



İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi

e-ISSN: 2147-6152

Yıl 10, Sayı 28, Ekim 2021

Makale Adı /Article Name


Güzel Sanatların Dijital Sanatlara
Yönelik Farkındalık ve Tutumu

Awareness and Attitude of Fine Arts
Towards Digital Arts

Yazar/Author

Tuncay ÇİÇEK

Dr. Öğr. Üyesi, İğdır Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü

 ORCID: 0000-0003-3225-4964

Yayın Bilgisi/Article Information

Yayın Türü: Araştırma Makalesi

Gönderim Tarihi: 04.08.2021

Kabul Tarihi: 05.10.2021

Yayın Tarihi: 30.10.2021

Sayfa Aralığı: 236-252

Kaynak Gösterme/Citation: Çiçek, Tuncay (2021). "Güzel Sanatların Dijital Sanatlara Yönelik Farkındalık ve Tutumu", *İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, S. 28, s. 236-252.

(Bu makale, yazar beyanına göre, TR DİZİN tarafından öngörülen "ETİK KURUL ONAYI" gerektirmemektedir.)

ÖZ

Teknolojik gelişmelerin dikkate değer bir seviyeye gelmiş olduğu alanların başında güzel sanatlar, plastik sanatlar, yazınsal sanatlar ve görsel sanatlar gelmektedir. Güzel sanatlar alanında bugünün şartları bağlamında gelişen değişimlerin farkında olunması ve söz konusu değişimlere yönelik olumlu bir tutum geliştirilebilmesi için geleceğe ayak uydurabilmesi açısından önemli ve gereklidir. Dolayısıyla bu çalışmada, güzel sanatların teknolojiyle beraber gün geçtikçe daha da gelişen ve beğenilen dijital sanatlara olan tutum ve farkındalığının anlaşılması amaçlanmaktadır. Bu amaç ve bağlamda ilk olarak yaşadığımız modern dünyada ortaya çıkan dijital sanatların, örnekler yardımıyla anlaşılmasının ardından da Türkiye’de ki durumunun incelenmesi tercih edilmiştir. Sonrasında, güzel sanatlar bağlamında dijital sanatların tutum ve farkındalığı açısından bir değerlendirilmesi yapılarak çalışma sonlandırılmıştır. Bu araştırma güzel sanatlar alanının yeni teknolojilere yönelik farkındalığının artması ve geleceğe yön veren dijital sanatların anlaşılması amacıyla yapılmıştır. Türkiye Cumhuriyeti Devletin millet olarak Cumhuriyet’ten sonra ilk aydınlanma dönemi olan köylü süreçten şehirli ve modern sürece geçişinin bir nevi lahikası bağlamında ele alınarak hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Güzel sanatlar, Dijital sanat, Tutum, Farkındalık.

ABSTRACT

Fine arts, plastic arts, literary arts and visual arts are at the forefront of the fields where technological developments have reached a remarkable level. It is important and necessary to be aware of the changes developing in the context of today's conditions in the field of fine arts and to keep up with the future in order to develop a positive attitude towards these changes. Therefore, in this study, it is aimed to understand the attitude and awareness of fine arts towards digital arts, which are developing and admiring day by day with technology. For this purpose and context, firstly, the digital arts that emerged in the modern world we live in were understood with the help of examples, and then the situation in Turkey was preferred to be examined. Afterwards, the study was concluded by making an evaluation in terms of attitude and awareness of digital arts in the context of fine arts. This research was carried out in order to increase the awareness of the field of fine arts towards new technologies and to understand the digital arts that shape the future. It has been prepared by considering the transition of the Republic of Turkey from the rural process to the urban and modern process, which is the first enlightenment period after the Republic, in the context of a kind of attachment.

Keywords: Fine Arts, Digital Art, Attitude, Awareness.

Giriş

Genel olarak sanat, mağaraların duvarlarına hayvanların resimlerinin yapıldığı dönemden bronz çağına, Antik Yunan’dan ve Mısırlılardan Rönesans’a, Leonardo Da Vinci’den Andy Warhol’a ve günümüzdeki halini alana kadar teknoloji ile beraber devamlı olarak değişip gelişmektedir. Teknoloji ve sanat arasındaki ilişki bu yüzden “paleolitik çağa” dek uzanmaktadır. Ateşin bulunması ile beraber kapların yapılmasıyla seramik üretimi ortaya çıkmış, metal cevherler eritilerek işlenmeye başlamış, kum sıvı hale getirilip cama dönüştürülmüş ve insanlar pek çok gereksinimini sağlayarak ardından yemek, barınma gibi temel ihtiyaçların içerisindeki “güzel” ve “estetik” öğeleri bulma dürtüsü ile sanata yönelmişlerdir (Paul, 2008).

Sanatın teknoloji ile ilişkisi bağlamında en dikkate değer örnekler arasında Sanayi devriminin sonrasında ortaya çıkan ve günümüzde bile yaşamı etkileyen modernizm bulunmaktadır. Sanat, felsefe ve bilim gibi çeşitli alanlarda geçmişteki kalıpları reddeden modernizm, temel de yeniliğin benimsendiği bir fikir akımı olarak

ortaya çıkmıştır. 18. yüzyılda Sanayi devrimiyle beraber tekstil ve demir-çelik endüstrileri ortaya çıkmış, makineleşmeyle endüstri toplumlarının yaşamında bulunmaya başlamıştır. Skolastik fikir akımının dışına çıkılarak, sanat ve bilim kilisenin baskıcı tutumuna karşılık daha değerli görülmeye başlamıştır. Ortaya işçi sınıfının çıkmasıyla kapitalizmden de bahsedilmeye başlanmıştır. Teknoloji alanındaki gelişmeler sosyal yaşamı tamamen değiştirmekle kalmayıp sanat anlayışını da etkisi altına almıştır (Black ve Browning, 2011).

