



TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANAT, SANATÇILARI VE ESERLERİ HAKKINDA BİR ARAŞTIRMA

A SURVEY ON DIGITAL ART, DIGITAL ARTISTS AND THEIR WORKS IN TURKEY

Rahşan TOPTAŞ

Gönderim Tarihi: 03.10.2022

Kabul Tarihi: 09.12.2022

Öz Abstract

Bilgisayar teknolojileri aracılığı ile üretilen ve farklı birçok alanda kullanımı mümkün olan estetik üretimlerin genel adına verilen Dijital Sanat, 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren dünyada etkili olmaya başlamıştır. Dijitalleşen dünyanın sanat formları 20. yüzyılın başlarında Türkiye'yi etkisi altına almıştır. Bu etki dijital resim veya fotoğraf sanatı ile sınırlı kalmamış heykel, müzik, yazılım, edebiyat, mimari, sinema gibi birçok alanda etkili oluşturmuştur. Çalışmamızla Dijital Sanat alanında yapılan tarihi, terminolojik, pratik ve felsefi bilimsel çalışmalara ek olarak belirli bir örneklem üzerinden Türk sanatçıların eserlerine yer verilmesi amaçlanmıştır. Türkiye ekseninde konunun tarihsel gelişimi ile ilgili genel bilgiler verilmiştir. Literatürde konuyu ele alan çalışmalar tespit edilerek, bilimsel yaklaşımlar anlaşılmasına çalışılmıştır. Konunun diğer disiplinle etkileşimi dikkate alındığında yer verilecek sanatçı ve eser konusunda literatür çalışmaları ile sergiler esas alınmıştır. Türk sanatçıların eserlerinden oluşturulan örneklem, batı menşeli tasnifler temel alınarak değerlendirilmiştir. Böylelikle sanatçıların eserlerinin bu tasniflerden hangisi ya da hangilerine daha yakın olabileceği hususunda görüşlerimiz ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak Batı menşeli sanatlardan olan Dijital Sanat'ın birçok bilimsel alanı etkilediği ancak Türkiye özelinde kronolojik ve tür olarak tam bir tasnifinin olmadığı görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Sanat Tarihi, Dijital Sanat, Resim, Animasyon, Müzik.

Digital art, which is given as a general name for the aesthetic productions produced via technology and used in many different fields has started to be influential in the world since the second half of the 20th century. The art forms of the digitalized world took hold of Turkey at the beginning of the 20th century. This impact has not only remained limited to digital painting or the art of photography, but also it has been influential in various fields such as sculpture, music, software, literature, architecture and cinema. Our study, aims to present the works of Turkish artists through a particular sample in addition to the historical, terminological, practical and philosophical scientific studies carried out in the field of digital art. General information is given concerning the historical development of the issue on the axis of Turkey. Scientific approaches are tried to be understood by determining the studies dealing with the issue in the literature. When the interaction of the issue with other disciplines is considered, literature studies and exhibitions are based on regarding the artists and works included in. Sample created by the works of Turkish artists is evaluated by using Western-origin regimentations as a base. In this way, our views emerge about which regimentation or regimentations the works of artists might be closer to. Consequently, it is observed that the digital art which is a Western-origin art form has affected a lot of scientific fields, however, there is no clear regimentation specific to Turkey in terms of chronology and type.

Keywords: Art History, Digital Art, Painting, Animation, Music.

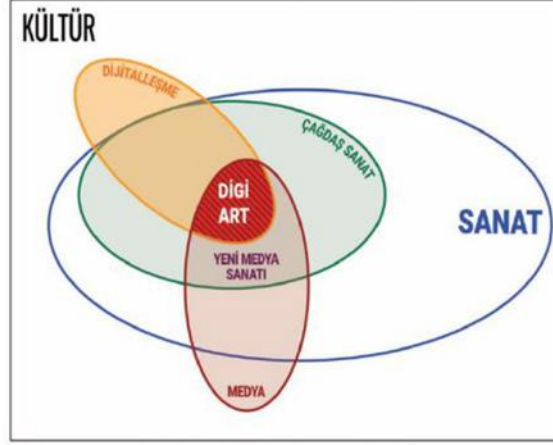
Giriş

Çağımızda meydana gelen teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak sanat ve sanat eseri kendisini oluşturan etkenlerin dönüşüm ve değişimine sahne olmaktadır. Sanat eseri bilgisayar ve net ağlarının dünya çapında yayılım göstermesi ile daha geniş halk kitleleri tarafından görülebilir olmuştur. Ayrıca bilgisayar ve programlar aracılığı ile oluşturulan sanal mekân gerek eserin oluşturulmasında gerekse görünür kılınmasında çok farklı olanaklar sunmaktadır. Tarihsel gelişimi ve sanat içerisindeki yeri ile ilgili pek çok araştırmanın konusu olan Dijital Sanat, çeşitli tanımlamalar ile bilimsel çalışmaların içerisinde yer almaktadır. Bu tanımlamalardan ilki bilgisayar ve onunla bağlantılı olarak internet ortamında sanatsal veya estetik değer taşıyan üretim disiplinlerinin toplamı olduğudur (Yücel, 2012: 27) . İkinci tanımlama, dijital teknolojilerin biri ya da birkaçının kullanılarak ortaya konulan sanat üretimi olduğu şeklindedir (Sağlamtimur, 2010: 217). Bir diğer tanımlamada Dijital Sanat, 0 ve 1'lerden veya yazılım teknolojilerinden yararlanılarak oluşturulan sanatsal üretimlerin tamamına verilen isimdir (Çizgen, 2007: 69).

Dijital Sanat'a tarihsel gelişim açısından bakıldığında Amerika'da "ENIAC" ilk bilgisayarın icat edilmesinin ardından hesaplama için üretilen kodlar sanatsal amaçlar için kullanılmaya başlanmıştır. İlki New York' ta sonradan Arjantin, İngiltere, Japonya gibi ülkelerde kurulan dijital sanat merkezleri dijital sanatın gelişiminde bir başka basamağı oluşturmuştur. Dijital Sanat'ın öncü sanatçıları olarak Ben Laposky, Herbert W. Franke, Whitney Sr, Charles Csuri, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zayek, Kennety Knowlton gibi isimler sayılabilir (Sağlamtimur, 2010: 219).

