

# **Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme<sup>1</sup> - doi: 10.17932/IAU.IAUD.m.13091352.2015.7/26.1-14**

**Ahmet ATAN<sup>2</sup>**  
**Bahadır UÇAN<sup>3</sup>**  
**Çağatay BİLSEL<sup>4</sup>**

## **Abstract**

Art is an important issue of human being as its role on representing the related culture and habits. Art gives us clues about past civilizations, cultures and units. Art becomes a noticable part of people in the past, today and the future. Next generations will be able to define our cultural differences or similarities with evaluation of our artworks and products. As its importance on our lives, art contributes to itself with technology and also gains another role on presenting our technological development level. Digital art is an example of the relationship between art and technology and in this paper, their connection will be analyzed with samples of digital artworks and applications produced in the world and also in Turkey.

**Keywords:** *Art, digital art, technoart, design, new media.*

## **Giriş**

Sanat, mağara duvarlarına hayvan resimleri yapılan dönemlerden bronz çağına, Antik Yunan ve Mısır Dönemi'nden rönesansa, Leonardo Da Vinci'den Andy Warhol'a ve bugünkü haline gelene dek teknolojiyle birlikte gelişmekte ve değişmektedir. Sanat ve teknoloji ilişkisi bu

---

<sup>1</sup> Bu çalışma, Yıldız Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Projeler Koordinatörlüğü'nce sağlanan destek ile gerçekleştirilmektedir. Proje başlığı "Teknoart Laboratuvarında Sanat ve Tasarım Uygulamalarının İncelenmesi" ve Proje Kodu 2014-08-02-KAP01'dir.

<sup>2</sup> Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, ahmetatan@yildiz.edu.tr

<sup>3</sup> Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, bucan@yildiz.edu.tr

<sup>4</sup> Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü, cagatay@yildiz.edu.tr

bağlamda paleolitik çağa kadar uzanmaktadır. Ateşin bulunmasıyla birlikte ise kap-kacak ve seramik üretimi başlamış, metal cevherleri ergitilerek işlenmiş, kum sıvılaştırılarak camlaştırılmış ve insan, birtakım ihtiyaçlarını karşılayabildikten sonra-barınma, yemek, vb.- içindeki “estetik” ve “güzel”i arama dürtüsüyle sanata yönelmiştir.

Sanatın teknolojiyle ilişkisine en güzel örneklerden biri Sanayi Devrimi sonrası oluşan ve bugün dahi hayatımızı etkileyen modernizmdir. Modernizm, felsefe, bilim ve sanat gibi pek çok alanda geçmişin kalıplarını reddeden, yeniyi ve yeniliği benimseyen bir düşünce biçimi olarak tanımlanabilmektedir. 18.yy Sanayi Devrimi ile birlikte demir-çelik, tekstil endüstrileri doğmuş, makineleşme ve endüstri toplumların hayatında yer edinmeye başlamıştır. Skolastik düşüncenin dışına çıkmış, bilim ve sanat kilisenin baskıcı tutumuna karşı değer kazanmaya başlamıştır. İşçi sınıfı oluşmuş, kapitalizmin temelleri atılmıştır. Teknolojik ilerlemeler sosyal hayatı bütünüyle değiştirmiş, sanat da sosyal ve teknolojik değişimlerden etkilenmiştir.

Modernite kavramının doğurduğu modernizmin sanattaki yansıması 1960'lara denk gelmektedir. 1960'larda Clement Greenberg, “modern resim” kavramını ortaya atmıştır. Greenberg'e göre resim kendi araçlarıyla sorgulanmalıdır. Greenberg, Kant'ın felsefenin kendisine yaptığı eleştiriyi, resme yapmıştır: “Resim kendi araçlarıyla sorgulandığında geriye sadece renk kalır.” Greenberg'e göre, kendi dönemine kadar yapılan bütün resimler retinal hazza hizmet etmektedir. Greenberg'in görüşleri resim anlayışını bütünüyle değiştirmiş ve sanatın diğer dallarını, heykeli, müziği de etkilemiştir. Benzer dönüşümler diğer sanat dallarında da kendini göstermeye başlamıştır.

