

DİJİTAL SANATIN FENOMENOLOJİSİ VE İKİ ESER İNCELEMESİ

THE PHENOMENOLOGY OF DIGITAL ART AND ANALYSIS OF TWO WORKS

 İlayda Erdoğan*,  Mehmet Özkartal**

Öz

Dijital sanat, teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan bilgisayar tabanlı bir sanat formu olarak evrimleşmiştir. Fraktal sanat gibi bilgisayar destekli olabileceği gibi, dijital sanat eserleri bazen taranmış fotoğraflar, bazen geleneksel kaynaklardan alınan öğeleri içerebilir. Üretim sürecinde dijital ortamın hızıyla geleneksel sanattan ayrılan dijital sanat, eserlerin kolayca çoğaltılabilir olmasıyla da dikkat çekmiştir. Piksel ve vektör tabanlı yazılımların kullanımıyla çeşitlenen teknikler, sanatçıların kendilerine özgü eserler ortaya koymasına olanak tanımaktadır. Dijital sanata yönelik çalışma yapan sanatçılar, teknolojinin gelişimiyle eserleri, izleyicilere yeni bir perspektifle yeni sanat anlayışını benimsetme amacıyla izleyicinin de kabul ederliğini kullanarak müzelerin dijital eserlere daha fazla yer vermesini sağlamış ve dijital sanatın kabulünü artırmıştır. Bu gelişmelere paralel olarak, dijital sanat eserlerinin sergilenmesi ve korunmasına yönelik çözümler de geliştirilmektedir. Yapılan birçok çalışmada fenomenologların çalışmaları kaynak olarak kullanılmıştır. Sanatsal deneyime çok yakın olan bu perspektif, birçok fenomenologu resim sanatı üzerine yazmaya, çözümler üretmeye ve örnekler vermeye götürmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dijital, Teknoloji, Resim Sanatı, Dijital Sanat, Fenomenoloji.

Abstract

Digital art has emerged as a computer-based art form, evolving with technological advancements. While it can include traditional elements like scanned photographs, it often incorporates digital techniques such as fractal art. Unlike traditional art, digital works can be quickly reproduced, offering speed and versatility in the production process. Artists use pixel and vector-based software to create unique pieces, and as technology advances, digital art has gained wider acceptance, especially in museums. This shift has prompted a new perspective on art, with digital works becoming more integrated into the art world. Alongside this, solutions for the exhibition and preservation of digital art are being developed. Many phenomenologists have contributed to this field, offering insights into artistic experience and providing theoretical frameworks that support the growth of digital art and its recognition.

Keywords: Digital, Technology, Painting Art, Digital Art, Phenomenology.

Araştırma Makalesi / Research Article

Başvuru tarihi / Received: 5 Aralık 2024 - Kabul tarihi / Accepted: 11 Nisan 2025

* Sorumlu Yazar, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim, ilaydaerdogaan@outlook.com, Isparta/Türkiye.

**Prof. Dr. Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim, mehmetozkartal@sdu.edu.tr, Isparta/Türkiye

1. Giriş

Dijital sanat, teknolojinin sunduğu yeniliklerle geleneksel sanat anlayışını dönüştüren ve sanatın üretim, sergileme ve yayılma süreçlerini yeniden şekillendiren bir sanat formudur. 20. yüzyılda bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıkan dijital sanat, sanatçılara daha önce mümkün olmayan eserler yaratma fırsatı sunarken, aynı zamanda sanatı daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırma imkânı sağlamaktadır. Bu çalışmada, dijital sanatın evrimi, üretim süreçlerindeki farklılıklar ve dijital ortamın sanat üzerindeki etkileri incelenmektedir. Dijital sanatın, geleneksel sanatla kıyaslandığında üretim süreci, üretilen eserlerin çoğaltılması, izleyiciyle etkileşim ve sergileme olanakları açısından getirdiği yenilikler üzerine odaklanılmıştır. Bu bağlamda dijital sanatın, geleneksel sanat alanındaki yerini tam olarak bulamaması ve hala birçok açıdan geleneksel sanat ile karşılaştırıldığında geçici ya da deneysel olarak algılanması problem haline gelmektedir. Bu durum, dijital sanatın sanat dünyasında tam anlamıyla kabul görmesini ve sanatın geleceği üzerindeki etkilerini tartışmayı gerektirmektedir.