Türkiye'de başlangıçta bireysel sanatçıların çalışmaları dikkat çekmektedir. Özcan Onur Paris'te PC. ortamında ürettiği fotoğrafları "Elektropentür" isimli sergisinde sanat camiası ile paylaşmıştır (Çizgen, 2007: 69). Sergi bu bağlamda bir ilktir. Başak Şenova, Emre Erkal, Erhan Muratoğlu'nun içinde bulunduğu NOMAD 2002 yılında kurulan ve dijital teknoloji temelli sanatsal çalışmaları destekleyen bir dernektir. Ayrıca bu alanda faaliyet gösteren "Dijital Sanat ve Kültür Vakfı" dijital sanatın Türkiye'deki gelişimini destekleyerek Dünya'daki yerini almasına destek vermektedir (Sağlamtimur, 2010: 220).

Dijital Sanat birçok alana sirayet eden yapısı ile Sanat Tarihi açısından bir konumlandırma ihtiyacını beraberinde getirmiştir. Sanat alanları içerisinde çağdaş sanat türlerinden biri olarak kabul edilmesinin yanında çeşitli sınıflandırmalara tabi tutulmaktadır (Tellan, 2019, s. 651) (Görsel 1) . Bu sınıflandırmaların yapılmasında sanat eserinin oluşum sürecindeki ortam ve araçlar dikkate alınmaktadır (Paul, 2008, s. 8) . Ayrıca Dijital sanat kapsamı içerisine giren form ve temalar da bu hususta değinilmesi gereken diğer konulardır (Sağlamtimur, 2010, 220-228).



Görsel 1. Dijital Sanat'ın Konumunu Gösterir Grafik

Dijital Sanat Formlarının Sınıflandırması:

1. Dijital Görüntüleme (Fotoğraf ve Baskı):

Dijital görüntü, fotoğraf makineleri yolu ile dijital ortama atılan görüntüler olabildiği gibi algoritmik ve matematiksel formüllere dayalı parça ve piksellerden de oluşabilmektedir (Wands, 2006, 14-15). Dijital görüntülerin kimi zaman yukarıda bahsedilen şekli kimi zaman da karıştırılması ile sanat eserinin oluşturulması mümkün olmaktadır.

2. Heykel:

Prototipleme, dijital lazer teknolojileri ve renk-malzeme uygulamaları kullanılarak dijital ortamda üç boyutlu olarak tasarlanan heykel uygulamaları bulunmaktadır. Bu uygulamalar kimi zaman yansıtıcılar ile sergilenirken kimi zamanda kil, metal, atık ve taş gibi malzemelerde oluşturulan tipe sadık kalınarak fiziksel olarak ortaya konulmaktadır (İba, 2020, 157; Turhan, 2006, 3).

3. Entelasyon (Yerleştirme Sanatı):

Yerleştirme sanatı olarak ta isimlendirebileceğimiz bu form bilgisayar, video, ses, performans ve net gibi bileşenleri de içinde barındırabilen bir türdür (Taştan, 2018:49) . Dijital ortamda gerçekleşen eserlerin içinde uygulanabildiği gibi açık hava veya kapalı bir ortamda da sergilenebilmektedir.

4. Film Video ve Animasyon:

Türkçe karşılığı canlandırma olan animasyon, temelde kâğıt üzerine çizilmiş, fotoğraflandırılmış veya bilgisayar ortamında tasarlanmış durağan görsellere hareketlilik kazandırmaktır (Kaba, 1994: 1-4) . Animasyon video ve filmler dijital sanat bağlamında airbrush veya illüstrasyon uygulamaları ile gelişimini sürdürmektedir.

5. Yazılım Sanatı:

Yazılım dijital uygulamalarda birçok alanda kullanılan ve kodlara dayanan bir alandır. Yazılıma dijital sanat bağlamında bakıldığında kodlar aracılığı ile yapılan eylemin yaratıcı, estetik ve sanatsal bir değer kazandıgı görülmektedir (Wants, 2006, 164).

6. Ses ve Müzik

Dijital ortamda Müzik Aracı Sayısal Ortak Yüzeyi anlamına gelen MIDI teknolojisi ile oluşturulan, sayısal dizileme ve denetleme prensibi ile çalışan programlar aracılığı ile oluşturulan müzik ve ses uygulamaları bu alanda sanat üretimleri olarak kabul edilmektedir. Bahsi geçen teknoloji ile sanatçı eserini oluştururken ihtiyaç duyduğu ses efektleri, yankı, koro etkisi vb. bileşenleri program aracılığı ile daha kolay elde edebilmektedir. Meydana getirilen eser tek başına veya entelasyon gibi dijital sanat türleri ile birlikte ortaya konulan eserde yerini alabilmektedir (Sağlamtimur, 2010, 228).

7. Resim

Dijital resim, çeşitli programlar yoluyla çizilen ve renklendirilen resimler ve kodlama yöntemiyle yapılan sanatsal üretimleri kapsamaktadır (Avcı, 2018, 113). Günümüzde resim programlarına MacPaint, Adobe İllustratör, Photoshop gibi programları örnek olarak verebilmekteyiz. Programlarda çizim ve renklendirme için gerekli olan kalem, boya, kâğıt, palet gibi malzemeler sanal olarak bulunmaktadır (Adar, 2021, s. 13) .

Dijital Sanat'ta Tema

1. Yapay Zekâ:

Elde edilen verileri kullanarak dijital ortamda kendi kendine öğrenen ve gelişen zekâ türüdür. Dijital sanatın yaratma süreçleri için kullanılan yazılımlar bütünüdür (Artut, 2019, 772; Yakar, 2020, 375).

2. Soyutlaştırma:

Sanat Eserinde yer verilecek olan fiziksel nesne, mekân, renk, ses vb. bileşenlerin dijital ortama kodlama, entelasyon, yazılım ve tarama gibi yöntemlerle aktarılmasına soyutlama denilmektedir (Akten, 2008, 49).

3. Siber Mekân

Sanal mekânın deneyimlenebilir haline siber mekân denilmektedir. İnternetin dijital destekli mekânıdır (Yücel, 2017, 510) .

