions to the fictional diversity in artistic applications. Photographs which are presented in digital art and collage technique are storyly. Thus, it also strains the imagination of the viewer. In this articles' aims that find the answer of these questions. What is digital art? What are the contributions of collage technique to digital art by analysing? Are digital artists contemporary artists of the future?

Keywords: Digital Art, Collage, Photography, Artificial Intelligence, Technology.

1. Giriş

Yaşadığımız yüzyıl bilişim çağıdır. Bilişimdeki teknolojik yenilikler ve değişiklikler sanatı kökten etkilemiş ve değiştirmiştir. Sanatta yeni uygulamalar, yeni düzen anlayışında geçiş, her zaman tedirginlik vermiştir, hatta nesnel olarak tehditkâr unsurlar da taşımaktadır. Bu yüzden bir bilgisayar programıyla boyanmış bir resme bakıp da "resim sanatı da bitti" yakınmasını dile getirenlerin göremediği şey, eğer "resim sanatı" diye bir şey varsa, onun zaten "malzemeye indirgenemeyeceğidir". Sanat tarihine damgasını vuran Fransız sanatçı Marcel Duchamp, "hemen her yerde, hemen her şeyle sanatın yapılabileceğini" ifade ederek basit bir pisuarı sergileyerek sanat çevrelerinde tartışmaları alevlendirmiştir. Konstrüktizmin öncülerinden Vladimir Tatlin'in eserlerinde endüstriyel malzemeyi olduğu gibi kullanmaları, Fütüristlerin resimlerinde arabalar, fabrikalar, trenler ve uçaklar kullanmaları Modern sanatın kaynağına farklılık ve gelişme getirmiştir. Bu durum bilimsel keşfe yeni bir bakış açısı yaratmış sanatta yeni akımlar ve kavramlar geliştirmiştir. Resim, Heykel ve Mimari, hatta sanatın diğer dalları da bu etkileşimden nasibini almıştır. Geleneksel sanat mimetik (yansıtma) kavrayışa dayalı bir sanattı. Oysa Modern Sanat insanın iç dünyasına yönelerek bu kavrayıştan uzaklaşarak soyutlaştı. Modern sanatın soyutlaşması insanın içsel değerlerine yönelmesiydi (Yılmaz, 2016, s. 1). Sanatsal ifade neredeyse bir illüzyona dönüşmüştür. Teknolojinin tarihçesinde XIX. yüzyılın fotoğrafı, XX. yüzyılın hareketli imgeleri, elektronik çağa geçişi simgeleyen video ve nihayetinde dijital simülasyon tekniklerine varan sürecinde bir takım tartışmaları ve yeni tanımlamaları da gündemine taşımıştır. Örneğin, yeni medya, dijital sanat, robotlar, aneroitler, kuramsal olarak siborglar ve bu teknolojilerin düşünme sistematığı olarak yapay zekâ, grafik arayüzlü dijital kimlikler ve bu kimliklere ilişkin kuramlar, dijital çağda "hibrit" dijital sanatın, bütün anlam kalıplarını gerçekleştirdiği "etkileşim" kavramı gibi pek çok tanım hayatımızda anlamlı bir yere sahip olmuştur. Teknolojinin bir felsefe yeni bir bakış açısı yarattığı gerçeğinin dışında asıl olan sanatçıya sağladığı yeni malzemeler ve materyallerdir. Çünkü teknoloji sadece bakış açılarını değil sanat eserlerinin biçimlerini de değiştirmiştir (Öznülür, 2014, s.3).

Sanatı, teknolojinin yıkıcılığına karşı kurtarıcı bir güç olarak gören Heidegger, her şeyin ötesinde dijital sanat, insanın en temel aygıtını yani bedenini kullanmaktadır. Bütün bunlar dijital sanatın yaşamla olan sıkı bağlarını görmemizi kolaylaştırmaktadır. Dijital sanat insanın ortak malzemesini, bedenini kullanarak, bedenin biyolojik duyularına göndermelerde bulunarak evrensel bakışını da ortaya koymaktadır. İnsan, dijital sanatlar çerçevesinde kültürel bir varlık olmaktan önce, biyolojik bir gerçekliktir, bir tür olarak ele alınmaktadır. Dijital sanat içinde cinsiyet ayrımı meselesi neredeyse tartışma dışıdır; hayvanlar ve insanlar arasındaki ayrım, dünyanın canlılar tarafından paylaşılan bir mekân olması durumuyla yeni bir boyuta erişmiştir; ulus ve milliyet kavramı geride bırakılmış olgular olarak gözlemlenmektedir; din, tanrı ya da diğer metafizik kavramlar bugüne kadar taşıdıkları anlamlarını çoktan yitirmiştir; Global bir gerçeklikten öte, dünya, insanoğlunun mekânı olarak değerlendirilmektedir. Bütün bu unsurlar, sanatın evrenselliğinin, dijital sanat içindeki yeni konumuna da işaret etmektedir.

İlerleyen teknoloji ve dijital sanat ortamlarında bilgisayarların teknik açıdan kullanılmasına ilişkin, Frank Popper, Vera Molnar'dan aktararak dört amaç ileri sürmüştür:

- 1- Bilgisayarın ortaya koyduğu teknik imkân onu sanatsal açıdan da önemli kılmaktadır. Bu teknik imkânlarla hem sınırsız biçim ve renk imkânı hem de sanal uzam yaratımıdır.
- 2- Bilgisayarlar sanatsal yenilik ihtiyacını tatmin edebilmektedir. Aynı zamanda da geleneksel kültürel formların yükünü hafifletebilir.
- 3- Bilgisayar sanatçının da izleyicinin de zihninin farklı, yeni şekillerde çalışmasını sağlayabilir.
- 4- Ayrıca bilgisayar teknolojisi izleyicinin yapıta verdiği tepkiyi somut bir şekilde gözlemleyip kaydedebilir; örneğin gözün hareketlerini izleyen sensörler.

Yeni medya sanatı ya da dijital sanat bir şeyler üretmek yerine nesneyi yeniden şekillendiren, yeniden amaçlandıran, yeni içeriklerle ilişkilendiren bir süreçtir. Sanatçı, varsayılan problemin, seçilen bir dizi işlem sonucunda mümkün olan en ekonomik şekilde çözümlenmesini amaçlar. Bu nedenle, hizmetin sonucunda bitmiş bir nesne üretimi yerine bir sonucun çözümüne ulaşılır. Yeni medya sanatını post-endüstriyel bir süreç olarak ele aldığımızda geleneksel estetik ve özerklik kavramlarının yerine yazılım, birleştirme, hibritleşme, etkileşim gibi yeni kavramlarla karşılaşırız. Diğer bir deyişle, yeni medya sanatının estetik fonksiyonu ikinci plandadır (Canan, 2015, s. 88). Lev Manovich teknolojiler ve bilgisayar bilimcilerin çağımızın sanatçıları, yeni medya teknolojilerinin de günümüzün sanat eseri olduğunu iddia eder: XX. yüzyılın son yıllarının gerçek kültürel yaratıcıları ressamlar, film yapımcıları ya da kurgu yazarları değil, ara yüz tasarımcıları, bilgisayar oyunu tasarımcıları, video yönetmenleri ve DJ'ler... (Manovich, 2003, s. 21).

2. Teknoloji, Bilim, Sanat İlişkisi

Gündelik yaşama karışan teknolojinin modernite teorisi ile arasındaki ilişkiye değinirken şu soruyu sorar: "Bir kişi, moderniteyi, mümkün kılan teknolojik gelişmeleri yeterin-

ce hesaba katmadan onu anlamayı nasıl bekleyebilir ve kişi belirli teknolojileri, onların içinde geliştiği toplumun teorisi olmadan nasıl çalışabilir?”.

