

**T.C.**  
**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**  
**RESİM ANA SANAT DALI**  
**RESİM PROGRAMI**

**21. YY. BATI RESİM SANATINDA GELİŞMEKTE OLAN DİJİTAL  
TEKNOLOJİNİN GÜNÜMÜZ TÜRK RESİM SANATINA YANSIMALARI**

**(Yüksek Lisans Eser Metni)**

**Hazırlayan**

**20116094 S. Reyhan Somuncuoğlu**

**Danışman:**

**Doç Dr. S. Özlem ÜNER**

**İSTANBUL-2019**

Sibel Reyyan SOMUNCUOĞLU tarafından hazırlanan 21. YY. BATI RESİM SANATINDA GELİŞMEKTE OLAN DİJİTAL TEKNOLOJİNİN GÜNÜMÜZ TÜRK RESİM SANATINA YANSIMALARI adlı bu çalışma aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / Oyçokluğuyla Yüksek Lisans Eser Metni olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi: 26 / 06 / 2019

Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Doç. Özlem ÜNER (Danışman)



Jüri Üyesi : Doç. Dr. Benal DİKMEN (Yeni Yüzyıl Üni.)

benal

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi İrfan OKAN





## İÇİNDEKİLER

|  |           |
|--|-----------|
| ÖNSÖZ.....   | III       |
| ÖZET.....  | IV        |
| SUMMARY .....  | V         |
| RESİMLER LİSTESİ.....                                | VI        |
| GİRİŞ .....  | 1         |
| <b>1. BÖLÜM: SANAT NEDİR? .....</b>                  | <b>4</b>  |
| <b>1.1. Sanat-Zanaat Ayrımı .....</b>                | <b>14</b> |
| <b>1.2. Sanat, Teknoloji ve Toplum.....</b>          | <b>18</b> |
| <b>2. DİJİTAL SANAT .....</b>                        | <b>22</b> |
| <b>2.1. Geleneksel Sanattan Dijital Sanata .....</b> | <b>23</b> |
| <b>2.2. Teknolojik Sanat.....</b>                    | <b>27</b> |
| <b>2.3. Teknoloji ve Sanat .....</b>                 | <b>28</b> |
| <b>2.4. Dijital Sanat .....</b>                      | <b>32</b> |
| <b>2.5. Dijital Sanat Türleri.....</b>               | <b>36</b> |
| <b>2.5.1. Enstalasyon(yerleştirme) .....</b>         | <b>38</b> |
| <b>2.5.2. Film, Video ve Animasyon .....</b>         | <b>39</b> |
| <b>2.5.3. Net Sanatı .....</b>                       | <b>41</b> |
| <b>2.5.4. Performans Sanatı.....</b>                 | <b>43</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>3. DİJİTAL SANATIN REFİK ANADOL VE S. REYYAN SOMUNCUOĞLU'NUN ESERLERİNE YANSIMASI.....</b> | <b>46</b> |
| <b>3.1. Refik Anadolu'un Eserlerinde Dijital Sanat Etkisi .....</b>                           | <b>47</b> |
| <b>3.2. S. Reyyan Somuncuoğlu'nun Eserlerinde Dijital Sanat Etkisi .....</b>                  | <b>52</b> |
| <b>SONUÇ.....</b>   | <b>63</b> |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>  | <b>66</b> |
| <b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>  | <b>68</b> |





## ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında Batı dünyasında ve Türkiye’de toplumsal dijital değişimin sanatsal üretim üzerinde etkileri ve tarihsel süreçleri ele alınarak, yepyeni bir sanat algılama ve düşünme biçiminin doğuşu, gelişimi ve kat ettiği aşamalar dönemlere ayrılarak incelenmek istenmiştir.

Öncelikle tez konusunu seçerken isteklerimi göz önünde bulundurup bana yardımcı olan tez danışmanım Doç. Dr. S. Özlem Üner’e teşekkürlerimi sunarım. Felsefe konusunda sohbetlerimizde kaynak aramak için yardım talep ettiğim İstanbul’da faaliyet gösteren İnsancıl Felsefe Çevresi ve bu zorlu tez sürecinde benden desteğini bir an için bile esirgemeyen değerli arkadaşım, Hüseyin Şahin’e, tüm eğitim hayatım boyunca benden maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen her zaman yanımda olan sevgili aileme, sanat yolculuğumda beni uluslararası platforma taşıyan ve korkulu rüyamı masallaştırıp bana tarihi sevdiren Merhum Bilge dostum Tarihçi Sayın Cemal Kutay’a, Otuz üç yıldır beraber fantastik bir yaşam paylaştığım sevgili ve değerli eşim Ahmet Yaşar Somuncuoğlu’na, Nev-i şahsına münhasır çocuklarım Su, Ada ve Ben’e teşekkürlerimi bir borç bilirim.