Modernizm kavramıyla beraber ortaya çıkan modern düşünce yapısının sanata yansımaları ilk olarak 1960'lı yıllarda görülmektedir. Clement Greenberg, tarafından 1960'lı yıllarda ilk kez "modernresim" ifadesi kullanılmıştır. Onun görüşü bağlamında resim sanatı kendi araçları ile sorgulanması gereken bir sanattır. Hatta Kant tarafından felsefeye yapılmış olan eleştiri Greenberg tarafından resim için yapılmıştır "Resim kendi araçlarıyla sorgulandığında geriye sadecerenk kalır."Greenberg, onun dönemine dek yapılmış olan tüm resimlerin retinal haz için hizmet kaynağı olduğunu ifade etmiştir. Onun fikirleri resme bakış açısını tamamen değiştirmiş olup sanatta ki diğer dallardan müzik ve heykeli de etkilemeyi başarmıştır. Bu tarzdaki değişimler güzel sanatların diğer alanlarında da yine o dönemde görülmeye başlanmıştır (Sağlamtimur, 2010).

Bütün bu bilgilerin çerçevesinde teknolojiyle sanatın birbiri üzerinde etkisi olan kavramlar olduğunun ifade edilmesi önemli olup sanat teknolojiler beraber değişim yaşamaktadır. Bu bağlamda yine teknolojik anlamda 2000 yılında ortaya çıkan değişimler dijital sanat kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dijital sanat denildiğinde sanatın bilgisayar teknolojileri kullanılarak tekrardan oluşturulması akla gelmektedir. Disiplinler arasında yakınlığın ortaya çıkmasını da sağlayan dijital sanat, teknoloji, tasarım ve sanatla beraber kendisini göstermeye başlamıştır (Cennamo vd., 2013).

Literatüre bakıldığında güzel sanatlar alanında dijital sanatların kullanımıyla ilgili iki farklı durum dikkati çekmektedir. İlk duruma göre, güzel sanatlar eğitiminin çeşitli kademelerindeki öğretim ortamlarının oluşturulması esnasında; konu aktarımı, derslerin içeriğinin hazırlığı, değerlendirilmesi esnasında artık dijital teknolojiler ve sanat biçimleri kullanıldığı için dijital sanatlara yönelik tutum ve farkındalık önem kazanmıştır. Bununla beraber, sanat çalışmalarının direkt olarak dijital ortamlarda yapıldığı uygulama esnasında da bugün dijital sanatlar daha fazla dikkati çektiği için güzel sanatlar uygulamalarının içine girmiş durumdadır. Bütün bunlar göz önüne alındığında güzel sanatlar kapsamında dijital sanat irdelenmesi gereken bir yere sahiptir.

Dijital teknolojilerin dijital sanata entegre edilmesi süreci esnasında Aronson (2004:188) tarafından da ifade edilmiş olduğu şekilde teknik yeterliliklerin geliştirilmesi kadar sanatsal bakış açısının da geliştirilmesi önemlidir. Bu bağlamda dijital sanata bakış açısı önemli hale gelmektedir. Çuhacı (2007) ve Ünsal (2010)

tarafından dijital sanat “genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelere üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimi” şeklinde ifade edilmektedir. Bununla beraber Paul (2008) dijital sanatı daha geniş bir şekilde “üretilişinde veya sergilenmesinde, dijital teknolojilerden araç ve/veya ortam olarak yararlanılan sanatsal anlayış” biçiminde ortaya koymaktadır. Dijital sanat anlayışı vasıtasıyla sanatta yeni bir dilin oluşabilmesi gibi sanat içerisinde ortaya çıkabilecek çok fazla yenilik bulunmaktadır. Dolayısıyla güzel sanatlar içerisinde yeniliklerin kullanılması ve yeni ürünlerin üretilmesi temelde tutum ve farkındalıkla ilgilidir. Dijital sanat gibi yeniliklere bakış açısı ve tutumlar olumlu olduğunda hem yaratıcılık gelişmekte hem de yeni trendler takip edilmiş olacaktır. Bu durum sanat yönelik yeni bir tutum ve farkındalık oluşturmaktır (Prensky, 2001).

Teknolojik gelişmelerin sanata entegre edilebilmesi güzel sanatlar alanındaki içselleştirmeye de ilgili olabilmektedir. İlk olarak dünyada ortaya çıkan bu tarz teknolojik yeniliklerin Türkiye’de benimsenmesi her kesim tarafından hızlı olmamaktadır. Ancak gündelik yaşamda da kendisini gösteren teknolojik gelişmelerin sanat alanında ortaya çıkışının güzel sanatlar alanında takip edilmesi ve hatta gerekli olduğu durumlarda geleneksel sanatlarla bütünleştirilmesi gerekli ve önemlidir (Black ve Browning, 2011). Böylece sanat alanında gelişim hızlanacak sanatçılar dünya çapında gelişme kaydetmiş olacaktır. Son yıllarda bütün dünyada ivme kazanmış olan dijital sanatların güzel sanatlar içinde yer bulması ve anlaşılması da bu yüzden önemli görülmektedir. Hatta güzel sanatlar eğitimi bünyesine ileri teknoloji dijital sanatların entegre edilmesi sanatın birleştiriciliği açısından da değerlendirilmektedir (Demirel, 2006).