4. Sanal Gerçeklik:

Sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliğin ötesinde, kişilere teknolojik imkânlar dâhilinde yeni bir ortam oluşturulması ve izleyicinin bu ortamla duyuları vasıtası ile iletişiminin sağlanması olarak tanımlanabilir (Başar, 2020, 623) . Bu bağlamda sanat eserinin kendisi ile iletişime geçilmesi bu hususta koşul olarak sayılabilir.

5. Artırılmış Gerçeklik:

Sanal gerçeklikle kimi zaman karıştırılan artırılmış gerçeklik, sinema, müzik, baskı, radyo, televizyon, internet ve mobil ağlara entegre olabilen basılı olmayan uygulamalı ve yaşanılabilen bir gerçekliktir (Bozat ve Dedelioğlu, 2018, 932).

6. Bağlamsal Tasarım:

Sanat eserinde hedeflenen etkinin sağlanabilmesi için yer verilmesi gereken tüm unsurların tasarlanması anlamındadır. Bir başka deyişle bağlamsal tasarım yapı ya da etki alanı oluşturmaktır (Akten, 2008, 55).

7. İnteraktifte:

İnteraktifte sanatsal bağlamda eser izleyicisinin tepkilerine göre şekil alabileceği özellikte eserleri ifade eder. Bu konuda izleyicinin katılımı sanat eserinin şekillenmesinde etkili olmaktadır (Akten, 2008, 57).

8. İkili Kodlama:

Bilgisayarın istenilen işlemi yapabilmesi için gerekli olan komutlara kod denilmektedir (Brookshear and Brylow, 2016: 222) . Bu başlık altında bilgisayarlar aracılığıyla sanat eseri dijital kodlar, algoritmalar ve matematiksel simgelerle ortaya konulmaktadır.

Dijital Sanat ile ilgili “Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları” adlı Zeynep Akten, “Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi” Derya Yücel, “Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Güzel Sanatlar Eğitimine Entegrasyonu: Bir Eylem Araştırması” Elif Avcı, “Dijital Sanat Uygulamalarının Türkiye'deki Durumu” Çiğdem Kırsaçlıoğlu, “Çağdaş Sanatın Farklı Formlarında Dijital Sanat, Disiplinlerin Birbirleri ve Animasyon İle Etkileşimleri” Cansu Ünal, “Dijital Sanat ve Kadın” Ekin Jelin Ünsal, “Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme” Mizgin Adar, “Doğa Görünümlerinin Sanal Uzaya Yansımasının Dijital Sanat Bağlamında İncelenmesi” Ramazan Gül, “Dışavurumculuk ve Dijital Sanat” Ayşegül Işık, “Dijital Sanat Eserlerinde Mekânın Dönüşümü”, Safiye Büşra Karakaş, “New Media Art in Turkey, A Research On Current Situation and A Development Proposal / Türkiye’de Yeni Medya Sanatı, Güncel Durum Üzerine Bir Araştırma ve Geliştirme Önerisi” Merve Çakurlu Belgesay, “Dijital Medya Teknolojilerin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi” Ebru Winegard, “Yeni Medya Sanatının Türkiye’deki Gelişimi Candaş Şişman Örneği” Ebru Kalender konulu tezler hazırlanmıştır. Yapılan bu çalışmaların hemen hepsinde Dijital Sanat’ın ortaya çıkışı, gelişimi ve sınıflamasına yönelik bilgiler bulunmaktadır. Tezlerden Dijital Sanat Uygulamalarının Türkiye’deki Durumu adlı Çiğdem Kırsaçlıoğlu tarafından hazırlanan tezde Dijital Sanat’ın Türkiye’ye gelişi ve gösterdiği gelişim hakkında bilgiler vermiştir. Ebru Kalender’in bahsi geçen tezinde ise genel olarak Türk sanatçılar hakkında bilgiler verilerek Candaş Şişman’ın çalışmaları ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

Sibel Avcı Tuğal “Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat”, Ekmel Ertan “Brief History of New Media Art in Turkey” ve “Dijital Sonrası Tarihçe: Türkiye’de Yeni Medya Sanatı”, Başak Şenova “Dijital

Sorgulama: Türkiye’de Dijital Kültür”, İbrahim Halil Türker “Tualden Sayısala”, Tolga Tellan “Sanatın Dönüşümünde Dijital Sanatlar ve Yeni Medya Sanatı”, Harun Türkmenoğlu “Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram”, Ezgi Tokdil “Yeni Medya, Temel Bileşenleri ve Sanatın Değişen Estetik Dili”, Selva Ersöz Karakulakoğlu, Emel Demir Askeroğlu “Dijitalleşmenin Etkisinde Dönüşen Sanat ve Kuşaklar Üzerine Bir Çalışma”, Tülin Candemir Mustafa Sözen, “Ontolojinin Değişimi Sanatın Dönüşümü ve Görsel Sanatlarda Yol Haritasının Yitimi”, Zuhâl Özel “Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf”, H. Aybike Ak “Dijital Sanat” vb. çalışmalar konu ile ilgili yayınlanmış makale ve kitaplara verilebilecek örnekler arasındadır.

Lev Manovich, “The Language of New Media”, Mark Tribe, Domenico Quaranta’nın “Beyond New Media Art”, Christiane Paul, “A Companion to Digital Art”, Reena Jana, “New Media Art”, Edward A. Shanken, “Sanat ve Elektronik Medya”, Bruce Wands “Dijital Çağın Sanatı” adlı yabancı araştırmacıların yazınları konu ile ilgili başvurulabilecek kaynaklardandır.

Çalışmamızın amacı, Türkiye’de Dijital Sanat alanında eser veren sanatçılar ve eserlerinin yabancı menşeli tasnif, form ve tema süzgeçlerinden geçirilerek konu hakkında genel bir sanatsal kaniya varmaktır. Bu bağlamda toplamda 19 sanatçı seçkisi üzerinden bir örneklem oluşturularak ortaya çıkarılan eserler okuyucuya aktarılacaktır. Sanatçılar dijital teknolojileri mekân veya araç olarak kullanarak sanat eseri oluşturmalarına göre belirlenmiştir. Bu çalışma ile ileride sanatçı bağlamında yapılacak öznel araştırmalara bir kaynak oluşturmak amaçlanmaktadır. Ayrıca Dijital Sanat, eser ve sanatçıları hakkında genel bir fikir verilmek istenmektedir. Aşağıda bulunan tablo oluşturulan örneklemi göstermektedir.