Sanat ve teknoloji birbirlerini etkileyen kavramlar olmakta ve sanat, teknoloji ile birlikte değişmektedir. Dijital sanat kavramı ise 2000'li yıllarda etkinliğini arttıran bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel anlamda sanatın bilgisayar teknikleriyle yeniden oluşumu, dijital sanatı doğurmuştur. Dijital sanat, disiplinler arası yakınlaşmaya neden olmuş, sanat, tasarım ve teknoloji birlikte ifade gücü bulmaya başlamıştır.

## Dünyadaki Dijital Sanat Örnekleri

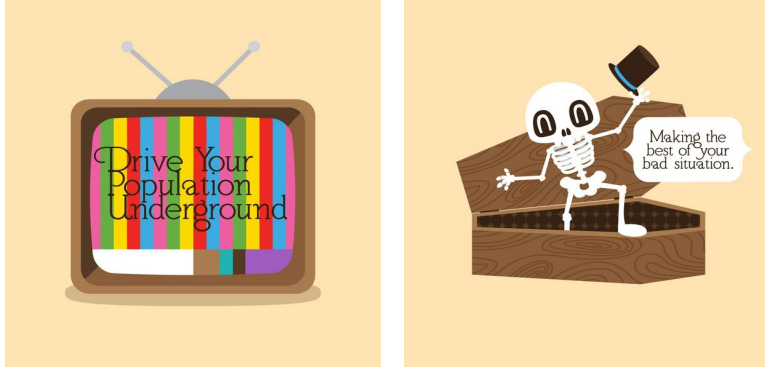
2000’li yıllar dijitalleşmenin sanat üzerinde etkinliğini arttırdığı bir dönem olarak süregelmektedir. Sanattaki dijital etkileri, karikatürden bağımsız düşünmek doğru olmayacaktır. Bilgi teknolojilerinin insan hayatı üzerindeki etkileri, sanatta karşılığını bulmuş ve medya araçlarını kullanan isimler dünya üzerinde artmaya başlamıştır. Dijital sanat, bilgisayar temelli olmakla birlikte vektör bazlı grafik programlarından, çizim tabletlerinden ve fotoğraflar üzerine müdahalelerden yararlanılarak oluşturulabilmektedir. Teknik terimi, bir bilgisayar programı ya da elektronik bir bilgi işlem sistemi tarafından oluşturulan sanat olarak ifade edilebilse de, bilgisayar ortamının her ürünü, ses ve video kayıtları ya da sayısallaştırılmış verilerin tümü dijital sanat olarak kabul edilemez ancak dijital sanata katkı sağlayabilir ya da bir projenin parçası olabilirler.

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, 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 listelenebilir.



**Şekil 1.** Mike Campau, “Waste Not, Want Not”, “Stay Green, Go Red”, 2008. (Campau, [13.10.14])

Mike Campau, Amerikalı bir dijital sanatçı olarak Chevrolet, BMW, Ford, Pepsi, ESPN ve Sony gibi dünyaca ünlü markalar ile çalışmış ve çeşitli sergiler düzenlemiştir. “Waste Not, Want Not” ve “Stay Green, Go Red” isimli çalışmalarında (Bkz. Şekil 1) 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. Çalışmalarda kullanılan görseller, vurgulanan metni destekleyici niteliktedir. Merkezde yer alan yazılara, uygun arka plan içerikleriyle ve tasarımlarıyla dikkat çekici bir kimlik kazandırılmak istenmiştir.