2. Dijital Sanat

Dijital ortamda üretilen sanat, geleneksel sanat akımlarında olduğu gibi temel sanat kavramlarını bünyesinde barındırmakla birlikte ışık, gölge, nokta, çizgi ve renk öğelerini kullanmaktadır. Teknoloji, sanatçılara bilgisayardan önce yaratmaları mümkün olmayan eserler yaratmaları konusunda olanak sağlamaktadır. Sanatçılar dijital ortamı hem araç hem de yayım aşamasında veya sergilemede ortam olarak kullanılmaktadırlar. 20.yüzyılda bilgisayarın gelişimiyle birlikte ortaya çıkmış olan dijital sanatın, günümüze gelene kadar evrimleşmekte olduğu bilinmektedir. “Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan grafik yazılımların oluşması, dijital sanatın doğuşuna büyük ölçüde katkı sağlamaktadır. Dijital sanat, teknoloji tabanlı bir sanat formudur. Dijital sanat, fraktal sanat gibi tamamen bilgisayar destekli olabileceği gibi, taranmış fotoğraflar örneğinde görüldüğü gibi başka kaynaklardan alınmış da olabilir” (Sağlamtimur, 2010:217). Yenilenen teknolojiyi de göz önünde bulundurursak her geçen gün dijital sanatın geliştiğini ve gelişmeye devam ettiğini ve sürekli değişime uğradığını gözlemlemekteyiz. Sanatçılar da üretmiş oldukları eserlerini teknoloji sayesinde birçok alanda ve dijital ortamda sergileme imkânı bulmaktadırlar. Sanal ortamın kazanımı, sanatsal üretimin tanıtımına ve daha çok izleyiciye ulaşımını sağladığı gibi eserlerin dijital ortamda satışına da olanak sağlamaktadır.

Dijital sanat en çok internet üzerinden yayılım göstermektedir. Bu sayede sanat eserleri, internet kullanıcıları tarafından daha yaygın olarak erişilebilir hale gelmektedir.

Dijital sanatın deneyelliğe daha yatkın olduğunu söylemek mümkündür. Ancak üretilen deneysel eserler daha ciddiye alınarak müzeler tarafından 1990'lı yılların ortalarına doğru etkisini arttırırken bu teknolojik gelişime ayak uydurarak bu sanat alanına ilgi duymaya başladığı gözlemlenmektedir. Daha yakın zamanda çağdaş sanat topluluklarının da içinde bulunduğu dijital sanat sergilerinin düzenlenmesi bu üretim biçiminin daha çok kabul görmesinin yansımalarıdır (Tanyıldızı, 2008:9).

Deneme yanılma yönteminin yoğun olarak kullanılabildiği dijital sanat, üretim olarak ele alınan konuların izleyiciye sunulmasında ve beğenisinde en güzeli yakalayabilme ve beğenilme güdüsünün daha ileriye götürülmesinde etkin bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Deneme yanılma yöntemi, ortaya çıkarılan eserin en güzel olması için bir çaba ve çalışma gerektirmektedir. Çünkü dijital sanatta izleyici ya da birey tarafından beğeniyi ön plana çıkarmak amaçlanmaktadır. Dijital sanat ve geleneksel sanatı birbirinden ayıran en temel öğelerden birisi de üretimdir. Dijital ortamda üretilen sanat, fotoğrafın icadında olduğu gibi üretildikten hemen sonra kolayca çoğaltılabilmektedir ancak geleneksel sanatta bu durum pek mümkün değildir. Geleneksel sanatta üretim süresi, dijital sanata göre oldukça uzun olabilmektedir. Bu bağlamda geleneksel sanat, biricikliğini korumaktadır. Bazı durumlarda ise geleneksel sanatı çoğaltmak amacıyla dijital sanata başvurulabilmektedir.