Teknolojinin ne olduğu konusunda farklı görüşler ortaya konulsa da genel bir tanım olarak Wilson'ın “insan bedeninin salt fizikselliğinin ötesine geçen her türlü yaratıcı sistem teknolojidir” sözünden hareket edilebilir. Feenberg'e göre “teknoloji başlı başına sosyal bir fenomendir; diğer sosyal fenomenlerden ne daha az ne de daha çok değerli bir fenomen”. Bugün teleskoptan arabaya, insan bedeninin fiziksel eksikliğini kapatan ya da yeterliliğini artıran her türlü buluş, teknoloji olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla her yeni teknoloji, sanatın bakışını da değiştirmekte, güncellemektedir. Wilson bu nedenle teknolojik sanatın sabit olmadığını, dinamik değişim süreçlerinde bulunduğunu belirtmektedir. Melvin Kranzberg ve Carroll Pursell bu konuda şunu söylemektedir: “(Teknoloji) insanoğlunun, şehirler gibi hem doğa tarafından oluşturulan hem de insanın kendi teknolojik oluşumlarından kaynaklanan fiziksel çevresi ile mücadele çabasıdır ve o çevreye mevcut kaynakları kullanmadaki hayal gücü ve zekâsı ile o çevreye boyun eğdirmek ya da kontrol etmek girişimidir”.

Teknolojinin çağdaş tanımları arasında ise uygulanabilir bilim, problemlerin çözümü için bilimsel ilkelerin uygulanması gibi terimler bulunmaktadır (Canan, 2015,s.16-17). Bilimin ve sanatın temelleri bilgiye dayanır. Aynı zamanda sanat bilimin duraksadığı, yetersiz kaldığı durumlarda yardımcı bir rol olarak bilimin gelişimine olumlu katkılar da sağlar. Sanatçı hayal kurar ve zihninde canlanan görüntüleri bilimsel verilerle gerçekleştirebilir ya da gerçekleştiremez. Bilim adamı ise hayallerini bilimsel gerçeklik veya bilgi yardımıyla araştırır, keşfini yapar ve insanlığa sunar. Sanat, bilime bağlılığı ile bilimsel teorilerin ve teknolojinin gelişmesine yardımcı olur. Sanat mevcut bilgileri de sürekli sorgular ve hep canlı tutar (Altunay, 2005, s.56).

Bilim ve sanat arasındaki ilişkiye dair Christopher Caudwell şunları söylemektedir. Bilim nasıl insanın duygularla algılanan dünyadaki özgürlüğünün dile geliyorsa, sanat da insanın duygu dünyasındaki özgürlüğünün dile gelişidir. Çünkü her ikisi de kendi dünyalarının zorunluluklarının bilincindedirler ve onları değiştirebilirler. Sanat, duyguların, iç gerçekliğin, bilimsel görüngülerin ve dış gerçekliğin dünyasının yansımalarıdır. Hauser ise şu sözlerle açıklamaktadır. Sanat ne bilim olarak başlar, ne de bilime dönüşerek son bulur. Ancak sanat, bilme ve sanmanın başlangıcıyla birlikte yaşamın zorluğundan doğar ve insan varoluşunun yorumlanmasından ve yönlendirilmesinden oluşan sonsuz yolda bilimle birlikte ilerler. Sanat yapıtı biçim olarak her zaman hedefine varırken, sanat bir haber ve bir öğreti olarak hiçbir zaman hedefe varmaz. Hauser'in bakış açısı, sanat ve bilim arasındaki ilişkinin nerede başlayıp nerede bittiğini yalın bir şekilde özetlemektedir (Altunay,2005, s.57).

Sanatın bilim ile ilişkisinde ise, bilimin eleştirel kuramcılar tarafından sosyal, ulusal, cinsel ve tarihsel açıdan taraflı ve etki altında olarak değerlendirilmesinin etkisi önemlidir. Yapısalcılar tüm zamanların ve kültürlerin doğrularını kavrama yeteneğine sahip olmayacağımızı belirtirken, Donna Haraway gibi feminist eleştiriye yakın isimler bilimin metaforik diline, otoriter sesine değinirler (Wilson, 2002, s.12).

Bilimsel temellere dayalı teknoloji hem sanatçının yaratıcı gücünün artırılmasına hem de halkın evrene, yeryüzüne, doğal fenomenlere ilişkin yaklaşımının yoğunlaştırılmasına, sorunlara katılımının artırılmasına yönelik olarak sanat ile birleşmektedir. Araştırmalar, teknoloji incelemelerinde olasılıkları ve teknolojinin etkilerini inceler. Bugün artık sanat da teknolojinin kavramsal çerçevelerini, izlerini, farklı yöntemlerini incelemekte ve daha da ötesi tüm bu olguları sorgulamaktadır. Bu birliktelik genelde yaşama, uygarlıkların düşünce dünyasına ve özelde eleştirel teorilere, kültürel teorilere ve sanatsal yaratıya yeni bakış açılarıyla yaklaşmayı gerektirmektedir. Örneğin bilim de teknoloji de evren ile ilgili düşüncelere insanlıkla ilgili kabul görmüş verilere değişimler getirmektedir. Yeni iletişim teknolojileri zaman, uzam ve mesafe ile fikirlere etki etmektedir (Canan, 2015, s.19).

3. Dijital Sanatın Gelişimi

Yirminci yüzyılda Art Nouveau akımının ilkeleri endüstriyel tasarımı etkilemiş ve işlevsel özellikte sanatların gelişmesi göz önüne alınmıştır. Güzel sanatların uygulamalı hale gelmesi, sanatsal olmayana da estetik değer yüklenebilmesi, dijital sanatların temelini oluşturan makinelerin, bilgisayarların kullanımına başlangıç oluşturmuştur. Bütün bu değişimler -teknoloji ile sanatın birlikteliği sanatta formun işlev ile birleşmesi- 1919'da kurulan bir okulu, Bauhaus'u yaratmıştır. Popper, Bauhaus ile birlikte gelen iki sorunsala değinir: Uygulamalı ve güzel sanatlarının sentezinin yarattığı ortamın estetik dönüşümü ve sanat ile bilim, insan ile makine arasındaki karşılıklı ilişkinin ve aşıkâr çelişkilerin temellendirdiği homojen kültürün kuramsallaştırılması. Bununla birlikte Popper elektronik sanatı etkileyen diğer üç akıma Fütürizm (Gelecekçilik), Dadaizm'e ve Konstrüktüvizme değinir. Fütürizm, dinamizm ve hızı yüceltmesinin yanında, evrendeki tüm formlar ve elementler için soyut denklikler bulmaya girişir ve böylece sanat ve bilimin karışımına yol açar. Dadaistler endüstriyel uygarlığın bir eleştirisi olarak makinenin anlamsız niteliklerini ortaya koymaya girişir. Bunun yanında Marcel Duchamp makine estetiğini insanoğluna uygulama konusunda ilk adımı atar ve resimlerini (Merdivenden İnen Çıplak) kinetik elementlerin organizasyonu olarak, hareketin soyut sunumunda zamanın ve uzamın ifadesi olarak yorumlar. Rus konstrüktivistlerine gelindiğinde ise, sanatçıların nitelikli teknisyenler ve mühendisler gibi modern endüstriyel toplumda yerlerini almaları gerektiği düşüncesi belirir (Canan, 2015, s.30).