Bütün bu bilgileri ışığında bu çalışmada, dünya çapında teknolojinin gelişimiyle beraber önemli hale gelen dijital sanatlara yönelik güzel sanatların farkındalık ve tutumunun ortaya konması amaçlanmaktadır. Sanat teknolojiyle beraber gelişiyor olmasına karşın bazı çevreler modern gelişmelere ayak uydurmakta zorlanmaktadır. Dolayısıyla güzel sanatlar içerisinde yeni olan sanatlara karşı kimi zaman olumsuz bakış açıları oluşabilmektedir. Ancak tam tersine bu tarz sanat dallarına karşına farkındalığın yüksek olması ve olumlu tutum geliştirilmesi sanatın gelişimi açısından olumlu görülmektedir. Özellikle geleneksel sanatlarla modern sanatların entegrasyonunun sağlanması sanatı geliştirmektedir. Bu bağlamda bu araştırmada ilk olarak dünyada dijital sanat gelişmeleri ve örnekleri ele alındıktan sonra aynı şekilde Türkiye’de ki mevcut durum da ele alınmıştır. Son olarak güzel sanatlar bünyesinde dijital sanat yönelik tutum ve farkındalık da ele alınarak çalışma sonlandırılmıştır.

Dünya Geneline Dijital Sanatın Gelişimi ve Örnekleri

İlk olarak 2000 yıllarında ortaya çıkan dijitalleşme sanat üstünde de etkinlik kazanarak yavaş yavaş gelişme kaydetmeye başlamıştır. Sanat alanındaki dijital etkilerin karikatürlerde bağımsız bir şekilde düşünülmesi eksik kalmaktadır.

Enformasyon teknolojilerinin bireyin yaşamı üstündeki etkisi, sanat alanında karşılık görmüş olup dijital medya araçları vasıtasıyla sanat üreten kişilerin sayısında artış olmuştur. Bilgisayarı temel almakla beraber dijital sanat vektör temelli grafik programlarından, çizim tabletlerinden ve fotoğrafların üstüne yapılan müdahalelerden de oluşabilmektedir. Teknik kelimesi her ne kadar bir elektronik enformasyon işlem sistemi veya bilgisayar programı ile oluşturulmuş olan sanatı ortaya koysa dahi, bilgisayar ortamındaki her ürün örneğin video, ses kayıtları veya sayısal hale getirilmiş bütün verileri dijital sanat olarak kabul edilmemektedir. Fakat bunların hepsi bir dijital sanat projesinin parçası olabilmekte veya dijital sanata katkıda bulunabilmektedir (Turhal, 2013).

Genel hatlarıyla “dijital sanatlar” şeklinde isimlendirilen alanın içinde en yalın haliyle bir “Paint-Shop”veya“Photoshop” resimlerinden çok daha karmaşık matematiksel fonksiyonların yardımıyla kurgulanmış fraktal görüntüler veya seslere ulaşmaya dek oldukça çeşitli eserler bulunabilmektedir. Bilgisayar yardımıyla, klasik ve bilinen şekliyle ses ve resim duyuları sanatsal bir şekilde kullanılarak müzik, görüntü ve animasyon üretiminin yapılması mümkündür (Kutup, 2010, 19).

Dijital resimleme denildiğindeyse bilgisayar ortamında yazılımlar vasıtasıyla tuvalerin üstünde işlenmiş olan dijital çıktılar aklı gelmektedir. Dünya üzerinde dijital sanatlar denildiğinde; “Alberto Seveso, Jared Nickorson, Pablo Alfieri, Pete Harrison, Chuck Anderson, Jerico Santander, Cristinia Siquiera Grezegorz Domaradzki, Jonathan Barr, Mike Campau” isimli sanatçılar öne çıkmaktadır. Bu isimler 2000 yıllarından günümüze değin artarak çeşitlenmiştir (Turhal, 2013).

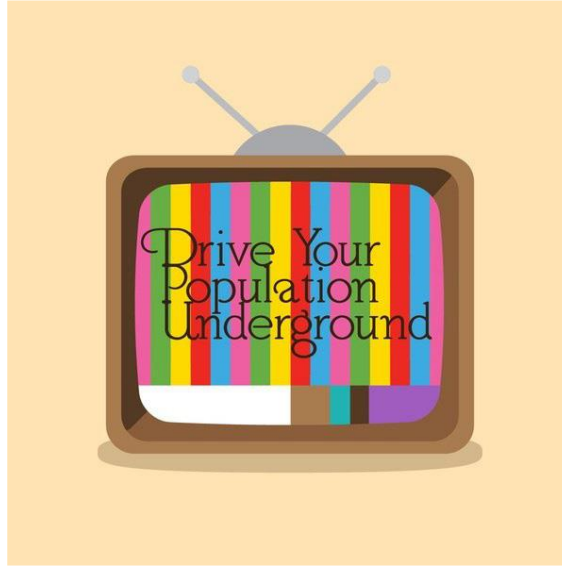


Şekil 1. Mike Campau, “Waste Not, Want Not”