Tablo 1

Türkiye’de Dijital Sanat Alanında Eser Veren Sanatçı Örnekleme (Eser, Tema ve Formlar Bağlamında).

Formlar	Sanatçı	Ele Alınan Eserler	Temalar
Fotoğraf-Resim ve Baskı	Teoman Madra	Işıktan İlham Alan Eserler Seçkisi	Soyutlaştırma, İkili Kodlama, Entelasyon
	Hamdi Telli	Sayıların Senfonisi, Sephonies of Dots	İkili Kodlama, Soyutlaştırma
	Reha Bilir	Hiç, Son Yağmurlar	Soyutlaştırma
	Sadık Demiröz	Çılgılık, Dünyevi Hikâyeler	Soyutlaştırma, Mix-Medya
	Orhan Cem Çetin	Reankarnasyon	İkili Kodlama
	Mehmet Turgut	Single Ladies, Portreler	İkili Kodlama, Sanal Gerçeklik, Soyutlaştırma
	Sibel Avcı Tuğal	Soyut İmgelem	Kodlama, Bağlamsal Tasarım, Soyutlaştırma
Heykel	Ansel Atilla	Microbiggs Serisi	Siber Mekân, Artırılmış Gerçeklik, Bağlamsal Tasarım, Kodlama, Yapay Zekâ
	Hande Şekerciler	Monophobia Serisi, Fearfull Symetry	İkili Kodlama, Soyutlaştırma
Entelasyon Film Video ve Animasyon	Haluk Akakçe	Ölü Doğa, Hassas Denge, The Garden	Entelasyon, Yapay Zekâ, Kodlama

	Kerem Sami Hünel	Kayıp Armağan, Elementis	Soyutlaştırma, İkili Kodlama, Bağlamsal Tasarım, İnteraktifte
	Candaş Şişman	Atterns of Possibilities V2, Yekpare	Kodlama, İnteraktifte, Sanal Gerçeklik
	Refik Anadol	Makine Halisilasyonları, Sense of Space	Yapay Zekâ, İnteraktifte
Yazılım	Burak Arıkan	Mülksüzleştirme Ağları	Kodlama, İnteraktifte, Entelasyon
Ses ve Müzik	Tolga Tüzün	Phoenix, It's About Time-Booklet, It's About Time vb.	İnteraktifte, Kodlama
	Selçuk Artut	Madeinmelyna, The Girl Who Went By Train, Raw	Entelasyon, Kodlama, Bağlamsal Tasarım
Mimari-Dekorasyon	Emir Uras	11-11, Milan Expo	Sanal Gerçeklik, Bağlamsal Tasarım

Metod ve yöntem açısından, konu ile ilgili eser veren sanatçıların sergi, performans veya kataloglarda taramaları yapılarak ulaşılan eserleri arasında bir örneklem oluşturulmuştur. Tümevarım yöntemi kullanılarak okuyucuya Türkiye’de ortaya konulan Dijital Sanat üretimi ile ilgili bir fikir verilmeye çalışılmıştır.

Literatür kısmında bahsedilen çalışmalarda Dijital Sanat’ın tarihçesi, Türkiye’ye gelişi, yabancı ülkelerdeki uygulamaları üzerine çeşitli bilgiler yer aldığından çalışmamızda tekrardan kaçınmak adına bilgilere sınırlı oranda yer verilmiştir.

Sonuç kısmının oluşturulmasında tümel bir değerlendirme yapılarak formların kullanım yoğunlukları, karma teknikli eserlerin birlikte kullanımları üzerinde durulmuştur.

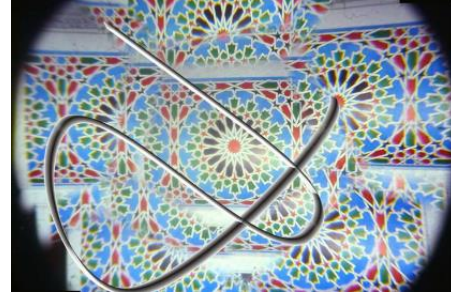
Türkiye’de Dijital Sanat Alanında Eser Veren Sanatçı ve Eserleri

Teoman Madra (1931-):

Teoman Madra bir fotoğraf ve multimedya sanatçısıdır. Dijital ortamda ışıktan ilham alan soyut fotoğraflar üretmektedir. Meslek hayatına 1964 yılında İstanbul Beyoğlu Sanat Galerisi’nde açtığı sergi ile başlamıştır. Dijital ortamda Fluxus etkili üretimler yapmıştır. Çoklu ortam oluşturma, video, kurulum ve müzik kullanarak Resim Heykel Müzesi’nde performanslar sergilemiştir. 1967 Paris Bineali, 48. Venedik Binealine, 2006 Akdeniz Ülkeler Festivali, 2008’de ANBER festivallerine katılmıştır (Url-1). Sanatçının eserlerinde yoğunlukla soyutlaştırma, kodlama ve entelasyon temalarını kullandığını söylemek mümkündür (*Görsele 2-3*).



Görsel 2. Işıktan İlham Alan Eserler Seçkisi 2, 1964



Görsel 3. Selçuk Serisi 914, 2006

Hamdi Telli (1956-):

Hamdi Telli, sanatın matematiksel yönü üzerinde durmuş “binary code” ikili kod (0-1) uygulamalarının Sayısal Sanat’ın (Dijital Sanat) temeli olduğunu ifade etmiştir. 1987 yılında zamanın teknolojilerin sınırlılıkları nedeni ile fotoğraf kullanarak eserler vermiştir. Sonrasında teknolojik olanakların artması ile başka bir araç kullanmadan ikili kodlama teknolojisi ile eserler vermiştir. “Noktanın Boyutları” ve “Noktalar Senfonisi” adlı sergilerinde yer alan eserleri Dijital Sanat anlamında Türkiye’de bu alana verilen örneklerdendir (Url-2) (Görsel 4-5).