2.1. Dijital Resim Sanatı

Dijital sanatın birçok kolu bulunmaktadır. Bruce Wands, *Dijital Çağın Sanatı* (2006) çalışmasında dijital sanat formlarını dijital görüntü oluşturma, dijital heykel, dijital enstalasyon ve sanal gerçeklik, Performans müzik ve ses sanatı, dijital animasyon ve video, yazılım, veri tabanı ve oyun sanatı, Net sanatı, olarak sınıflandırmaktadır. Dijital resim de bunlardan bir tanesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Resim sanatının dijitalleşme sürecinde grafik tabletler kullanılmaktadır ve bu grafik tabletlerde bulunan fırça, boya gibi medyumların yazılımları sayesinde sanatçı dijital eserlerini ortaya çıkarabilmektedir. Dijital ortamda üretilmiş olan resimler internet üzerinde sergilenmektedir ve bunun yanı sıra cam, tuval ve kâğıt gibi medyumlar üzerine baskı yapılarak seri üretim haline de getirilebilmektedir (Eronat, 2019:7).

Geleneksel resim sanatında kullanılan medyumları dijital ortamda aynı amaçla kullanmak mümkündür. Kullanılan fırçaları aynı özelliklerde dijital olarak üreterek geleneksel resim sanatına yakın bir dijital elde etmek amaçlanmıştır.

“Dijital resim üreten sanatçıların bazıları grafik tablet kullanarak resim ya da eskiz yapmayı hedeflemektedir. Bazı sanatçılar ise geleneksel olarak ürettikleri resimlerini dijital ortamda birleştirerek hibrid resim elde etmektedir” (Demir, 2019:23). Yani teknoloji destekli bu sanat formunu sadece bilgisayar üzerinden iletirmek amaçlanmamıştır; bir araç olarak da kullanım alanları bulunmaktadır. Dijital resim üretimi, tek tip bir yöntemle sınırlı kalmamaktadır. Farklı teknolojik araçların ve geleneksel sanat disiplinlerinin bir arada kullanılabildiği çok yönlü bir ifade alanı bulunmaktadır. Doğrudan dijital araçlar üzerinden üretim yapan sanatçılar, dijital resim pratiğini tamamen teknoloji destekli bir ortamda yaratmayı tercih etmektedir. Bu üretim yöntemi, fiziksel malzeme gereksinimini ortadan kaldırmaktadır. Katmanlı çalışma, hızlı müdahale, geriye dönüş imkânı sağlamaktadır. Sınırsız renk paleti olanakları ise sanatçının yaratım sürecine katkıda bulunmaktadır.

Dijital resim yapan sanatçılar için kullanabilecekleri birçok teknik bulunmaktadır. Piksel tabanlı yazılımlarla fotoğraf üzerinden çalışmalar yapabilmektedirler. Ayrıca hem piksel tabanlı hem de vektör tabanlı yazılım kullanarak karışık teknikle resimler üretebilmektedirler. Sanatçının yapacağı seçimler, bu teknikleri uygulama biçimleri, teknikle konu arasında ilişki kurma tarzı biriciktir ve sanatçının kimliğini oluşturmaktadır (Eronat, 2019:41).

Bu bağlamda, sanatçının teknikle konu arasında kurduğu ilişki, içerikle biçimi nasıl bütünleştirdiği, kendine özgü bir görsel dil yaratmasına olanak tanımaktadır. Bu da her dijital sanatçının üretimini “biricik” kılan temel unsurlardan biridir. Dijital sanatın teknik zenginliği, sanatçının ifade olanaklarını artırmakta ve bireysel estetik kimliğin oluşumuna katkı sunmaktadır. Bu durum, dijital sanatın salt bir teknoloji temelli üretim pratiği değil; özgün sanatsal kimliklerin geliştiği bir alan olduğunu da göstermektedir.