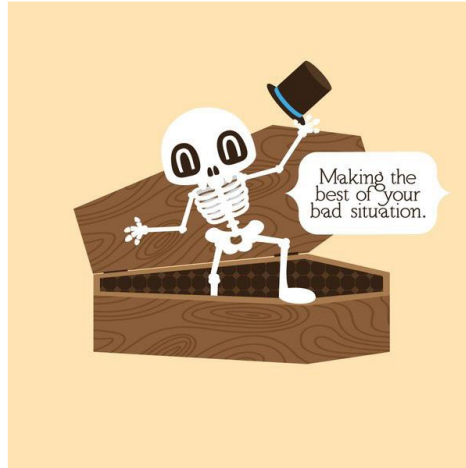


Şekil 2. Mike Campau, “Stay Green, Go Red”, 2008.

Yukarıda ismi geçen dijital sanat üreten sanatçılardan biri olan Mike Campau, ABD’de yetişmiş bir dijital sanatçı olarak “Chevrolet, BMW, Ford,Pepsi, ESPN ve Sony” dünyada bilinen ve öne çıkmış çok sayıda markayla çalışmış olup pek çok sergi açmıştır. Yukarıda örneklendirilmiş olan “Waste Not, Want Not” ve “Stay Green, Go Red” adlı eserinde (Bkz. Şekil 1ve Şekil 2) özellikle yine 2000’li yıllarda ortaya çıkıp hızla dünyada yayılmış olan tüketim kültürünü eleştirmektedir. Dolayısıyla bu çalışma aslında eleştirel bir yaklaşım benimsenerek yapılmıştır. Frankfurt Okulu’nun önde gelen teorisyenlerinden biri olan Adorno tarafından yapılmış olan tüketim kültürü eleştirileri gibi, hızlı bir şekilde endüstrileşmiş ve bilinç dışı tüketim için teşvikte bulunulan yapı tarafından oluşturulmuş olan çevre problemleri, yukarıdaki dijital sanat aracılığıyla grafik temelli bir üslupla işlenmiştir. Eserlerde kullanılmış olan görsellerin hepsi, vurgusu yapılmış olan metni desteklemektedir. Merkez kısımda bulunan yazılarla uyumlu arka plan içerikleri ve tasarım ile sanatçı oldukça dikkati çeken bir kimlik ortaya koymayı amaçlamıştır (Kutup, 2010).



Şekil 3. Jared Nickerson, “Dead Astronauts” 2011. (I Fear You Girl (Dead Astronauts Promo One))



Şekil 4. Nickerson, J. Founder, Art Director, Jthree Concepts/J3Concepts, Seattle, WA, USA

Hem sanat yönetmeni hem de illüstratör olan Jared Nickerson, kendisinin kurmuş olduğu “JThree Concepts” isimli şirkette pek çok çalışmayı sürdürmektedir. 2000 senesinde animasyon karelerine benzeyen çalışmaları ile dikkati çeken sanatçılar arasında yer alan Nickerson, eğlence temelli bir çizim dili ile dijital eserlerin üretimini yapmaktadır. “Dead Astronauts” isimli çalışmasındaki örnekler incelendiğinde (Şekil 3) solda yer alan eserinde sanatçı bilhassa 1970 yıllarında

dünya üzerinde popüler kültürün olmazsa olmaz bir parçasını oluşturan televizyon veya televizyon kültürüne olan bakış açısını yansıtmaktadır (JThree Concepts).

Televizyonun toplumu yönlendiren, manipülasyon temelli ve yönetici etkileri, bir ekran vasıtasıyla kitleleri ve bireyleri bağımlı kişilere çeviren yapısı eleştirilmiştir. “Aptal kutusu” şeklinde tanımlanan televizyon çalışmaya göre adeta kişileri uçuruma sürüklemektedir. Dolayısıyla konuyla ilgili farkındalık kazandırılmak istenmiştir. Sağda bulunan diğer çalışmadaysa mezardan çıkmış olan bir iskeletin izleyici şapkası ile selam verdiği dikkati çekmektedir. Bu görüntü karikatür diline göre bir politikacıyı hatırlatan silindirik ve uzun şapkası ile betimlenmiş olan iskelet “Making the best of your bad situation” “Berbat durumunuzu iyi olarak sunmaya çalışıyoruz.” cümlelerinin yer aldığı bir ifade baloncuğuyla aslında izleyicilere seslenmektedir.