Görsel 4. Sayıların Senfonisi Seçki 1



Görsel 5. Sephonies of Dots

Reha Bilir (1959-):

Sanatçı eserlerini fotoğraflarını dijital ortamda işleyerek oluşturmaktadır. Ulusal ve uluslararası alanlarda ödüller alan sanatçının çok sayıda sergisi bulunmaktadır (Url-3) (Görsel 6-7). Dijital sanat bağlamında bakıldığında fotoğraf işleme, yerleştirme gibi teknikleri kullanarak elde ettiği eserleri ile dikkat çekmektedir.



Görsel 6. Hiç 2018



Görsel 7. Son Yağmur 2007

Sadık Demiröz (1969-):

Sadık Demiröz fotoğrafı Dijital Sanat'ın çeşitli temalarını kullanarak eserlerine uygulamaktadır. Kendi deęimiyle mix-medya yapmaktadır. Doęa, insan ve kadın eserlerinde dikkat çeken konulardır (Çoban ve Kıyar, 2015, 40) (Görsel 8-9).



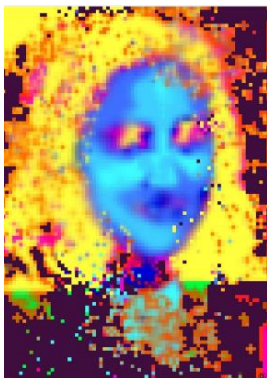
Görsel 8. Çığlık, 2017



Görsel 9. Dünyevi Hikayeler Seçki, 2016

Orhan Cem Çetin (1960-):

Sanatçı yapıtlarında doęa, varoluş, ölüm, keder, hüzn, zaman ve mülkiyet gibi kavramları konu edinmektedir. Eserlerinde fotoğrafın salt görüntü vermesi ve sanatsal bir dokunuşa ihtiyaç duyması sebebi ile optik temelli çalışmalar yapmaktadır. 1993 yılında gerçekleştirdiđi "Reankarnasyon" isimli sergisi sanatçının ilk dijital fotoğraf sergisidir (Url-4). Sergide yer verilen eserlerde analog fotoęraflar bir siyah-beyaz tarayıcı ile bilgisayar ortamına aktarılmış, yazılımla renklendirilmiş ve Polaroid Digital Palette CI-5000 film kayıt cihazı ile 35mm diapozitif film üzerine çıktı alınmıştır. Yani A-D-A süreç kullanılmıştır (Görsel 10-11).



Görsel 10. Peri, Reankarnasyon, 1993



Görsel 11. Şükran, Reankarnasyon, 1993

Mehmet Turgut (1977-):

Sanatçı teorik fotoğraf, fotoğraf işleme ve baskı teknikleri üzerine çalışmaktadır. Kodlama ve sanal gerçeklik temaları eserlerinde gözlemlenen temalardır (Url-5) (Görsel 12-13).



Görsel 12. Single Ladies, 2013



Görsel 13. Portreler, Karışık Zamanlı

Sibel Avcı Tuğal (1965-):

Sibel Avcı Tuğal multimedya grafik, interaktif multimedya, web tasarım ve dijital resim üzerine çalışmalar yürütmektedir. Eserlerine bakıldığında kodlama, bağlamsal tasarım ve soyutlaştırma temalarını etkin bir şekilde kullandığı görülmektedir (Url-6) (Görsel 14-15).



Görsel 14. Soyut İngelem III, 2019



Görsel 15. Soyut İngelem IV, 2019

Ansel Atila (1978-):

Ansel Atila fotoğraf çalışmalarının yanında 2012 yılında dijital destekli olarak ortaya koyduğu Microbigs serisi ile bilim kurgu, animasyon, çizgi film kahramanlarının heykelciklerini yapmıştır. Bu çalışmalarının dışında yazılım, soyutlama, yapay zekâ gibi temaları içine alan dijital baskı eserleri de bulunmaktadır (Url-7) (Görsel 16-17).



Görsel 16. Microbiggs Serisi, 2012



Görsel 17. Microbiggs Serisi, 2012

Hande Şekerciler (1982-)

Figüratif heykelleri ile göze çarpan sanatçının eserlerinde Rönesans ve Helenistik dönemlerin gerçekçi yaklaşımını görmem mümkündür. Eserlerinde teknoloji ve yeni üretim tekniklerinin etkileri bulunmaktadır. Klasik formlar ile dijital olanakları birleştirmektedir. İkili kodlama, soyutlaştırma ve tasarım temaları ile Türkiye’de dijital heykel alanında eserler vermektedir (Url-8) (Görsel 18-19).



Görsel 18. Monophobia Serisi, 2017



Görsel 19. Fearfull Symetry, 2015

Haluk Akakçe (1970-):

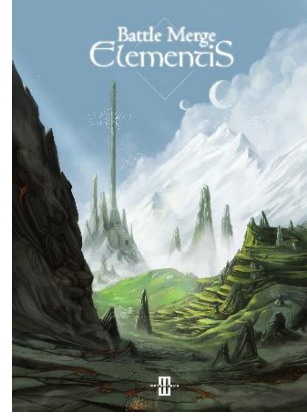
Sanatçının Ölü Doğa, Hassas Denge ve The Garden gibi video çalışmaları ile video alanında sanat çalışmalarını sürdürmektedir (Url-9).

Kerem Sami Hünel (1980-):

Sanatçı video oyunları ve animasyon üzerine çalışmaktadır. Kendisinin yönetip tasarladığı Kayıp Armağan isimli filmi bulunmaktadır. Ayrıca İstanbul Kıyamet Vakti, Süper Can ve Elementis gibi video oyunlarının yanında Dedektif Mahir adlı bir çizgi roman çalışması bulunmaktadır. Sanatçı tema kullanımı konusunda soyutlaştırma, ikili kodlama, bağlamsal tasarım ve interaktifte başlıklarını karıştırarak kullanmaktadır (Hünel, 2022) (Görsel 20-21).