Stephen Wilson (2003, s.247). Sanata ilişkin, şu şekilde bir tarihsel döküm yapmaktadır:

1. Gerçekçi betimlemenin ötesine geçiş (soyut sanat ressamları).
2. Hazır eşya'nın sanata katılımı (Duchamp'ın pisuarı ve Picasso'nun kolajları).
3. Sanatsal olmayan alanlara girme ve gündelik bağlamlara müdahale.
4. Canlı sanatın sunumu (Dada ve Fütüristik performanslar).
5. Endüstriyel malzemelerin, ürünlerin ve işlemlerin kullanımı (Bauhaus, fotoğraf, kinetik sanat, elektronik müzik ve Warhol'un Brillo kutuları).

6. Kavramsal sanat (Duyusal biçimin değersizleşmesiyle sanat olarak fikirler).
7. Yeryüzü sanatı (Doğal ortamlarla ve yerel materyallerle çalışma).
8. Etkileşimli sanat (İzleyici ve sanatçı arasındaki sınırın çözülmesi, canlı tiyatrolar ve etkileşimli yerleştirmeler gibi).
9. Performans ve happeningler (Allan Kaprow).
10. Kamu sanatı (Mevkiye özel materyallerle, sosyal süreçler ve kurumlarla).
11. Teknolojik yeniliklerin keşfi (video, kopyalama aygıtları, lazerler ve holograflar).

Görüldüğü gibi ilk yıllardan itibaren dijital sanat, farklı malzemelerin (metin, grafik, fotoğraf, ses, hareketli görüntü vb.) bir arada kullanımına olanak sağlamıştır. Teknik özellikleri bakımından kavramsal sanatla, Dada hareketiyle ve Fluxus ile bağları kuvvetlidir. Dada, biçimci şiir anlayışıyla, hesaplanan bir estetiği ortaya koyarken, Duchamp, ise izleyicisini harekete geçirdiği ve belirli bir mesafeden bakıldığında estetik değer ve anlam kazanan heykelleriyle, kinetik heykellerle, hareket halindeki nesnelerin oluşturduğu sanal estetik düzenlemeleriyle ve Fluxus hareketi de izleyicinin katılımı ile dijital sanatın kökenlerinde önemli bir yere sahip olmuştur. Litvanyalı-Amerikalı sanatçı George Maciunas Fluxus hareketini şu sözlerle dile getirmiştir. “Sanatta devrimsel bir gelglin oluşmasını sağlamak, yaşayan sanatı ve karşı sanatı (anti-art) yaymak” amacındadır. Fluxus (Latince: akmak kelimesinden), ilk olarak 1960 yılında Maciunas tarafından John Cage ve çevresindeki müzisyenleri tanımlamak için kullanılmış, uluslararası bir avantgarde gruba verilen addır. Fluxus, yaşayan sanatı ve karşı sanatı yaymak açısından Dada ile ilişkilendirilmektedir. Zamanın çoğu avant-garde sanatçısı Fluxus içinde yer almıştır. Bunlar arasında Joeph Beuys, Yoko Ono, Nam June Paik sayılabilir. 1960’ların çoğulculuğuna yol açması açısından önemli olup etkisi günümüzde de sürmektedir (www.wikipedia.com).

Sanayileşme, modern yaşama geçiş ve daha sonrasında fotoğraf alanındaki gelişmeler dijital sanatın zeminini hazırlamıştır. Dijital sanat alanındaki ilk denemeler 1950’lerin ortalarında ABD’de Boeing Company ve Bell Telephone Company gibi sanayi kuruluşları ile bilgisayar çalışmaları yapan üniversitelerde başlamış, kısa sürede Güney Amerika, Kanada, Japonya ve çeşitli Avrupa ülkelerinde yaygınlaşmıştır. Başlangıçta, az sayıda sanatçının katılımıyla, daha çok bu alanda uzmanlaşmış bilim adamları tarafından üretilmiştir. Teknoloji alanında uzmanlaşmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalışmalara yöneltmek amacıyla 1966’da New York’ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyleri (EAT) adlı bir kuruluş oluşturulmuştur. Bunu Arjantin, İngiltere, Yugoslavya ve Japonya’da kurulan başka merkezler

İzledi çeşitli sergiler düzenlendi (www.yıldızteknopark.com.tr). Hepsinin amacı bilgisayar teknolojisini yaygınlaştırmak ve sanatçıları bunu kullanmaya özendirmektir. Bilgisayar kısa sürede mimarlık, resim, heykel ve endüstri tasarımı dışında müzik ve koreografi alanlarında da kullanılmaya başladı. Çok sayıda sanat eseri değeri olan yapıtlar ortaya konmasa da bu alandaki araştırmalar sanatsal yaratının yalnızca üstün bir yetenekle değil,

bilgisayar programlarıyla elde edilebilen, basit işlemlerle de üretilebileceğini ortaya koymak amacını güdüyordu. Bu yolla belki de sanatsal yaratı yalnızca sanatçının tekelinde olmayacaktı. Ayrıca sanat ile teknoloji arasında da yakın bağlar kurulabilecekti. Araştırmaların bir başka yönü de özgün sanat yapıtlarını bilgisayar aracılığıyla çoğaltabilmeye yönelikti. Bu şekilde çok sayıda ve ucuza mal edilen tıpkıbasımlar üretilebildiğinde, hem sanat yapıtlarının zamanla bozulmasına karşı bir önlem alınmış olacak, hem de bu değerli kültür mirasları bütün insanlığa mal edilebilecekti (Ak, 2013, s.920).

Bilgisayar en yaygın biçimde canlandırma filmlerinde ve 1970'lerde grafik sanatında kullanıldı. Grafik tasarımcısı, yaratıcı düşüncelerini kağıt ya da bilgisayar ekranı üzerinde gösterir. Baskı ustası da bu düşünceleri kitlesel kullanıma sunulmak üzere değişik işlemlerle çoğaltır. İşte bu çoğaltılma süreci, grafik tasarıma bir iletişim sanatı özelliği kazandırmaktadır. Bir tasarımın çoğaltılarak basılı bir ürün haline gelmesiyle; tasarımcının işi (sayfa düzeni, fotoğraf, illüstrasyon, yazı karakteri ve kağıt seçimi) geniş bir kitlenin gözleri önüne serilir. Tasarımcı, ortaya çıkacak ürünün kalitesini ve maliyetini denetleyebilmek için, baskı teknolojisi konusunda bilgi sahibi olmalıdır. Dijital sanat bugün çok geniş bir çerçevede ve çok çeşitli uygulama alanlarında sanatın, sanatçının ve sanatseverlerin beklentilerine cevap vermektedir (Ak, 2013, s.920). Popper, elektronik çağda sanatı ele aldığı "Art of the Electronic Age" adlı kitabında, aslında birçok farklı kaynağın dijital sanatların temeli olarak gösterilebileceğini söyler bunlar:

1. Fotoğraf ve sinema, teknik ve estetik formlar arasındaki karşılıklı etkileşim.
2. Kavramsal Sanat ve çevresel sanat.
3. Işığın kullanıldığı sanat biçimleri.
4. Kinetik Sanat.
5. Sibernetik.
6. Elektronik Sanat.
7. Teknolojik Sanat.