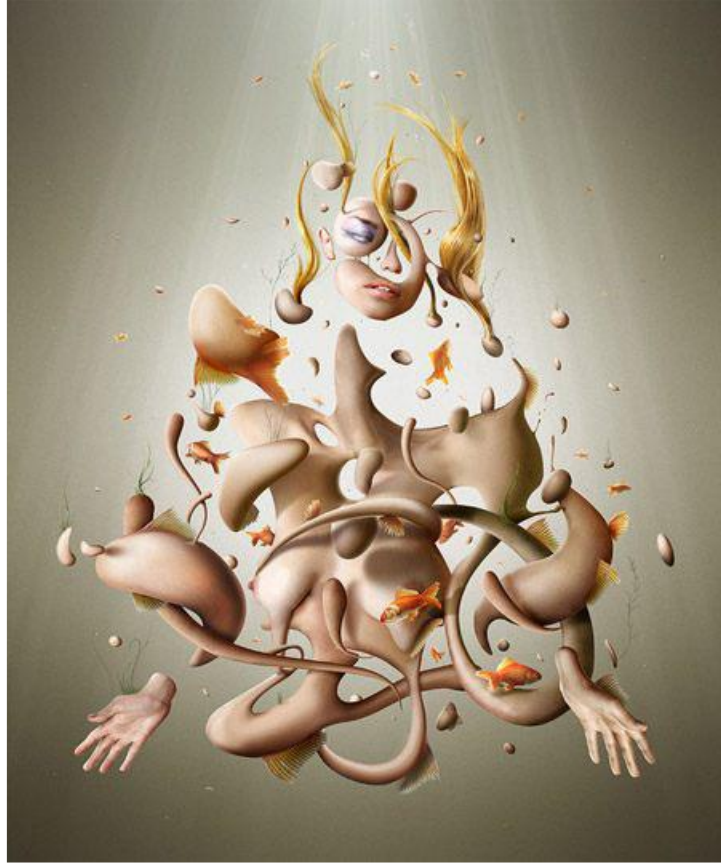


Şekil 5. Pete Harrison, “Photo Manipulation- Various”, 2009-2013. (Pete HarrisonProfile, [29.07.2021])

İngiliz dijital sanatçı ve sanat yönetmeni olan Pete Harrison on seneden fazla bir zamandır çeşitli eserler üretmektedir (Pete Harrison Profile).“Photo Manipulation-Variou” başlığıyla sunmuş olduğu eserler arasında bir örnek incelendiğinde, (Şekil 5) Campau’nun (Şekil 1) çalışmalarıyla benzer noktaları olduğunu söylemek mümkündür. Örneklerin ikisinde de fotoğrafların üstünden daha

gerçekçi bir anlatım şekline erişebilmek mümkün olmakla beraber temelde endüstrileşme temasının ele alındığı söylenebilmektedir.

Çalışmasını alt açıda konumlandıran Harrison bu sayede izleyenlerin gökdelenlerin karşısında kendilerini önemsiz ve değersiz hissetmiş olduğu bir atmosferi oluşturmak istemiştir. Tavanı yüksek olan yapılarla sağlanmak istenen etkiye benzeyen bir etkinin yakalanmak istendiği dikkati çekmektedir. Ayrıca endüstrileşmedeki baş döndüren hız, bir bakıma fütürist bir anlayışla ifade edilmiş olup gökyüzünden birleşmiş olan ışık kitlesiyle de aslında sonsuzluğun betimlendiği düşünülmektedir.



Şekil 6. Jerico Santander, “Nereid”, 2007. (Jerico Art Direction,).

“Yunan mitolojisinde Nereidler, Nereus ve Doris'in elli kızı olan deniz perileridir. Genellikle Poseidon'a eşlik ederler ve tehlikeli fırtınalarla savaşan denizcilere karşı her zaman dost ve yardımcı olurlar.”

Jerico Santander, bu eserinde (Şekil 10) mitolojik öğeleri kullanmıştır. “Nereid” Yunan mitolojik anlatılarında “nehir perisi” veya “su perisi” anlamında kullanılmaktadır (The Free Dictionary, Definition of Nereid, 2021). Dolayısıyla eserdeki su perisi, birbirinin içine geçmiş olan parçalar halinde çevresindeki balıklarla ve/veya deniz canlılarıyla betimlenmek istenmiştir. Çalışmada genel olarak su perisinin bedeninin üstünden yükselmiş olan ışık huzmesi öne çıkmakta olup genel olarak bunun mitolojideki değerinin vurgulanabilmesi adına bu şekilde tasvir edilmiş olduğunun söylenmesi uygun olmaktadır.

Genel olarak dünya üzerinde dijital sanatların gelişirken toplumdaki, teknolojiden ve diğer sanatlardan beslendiğinin söylenmesi mümkündür. Bu durumda aslında dijital sanatların ne kadar önemli olduğu ortaya koyar niteliktedir. Çünkü bugünün ileri teknolojilerin de kitlelerin dikkatini çekebilmek için dijital sanat adeta biçilmiş kaftandır ve çok fazla tercih edilmektedir.

Türkiye’de Dijital Sanatın Gelişimi ve Örnekleri

Türkiye’de dijital sanatın ilk defa tanınmaya başlaması Özcan Onur’un desteğiyle olmuştur. 1960 senesinde Güzel Sanatlar Akademisi’nden mezun olan Özcan Onur heykel ve resme yönelik çalışmalarını sürdürdüğü esnada Paris’te PC ortamında grafik programlarını geliştiren bir ekiple çalışma fırsatı elde etmiştir (Çizgen, 2007: 68). Özcan Onur, o dönemde bahsi geçen ekiple çalıştığı esnada üretmiş olduğu eserlerini 1986 senesinde hem Paris’te hem de İstanbul’da “Elektropentur” adlı sergiyle sanatseverlerle buluşturmuştur (Çizgen, 2007: 68).