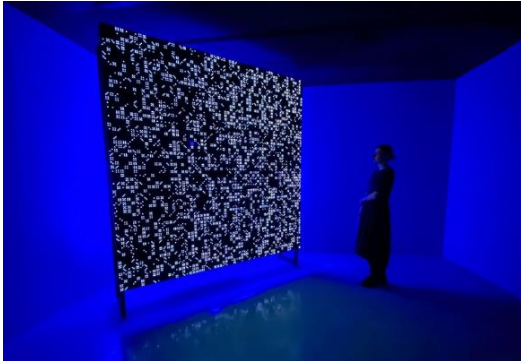
Görsel 20. Kayıp Armağan, 2009



Görsel 21. Elementis, 2022

Candaş Şişman (1985-):

Metamorfoz, Edicisum, Flux, EFF-LUX, Nod, Oscillation, Noiseflor, SYNPhon, Patern of Possibilities, Sonicfield-01, RE-CONN-ACT, IPO-cle, Makromikro, Makrokozmos, CYCL, Transition, Centralized, Refraction, Isofield isimli eserleri ile sanatçı organik ve inorganik arasında ontolojik bir yaklaşım sergilemektedir. Candaş Şişman enstalasyon, animasyon ve müzik uygulamalarını, kodlama, interaktivite, sanal gerçeklik gibi temalarla harmanlayarak eserler vermektedir (Kalender, 2022, 173) (Görsel 22-23).



Görsel 22. Atterns of Possibilities V2, 2022



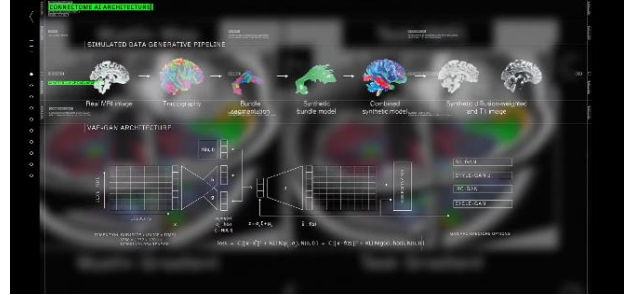
Görsel 23. Yekpare, 2010

Refik Anadol (1985-):

Yapay Zekâ, algoritma, hafıza, yeniden üretme gibi form, teknik ve temaları kullanarak oluşturduğu dijital çalışmalarını geçmişten geleceğe uzanan bir tarihsel yaklaşımla ele almaktadır (Oğuzhan, 2020, 3). Eriyen Anılar (2018), Makine Halisilasyonları (2019), Quantum Memories (2020), Sense of Space (2021) ve Renaissance Dreams: AI Cinema (2021) sanatçının seri halindeki çalışma başlıklarını oluşturmaktadır (Url-10) (Görsel 24-25).



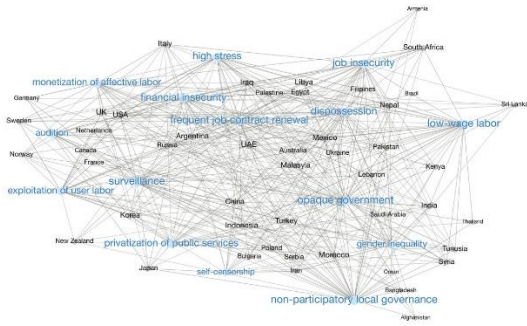
Görsel 24. Makine Halisilasyonları, 2019



Görsel 25. Sense of Space, 2021

Burak Arıkan (1976-):

Ağ biliminin yaratıcı kullanımına yönelik çalışmaları bulunmaktadır. Karmaşık ağ sistemlerini görünür kılan sanatçının Ceza Sistemleri Ağı, Yüksek Öğrenim Endüstriyel Kompleksi, Mülksüzleştirme Ağları, Ortak Yönetim Kurulu Üyelerine Göre Vakıflar ve Şirketler Ağı: Türkiye Edisyonu isimli çalışmaları bulunmaktadır (Url-11). Sanatçı entelasyon, yapay zekâ ve somutlaştırma temalarını eserlerinde uygulamaktadır (Görsel 26-27).



Görsel 26. Mülksüzleştirme Ağları 1, 2013



Görsel 27. Mülksüzleştirme Ağları 2, 2013

Tolga Tüzün (1971-):

Dijital müzik alanında çalışan sanatçının Phoenix, It's about time-Booklet, It's about time, Les Traces de Notre Futur Antérieur, Tolga Tüzün's Sound Design Is At 58th Venice Art Biennale, Concrete Art-Electronic Music Compositions, Estimate Map by Tolga Tüzün – Özgür Yılmaz, "Swamped" By Not Trio, Imaginary Neighborhoods of Athens (2018) For Large Ensemble, Multiple Wounds (2018) Solo Piano, Tales of Angst, Numbness and Hypertension (2018), The Pain They Left Behind/ Melted into Thin Air /And Became The Baseless Fabric Of /What We Call Ourselves Today (2013-2017) isimli eserleri bulunmaktadır (Url-12).

Selçuk Artut (1976-):

Selçuk Artut, dijital müzik, yapay zekâ, arttırılmış gerçeklik, görsel/işitsel performanslar, bilgisayar teknolojileri gibi temaları kullanarak eserler vermektedir. Müzik alanında 1998 yılında Replikas adlı müzik grubuna üye olmuştur. Raw isimli görsel ve işitsel performansa dayalı, canlı ve yaratıcı kodlama ile eserlerin verildiği performans platformunu kurmuştur (Url-13). Gözüm Üstünde 2021, Duvarların Dili Olsa da Sussa 2020, Sımsıkı 2016 gibi bireysel çalışma dizileri bulunmaktadır (Görsel 28-29).



Görsel 28. Madeinmelyna, 2022



Görsel 29. The girl who went by train, 2022

Emir Uras (1969-):

Dijital mimari alanında eserler veren sanatçının Sütluçe Ofis Binası (2010), Kıbrıs Beach Resort Otel (2010), Buyaka (2010), 11.11 (2009), Crystal Tower (2008), Crystal Park (2007), Toyota Sonkar Tower (2007), Koçoğlu Evi (2004), Lokanta-Bar-Mısır Teras (2003) gibi eserleri bulunmaktadır (Url-14). Emir Uras eserlerinde sanal gerçeklik ve bağlamsal tasarım temalarını kullanmaktadır (Görsel 30-31).