## ÖZET

### 21. YY. BATI RESİM SANATINDA GELİŞMEKTE OLAN DİJİTAL TEKNOLOJİNİN GÜNÜMÜZ TÜRK RESİM SANATINA YANSIMALARI

İnsanlık tarihi boyunca sanat, içinde bulunduğu toplumsal koşullara uygun olarak biçimlenmiş ve her zaman üretildiği toplumu yansıtan bir ayna olmuştur. Çağımızda ise gelişmiş teknoloji aracılığıyla yeni sanatsal anlatımlar gelişmiştir. Yeni bir yaklaşım olarak dijital sanatın yarattığı köklü değişimler, sanatsal ortamı ve sanata dair kavrayışları dönüştürmüştür.

Bu eser metninde, Batı sanatında yaygın olarak kullanılan yeni teknolojileri sanatla birleştiren “Digital Art” adı verilen yeni oluşumlar ele alınmaktadır. Bu kuramsal çerçeve bağlamında sanatsal yapıtı, sanatçıyı ve izleyiciyi değiştiren bu yeniliklerin Türk resim sanatına yansımaları, Refik Anadol ve S. Reyhan Somuncuoğlu’nun eserleri üzerinden değerlendirilmektedir.

**ANAHTAR KELİMELEER:** Sanat, Bilim, Teknoloji, Dijital Sanat, Resim



## SUMMARY

### THE REFLECTIONS OF THE DIGITAL TECHNOLOGY DEVELOPING IN THE 21TH CENTURY ART OF THE WEST TO THE ART OF TODAY'S TURKISH PAINTING

Throughout the history of humanity, the art has been shaped in accordance with the social conditions in which it exists and it has always been a mirror reflecting the society in which it was produced. In our age, new artistic expressions have developed through advanced technology. The fundamental changes in digital art as a new approach, have transformed the artistic environment as well as the understanding of the art.

In this work, new formations named Digital Art, which combines the new technologies with the art in the Western art have been addressed. In this theoretical framework, the reflections of the innovations changing the artistic work, the artist and the viewer in the Turkish art have been evaluated through the works of Refik Anadol and Reyhan Somuncuođlu.

**KEYWORDS:** Art, Science, Technology, Digital Art, Painting

## RESİMLER LİSTESİ

|  |          |
|--|----------|
| Resim 1.1.: Refik Anadol, Arşiv Rüyası, 2017.....                          | 3        |
| Resim 1.2.: Refik Anadol, Wind of Boston: Data Paintings.....              | 3        |
| Resim 2.1: Ben Laposky, “Oscillon 45”, 1950.....                           | 26       |
| Resim 2.2.: Refik Anadol, ‘WDCH Dreams’, 2018....                          | 27       |
| Resim 2.3.: Sanatçı Lillian Schwartz, “Mona Leo”, 1987.....                | 34       |
| Resim 2.4,5.: Reyyan Somuncuoğlu’nun ‘Tarih Portreleri’, 2018.....         | 36       |
| Resim 2.6.: Teamlab, Mori Building, ‘Borderless’, Tokyo, 2018.....         | 37       |
| Resim 2.7.: Miguel Chevalier, “Complex Meshes”, 2015....                   | 38       |
| Resim 2.8.: Eadweard Muybridge, 'Dancing (fancy)', 1887.....               | 40       |
| Resim 2.9.: Oliver Laric, Maria Justitia, 2010 .....                       | 42       |
| Resim 2.10-11.: R. Somuncuoğlu, Adile Sultan performansı, 2006.....        | 44       |
| Resim 2.12-13.: Refik Anadol, ‘WDCH Dreams’, 2018.....                     | 45       |
| Resim 3.1,2,3.: Refik Anadol, “Eriyen Hatıralar”, 2018....                 | 48-49-50 |
| Resim 3.4,5.: Refik Anadol, “Pladis Veri Uzayı” .....                      | 50-51    |
| Resim 3.6.: R. Somuncuoğlu , “Ottowoman”, 2002.....                        | 54       |
| Resim 3.7.: R. Somuncuoğlu, “Ottowoman” serisinden, “Onlar”, 199.....      | 55       |
| Resim 3.8.: R.Somuncuoğlu, “Ottowoman”, dijital, 2019....                  | 56       |
| Resim 3.9.: R. Somuncuoğlu, “Ottowoman”, dijital, 1998....                 | 57       |
| Resim 3.10,11.: R. Somuncuoğlu, “Göbeklitepe Eskizleri”, 2019.....         | 59       |
| Resim 3.12.: R. Somuncuoğlu, Sanatçı “İKARUS I”, 2018 .....                | 60       |
| Resim 3.13.: R. Somuncuoğlu, “İKARUS II”, 2018.....                        | 60       |
| Resim 3.14.: R. Somuncuoğlu, Ancient Essential, “Maya Takvimi”, 2018. .... | 61       |
| Resim S.1.: R. Somuncuoğlu, “Artemis tapınağı”, 2018....                   | 63       |
| Resim S.2.: Refik Anadol ile R. Somuncuoğlu, 2018 .....                    | 65       |