Sanatçı gelenekselde olduğu gibi dijital ortamda ürettiği sanatında da kendi özelliklerini yansıtabilmekte ve eserini kendi özelinde işleyerek ortaya koyabilmektedir. “2D görüntü elde etmeye çalışan sanatçılar piksel tabanlı Photoshop, Painter gibi yazılımları tercih ederken, vektörel çalışan sanatçı, tasarımcılar, eğitmenler ise illustrator, Corel Draw gibi yazılımları tercih

etmektedirler. 3D modelleme ile çalışanlar ise 3Dmax, Maya, Zbrush, Light Wave gibi yazılımlara ihtiyaç duymaktadırlar” (Demir, 2019:24).

3. Dijital Sanatın Geleceği

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesi ve sürekli yenilenmesi dolayısıyla yeni nesil sanatçılar dijital bir çağa ayak basmış olacaklardır. Yani geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyada yaşamayacaklardır. Bu gelişimlerin sonucunda da dijital ortamda sanat üretmek olağan bir akış olarak görülecektir. Bruce Wands’a göre izleyici de dijital sanatı benimseyecek ve her geçen gün daha fazla uyum sağlayacaktır (Wands, 2006:206). Müzeler ve galeriler dijital sanat eserlerini sergileme konusunda ilerlemeler kaydetmektedir. Bu eserlerin sergilenmesi ve muhafaza edilmesi gibi konularda çözümler üretilmeye başlandığı görülmektedir; ayrıca dijital sanat eserleriyle ilgilenen küratörlerin sayısı da çoğalmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin hız kazanması ve bu gelişmelerin sanat alanına doğrudan yansımaları, günümüz sanatçılarının dijital araçlarla iç içe bir üretim pratiği geliştirmesini zorunlu kılmaktadır. Artık bilgisayar destekli üretim süreçleri, sadece bir alternatif değil; sanat üretiminin olağan bir bileşeni haline gelmektedir. Bu durum, sanatçının üretim pratiğini etkilemekle birlikte izleyici deneyimini ve sanat eserinin sunum koşullarını da köklü biçimde dönüştürmektedir. Wands’ın öngörüsüne göre, dijital sanat sadece teknik bir yenilik olmakla kalmamaktadır. Aynı zamanda kültürel bir adaptasyon süreci olarak da değerlendirilmektedir. İzleyicinin dijital sanata yönelik algısı zamanla dönüşmekte; etkileşimli, çoklu ortamlı ve sanal gerçeklik gibi unsurları içeren eserler, çağdaş izleyicinin estetik algısına daha fazla hitap etmeye başlamaktadır. Bu bağlamda dijital sanat, izleyiciyi pasif bir konumdan çıkararak, deneyimin aktif bir parçası haline getirmektedir.

Sanat dünyası, bu gelişmeler ışığında Dijital Sanat’ı yeni bir sanat alanı olarak görmeye başlamıştır. Bilgisayarlar sayesinde hazırlanması ve yapımı uzun süren çalışmaların kısa sürede oluşturulma fırsatı sağlanmıştır. Sanatçılar bu süreçte bilgisayarı, çizim tabletini ve gerekli donanımları fırça ve boya gibi bir sanat aracı olarak kullanmaya başlamıştır. (Hoşgel, 2022:10).

Dijital teknolojilerin sanatsal üretim süreçlerine dahil olması ile, sanatın araç ve kavramsal boyutlarında yaşanan dönüşüme ışık tutmaktadır. Dijital Sanat’ın, geleneksel sanat disiplinlerinden ayrılmakta olması hem teknolojik ilerlemenin hem de bu ilerlemenin sanatsal

pratiğe etkisinin doğrudan bir sonucu olmaktadır. Özellikle üretim sürecinde hız, esneklik ve müdahale olanaklarının artması, sanatçılara zaman ve biçim açısından özgürlük sunmaktadır. Bu bağlamda da dijital teknolojinin yalnızca bir araç değil, aynı zamanda sanatın doğasını dönüştüren öğeler haline gelmesine neden olmaktadır.

4. Fenomenoloji

Fenomenoloji, nesneler hakkındaki algılama süreci sonucunda ortaya çıkan algı durumları olarak tanımlanabilmektedir. Süreç içerisinde duyularla algılanabilen, bilincine varılabilen, gözlenebilen ve kişinin öznel deneyimine konu olan her şey “fenomen” olarak adlandırılmaktadır. Fenomen bir nesne, olay ya da durumun nesnel gerçekliğine işaret etmektedir. Fenomen kavramı somut, algılanabilir, denenebilir, araştırma nesnesi haline getirilebilir ve tecrübe edilebilir olay ve olgulardır.