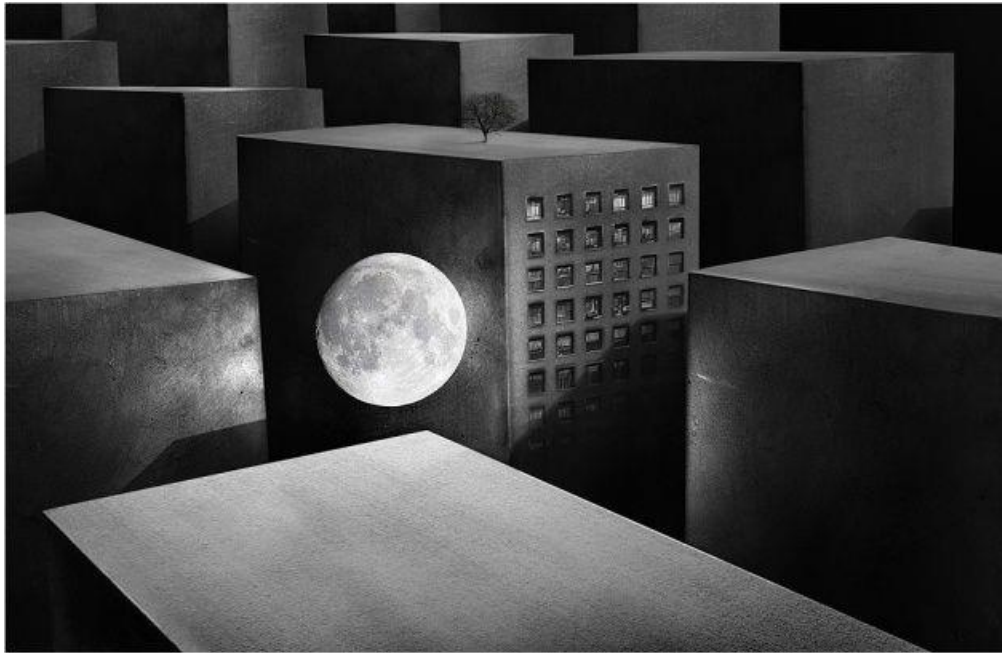
1984 senesinden bu yana dijital sanatla ilgili çok sayıda eğitici ve sanatsal eserler üreten Hamdi Telli bu alanda öne çıkan bir diğer isimdir. Üretmiş olduğu son eserlerde nesnelere gözle görülebilen şekillerini temel alan Telli, fotoğraflardan ve bilgisayar grafiklerinden faydalanmıştır (Çizgen, 2007: 70).

2000 senelerinin sonrasında Türkiye’de dijital sanat uygulamalarının gelişip yayılması adına çeşitli gruplar kurulmuştur. Farklı sanatsal disiplinlerin temelinde dijital sanat sahasında yeni kalıpların üretilmesini amaçlayan NOMAD 2002 senesinde bağımsız bir kuruluş şeklinde açılmış, 2006 senesinde de dijital sanat alanının ilk derneği olarak kabul edilmiştir. Kurumun çekirdek kadrosunda yazarlar, tasarımcılar, küratörleri mühendisler ve mimarlar bulunmakla beraber, sanatçıların arasında iş birliğinin sağlanmasını amaçlayan teori ve teknik bir altyapının üstüne kurulmuştur (NOMAD Info, 2013).



Şekil 7. Ctrl_Alt_Del Sergi Afişi (arkitera.com).

NOMAD kurumunun çekirdek ekibinde “Başak Şenova, Emre Erkal ve Erhan Muratoğlu” gibi isimler bulunmaktadır. 2003 senesinde gerçekleştirmiş oldukları “ctrl_alt_del” sergisi, Türkiye’deki “ilk işitsel sanat (sound art) festivali” olarak bilinmektedir.

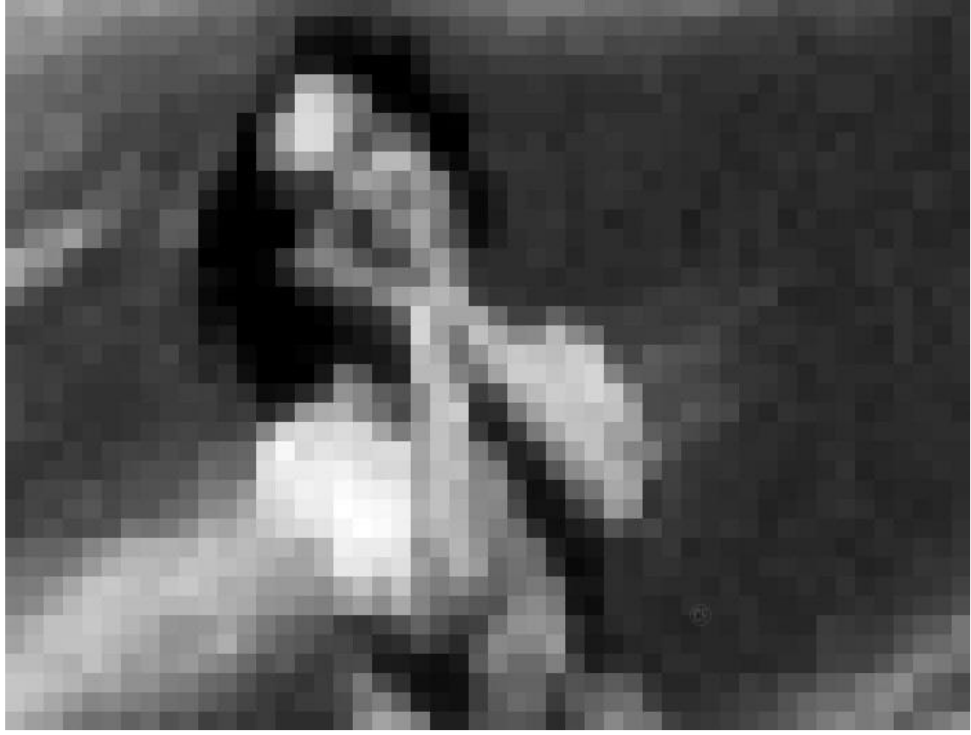


Şekil 8. Emre TURHAL, “Digital Art”. (Turhal, 2013)

Türkiye’de gittikçe gelişip yayılmaya başlamış olan dijital sanat göstergesi şeklinde “Dijital Sanat ve Kültür Vakfı” açılmıştır. Bahsi geçen vakfın temel hedefi, “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 etmektedir” (Sağlamtimur, 2010: 220-221).