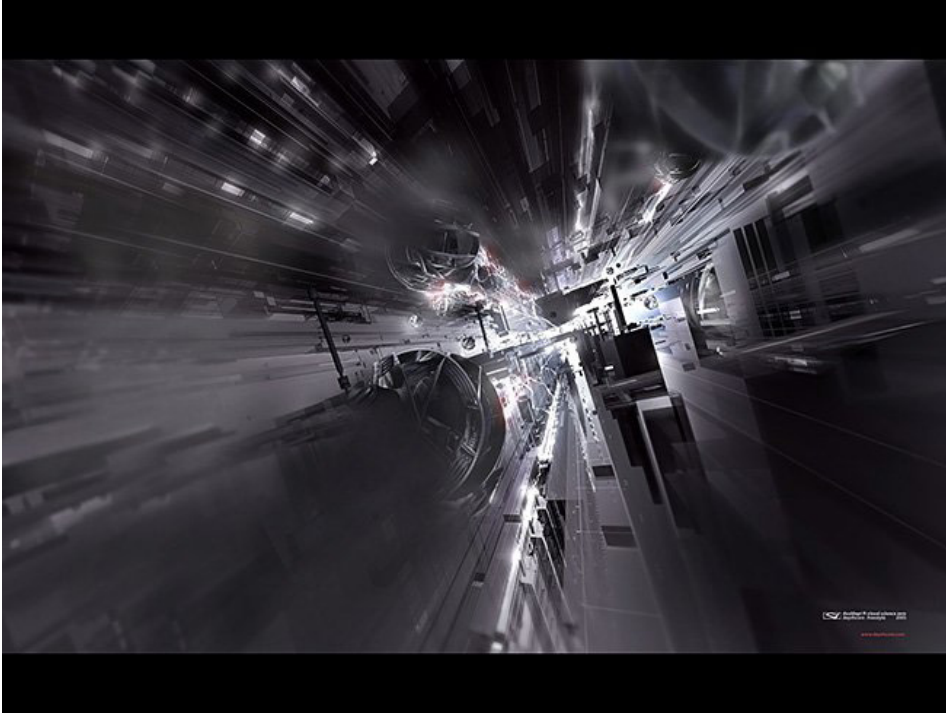


*Şekil 2. Jared Nickorson, “Dead Astronauts” 2010. (I Fear You Girl (Dead Astronauts Promo One)), [10.10.14]*

Jared Nickorson, sanat yönetmeni ve illüstratör olarak kendi kurduğu “JThree Concepts” firmasında çalışmalarını yürütmektedir.

2000’li yıllarda animasyon karelerini andıran çalışmalarıyla öne çıkan sanatçılardan biri olarak Nickorson, eğlenceli bir çizim diliyle dijital eserler üretmektedir. “Dead Astronauts” başlıklı projesinde yer alan işlerinden iki örneği incelediğimizde (Bkz. Şekil 2) soldaki çalışmasında sanatçının özellikle 1970’li yıllarda dünyada popüler kültürün önemli bir parçası haline alan televizyona ya da televizyon kültürüne dair yaklaşımını görmekteyiz.

(JThree Concepts, [15.10.14]) Televizyonun kitleleri yöneten, yönlendiren, manipülatif etkisi, bir ekran aracılığıyla insanları ve toplumları bağımlı bireylere dönüştüren yapısı tiye alınmıştır. “Aptal kutusu” olarak nitelendiren televizyonun bireyleri uçuruma sürüklediğinin altı çizilmek istenmiştir. Sağdaki dijital eserinde ise mezardan çıkmış bir iskeletin izleyiciyi şapkasıyla selamladığı görülmektedir. Karikatür dilinde politikacıyı ifade eden uzun, silindirik şapkasıyla betimlenen iskelet, “Making the best of your bad situation/ Berbat durumunuzu iyi olarak sunmaya çalışıyoruz.” şeklinde bir konuşma baloncuğu ile izleyiciye hitap etmektedir.



*Şekil 3. Pete Harrison, “Photo Manipulation- Various”, 2009-2013. (Pete Harrison Profile, [10.10.14])*

Pete Harrison İngilizli sanat yönetmeni ve dijital sanatçıdır. Dijital sanat üzerine 10 yılı aşkın süredir çalışmalar üretmektedir. (Pete Harrison Profile, 15.10.14) “Photo Manipulation-Variou” başlığı altında sunduğu çalışmalarından bir örneği ele aldığımızda (Bkz. Şekil 3) Mike Campau’nun

çalışmaları ile (Bkz. Şekil 1) çeşitli benzerlikler taşıdığı söylenebilir. İki örnekte de fotoğraflar üzerinden daha gerçekçi bir anlatıma ulaşmak mümkündür ve endüstrileşme temelli benzer bir temanın işlendiği söylenebilir.