2000'li yıllar da yeni medyayı diğer medya biçimlerinden ayıran en önemli özelliği etkileşimdir. Etkileşim, bireyin pasif bir konumdan aktif bir duruma geçmesini sağlamış, kaynaktan alıcıya gönderilen bilgi akışı, çift yönlü boyut kazanmış ve alıcı da kaynak durumuna dönüşmüştür. Bilgi teknolojilerinin insan hayatı üzerindeki etkileri, sanatta karşılığını bulmuş ve medya araçlarını kullanan isimler dünya üzerinde artmaya başlamıştır. Genel olarak "dijital sanatlar" adı verilen bu alan içerisinde, en basitinden bir Paint-Shop ya da Photoshop resminden oldukça karmaşık matematiksel fonksiyonlar aracılığıyla kurgulanan fraktal görüntü ya da seslere varıncaya kadar geniş bir olanaklar kümesinin varlığı söz konusudur. Bilgisayar kullanılarak, klasik anlamda resim ve ses duyularının sanatsal kullanımına başvuran görüntüler, animasyonlar ve müzik üretilebilir (Kutup, 2010, s.19). Dijital resimleme ise bilgisayar ortamında yazılım aracılığıyla tuval üzerine işlenen dijital çıktı olarak değerlendirilebilir. Alberto Seveso, Jared Nickorson, Pablo Alfieri, Pete Harrison, Chuck Anderson, Jerico Santander, Cristina Siquiera Grezegorz

Domaradzki, Jonathan Barr, Mike Campau gibi sanatçılar 2000’li yıllarda dijital ortamda üretim yapan başlıca sanatçılar olarak listelenebilir (Atan, Bahadır ve Bilsel, 2015 s.31).

4. Kolaj ve Dijital Sanatta Anlamlandırma Temaları

XX. yüzyılın tümünü etkileyecek olan bu hareketler de kolajlar da önemli bir araç olmuştur. Kolaj bir asemblaj (üç boyutlu kolaj heykel) 20. Yüzyıl sanatında ilk defa kübistler tarafından bulunmuş ve Dadaistler tarafından geliştirilmiş bir resim sanatı olarak tanımlanmıştır. Kolaj: Elde mevcut her türlü organik ya da inorganik hazır materyalin basılı, çizili ve fotografik malzemenin (imajın) önceden bilinen hayat bağlamından koparılıp alınarak yeni bir bağlama hizmet edecek doğrultuda yeni bir kurgusalılık kaygısıyla bir yüzey üzerine yapıştırma işlemi olduğu söylenebilir (Ergün, 2012, s.5). Kolajın önemi, geleneksel sanatın sınırlarını kaldırması, sanatı her şeye ve her araca açmasıdır. Her türlü nesne ve tekniğin kullanılması, modern sanatın gelişimini belki de en fazla etkilemiş olaydır (Ögel, 1977, s. 33). Kolajın sanat tarihçilerince önemli bir noktada konumlanması sözü edilen inşada önemli bir kırılma noktası yaratmasında aranmaktadır (Gombrich, 1976, s.473). Kolaj ve fotoğraf etkileşimi açısından bakacak olursak, fotoğrafların bir araya getirilmesi kolaj uygulamaları için bir örnek oluşturmuştur. 1900’lerde tekniğin olanaklarıyla kullanılan bu türden bir fotomontaj kolaj dönemin sanatçısının elinde malzeme ve teknik açısından olabirlikleri göstermektedir. 20. Yüzyılın başında fotoğraf için sorun bu aktarım aracının sanat olup olmadığı idiye, yine aynı yüzyılın sonunda, karşısında bulduğu mesele yeniden bütünüyle kendisi olup olmayacağıdır. Başka bir deyişle, melezliğin 'zorunlu' görüldüğü bir dönemde bir aktarım aracı olarak fotoğrafın var olduğundan söz etmenin her hangi bir anlamı var mı, yoksa yalnızca fotoğraflardan gerçekliği, tarihi, belleği, varlığı, yokluğu imleyen, bizi umutlandırıp umudumuzu boşa çıkaran gündelik görüntülerden başka bir şey yok mu elimizde? Her geçen gün daha dijitalleşen çağımızda genel eğilim fotoğrafları kültürel andaçlar olarak görmek ve bütün iyi andaçlar gibi onları da müze ve arşive göndermektir. Ama fotoğraflar karanlığa doğru 'sessizce yol alırken' görsel dünyanın nesnelere ve öznelere olma işlevlerini, modernistlere hitabeden özellikler betimleyicilik, nesnellik, netlik, tekillik- temel olarak değil postmodernist özellikleri temel olarak yerine getirmektedirler. Son yirmi yılda fotoğraf bu açıdan temel ve geri döndürülemez biçimde yeniden tanımlanmıştır. (Graundberg, A., 2002:19). Özellikle montaj, birbirinden kopuk görüntüleri birleştirerek elde ettikleri kompozisyonları Picasso’nun çizimine fotoğraf, birkaç yıl sonra yine bir çizimine müze bileti yapıştırması, 1911’de Braque’ın harfleri soyut eleman olarak resme sokmasıyla geleneğe karşı girişilen tavır, Analitik ve Sentetik Kübizm olarak adlandırılan iki dönemin arasındaki arayış olarak nitelendirilmiştir. Sonraki dönemlerde kâğıt yapıştırmaları pek çok akımı ve hareketi de etkilemiştir (Demir, 2012, s.7). “Bambu Sandalyeli Natürmort” (Resim 1) adlı eser, kolajın resimde kullanımına dair ilk örneklerden biridir.



Resim 1. P.Picasso, “Bambu Sandalyeli Natürmort”, 1912.

Kolaj malzemesi olarak kullanılan, her türlü görsel kültür unsurları toplumsal kimliği oluşturma yollarından biridir. Günümüzde düşünce evrenimizi çepe çevre saran görüntüler, imgeler, bizimle durmadan konuşmakta ve farklı çağrışımlarla bir yargıya varmamıza ön ayak olmaktadır (Karadağ, 2004, s.41). Fotoğraf ve kolaj etkileşiminde popüler kültür ve dönemin imgelerinin estetik malzeme olarak kullanılması, dijital sanatta farklı yöneliş ve arayışları olumlu yönde desteklemiştir (Öztütüncü, 2015, s.100).

Dijital sanat ürünlerini yaratırken sanatçılar, simülasyon, kopyalama, Kolaj, yanılsama, yapay yaşam, veri tabanları, aktivizm ve haktivizm gibi bazı kavramlarla içi içe olmakta, bu kavramlar yardımıyla eserlerini en etkili şekilde anlamlandırmaktadırlar. Bilgisayar üretimlerinden oluşan yeni bir görsel kültürün toplum hayatının her alanına girdiği gözlenmektedir. Dijital sanat genellikle veri formuna yani, dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına bürünmektedir. Bazen bu eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatta görüldüğü üzere nihai form olarak ortaya çıkmaktadır. Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar daha geliştikçe, verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği genellikle ‘çoklu-formlar’ ya da ‘üst-formlar’ şeklini alarak artmaktadır (Wands, 2006, s.14). Yeni dijital teknolojiler, farklı görme biçimleri, alternatif üretim alanları yaratarak diğer teknolojik değişimler gibi insanın çalışma olanaklarını ve potansiyelini geliştirmeye başlamıştır. Bilgisayar teknolojileri sanatsal üretimde manipülasyonu alabildiğine kolaylaştırırken, “canlı imgelerin” yeniden üretimi konusunda devrim gerçekleştirmiş görünmektedir. Dijital teknolojilerin üretimde etkin olduğu ve bu bağlamda simülasyon ilkesinin öne çıktığı sanat dünyasında, gerçek ancak modelin bir kopyası olabilmekte, gerçeğin artık doğayla olan ilişkiden değil daha önceden üretilmiş nesnelere ve gerçeklerden, kısacası yapay bir dünyadan hareket edilerek üretilebildiği söylenmektedir. Dijital üretim yöntemleri tümüyle gelenekselin yerini