Fenomen sözcüğünün ilk anlamı, algı nesnesi olarak nitelendirilen, hissedilen ve insanın duyu deneyiminin konusu olan her şeydir. İkinci anlam olarak ise, sıra-dışı bir şey, henüz açıklanmamış veya tam olarak anlaşılmamış, normal dışı olan her şeydir. İlk anlam olarak gözlemle algılanabilen kendine özgü bir gerçekliğe sahip olduğu varsayımı üzerinden değerlendirilmektedir (Tutar, 2023:344-345).

Fenomenolojik yapı, bir aracı olmadan doğrudan etkileşim almaktadır. Sosyal, kültürel ve düşünsel üretimi de öznenin yaratımına dahil eder. "Ressam/sanatçı bilgi yetisini bakışın ontolojisinde konumlandırmaktadır. Bakışı önceleyen evrene bedenini verir sanatçı. Bu bedenleşme bir sergileme mekânındaki yapıtın vücut bulma hali olarak bakışta asılıdır. Sanatçı da bu bakışın en yalın hali olan fenomenolojik yönelimsel bir bakma edimindedir" (Kahraman Özyılmaz ve Çöklü Aşkın, 2023:119). Yani içgüdüsel olarak sanatçı, üretimindeki eseri ortaya çıkarırken hem duygusal hem de düşünsel boyutta kendini vermektedir. Bu duygu ve düşünce yoğunluğu bedensel olarak tabir edilen, eserle üretimsel olarak tamamen bütünleşerek ortaya çıkarma çabasıdır denilebilir. Eserin sergilemesinde izleyicinin eserde kendini bulması, beğenisi eserin yaratımının gerçekleştiği duygusunu ortaya çıkarmaktadır. Bu durum, izleyicinin eserle bağ kurması anlamına gelmektedir.

Fenomenoloji ve sanat arasında bulunan ilişki düşünürler ve yorumcular tarafından farklı sanat akımları ile ilişkilendirilmektedir. H. Peter Stowell, Paul Armstrong, Maria Kronegger gibi sanat eleştirmenleri fenomenoloji ve sanat arasındaki bağlantıyı empresyonizm akımı üzerinden incelemektedir. Joseph Parry, Art and Phenomenology kitabında Paul Klee'den rönesans sanatı

arasında geniş bir yelpaze içerisinde araştırmasını sürdürmektedir. Fenomenoloji ve sanat üzerine yapılan çalışmalarda, özellikle resim sanatı üzerine yazan fenomenologların da etkisi bulunmaktadır. Günümüzde sürdürülen birçok çalışma bu filozofları kaynak olarak almaktadır. Fenomenolojik bakış açısı olarak tanımlanan ve sanatsal deneyime çok yakın olan bakış açısı, birçok fenomenologu resim sanatı üzerine yazmaya, imgesel görüş üzerinden çözümler üreterek örnekler vermeye götürmektedir (Keskin, 2011:1).

Bu bağlamda, fenomenoloji ve sanat arasındaki ilişki hem sanat eleştirmenleri hem de filozoflar tarafından çeşitli açılardan ele alınmaktadır. Bu çerçevede fenomenolojik yaklaşım, sanatı yalnızca nesneye indirgemeyen ve onun izleyiciyle kurduğu öznel, deneyimsel ve dolayısıyla varoluşsal boyutlarını da dikkate alan bütüncül bir çözümleme imkânı sunmaktadır. Fenomenoloji ve sanat arasında var olan ilişkiyi düşünürler farklı şekillerde araştırmakta ve yorumlamaktadırlar. Bu yorumlamalar günümüzdeki araştırmalarda kullanılmaktadır.