Türkiye’de dijital sanat söz konusu olduğunda çok sayıda güncel sanatçı, eser ve çalışmaya erişmek mümkün olmakla beraber aşağıda bazı örneklerle yer verilmiştir (Şekil 7, Şekil 8, Şekil 9, Şekil 10, Şekil 11).



Şekil 9. Orhan Cem ÇETİN, “Artık Benimsin/ You Are Now Mine” (Çetin).



Şekil 10. Atilla Ansen, “Plan-E”. (Ansen).



Şekil 11. Prof. Ahmet ATAN’ın teknoart çalışmalarından bir örnek. (Atan).

“Sanat eserlerinde nesnenin sahip olduğu özelliklere göre estetik eleştiriliryapılır. Güzellik, onu algılayan öznenen bağımsız bir değer olamaz. İnsanlargüzel olan hemen her şeye sanat eseri mantığı ile yaklaşmıştır.”İfadelerini kullanan Prof. Dr. Ahmet Atan her şeyin estetik bir olgu şeklinde eleştirisinin yapıldığı dünya üzerinde güzellik anlayışının, “pratik amaç gütmeyen bir düzen” olduğunun da bilahare altını çizmektedir. Bu bağlamda, sanatçıların “tekno-art” şeklinde isimlendirdiği yeni dönemin eserlerinin arasından seçilmiş olan çalışması (Şekil 10), Türkiye’de ki diğer dijital sanat uygulamaları için adeta bir örnek oluşturmaktadır.

Güzel Sanatların Dijital Sanatlara Olan Tutum ve Farkındalığı

Türkiye’de genel olarak dijital sanat icra eden sanatçıların çoğu grafik ya da fotoğraf disiplinlerinde eğitim almış kişilerdir. Diğer yandan resim, müzik, heykel, sinema vb. güzel sanatların pek çok alanında sanatını sunan kimi sanatçılar arasında da dijital sanat üretimi yapan kişiler bulunmaktadır. Dijital sanat alanında çalışma yapan sanatçıların sayıları gittikçe artmakla beraber dijital sanat eserlerinin sanatseverlerle buluşması, galerilerde yer alması geleneksel sanatlar kadar yeterli ve yaygın değildir.

Bu durumun nedeninin genel olarak güzel sanatların dijital sanatlara karşı tutum ve farkındalığıyla ilgili olduğu düşünülmektedir. Çünkü Türk toplumunda geleneksel sanatların yanında yeniliklerin ve teknolojik ürünlerin sanat olarak kabul edilmesi o kadar kolay değildir. Bu durum temelde sanat eğitimiyle de ilgilidir. Geleneksel eğitim alan ve yeni gelişmelerden yeteri kadar haberdar olmayan sanatçıların da önemli bir kısmı dijital sanatlara yaklaşmaktan korkmaktadır.

Sonuç ve Değerlendirme

Bugün hem teknoloji hem de bilimdeki hızlı gelişmeler, enformasyon birikiminin en üste erişmesi, çeşitli görsel değerlerin ve yeni kavramların oluşumu, “yeni medya” sanatı şeklinde de adlandırılan dijital sanat anlayışın, disiplinler arası yaklaşımlarda, teknoloji, sanat ve tasarımla beraber kendisini ifade etme şansına sahip olması pek çok sanat eserinin de üretilmesini sağlamıştır.

Teknolojiyle, tasarımla, renkle, felsefesiyle veya formula bir araya getirilerek hazırlanmış dijital sanat eserleri “özgün kavramlar” temeline odaklı hareket etmektedir. Ayrıca dijital sanat ürünlerinin yeniden üretilebilir olmasıyla çoğaltılabılmesinin güzel sanatların “biricik” olmak özelliğine saldırı olduğu şeklinde değerlendirme de yapılmaktadır. Bu durum güzel sanatların dijital sanatlara karşı farkındalık ve tutumunu etkilemiştir. Güzel sanatlar geleneksel temelli olduğu için dijital sanatlara yönelik geç farkındalık oluşturmuştur ve olumlu tutumu her alanda geliştirememiştir.