almasa da türler arası melez eserlerin artmasına neden olmaktadır. Yaratılan bu melez çalışmalarda, sanal karakter ve mekânların, gerçeklik alanına dâhil olduğu bir süreç başlamakta, bilgisayar yazılımlarıyla ikincil bir gerçeklik alanı olan sanal gerçeklikler üretilmektedir. Oluşturulan bu görüntüler, aslında, Baudrillard'ın simülakrı yerine geçmekte ve aslı olmayan bir kopya olarak yaratılmaktadır. Bu görüntülerde asıl gerçek yok olmuş ve bir simülakrum tarafından yerleri alınmıştır. Orijinalin çoktan kaybolduğu simülasyon evresinde, görüntüler gerçek dünyadaki anlamlardan ve göndergelerden bağımsız olarak üretilmektedir. Üretilen sanat eserlerinde ya da bilgisayar oyunlarında simülatif anlatımların yoğun olarak kullanıldığı gözlenmekte, aslı olmayan kopyalar ve kişilikler izleyenler veya oyun oynayanlar tarafından alınılanmakta, yeni yaşamsal gerçekliklerin kurulduğu gözlemlenmektedir. Dijital sanat yaklaşımıyla bugün teknolojiyle sanatın, gerçekle sanallığın, yerleşik algıyla duyu yitiminin, dolayısıyla düşü gerçekmiş gibi yaşatan yanılsamalara gönderme yapmaktadır. Yanılsama, gerçekliğin sanat yapıtında yeniden üretilmesi demektir ve bir eserde imgelerin gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda yeniden üretim yerleşik perspektif gerçekliğin yok oluşunu da gündeme getirmektedir. Sanatsal anlatım genellikle beraberinde politik anlatımı da getirmektedir. Bu bağlamda, toplumsal değişme ya da politik değişiklik yapmak üzere kasıtlı bir şekilde eylem yapan aktivistler dijital sanat içinde oldukça yoğun olarak varlık bulabilen sanatçılar olmaktadır. Eskiden beri var olan aktivist sanatçıların bilgisayar yazılım ve donanımları, internet, mobil iletişim araçları, fotoğraf makinesi ve videolar gibi dijitalleşen ortamlar vasıtasıyla protesto ve muhalefet etme konusunda özgürleştikleri söylenebilmektedir. Siyasi karşıtlık dışında aktivist sanatçılar din, feminizm, çevre, vejetaryenlik gibi toplumsal hareketleri destekleyerek, insanların davranışları üzerinde değişimler yaratmaya da çalışabilmektedirler. Ayrıca, toplumsal hareketleri destekleyen yasadışı ancak şiddet içermeyen dijital eylemler yapan haktivistler (aktivist hackerlar) web sitelerini işgal etme, virüs saldırıları, bilgi hırsızlığı, bilgisayar sistemlerini geçertme gibi yöntemlerle protestolarını siber dünyada gerçekleştirmektedirler (Sağlamtimur, 2010, s.229).

4.1. Dijital Sanatın İlk Örnekleri

Bilim adamları, yalnızca bir araç ya da ortam olarak görmedikleri bilgisayarda, soyut bilgiyi yaratarak, yeni sanal görüntüler üretmişlerdir. 1946 yılında silah ve nükleer hesaplamalar için elektronik veri işleme kapasitesine sahip ilk bilgisayar ENIAC (Elektronic Numerical Integrator and Computer), ABD'li bilim adamları tarafından geliştirilmiştir. ENIAC ile başlayan ilk bilgisayar örneklerinde matematiksel hesaplar yapılmaya başlanmış, bu hesaplamalar sonucunda elde edilen veriler estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Sanat biçimleri içinde matematiksel, geometrik, bilimsel, soyut ve teknolojik temeller, dijital sanatın başlangıcında önemli kaynakları oluşturmuştur. Teknoloji alanında uzmanlaşmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalışmalara yöneltmek amacıyla 1966'da New York'ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyleri (EAT) adlı bir kuru-

luş oluşturulmuştur. Bunu Arjantin, İngiltere, Yugoslavya ve Japonya’da kurulan başka merkezler izlemiş, çeşitli sergiler düzenlenmiştir. Dijital sanatın ilk öncülerinden sayılan Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky, 1950’li yılların başında dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır. Soyut Geometrik Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizmden esinlenmiş ve çalışmalarını ilişkilendirdiği sanat formları arasında Op Sanat’ı göstermiştir. Öncülerden kabul edilen bir başka sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke, 1956’da yaptığı ilk çalışmaları olan “Elektronik Soyutlamalar” Ben Laposky’nin çalışmaları ile büyük benzerlik göstermiştir. Daha sonra ise yönetmen olan John Whitney Sr’nin çalışmaları dikkat çekmiştir. Deneysel filmler üreten Whitney, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel yeteneklerini geliştirmiştir. Bu ilk örneklerden sonra Charles Csuri, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec, Kenneth Knowlton’a ait dijital çalışmalar görülmektedir (Sağlamtimur, 2010, s.219). En alışılmamış bilgisayar sanat üretimlerinden biri, bilgisayarları programlamak, 80’lerin başlarında ressamlık kariyerini bırakan, başarılı bir İngiliz soyut ressam olan Harold Cohen’e aittir. Amacı, kendi çalışmasında kullandığı sanatsal kompozisyonun kurallarını bilgisayara öğretmektir ve bu amaç, “AARON” isimli (Artificial Intelligence / Yapay Zekâ) bir programla sonuçlanmıştır. Başlangıçta, büyük bir buzdolabı boyutunda mini bilgisayarlar üzerinde çalışmış, 1983’te Londra’da Tate Galeri’de bu tarzda sergi yapmıştır (King, 2002, s.90). Dijital sanatın özel tarihine bakarsak, fotoğraf ve görsellik alanında çok güçlü bir okul olan Alman Stuttgart Teknik Yüksek Okulu, ilk kez New York’da Howard Wise Gallery’de bilgisayar sanatı sergileri açmaya başlamıştır. 1968’de ise, Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü-ICA’da Avrupa’da ilk bilgisayar sanatı sergisi açılmış, arkası çeşitlenerek, güçlenerek gelmiştir (Çizgen, 2007, s.69). 1986’dan sonra Paint programları, programlama dili bilmeyen sanatçıların kullanımına uygun hale gelmiş, 1987 ise dijital çalışan sanatçılar için oldukça kullanışlı olan Photoshop programı Thomas Knoll tarafından geliştirilmeye başlamıştır (Telli, 2009, s.2). 1990’lı yıllarda internetin ve görüntü işleme programlarının yaygınlaşmasıyla “dijital sanat” daha çok kişinin yaratıcılığını ve yaratıklarını paylaşmasını sağlamıştır. Bu altyapıların, programların gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla dijital sanat, özgün görüntü ortamlarından heykel sanatına, dijital enstelasyondan performansa, video, müzik ve ses sanatına, dijital animasyona genişlemiştir. Bilgisayar teknolojisi denilince gözardı edilmemesi gereken bir ülke olan Japonya’dan önemli eserler veren “Digital Art” sanatçısı Yoshuyuki dikkat çekmektedir. Abe, yapıtlarında geometrik nesnelere, çoğunlukla da hiperbolik ve parabolik yüzeyler ile rastlantısal öğelerin oluşum süreçlerini konu almıştır. Yıllardır birçok uluslararası “Elektronik Sanat” sergisinde yapıtları yer alan Abe’nin de konu hakkında birçok yayını bulunmaktadır (Telli, s.2).



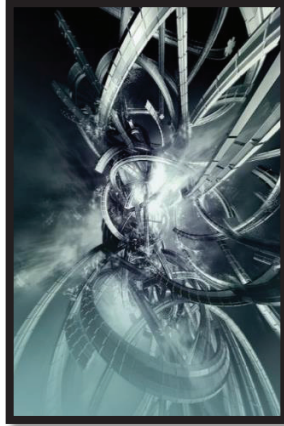
Resim 2. Yoshuyuki Abe 1991, Database, dijital art.