5. Dijital Üretim Yapan Sanatçılar

Dijital teknolojilerin sanat üretim süreçlerine dahil edilmesiyle birlikte çağdaş sanatta köklü dönüşümler meydana gelmektedir. Geleneksel üretim yöntemlerinin yerini kısmen ya da tamamen dijital araçlara bıraktığı bu süreçte, sanatçılar estetik düzeyin yanı sıra kavramsal ve deneyimsel boyutta da yeni olanaklar geliştirmektedir. “Sanat ve teknoloji birbirlerini etkileyen kavramlar olmakta ve sanat, teknoloji ile birlikte değişmektedir.” (Atan vd., 2015:2). Bu ifadeye göre, çağdaş sanat kuramlarının merkezinde yer alan teknoloji ve sanatın etkileşimi önemli bir tespit olarak düşünülebilmektedir. Bu görüş, sanatın tarihsel süreç içerisinde estetik ve biçimsel yönleriyle olduğu kadar, üretim araçları ve teknikleri bakımından da değişime açık bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Dijital sanat sadece bilgisayar destekli bir sanat ortamı oluşturmamaktadır. Baskı resim de dijital sanattan faydalanmaktadır.

Bu temel yapıda dijital baskı, gelişen CMYK renk tabanlı baskı makineleri ve kâğıt dışında farklı materyallerdeki baskı altı malzemeler ile üretim sorunlarını en aza indirerek, en önemlisi zamandan tasarruf edebildiği için tasarımcılara olduğu kadar sanatçılara da artık yepyeni imkanlar sunabilmektedir (Beriş, 2022:71).

Bahsedilmekte olan CMYK renk tabanlı baskı makineleri, baskı kalitesini artırmaktadır. Ayrıca bu kalitede baskı makineleri kullanmak sanatçıları zamandan tasarruf ettirmekte ve problem çıkma olasılığını en aza düşürmektedir. Sanatçının üretim sürecini hızlandırabilmesi, seri

üretim olanağını ortaya çıkarmaktadır. Farklı bakış açısından bakıldığında ise sanatçıya araştırma, kavramsallaştırma ve sunum süreçlerine daha fazla zaman ayırma imkânı tanımaktadır. Bu bağlamda dijital baskı, teknik bir gelişme ve aynı zamanda sanatın düşünsel ve üretimsel çerçevesini dönüştüren bir araç olarak değerlendirilebilmektedir. Dijital baskının farklı bir olanağı olan yenilenen malzeme kullanımı, sanatçının malzeme ve eser arasında yeni bir ilişki kurmasına da olanak sağlamaktadır.

5.1. Dona J. GEIB

Dona J. Geib'in dijital yöntemlerle çalışmaya 1976'da başlamış olduğu bilinmektedir. Dijital yöntemlerle çalışmaya başlayana kadar geleneksel yöntemlerle baskı çalışmaları yapmaktadır ve daha sonra çalışmalarında dijital kamera kullanımına başvurmaktadır. Görsel 1'deki eserinde de kullandığı tekniği, dijital ortamda üretmiş olduğu diğer eserlerinde de bir araya getirerek görüntü kaynakları oluşturmayı hedeflemekte ve bu görüntüleri baskı aşamasından önce dijital teknoloji ile birleştirmektedir.

Dona J. 21. Yüzyılda bir sanatçı olarak, dijital teknolojileri kullanarak otantik devrime katıldığını aktarmıştır. 1983'ten beri teknolojiyi, 3D baskılar, fotoğrafçılık ve erken dönem bilgisayar grafiklerinde kullanarak dijital sanat yaratmaktadır. Çalışmalarının temelinde "kullan-at" malzemelerin kombinasyonlarını ele almakta ancak baskı aşamasında elektronik teknikleri kullandığı bilinmektedir. Dona J. Dijital görüntüleri kullanmanın, baskı ustalarının yüzyıllardır kullandığı yöntemin bir evrimi olduğunu düşünmektedir. Eserlerinde geri dönüşümü hedefleyerek oluklu mukavva, kutular ve bunların iç bölücü elemanlarını kullanmaktadır (<http> 1:61).