Harrison, eseri alt açıda konumlandırmış ve bu şekilde izleyicinin gökdelenler karşısında kendini değersiz ve önemsiz hissettiği bir atmosfer oluşturulmuştur. Yüksek tavanlı yapılar ile sağlanmaya çalışılan etkiye benzer bir etki yakalanmaya çalışıldığı söylenebilir. Bununla birlikte endüstrileşmenin baş döndürücü hızı, fütürist bir anlayış ile sunulmuş, gökyüzünde birleşen ışık kitleleri ile sonsuzluk betimlenmiştir.



**Şekil 4.** Jerico Santander; "Nereid", 2012. (Jerico Art Direction, [12.10.14])

Jerico Santander, çalışmasında (Bkz. Şekil 8) mitolojik öğelerden faydalanmıştır. Yunan Mitolojisinde nereid, su perisi ya da nehir perisi anlamına gelmektedir. (The Free Dictionary, Definition of Nereid, [12.10.14]) Bu anlamda, çalışmadaki su perisi, birbirine geçmiş parçalar halinde etrafındaki deniz canlıları (balıklar) ile birlikte betimlenmiştir. Nereidin bedeni üzerinde yükselen ışık huzmesi dikkat çekicidir ve onun mitolojik değerini vurgulamak için tasvir edildiği söylenebilmektedir.

## **Türkiye’deki Dijital Sanat Örnekleri**

Türkiye’de dijital sanat ile fotoğraf ve grafik disiplininden gelen sanatçıların ağırlıklı olarak ilgilendiği söylenebilir. Bununla birlikte müzik, sinema, heykel, resim gibi alanlarda üretim yapan bazı sanatçıların da dijital sanat ürünlerine rastlamak mümkündür. Dijital sanat eser üreten sanatçıların sayısı giderek artmakla birlikte dijital sanatın galerilerde yer bulması ve sanatseverlerle buluşması, geleneksel sanatlar kadar yaygın ve yeterli değildir.

Çizgen’e göre, ülkemizdeki sanat çevresini ilk kez dijital sanat ile buluşturan Özcan Onur olmuştur. Özcan Onur Güzel Sanatlar Akademisi’nden 1960’lı yıllarda mezun olduktan sonra resim ve heykel çalışmalarını sürdürürken Paris’te PC ortamında grafik programları geliştiren bir ekibe dahil olmuştur (Çizgen, 2007, 68). Özcan Onur, o günlerde ürettiği çalışmaları İstanbul’da ve Paris’te 1986 yılında “Elektropentur” isimli sergisinde izleyicisine sunmuştur.

Dijital sanat alanında dikkat çeken ilk isimlerden biri de 1984 yılından beri sanatsal ve eğitsel çalışmalar yapan Hamdi Telli, son çalışmalarında nesnelerin gözle görülen biçimlerinden yola çıkmış, bilgisayar grafiklerinden ve fotoğraflardan yararlanmıştı.

2000’li yıllardan sonra Türkiye’de dijital sanatın gelişmesi ve yayılması için vakıf ve grupların kurulduğu görülmektedir.