## GİRİŞ

Dijital sanat, 1960'lı yıllardan itibaren gelişen dijital teknolojilerle etkileşime girerek ortaya çıkan bir sanat dalıdır. İnsanlığın en eski ifade biçimlerinden biri olan sanat, içinde bulunduğu dönemin koşullarından etkilenerek, her tarihsellikte yeni bir imkan bulabilmiştir. Mağara duvarlarına yapılan resimlerden büyülere, mitlere kadar sanatın kaynağı ve kökeni farklılıklar gösterebilmiştir.

Sanat, hem kendi çerçevesinde dönüşmüş hem de bilim ve teknolojinin gelişmesiyle iç içe girerek çağının ekonomik, kültürel ve toplumsal gelişmelerine ayak uydurmuştur. Böylelikle sanata ilişkin kavrayışlarımız dönüşmüş ve sanata ilişkin kavramlar yeniden tanımlanabilmiştir. Günümüz zamansallığında teknolojinin imkanlarının sanata uygulanması ile yeni bir olgu olan dijital sanat da geleneksel ve modern sanat karşısında farklılıklar üretmektedir. Bu dönüşümlerin başında sanatsal dışavurumu sağlamak için ortak bir üretim, saklama ve paylaşma zemini sunması yatmaktadır. Bütün süreçlerin sanatçının bağlamından kopması ve izleyicinin dahil olması ile sanat yapıtının dokunulmazlığını kırmakta, yapay zekanın imkanlarıyla sanatın potansiyeli bir araya gelmektedir. İzleyici, pasif konumdan aktif konuma geçerek sanat yapıtının parçası olmakta, sanatın sanat yapıtı ve alımlayıcı arasındaki felsefi zemini değişen tartışmalarla dönüşmektedir. Sanatın malzemesi nesne formlarından sanal olana taşınmış ve sanat yapıtı fiziksel nesne olmaktan çıkarak süreç veya sisteme dönüşmüştür. Sanat deneyimi müzeler ve galerilerden internete erişimin olduğu yer ve zamanlara açılmıştır.

Bütün bu baş döndürücü değişimler dünyada olduğu gibi Türkiye’de de sanat ortamını derinden etkilemiştir. 1980’li yıllarla birlikte internetin Türkiye’ye girmesi ve teknolojinin yaygınlaşmaya başlamasından sanatsal ortam da etkilenmiş ve dijital sanatın ilk nüveleri ortaya çıkmıştır. 1990 sonrası dijital sanat örnekleri yaygınlaşmıştır. Dijital teknolojilerin Türk resim sanatına etkilerine Refik Anadol ve S. Reyhan Somuncuoğlu’nun eserleri üzerinden odaklanan bu çalışmada kuramsal çerçeveyi oluşturmak amacıyla literatür taraması ve eserlerin değerlendirmesinden oluşan yöntemsel bir hat izlenmektedir. Bunlara ek olarak, çalışma süresince çeşitli sergiler ve festivaller izlenerek Türkiye’de dijital sanat olgusunun yansımaları takip edilmiştir. Metin üç bölüm halinde kategorize edilmektedir.

Çalışmanın “Sanat Nedir?” adını taşıyan birinci bölümünde öncelikle “sanat nedir?” tartışması etrafında sanatın tanımlanmasını belirleyen kavramsal çerçeveye dair tartışma yapılmaktadır. Sanatın tanımlanmasındaki güçlüğü bir çeşitliliği de barındırdığı savunulmaktadır. Birinci bölümün diğer tartışmalarını teknoloji ve sanat ilişkisinin tarihsel çerçevesini sunan zanaat ve sanat ilişkisi oluşturmaktadır. Güzel sanatların Rönesansla beraber ayrıştığı döneme kadar ontolojik, epistemolojik düzeylerde sanat, zanaat hatta bilim bir araya gelebilmektedir.