Ayrıca ilerleyen teknolojiye karşılık dijital sanat alanında devamlı bir güncelleme ve yenilik olması da yeni görsel değerlerin oluşabilmesine katkıda

bulunmaktadır. Genel olarak Türkiye’den önce dünyada ortaya çıkan dijital sanat belli bir süreden sonra Türkiye’ye de gelmiştir. Türkiye diğer Avrupa ülkelerinin arasında daha dinamik ve genç yapısıyla dikkat çekici bir konumdadır. Bu bağlamda dijital sanat unsurlarının bilhassa gençler arasında kabul edilmesi, yaygınlaşması, bu çevrelerde akademik araştırmaların desteklenerek artırılması gerekmektedir. Bunun oluşumu da güzel sanatların dijital sanatlara yönelik farkındalık geliştirmesi ve olumlu tutum oluşturmasıyla ilgilidir. Çünkü Türkiye’de hala dijital sanat yeteri kadar ilgi görmemekte ve yurt dışında olduğu gibi temsil edilememektedir. Bu durum da geleneksel üretimi yapan veya geleneksel sanat eğitimleriyle yetişmiş olan kişilerin dijital sanata yönelik ön yargı ve olumsuz tutum geliştirmesiyle ilgilidir. Bu durum genel olarak dijital sanatların Türkiye’de gelişmesinin önünde engel olmaktadır. Bununla beraber dijital sanatların güzel sanatlar alanındaki farklı disiplinleri de bünyesine katarak ilerleyip üretim yapması ortaya çok daha başarılı ürünlerin çıkmasını getireceği için oldukça önemlidir. Genel olarak bütün bunların temelinde Türkiye’de dijital sanatın gelişip başarıya ulaşması için güzel sanatlar alanında benimsenmesi ve geliştirilmesi için çaba harcanması gerekmektedir. Bunun için de ilk olarak dijital sanat eğitiminin güzel sanatlar alanında eğitim veren yüksek öğrenim kurumlarında daha fazla desteklenmesi gerekmektedir. Böylece geleceğin sanatı olarak değerlendirilen dijital sanat daha fazla benimsenir ve çok daha fazla sanatsal ürün ortaya çıkma fırsatı bulabilir.

Kaynakça

- Arkitera. (2003). *İşitsel Sanatlardaki Çağdaş Eğilimleri Şekillendirmek için "CTRL_ALT_DEL* <https://v3.arkitera.com/v1/sanat/2003/09/haberler/ctrl.htm> (Erişim tarihi: 29.07.2021)
- Ansen, A. (2013). *Plan-E* <http://www.artnet.com/artists/ansen-atilla/plan-e-WCVB6MF76JENg0JlqoRVfg2> (Erişim tarihi: 27.07.2021)
- Aronson, Y. (2004). *Digital Art: Teaching Humanities, Technology or Science?*, [Elektronik versiyon]. *International Journal of the Humanities*, 2(1), s. 185- 188.
- Atan, A. (2021). *Resim Galerisi*, <http://ahmetatan.com/?p=2> (Erişim tarihi 29.07.2021)
- Black, J. ve Browning, K. (2011). *Creativity in Digital Art Education Teaching Practices*, *Art Education*, 64(5), s. 19-24 / 33-34.
- Campau, M. (2008). <http://www.mikecampau.com/41872/13970/image-design/staygreen-go-red> (Erişim tarihi: 13.07.2021).
- Cennamo, K., Ross, J., & Ertmer, P. A. (2013). *Technology integration for meaningful classroom use: A standards-based approach*. Cengage Learning.

- Çetin, O. C. *Artık Benimsin/ You Are Now Mine*, <http://orhancemcetin.wordpress.com> (Erişim tarihi: 29.07.2021).
- Çizgen, G. (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü*. Arkeoloji Sanat Yayınları, İstanbul.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Demirel, A. (2006). *Sanat Eğitiminde Bilgisayar ve Çoklu Ortam Uygulamaları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya, Selçuk Üniversitesi.
- Nickerson K. J. (2011). I Fear You Girl (Dead Astronauts Promo One), <http://www.behance.net/gallery/I-Fear-You-Girl-Dead-Astronauts-Promo-One/2236062> (Erişim tarihi 15.07.2021).
- Santander J. (2007). *Jerico Art Direction* <https://www.behance.net/gallery/45095/Nereid> (Erişim tarihi: 12.07.2021).
- Kutup, N. (2010). *İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net.art*, Muğla Üniversitesi XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 10 – 12 Şubat 2010.
- NOMAD Info (2013). http://www.nomad-tv.net/info_09.html (Erişim tarihi: 10.07.2021).
- Paul, C. (2008). *Digital Art*, London: Thames & Hudson.
- Pete Harrison Profile, <http://peteharrison.com/profile/#.VDqU5vmSxps> (Erişim tarihi: 08.07.2021).
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants, On the Horizon*, 9(5), s. 1-6.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). *Dijital Sanat*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 10, Sayı 3, Eskişehir.
- Turhal, E. (2013). *Digital Art*, <http://xaxor.com/digital/15586-illustrator-emre-turhal.html> (Erişim tarihi: 02.07.2021).
- Nickerson, J. Founder, Art Director, Jthree Concepts/J3Concepts, Seattle, WA, USA, <http://jthreeconcepts.com> (Erişim tarihi 01.07.2021).
- Nereid. (n.d.) *American Heritage® Dictionary of the English Language*, Fifth Edition. (2011). <http://www.thefreedictionary.com/Nereid> (Erişim tarihi: 27.06.2021).
- Ünsal, Ö. (2010). *Teknoloji ve Sanatın Buluşması: Digital Art*, Lebriz Sanal Dergi, <http://lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=825> (Erişim tarihi: 09.07.2021).

Çatışma Beyanı

Makalenin yazarı, bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da finansal ilişkisi bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.

Destek ve teşekkür

Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.