Ayrıca dijital sanat ürünü veren Ruth Leavitt, Lillian Schwartz, Vera Molnar, George Nees, Manfred Mohr, Yoichiro Kawaguchi, Laurence Gartel, Jean-Pierre Hébert gibi pek çok isim sayılabilmektedir (Sağlamtimur, 2010, s.219). Genel olarak “dijital sanatlar” adı verilen bu alan içerisinde, en basit bir Paint-Shop ya da Photoshop resminden oldukça karmaşık matematiksel fonksiyonlar aracılığıyla kurgulanan fraktal görüntü ya da seslere varıncaya kadar geniş bir olanaklar kümesinin varlığı söz konusudur. Bilgisayar kullanılarak, klasik anlamda resim ve ses duyularının sanatsal kullanımına başvuran görüntüler, animasyonlar ve müzik üretilebilir (Kutup, 2010, s.19). Dijital resimleme ise bilgisayar ortamında yazılım aracılığıyla tuval üzerine işlenen dijital çıktı olarak değerlendirilebilir. Alberto Seveso, Jared Nickorson, Pablo Alfieri, Pete Harrison, Chuck Anderson, Jerico Santander, Cristinia Siquiera Grezegorz Domaradzki, Jonathan Barr, Mike Campau gibi sanatçılar 2000’li yıllarda dijital ortamda üretim yapan başlıca sanatçılar olarak listelenir.



Resim 3. Mike Campau, “Stay Green, Go Red”, 2008.

Mike Campau, Amerikalı Michigan merkezli bir yaratıcı yönetmen ve dijital sanatçısıdır. Chevrolet, BMW, Ford, Pepsi, ESPN ve Sony gibi dünyaca ünlü markalar ile çalışmış ve çeşitli sergiler düzenlemiştir. “Stay Green, Go Red” isimli çalışmasın da (Bkz. Resim.3) tüketim kültürüne dönük eleştirel yaklaşımı dikkat çekicidir. Frankfurt Okulu düşünürlerinden Adorno’nun tüketim kültürü eleştirilerine benzer nitelikte, endüstrileşen ve bilinçsizce tüketmeye teşvik edilen yapının oluşturduğu çevre sorunları, grafiksel bir üslupta ele alınmıştır. (Atan, Bahadır,, Bilsel, 2015. s.1-14).



Resim 4. Pete Harrison, dijital art

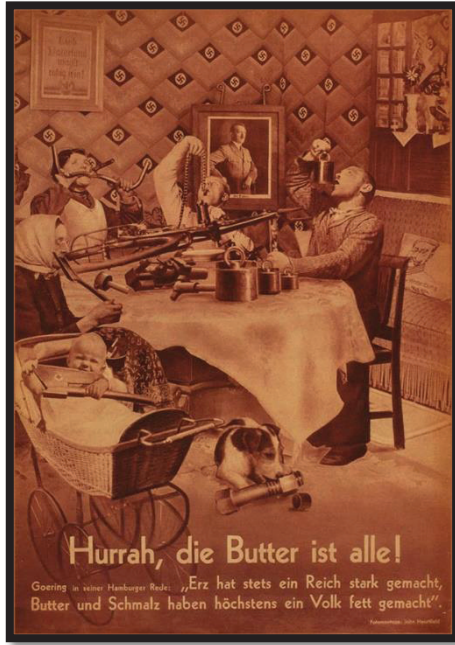
İngiltereli sanat yönetmeni ve dijital sanatçısı olan Pete Harrison çalışmalarında Fotoğraflar üzerinde kendi dünyasını yaratarak ışık oyunları ile şekilleri amacına uygun gerçekçi bir anlatımla yorumlar. Çalışmalarında endüstrinin hızını fütürist bir yaklaşımla sunar. Renkli ve süper dengeli kompozisyonlara gösterdiği yetenek, aynı zamanda birçok dijital sanat tutkununu da heyecanlandırır ve ilham verir. Dijital sanat tarihinin en popüler öğretilerinden birini tanımladı ve insanların “Aeiko tarzı” olarak adlandırdığı şeyi, ünlü dinamik aydınlatma teknikleriyle birleştirerek yaygın ve yer değiştirme etkilerinin bir karışımı olarak tanımladı. Harrison, trendleri belirlemeye ve dijital sanatın sınırlarını çeşitli platformlarda zorlamaya devam eden bir sanatçıdır.

Dijital tekniklerin sağladığı imkanların çeşitliliği, sanatçılara araç, ortam veya konu olarak kullanılabilme seçimi yaratmıştır (Sağlamtimur, 2010, s.221). Dijital sanat dijital sistemlerin analoglara göre hız, kalite ve performans bakımından üstünlüğü var. Dijital medya, birbirinden farklı medya platformlarında kolayca naklediliyor, kolayca yönlendiriliyor, ağ kurabiliyor, saklanabiliyor, uzaktan erişilebiliyor ve dağıtılıyor, saklama ve nakil süreçlerinde bozulmaya karşı daha dayanıklı, kalitesinden bir şey kaybetmeden sonsuz sayıda çoğaltılabiliyor (Creeber, Martin, 2009, s. 2).

5. Dijital Sanatta Fotomontaj ve Kolaj Etkileri

Dijital sanat bir araç ve ortam olarak kullanılan dijital art teknolojiler vasıtasıyla simülasyon, yapay yaşam, manipülasyon, etkileşim gibi farklı anlatımsal içeriklerle kendini zenginleştirerek farklılaştırmaktadır. Dijital sanat ve eserlerini kavrayabilmek için dijital teknoloji ve çağdaş sanat ilişkisini eserlerin nasıl ve hangi teknolojilerle üretildiğini dijital sanatçının iç dünyasını ve anlatım tarzını irdelemek gerekir. Günümüzde dijital görüntüleme ve fotoğraf, dijital heykel, dijital enstalasyon, performans, müzik ve ses, animasyon, sanal ve genişletilmiş gerçeklik, internet ve ağ, film ve video çalışmaları gibi pek çok örnek mevcuttur. Bütün bu üretim safhalarında önemli olan nicelikten önce nitel olan düzeydir. Sanatsal ifadeye hayat verecek özgün yaratıcı bir düşünceye ulaşmaktır. Sonraki aşama bu özgün fikrin nasıl ve hangi yöntemle ve araçla ifade edileceğine ilişkindir. İfade çeşitliliğinin önünü açacak olan ise özne ve nesne ilişkisinden doğacak anlamın bağlamla olan bağının kurulmasında tek sesliliğin yerine anlatım çeşitliliğini getirebilecek çağdaş ve cesaretli kararları alarak uygulayabilmekten geçer. Bu bağlamda Çağdaş sanat ve tasarım alanındaki örnekler göstermiştir ki duygu ve düşünsel yoğunlaşma ancak özgürce ifade olanağı bulunduğu iklimde gelişerek çeşitlenebilmektedir. Modern sanatta ve günümüz sanatında gerçekliğin sanat eseri içinde bütünleşmesinde kolaj tekniğinin pek çok örneğini görmek mümkündür. Kolaj yapısı gereği sanatsal uygulamalardaki kurgusal çeşitliliğe hızlı ve yaratıcı çözümler getirir. Kolaj imgelemin ilişkilerinden doğacak yeni anlamlarla birlikte ama daha çokta organik olmayan eklemlemeyle resimsel kurguya dâhil edilen tekil imgenin gerçeğe dönüşüdür. Fotomontaj ise zorunlu olarak kolajı içermekle birlikte imgenin taşıdığı mesajın yönlendirici gücüyle izleyenin kavrayışını yakalamaya kilitlenir. İletilen mesaj iletim biçiminin önüne geçerek anlam izleyicide güçlü bir

uyarana dönüşür. Bu uyarı çoğunlukla izleyicinin hazırlıksız yakalandığı şok dalgasıdır. İroni ve kara mizahın öne çıktığı anlatımlarla izleyicide bir rahatlama ve çözülme yaratır. Bu olguyu en çarpıcı biçimde ele alan, John Heartfield'in fotomontajlarıdır. Bu çalışmalar anti-faşist görsel kültürün en etkili örneklerini oluşturur. Resim 4. 'Yaşasın tereyağı bitmiş' adlı çalışma tipik bir örnektir. Savaşın sonuçlarıyla yüzleşen Almanya ekonomisinin kötüye gidişi sonucunda baş gösteren yiyecek kıtlığının faydalarını anlatan Herman Goring'in "Demir bir ülkeyi her zaman güçlendirir. Tereyağı ve domuz ise sadece insanları şişmanlatır". Söylemine gönderme yapmaktadır.