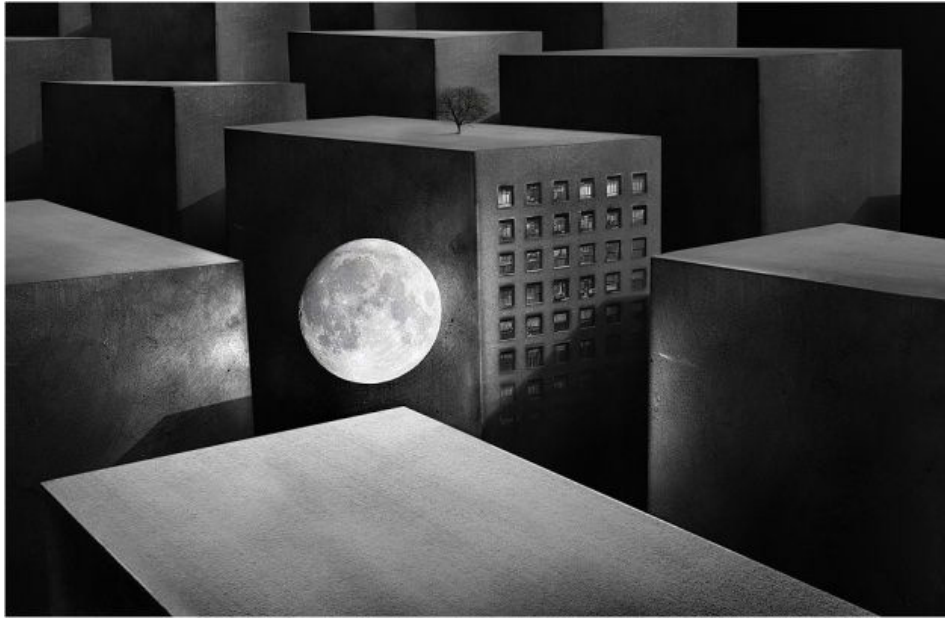
Diğer disiplinlerin ışığında dijital sanat alanında yeni kalıplar üretmeyi hedefleyen NOMAD, 2002 yılında bağımsız bir oluşum olarak kurulmuş, 2006 yılında bu alandaki ilk dernek olmuştur. Çekirdek yapısını tasarımcılar, mühendisler, mimarlar, küratörler ve yazarlar oluşturan NOMAD, sanatçılar arasında işbirliği sağlamayı hedefleyen teknik ve teorik bir altyapı üzerine kurulmuştur.

(NOMAD Info, [12.10.14])



*Şekil 5. Ctrl\_Alt\_Del Sergi Afişi (<http://v3.arkitera.com/sanat/2003/09/haberler/ctrl.htm>, [12.10.14])*

NOMAD'ın ana ekibi Başak Şenova, Emre Erkal ve Erhan Muratoğlu'ndan oluşmaktadır. 2003 yılında gerçekleştirdikleri “ctrl\_alt\_del”, Türkiye'deki ilk işitsel sanat (sound art) festivali olma özelliğini taşımaktadır.

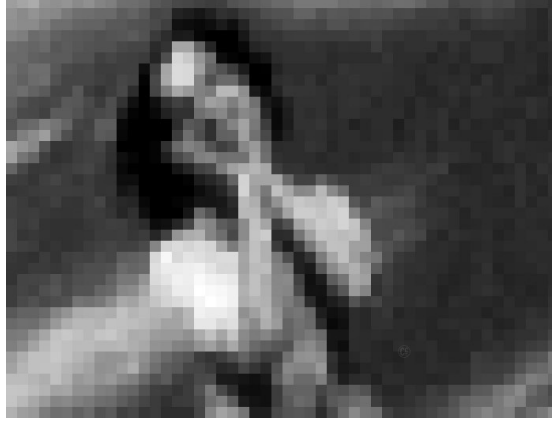


*Şekil 6. Emre TURHAL, “Digital Art”. (Turhal, [12.10.14])*

Türkiye’de de giderek gelişmeye ve yayılmaya başlayan dijital sanatın göstergesi olarak “Dijital Sanat ve Kültür Vakfı” kurulmuştur. Bu vakfın amacı, dijital teknolojilere dayalı, bireysel ve toplumsal yaşam kültürünü



ve bu kültürün her türlü sanatsal yansımalarını Türkiye`de geliştirmek ve bu yolla Türkiye`nin AB ve gelişmiş dünyada yerini almasına hizmet etmektir. (Sağlamtimur, 220-221) Türkiye`de dijital sanat alanında güncel çalışmalara, eserlere ve sanatçılara ulaşmak mümkündür. (Bkz. Şekil 6, Şekil 7, Şekil 8, Şekil 9, Şekil 10).