Görsel 30. 11-11, 2021,



Görsel 31. Milan Expo, 2015

Bulgular ve Tartışma

Fotoğraf, resim ve baskı alanlarında Teoman Madra ve Hamdi Telli' nin bu alanda erken örnekler veren sanatçılar olduğu görülmektedir. Kodlama ve soyutlama gibi temaları sanatçıların eserlerinde ağırlıklı olarak kullandıkları görülmektedir. Reha Bilir, Sadık Demiröz, Orhan Cem Çetin, Mehmet Turgut, Sibel Avcı Tuğal gibi isimlerin Dijital Sanat anlamında daha çağdaş eserler verdikleri görülmektedir. Teoman Madra, Hamdi Telli ve Sibel Avcı Tuğal'ın eserini Dijital ortamda oluşturdukları yani teknolojiyi araç olarak değil yaratım süreçlerinin tamamında uyguladıkları tespit edilmiştir.

Dijital Heykel alanında ele aldığımız Ansel Atila ve Hande Şekerciler kodlama, tasarım ve yapay zekâ temalarını eserlerinde kullanmışlardır. Ansel Atila, dijital teknolojileri eserlerinde hem mekân hem de araç olarak kullanmıştır. Hande Şekerciler heykel alanında verdiği eserlerde dijital teknolojiyi çoğunlukla araç olarak kullanmıştır.

Entelasyon, film, video ve animasyon formlarında dijital çalışmalar ortaya koyan Haluk Akakçe, Kerem Sami Hünel, Candaş Şişman ve Refik Anadol kodlama, interaktifte, sanal gerçeklik, yapay zekâ, ikili kodlama ve bağlamsal tasarım temalarını uygulamışlardır. Kerem Sami Hünel animasyon ve video oyun karakterlerinin oluşturulması alanında öne çıkmaktadır. Candaş Şişman ve Refik Anadol yapay zekâ, interaktifte, tasarım ve kodlama temaları ile eser vermektedirler. İki sanatının bu bağlamda dikkate değer performans ve sergileri bulunmaktadır.

Yazılım formunda çalışmaları olan Burak Arıkan, yazılım ile elde edilen net ağlarını belirgin kılarak sanatsal bir yorumla eserler vermektedir.

Tolga Tüzün ve Selçuk Artut dijital müzik alanındaki güncel çalışmaları ile öne çıkmaktadırlar. Teknolojik alet ve programlar vasıtası ile ortaya koydukları eserlerinde kodlama, entelasyon ve tasarım temaları göze çarpmaktadır. Ayrıca Selçuk Artut'un kodlama ve yazılım kullanarak meydana getirdiği görsel eserleri de bulunmaktadır. Sanatçılar eserlerinde teknolojiyi mekân olarak kullanmaktadırlar.

Dijital mimari alanında Emir Uras dijital ortamda meydana getirdiği eserlerinde tasarım ve kodlama gibi temaları kullanarak oluşturmaktadır. Bu bağlamda hem mimari hem de dekoratif özellikli çalışmalarını görmek mümkündür.

Çalışmamızda yer verilen sanatçıların sanatsal yaratımlarının tamamına boyut bakımından sınırlılıklar olması nedeni ile yer verilmemiştir. Ayrıca eserler bağlamında oluşturduğumuz sınırlama sanatçı bağlamında da yapılmak durumunda kalmıştır. Oluşturulan örneklem üzerinde ortaya çıkarılacak sonuçlar ileride yapılacak olan kapsamlı çalışmalarda derinlemesine ele alınabilir.

Sonuç ve Öneriler

Batı menşeli bir sanat olan Dijital Sanat'ın birçok alanı etkilediği ancak Türkiye özelinde kronolojik ve tür olarak tam bir tasnifinin olmadığı görülmüştür. Bilimsel literatür çalışmalarına ihtiyaç duyulan bu alan gelişimini yeni medya olanakları ile sürdürmektedir. Sanat Tarihi açısından bakıldığında Türkiye'de ilk örnekleri 2000'li yıllarda vermeye başlayan Dijital Sanat'ın giderek genişleyen ve başlı başına bir uzmanlık alanı sayılabilecek özellikte olduğu görülmüştür. Bunların yanı sıra dijital eserlerin bilgisayar kodları veya medya üretimi materyallerle oluşturulduğundan internet ile aktarımı kolaydır.

Sanat üretimi bakımından dijital olanaklar iki şekilde kullanılmaktadır. İlk şekilde dijital ortam eserin oluşturulduğu, saklandığı ve sergilendiği yerdir. Teknoloji ortam olarak kullanılmaktadır. İkincisinde ise dijital teknolojiler araç olarak kullanılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında bu alanda eser veren Türk sanatçıların her iki şekli de tercih ettiklerini söylemek mümkündür.

Türkiye'de sanatçı ve eserleri bakımından ele alınan örnekleme Dijital Sanat formları açısından hemen tüm formlarda eserler verildiği görülmektedir. Çalışmamızda yer verilen temaların örnekleme yer alan sanatçıların eserlerinde tekil veya karışık olarak kullanıldığı

tespit edilmiştir. Belirli bir üslup birlikteliğinin görülmediği eserlerde sanatçının bireysel estetik ve yaratıcı özellikleri ön plana çıkmaktadır.