Sanatçının "kullan-at" malzemeleri dijital tekniklerle birleştirmesi hem sürdürülebilirlik ilkeleriyle örtüşmekte hem de sanatsal üretimin materyal boyutunu yeniden düşünmeye olanak tanımaktadır. Oluklu mukavva, kutular ve iç bölücüler gibi gündelik, endüstriyel atık nesneleri sanat nesnesine dönüştürme pratiği, Duchamp sonrası nesne-merkezli çağdaş sanat anlayışıyla da paralellik göstermektedir. Ancak Dona J.'nin bu yaklaşımı dijital baskı teknikleriyle birleştirmesi, geleneksel zanaat ile çağdaş teknoloji arasında bir köprü kurmaktadır. Bu anlamda sanatçı, geçmişin baskı ustalığını dijitalleşme aracılığıyla güncelleyerek, sanatsal üretimin sürekliliği ve evrimi üzerine özgün bir perspektif sunmaktadır.



Görsel 1. Dona J. GEIB, *Remnants of The Soul*, 2003, Dijital Baskı ve Ahşap Panel Üzerine Maden ve Altın Varak Yakma, 45.7-45,7 cm, 18-18 inç.

5.2. Chris S. JOHNSON

Chris S. Johnson, çalışmalarında geçmiş ve gelecek arasında bir bağlantı kurarak göndermeler yapmaktadır. Görüntüleme yazılımının imkanlarını kullanarak öğretici bir yaklaşım benimsemektedir. Görsel 2'deki Technodarkness eserinde, cep telefonu, sprey boya gibi öğeler kullanarak klasik Budist sanata ve sembolizme gönderme yapmaktadır. Eserlerinde kullanmış olduğu teknolojik aletlerle birlikte geçmiş ve gelecek arasında bir bağlantı kurmaktadır. Resmin her iki köşesinde konumlandırılmış kameralar, resim için aynı zamanda ışık kaynağı olarak kullanılmıştır. Ana figürde kullanılmış olan 4 kol, Hint mitolojisine yapılan bir gönderme olarak değerlendirilebilir. Figürün kıyafetleri ve uzuvları Hinduizm tanrılarına benzemektedir.

Kullanılmış olan çerçeveler ve dekorlar, figürlerin bir sahne üzerinde olduğunu göstermektedir. Figürlerin mimiklerine bakıldığında durumdan memnun görünmedikleri de söylenebilmektedir.



Görsel 2. Chris S. JOHNSON, *Technodarhama*, 2003, İnkjet Baskı ve Ahşap Üzerine Akrilik Transfer, 50.8-33 cm, 18-12 inç.

SONUÇ

Dijital sanat, bilgisayar tabanlı bir sanat formu olarak ortaya çıkmıştır. Ayrıca geleneksel sanatla da ilişkilendirilerek gelişimine devam etmektedir. Ancak geleneksel sanattan farklı bir üretim sürecine sahip bir sanat formudur. Temel sanat kavramlarını kullanarak ışık, gölge, çizgi ve renk öğelerini işleyen dijital sanat, bilgisayar destekli bir yaratıcılık alanı sunmaktadır. Dijital sanatın deneyseelliğe yatkınlığı, zaman içinde müzeler ve çağdaş sanat toplulukları tarafından daha fazla kabul görmesine yol açmıştır.

Dijital resim sanatı ise grafik tabletlerin kullanımıyla ortaya çıkmış ve sanatçılara farklı yazılımlar aracılığıyla eserler üretme imkânı sağlamıştır. Piksel ve vektör tabanlı yazılımların kullanımı, sanatçıların teknik çeşitliliklerini artırarak kendilerine özgü eserler ortaya çıkarmalarına olanak tanımaktadır. Gelecekte dijital sanatın daha da yaygınlaşması beklenmektedir. Yeni nesil sanatçıların, teknolojik bir dünyada yetişecek olmaları ve izleyicilerin dijital sanatı benimsemesiyle birlikte müzelerin dijital eserlere daha fazla yer vermesi, dijital sanatın toplum içinde daha fazla kabul görmesini sağlayacaktır. Bu süreçte, dijital sanat eserlerinin sergilenmesi ve korunması için çeşitli çözümler geliştirilmektedir. Bu bağlamda geleneksel sanatçılar da dijital sanata yönelmekte ve dijital sanatla ilgilenen sanatçıların sayıları artmaktadır. Fenomenologların yapmış olduğu çalışmaların da bu konuyu destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Birçok fenomenolog, resim sanatı üzerine yazmaya ve çözümler üreterek örnekler vermeye devam etmektedirler.