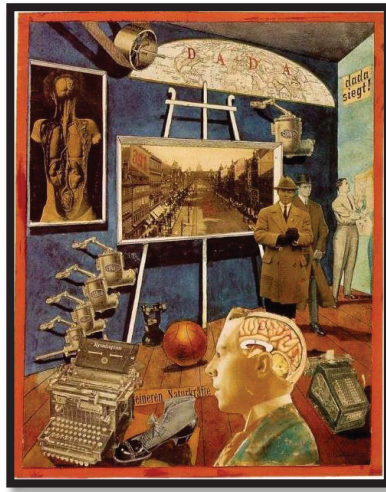
Resim 5. John Heartfield Hurrah, There's No Butter Left 19 Aralık 1935.

Fotomontajı salt kışkırtıcı görsel bir atmosfer yaratmak için kullanıyorlardı. Anarşist eğilimlerin politik ağırlığını taşıyan kışkırtıcı imgesel fragmanlar, gazete parçaları, harfler ve sözcüklerden oluşan teknik yapı "typophotomontage" olarak adlandırmışlardır.

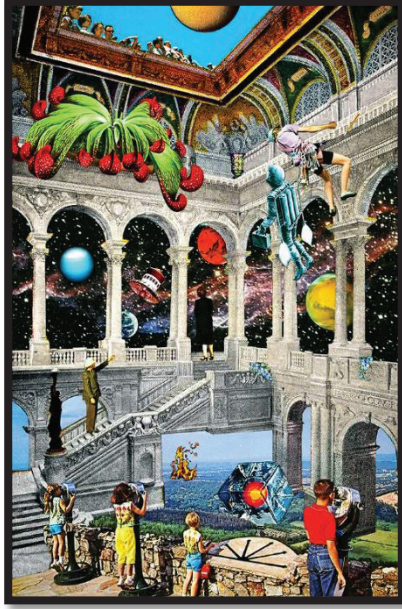


Resim 6. Raoul Hausmann 'Tatlin at Home', 1920 (kolaj)

Mekanik imaj çoğaltma dijital görüntüleme ve manipülasyon teknikleriyle daha ileri gitmiştir. Sanallik artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır. Berlin dada grubundan Raoul Hausmann'ın yaptığı kolajlar ve assemblajlar, savaşın ve saldırganlık ruhunun rasyonel aklın iflasının bir göstergesi olarak görülür.



Resim 7. Raoul Hausmann, Dada Conquers (1920)



Resim 8. Eugenia Loli, One of the 50 water-nymph Nereids, mother of achilles.

Kaliforniyalı bir kolaj sanatçısı olan Eugenia Loli, çalışmalarında hikâyeleştirme yolunu seçmiş ve basit bir tasvirden farklı olarak fotoğrafları hikâyeleştirmiştir. Onun çalışmaları bazen esprili, alaycı, bazen de tehlikeli, korkunç ve ürpertici olabilir. Resimde zamanın ve mekânın ötesinde bir yerleştirme varken, Bilgi ve bilgeliğin sınırları yoktur. Keşfetmek, bilmek ve yaşamak için her zaman daha fazlası yapılabilir mesajı verilmiştir.

Yeni medya profesörü, Richard Rogers ise yeni medyanın üç ana özelliğini etkileşim (interaction), kitlesizleştirme (demassification) ve eş zamansızlık (asynchronity) olarak sıralar. Rogers, etkileşim sayesinde alıcı ve vericinin karşılıklı olarak birbirlerinden etkilendiklerini, kitlesizleştirme sayesinde de büyük bir kullanıcı grubu içinde her bireyle özel mesaj değişimi yapılmasının olası kılındığını vurgular. Rogers, yeni medyanın aynı andalık gerekliliğini ortadan kaldırarak bireye istediği zamanda mesaj gönderme veya alma imkânı sağladığından eş zamansızlık (asenkron) özelliği taşıdığını ortaya koyar (Rogers'tan Aktaran Aydoğan,2013, s.217). Dijital sanatta kolaj tekniği uygulamalarının en önemli özelliği de etkileşimin çift yönlü boyut kazanarak alıcıyı da kaynak durumuna dönüştürmesidir.

Çoğunlukla yüksek miktarda veri gruplarının sanatsal işlenmesi temeline dayanan bilgisayarla etkileşimi de bünyesinde barındıran dijital sanatın, bilim ve teknoloji ile olan çok boyutlu ilişkisi doğal çevrenin kendi ekolojisini yaratmakta ve yeni ilişki biçimleri

geliştirmektedir. Evrenin, güneşin, yıldızların, duyuvar aracılığıyla algılanamayacak fark edilemeyecek pek çok özelliğini teknoloji araçlarıyla duyumsar hale gelmekte ve hatta metaforlar ya da doğrudan, görselleştirmelerle anlamlandırıp deneyimlenebilmektedir. Ve bu sanat insanoğlunun teknoloji aracılığıyla dünyayı ve evreni deneyimlemesinin yollarını açmaktadır.