*Şekil 7. Orhan Cem ÇETİN, “Artık Benimsin/ You Are Now Mine”. (Çetin, [12.10.14])*

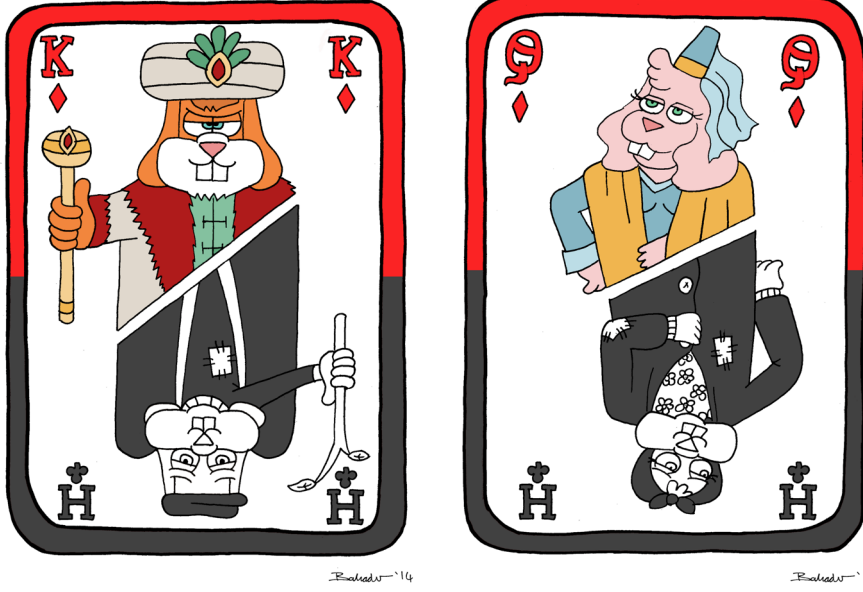


*Şekil 8. Atilla Ansen, “Plan-E”. (Ansen, [12.10.14])*



*Şekil 9. Prof. Ahmet ATAN'ın teknoart çalışmalarından bir örnek. (Atan, [22.12.14])*

“Sanat eserlerinde nesnenin sahip olduğu özelliklere göre estetik eleştiriler yapılır. Güzellik, onu algılayan öznenen bağımsız bir değer olamaz. İnsanlar güzel olan hemen her şeye sanat eseri mantığı ile yaklaşmıştır.” diyen Atan, her şeyi estetik bir olgu olarak eleştirdiği dünyada güzelliğin, pratik amaç gütmeyen bir düzen olduğunu ayrıca ifade etmektedir. Bu anlamda sanatçının teknoart olarak adlandırdığı yeni dönem çalışmaları arasından seçilen eseri (Bkz. Şekil 9), Türkiye’deki dijital sanat uygulamalarına örnek olmaktadır.



Şekil 10. Bahadır UÇAN. İskambil Kartları (2014), 50 x 70 cm. Tuval Üzerine Dijital Baskı

“İskambil Kartları” olarak isimlendirilen çalışma, iki iskambil kart tasarımını içermektedir. Çalışmada sanatçının kaleminden çıkan özgün karakterler, iskambil kartlarını anımsatacak şekilde tasarlanmıştır. Tasarlanan kartlar iki yönlü kullanılacak şekildedir. Kartların bir yüzü, toplumun üst kesimini temsilen hükümdar (kral-kraliçe ya da papaz-kız) olarak betimlenirken, diğer yüzü de toplumun alt sınıflarını temsil etmektedir. Dijital eksende üretilen çalışma İç Mimari, Dekorasyon ve Sanat Fuarı 2014-Lütfü Kırdar Kongre Merkezi’nde sergilenmiştir.

### Sonuç

Günümüzde 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 birlikte ifade gücü bulması sanatın sayısallaştırılmış verilerle küreselleşme sayesinde her yere ulaşılabilir hale getirmesi ve üretilen sanat eserlerinin sayılmayacak kadar çok olasılık içinde üretilmesine fırsat sunmuştur.