Kaynaklar

- Adar, M. (2021). *Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme* (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Kocaeli.
- Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. *İnsan İnsan*, 6 (22), 767-783. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/insanveinsan/issue/50001/478162>.
- Başar, Ç.T. (2020). *Çağdaş Sanat Ortamında Sanal Gerçeklik*, 17th International Symposium Communication in the Millennium' da sunulmuş bildiri, Beykent Üniversitesi: İstanbul.
- Bozat, A.U. ve Dedelioglu, C. (2018). *Artırılmış Gerçeklik (Ar) – Geleneksel Ve Dijitalin Kâğıt Üzerinde Buluşması*, 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, İstanbul Üniversitesi: İstanbul.
- Christiane, P. (2008). *Digital art*. London: Thames and Hudson.
- Çoban, İ. ve Kıyar, N. (2015). Yaratıcı Fotoğrafılıkta Geleneksel, Dijital ve İnteraktif Dönem, *Ulak Bilge*, 31-46, <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1428508310.pdf>.
- Brookshear, J.G. and Brylow D. (2016). *Bilgisayar Bilimine Giriş* (Çev. Ed.: Birim Balcı Demirci). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- İba, Ş.M. (2020). *Dijital Heykel Yapımında Kullanılan Teknolojiler ve "Giuseppe Randazzo" Örneği*, 155-169, Orta Asya'dan Anadolu'ya Türk sanatlarının dünü bugünü, <https://www.elsanatlariderneği.com/images/ortaasyadanadolulu.pdf>.
- Kaba, F. (1994). *Çizgi Film*. Eskişehir: Anadolu Sanat.
- Oğuzhan, Ö. (2020). *Dijital Sanat ve Yeniden Üretim ve Refik Anadol*, Dijital İletişim Kuram ve Araştırmaları, 1-9, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Taştan, R.T. (2018). *Türkiye'de Çağdaş Sanatta Yerleştirme (Enstalasyon) ve Kültür* (Yayımlanmamış Sanatta yeterlilik tezi), Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü: Ankara.
- Tellan, T. (2019). *Sanatın Dönüşümünde Dijital Süreçler ve Yeni Medya Sanatı*, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi 6. Uluslararası İletişim Günleri Dijital Dönüşüm Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Turhan, Ö. (2006). *Bilgisayar Teknolojilerinin Heykel Sanatına Sağladığı Yeni Olanaklar: Dijital Heykel* (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: İstanbul.
- Wands, B. (2006). *Art of The Digital Age*, London: Thames & Hudson.
- Volkan Yücel. (2017). Siber Alan ve Gerçekliğin Gençler Üzerinde Gündelik Sosyal Regülasyonu: Facebook. *TRT Akademi*, 2 (4), 506-523. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/738212>.

İnternet Kaynakları

- Url-1. Fatma Kahraman, <https://istanbulmuseum.org/artists/teoman%20madra.html>, Erişim Tarihi: 15/07/2022.
- Url-2. Telli, 2006, www.alpman sanat.com, Erişim Tarihi: 16/07/2022.
- Url-3. <https://www.efsad.org.tr/portfolyo-reha-bilir/>, Erişim tarihi: 27/08/2022.
- Url-4. <https://www.orhancemcetin.com/ozgecmis>, Erişim tarihi: 18/06/2022.
- Url-5. <https://mehmetturgut.com.tr/tr/biyografi/>, Erişim tarihi: 15/06/2022
- Url-6. <https://sibelavci.com/sibel-avci-tugal-2/>, Erişim tarihi: 18/05/2022.
- Url-7. <https://www.artxist.com/Sanatci-Cv/Ansen-/5>, Erişim tarihi: 12/05/2022.
- Url-8. <https://www.handesekerciler.com/about>, Erişim tarihi: 21/05/2022.
- Url-9. https://tr.wikipedia.org/wiki/Haluk_Akak%C3%A7e, Erişim tarihi: 26/05/2022.
- Url-10. <https://refikanadol.com/>, Erişim tarihi: 07/05/2022.
- Url-11. <https://burak-arikan.com/tr/bio/>, Erişim tarihi: 06/05/2022.
- Url-12. <http://tolgatuzun.net/>, Erişim tarihi: 01/05/2022.
- Url-13. <https://selcukartut.com/>, Erişim tarihi: 01/05/2022.
- Url-14. <https://urastudio.com/profile>, Erişim tarihi: 01/05/2022.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1.* Tellan, T. (2019). *Sanatın Dönüşümünde Dijital Süreçler ve Yeni Medya Sanatı*, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi 6. Uluslararası İletişim Günleri Dijital Dönüşüm Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul, s. 651.

- Görsel 2.* <https://www.flickr.com/photos/teomanmadra/4348863307/>, Erişim tarihi: 09/08/2022.
- Görsel 3.* <https://www.saatchiart.com/art/Sculpture-selcuk-motivations914/171629/102637/view>, Erişim tarihi: 09/08/2022.
- Görsel 4.* <https://kontrastdergi.com/>, Erişim tarihi: 15/08/2022.
- Görsel 5.* <https://www.mutualart.com/Artist/Hamdi-Telli/E47AEB9EEA8197eE>, Erişim tarihi: 12/06/2022.
- Görsel 6.* <https://www.efsad.org.tr/portfolyo-reha-bilir/>, Erişim Tarihi: 12/09/2022.
- Görsel 7.* <https://aydin.bel.tr/mobil/detail/4532/2nci-fotograf-yarismamiz-sonuclandi>, Erişim tarihi: 12/09/2022.
- Görsel 8.* <https://www.azgezmis.com/fotograf-sergisi-dunyevi-hikayeler-sadik-demiroz/>, Erişim tarihi: 12/09/2022.
- Görsel 10-11.* <https://www.orhancemcetin.com/renkarnasyon>, Erişim tarihi: 14/02/2022.
- Görsel 12-13.* <https://mehmetturgut.com.tr/tr/mt-portfolio-turkce/>, Erişim tarihi: 14/09/2022.
- Görsel 14-15.* <https://sibelavci.com/portfolio/>, Erişim tarihi: 14/09/2022.
- Görsel 16-17.* <https://www.artxist.com/Sanatci-Cv/Ansen-/5>, Erişim tarihi: 14/09/2022.
- Görsel 18.* <https://www.handesekerciler.com/sculpture?pgid=jr81icb7->, Erişim tarihi: 15/09/2022.
- Görsel 19.* <https://www.handesekerciler.com/sculpture?pgid=jr81icb7->, Erişim tarihi: 15/09/2022.
- Görsel 20-21.* <https://www.artstation.com/keramazotti>, Erişim tarihi: 16/09/2022.
- Görsel 22.* <https://csismn.com/Patterns-of-Possibility-v2>, Erişim tarihi: 16/09/2022.
- Görsel 23.* <https://csismn.com/YEKPARE>, Erişim tarihi: 16/09/2022.
- Görsel 24-25.* <https://refikanadol.com/>, Erişim tarihi: 21/09/2022.
- Görsel 26-27.* <https://burak-arikan.com/tr/networks-of-dispossession/>, Erişim tarihi: 21/09/2022.
- Görsel 28-29.* <https://teia.art/objkt/763487>, Erişim tarihi: 23/09/2022.
- Görsel 30-31.* <https://urastudio.com/projects/11-11>, Erişim tarihi: 22/09/2022.

Kaynak Kişiler

KK1. Kerem Sami Hünel, 16.09.2022.