6. Sonuç

1980’li yıllardan itibaren örnekleri görülmeye başlayan dijital sanat hızlı bir gelişim ivmesi kazanmıştır. Dijital teknolojilerin imkân ve araçlarıyla yaratılan sanatsal ürünleri çağdaş hayatın vazgeçilmez ortamlarından biri haline getirmiştir. Bilgisayar yazılımını ve donanımını kullanarak elektronik ortamda görsel veya işitsel sanat eserlerinin üretimi olarak görülen dijital sanat, Dijital sanatın çoğaltılabilir ve yeniden üretilebilir olmasının yanında, dijital sanat, bir araç ve ortam olarak kullanılan dijital teknolojiler vasıtasıyla simülasyon, yapay yaşam, manipülasyon, etkileşim gibi farklı anlatımsal içeriklerle kendini zenginleştirip farklılaştırmaktadır. Ve günümüzde bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiş bir sanatsal anlatım biçimidir. Dijital sanat ve eserlerini daha iyi kavrayabilmek için, dijital teknoloji ve çağdaş sanat ilişkisini, eserlerin nasıl ve hangi teknolojilerle üretildiğini, dijital sanatçının iç dünyasını ve anlatım tarzını irdelemek gerekir. Günümüzde dijital görüntüleme ve fotoğraf, dijital heykel, dijital enstalasyon, performans, müzik ve ses, animasyon, sanal ve genişletilmiş gerçeklik, internet ve ağ, film ve video çalışmaları kendi başına yada internet üzerinde yaratılan etkileşim ortamı ile oluşturulan sanatsal üretim biçimlerine dönüşmüştür. Christiane Paul’un yaptığı bu sınıflamanın dışında dijital sanat ve elektronik ortamda üretilen sanat kapsamı altında fotoğrafik manipülasyon, çoklu ortam projeleri, dijital resim, fractal sanat, algoritmik sanat, etkileşimli sanat, sistemler sanatı, dijital şiir, dijital efektler, video oyun sanatı, piksel sanatı gibi farklı isimler altında farklı anlatım biçimleri kategorize edilebilmektedir (Sağlamtimur, 2013, s.229). Çağımızda bilim ve teknolojinin hızlı gelişimi, bilgi birikiminin en üst düzeye ulaşması, yeni kavramların ve farklı görsel değerlerin oluşması yeni medya sanatı olarak da isimlendirilen dijital sanatın, disiplinler arası yaklaşımlarda, sanat, tasarım ve teknoloji ile birlikte ifade gücü bulması sanatın sayısallaştırılmış verilerle küreselleşme sayesinde her yere ulaşılabilir hale gelmesi ve üretilen sanat eserlerinin sayılamayacak kadar çok olasılık içinde üretilmesine de fırsat sunmuştur (Yazgaç,2012,s.287). Kolaj elemanı olarak fotoğraf yada fotoğrafik imgeler, sanatsal gelişmeler ve tüketim çağındaki teknolojik ilerlemeler ile plastik sanatların çağdaş oluşumlarında önemli bir rol almıştır. Sayısız kaynaktan, aynı adlı türlü çeşitlilikte dosyaları çağırarak alternatif bir grafik ara yüzü oluşturmak, dolayısıyla iletinin sabitliği ve kaynağın tekliği önemini yitirmektedir. Verilerin görselleştirilmesi ya da akışlarının haritalar haline getirilmesi, iletişimde verilerin cisimsizleştiğini, sürekli bir akış içinde olduğunu ve izleyici tarafından filtrelenebileceğini ya da tekrar düzenlenebileceğini göstermektedir. Bu durum da bizlere izleyicinin tercihinin, görsel seçiminin ve içeriğe müdahale gücünün yeni teknolojilerle

somutlaşmasını göstermektedir. Dijital sanatın sürekli kendini yeniliyor ve güncelliyor olması da yeni görsel değerlerin oluşmasına olanak sağlamaktadır. Bu doğrultuda gelişen dinamiklerin, çağdaş sanatçılarda görüntü ve ses boyutu gibi temel öğelerin birlikteliğini oluşturan dijital sanat, sanatçılar tarafından tercih edilmesinde önemli etkenlerden biri olmakta ve dijital sanatın cazibe gücünü arttırmaktadır. Dijital sanatı, çağın değerlerine göre farklı bir gözle yeniden oluşturmak ayrı bir önem kazanmaktadır. Farklı disiplinlerin bir araya gelerek üretim yapabildiği bir alanı kapsaması nedeniyle de takım çalışmasını başarıyla sürdürebilecek ekiplerin oluşması dijital sanatın gelişimi için gereklidir. Felsefesiyle, tasarımıyla formlarıyla, renkleriyle ve yapay zekayla ortaya konan kolaj ve assemblajlarıyla dijital sanat yeni dünyanın bakış açısını politize ederken sanatı yeniden anlamlandırmaktadır.

Kaynakça

- Atan, A., Uçan, B., Bilsel, Ç. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. *Aydın Üniversitesi Dergisi*, 26,
- Altunay, A. (2012). *Bir sanat yüzeyi olarak ekran*. İstanbul: Yeni Medya Yayınları.
- Akay, A. (2005). *Sanatın durumları*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Akın, C. (2015). *Dijital sanatlarda etkileşimsellik, Türkiye’de etkileşimsel dijital sanatların konumu üzerine bir inceleme*, (Doktora Tezi). Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 398467)
- Ansen, A. (b.t.). Plan-E, <http://www.artnet.com/artists/anssen-atilla/plan-e-WCVB6MF76-JENg0JlqoRVfg2> (Erişim Tar.10-11-2019)
- Andrew F. (2003). *A history of video art*. 2.nd Edition. London: Bloomsbury Publishing.
- Çuhacı, G. (2009). *Dijital sanatlarda bedeninin kullanımı*, (Doktora Tezi). Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 206851)
- Clarke, R. (2005). *Hybridity: Elements of a theory*. Hybrid: Living in paradox, Ars Electronica . Avusturya: Hatje Cantz Verlag.
- Çizgen, G. (2007). *Sanat köprüsü sırat köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınları.
- Demir, S. B. (2012). *Bulut nesnede işlevsel kodların değişimi ve yorumlanması*, Ankara: (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 317789).
- Ergun, C. (2012). *Temel sanat eğitiminde ve çağdaş sanatta kolaj ve fotomontaj*. *Marmara Üniversitesi Güzel sanatlar fakültesi Dergisi*, 1(1), 11-18
- Gombrich, E.H. (2013). *Sanatın öyküsü*. (Çev.) Erol Ömer Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Greenberg, M. (2001). *Baroque bodies*. New York: Cornell University.
- Graundberg, A. (2002). *Modernist akım sürecinde fotoğraf ve sanat*, (Çev.) Kemal Atakay, *Sanat Dünyamız*, 4 (2) ,156-159.

- Kutup, N. (2010). İnternet ve sanat, yeni medya ve net art, *Muğla Üniversitesi XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, 10- 12 Şubat.
- King, M. (2002). *Computers and modern art: Digital art museum. creativity and cognition*. Eds: Ernest Edmonds, Linda Candy, Terence Kavanagh, Tom Hewett, Loughborough University, New York: ACM Pres.
- Manovich, L. (2003). *Introduction to new media reader. The new media reader*. Edt. Noah Wardrip- Fruin and Nick Montfront. London: MIT Press Tom Hewett, Loughborough University, ACM Pres: New York.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital sanat, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 217-229
- Ögel, S. (1977). *Çevresel sanat*, İstanbul: İTÜ Mühendislik Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Jonathan, C. (2004). *Gözlemcinin teknikleri*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Wilson, L. (2003). *Interactivity or interpassivity: A question of agency in digital play*, Australia: University of Western Australia.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. (Çev.) Osman Akinhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.
- Telli, H. (2006). *Noktalar senfonisi. Dijital art*, Ankara: Granit Yayınları.
- Yılmaz, O. (2016). Heykelde soyutlaşan beden imgeleri. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3, 49-51.
- URL-1, <https://www.wikipedia.com>), (Erişim Tar. 21.11.2019).
- URL-2, <http://www.depthcore.com/artist/pete-harrison/work/2967/#focus>), (Erişim Tar. 19.11.2019).
- URL-Resim-1. <https://busrasumer.wordpress.com/2017/03/31/kolaj-ders-materyali>, (Erişim Tar. 1.11.2019).
- URL-Resim-2. <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/398>, (Erişim Tar. 1.11.2019).
- URL-Resim-3. <https://pixel77.com/pete-harrison>, (Erişim Tar. 1.11.2019).
- URL-Resim-4. <https://www.johnheartfield.com> (Erişim Tar. 1.11.2019)
- URL-Resim-5. <http://www.artfactory.com/artappreciation>, (Erişim Tar. 1.11.2019).
- URL-Resim-6. <https://utopiadystopiawwi.wordpress.com/dada/raoul-hausmann>, (Erişim Tar. 1.11.2019).
- URL-Resim-7. <https://www.pinterest.ca/pin/225250418837057594>, (Erişim Tar. 1.11.2019).
- URL-Resim-8. <https://cargocollective.com/eugenialoli/New-Mythology>, (Erişim Tar. 1.11.2019).