Tasarımla, formla, felsefesiyle, renkle ya da teknolojiyle harmanlanmış dijital sanat, ürünleri “özgün kavramlar” merkezinde odaklanmaktadır. Bununla birlikte dijital sanatın çoğaltılabilir ve yeniden üretilebilir olması, sanatın biricik olma özelliğine saldırı olarak da değerlendirilebilmektedir. Dijital sanat, kendi içerisindeki tüm bu çatışmalar ve çelişkilerle birlikte, sanata yeni anlamlar yüklemektedir.

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 sanat yeniden bakmak, çağın değerlerine göre yeniden oluşturmak gerekliliği ortaya koyması açısından da ayrı bir önem kazanmaktadır.

Türkiye Avrupa ülkeleri arasında genç, dinamik nüfusu ile dikkat çekmektedir. Dijital sanatın özellikle genç bireyler arasında kabul görmesi, yaygınlaşması, bu çerçevede akademik çalışmaların artırılması ve desteklenmesi gerekmektedir. Türkiye’de dijital ortamda sanatın yurtdışındaki gibi etkin temsil edildiği söylenememekle birlikte, özellikle geleneksel üretim yapan ya da geleneksel sanat eğitiminden yetişen bireylerin, dijital sanata yaklaşımlarındaki önyargı, dijital sanatın Türkiye’deki ilerlemesi yolunda en önemli engel olarak görülebilir. Ayrıca, dijital sanatın disiplinler arası bir yapıyı benimsemesi ve farklı disiplinlerin bir arada çalışarak üretim yapabildiği bir alan olması nedeniyle takım çalışmasını başarıyla sürdürebilecek ekiplerin oluşması dijital sanatın gelişimi için gereklidir.

## **KAYNAKÇA**

- [1] Ansen, Atilla. Plan-E, [12.10.14].  
<http://www.artnet.com/artists/ansen-atilla/plan-e-WCVB6MF76JENg0JlqoRVfg2>.
- [2] Atan, Ahmet. Resim Galerisi, [22.12.14]  
<http://ahmetatan.com/?p=2>

- [3] Campau, Mike, [13.10.14].  
<http://www.mikecampau.com/41872/13970/image-design/stay-green-go-red>.
- [4] Çetin, Orhan Cem. Artık Benimsin/ You Are Now Mine, [12.10.14] <http://orhancemcetin.wordpress.com>.
- [5] Çizgen, Gültekin, 2007. Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü. Arkeoloji Sanat Yayınları, İstanbul.
- [6] Harrison, Pete, “Photo Manipulation- Various”, [10.10.14].  
[http://peteharrison.com/photomanipulation/#.U2-I3PI\\_tqU](http://peteharrison.com/photomanipulation/#.U2-I3PI_tqU).
- [7] <http://v3.arkitera.com/sanat/2003/09/haberler/ctrl.htm>, [12.10.14]
- [8] I Fear You Girl (Dead Astronauts Promo One), [10.10.14]  
<http://www.behance.net/gallery/I-Fear-You-Girl-Dead-Astronauts-Promo-One/2236062>
- [9] JThree Concepts, [15.10.14]. <http://jthreeconcepts.com>
- [10] Jerico Art Direction, [12.10.14] <http://www.jericosantander.com/119421/79683/gallery/nereid>.
- [11] Kutup, Nejat, “İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net.art”, Muğla Üniversitesi XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 10 - 12 Şubat 2010.
- [12] NOMAD Info, [12.10.14], [http://www.nomad-tv.net/info\\_09.html](http://www.nomad-tv.net/info_09.html)
- [13] Pete Harrison Profile, [15.10.14]  
<http://peteharrison.com/profile/#.VDqU5vmSxps>.
- [14] Sağlamtimur, Zühal Özel, 2010. Dijital Sanat, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 10, Sayı 3, Eskişehir.

- [15] The Free Dictionary, Definition of Nereid [12.10.14]  
<http://www.thefreedictionary.com/Nereid>.
- [16] Turhal, Emre. Digital Art, [12.10.14]  
<http://xaxor.com/digital/15586-illustrator-emre-turhal.html>.