Eserlerini incelemiş olduğumuz iki sanatçı dijital sanatı birbirinden farklı amaçlarla kullanmaktadırlar. Johnson ve Gaib farklı türde dijital araçlar kullanarak eserlerini üretmekte ve bu eserleri geleneksel olarak sergilemektedirler. Bu bağlamda dijital sanatı bir araç olarak kullandıkları söylenebilir. İki sanatçı arasındaki farklılıklardan biri eserlerinde kullandıkları materyallerdir. Gaib kullan-at malzemelerle geri dönüşümü eserlerinde vurgularken, Johnson teknolojik aletler ve farklı kültürleri bir araya getirerek göndermeler yapmaktadır.

Sonuç olarak; bu araştırmada dijital sanat ve geleneksel sanat arasındaki farklılıklar ve benzerlikler açıklanmaya çalışılmıştır. Günümüz sanatının gelişimi ve değişiminde dijital sanat materyalleri kullanılmaya başlandığından beri geleneksel sanattaki yenilikler ve değişim ortaya

konulmaya çalışılmış; dijital sanatın günümüz sanatı içinde de etkin bir şekilde yer aldığı ve alabileceği, sanat eserleri üretiminde destekleyici bir unsur olarak görülmeli, gelişen günümüz sanatları içinde de katkısı göz önünde bulundurulmalıdır.

Kaynakça

Atan, A., Uçan, B., Bilisel, Ç. (2015). "Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme", *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, Sayı 26, s.1-14.

Beriş, Y. (2022). Dijital Sanat Baskısının Görsel Sanat Olgusuna Etkisi, Doktora Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Ve Tasarım Ana Sanat Dalı Sanat ve Tasarım Doktora Programı.

Demir, İ. (2019). Teknolojinin Resim Sanatına Getirdiği Yenilikler Bağlamında Dijital Resim, Yüksek Lisans Tezi, Diyarbakır: Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı.

Eronat, S. (2019). 21. Yüzyılda Dijital Sanatta Resmin Yeri, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Plastik Sanatlar ve Resim Programı.

Hoşgel, Y. (2022). Dijital Sanat Uygulamalarının Günümüz Sanatına Yansımaları, Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Resim Sanat Dalı.

Kahraman Özyılmaz, J. ve Çöklü Aşkın, H. (2023). "Fenomenolojik Bakış, Sanat ve Ezoterik Uzlaşımlar", *Akademik Hassasiyetler Dergisi*, Sayı 23, s. 115-135.

Keskin, E. (2011). "Sanatsal Deneyim ve Fenomenoloji", *Rh+ Sanat Dergisi*, Cilt 84.

Sağlamtimur, Z. (2010). "Dijital Sanat", Eskişehir: *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 3, s.213-238.

Tanyıldızı, B. (2008). Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Tutar, H. (2023). "Nitel Araştırma Deseni Belirleme Ölçütleri ve Gerekçelendirilmesi", *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Sayı 1, s. 334-355.

Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*, New York, N.Y. Thames, Hudson.

İnternet Kaynakları

http 1. ACM SIGGRAPH, (2003) Electronic Art And Animation Catalog.
<https://history.siggraph.org/publication/siggraph-2003-electronic-art-and-animation-catalog-2003/> Erişim tarihi: 07.12.2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. ACM SIGGRAPH, (2003) Electronic Art And Animation Catalog.
<https://history.siggraph.org/publication/siggraph-2003-electronic-art-and-animation-catalog-2003/> Erişim tarihi: 07.12.2024.

Görsel 2. ACM SIGGRAPH, (2003) Art Show Archives, Computer Graphics.
<https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/chris-s-johnson-technodarkness/> Erişim tarihi: 07.12.2024.