Çalışmanın “Dijital Sanat” adını taşıyan ikinci bölümünde sanatsal üretim biçimleri ve dijital sanatın gelişmesi tarihsel arka planıyla ele alınacaktır. Etkileşime dayalı dijital sanat, sanat, sanatçı gibi kavramları dönüştürmüştür. Bölümde bu dönüşümün açıklanmasına paralel olarak çeşitlenen dijital sanat türleri açıklanacak ve dünyadan belli başlı dijital sanat örnekleri verilecektir.

Çalışmanın “Dijital Sanatın Refik Anadol ve S. Reyhan Somuncuoğlu’nun Eserlerine Yansıması” adını taşıyan üçüncü bölümünde literatür çalışmasından derlenen veriler ışığında dijital teknolojinin Türk resim sanatına etkileri Refik Anadol ve S. Reyhan Somuncuoğlu’nun eserleri üzerinden irdelenecektir.

Sonuç bölümünde ise çalışmanın bölümlerinde yer verilen bilgiler genel olarak değerlendirilerek Refik Anadol ve S.Reyhan Somuncuoğlu’nun sanatsal anlayışında dijital sanatın etkisi vurgulanacaktır.



Resim 1.1: Refik Anadol, Arşiv Rüyası, 2017

Resim 1.2: Refik Anadol, Wind of Boston: Data Paintings başlıklı yerleştirme projesi

## 1.BÖLÜM: SANAT NEDİR?

Sanat doğrudan kelimenin belirginleşmediği dönemlerde bile sanatçılardan filozoflara, bilgilerden din adamlarına dek entelektüel ve pratik anlamda insanlığın en kapsamlı ilgilerinden birini oluşturmuştur. Mağara duvarlarına yapılan işaretler ve izlerle başlayan sanat üretimi, baroka, avangarda, dadaizme, sürrealizme ve dijital sanata dek insanlık macerasının tamamına yayılan bir arayışı ifade etmiştir. Sanatın ortaya çıkışının nasıl olduğu tam olarak bilinmese de insanın anlam dünyasında soyut ve somut karşılıkları olduğunu belirtmek mümkün görünmektedir. Öte yandan sanatın uzun yolculuğunda sanatın referans noktaları değişkenlik göstermiştir. Sözelimi insanlığın kültür yaşamında dinler güçlendikçe sanat dinsel simgeler kazanabilmiş, pratik işlevlerinin etkisiyle gündelik ihtiyaçlarla bağ kuran sanat ürünleri ortaya çıkabilmiştir. Günümüzde ise bilim ve teknolojinin belirleyici niteliğiyle sanat teknolojiyle güçlü ilişkiler kurabilmektedir.

Sanat, ister çağdaş dönemdekine benzer birey-özne temelli bir bakış açısı durumu olsun isterse de sanat eserinin niteliğinde kristalleşen değerlerle bağı kavransın “nelik” sorusuyla karşı karşıya kalmaktadır. Benzer biçimde sanat nedir sorusu özne ve nesne temelli olduğunda estetik yargı verme ve estetik beğeni ifade etme anlamında estetik özne ve estetik nesne arasında bir dolayım anlamına gelmektedir. Burada estetik kategoriler önem kazanmaktadır. Söz gelimi güzel, uyumlu, çirkin gibi kategoriler estetik beğeniye konu edilmekte bu nitelikler öznenin içsel veya özneye dışsal, kozmik bir referans noktası olarak belirebilmektedir. Luc

Ferry'nin ifade ettiđi üzere sanat eserinin makrokozmos ve mikrokozmos arasındaki bir birlik olarak tasarımılandıđı ve yapıtın nesnel bir ölçütünün bulunduđu Greklerde uyum insanın dıřında kalan bir düzenin yansıması olarak düşünölmektedir ve nesne özsel anlamda bir deđer taşımaktadır.<sup>1</sup> Bu kořullarda özne ve onun beğenileri bireysel haz veya zevk açısından belirleyici nitelik taşımaz.

Çağdař dönemde ise kopuřun yařandıđı nokta kozmik referansın yerinden edilmiř olmasıdır. Descartes ile bařlayan ontolojik dönüřüm, Yunan dünyasından farklı bir varlık tasarımıını içermektedir. Buna göre Ferry'nin ifade ettiđi gibi Yunan dünyasında özne varlığın karřısında bulunmazken res cogitans ve res extensa ayrımı ile varlık düşünönen öznenin kurgusunun bir parçası haline gelmiřtir. Bu dönüřüm sanat eserini ve sanatı da belirlemiřtir. Sanatçı kavramının temelleri de burada atılmıřtır. Nitekim řayet özne kurucu bir figür ise ölçü ve düzeni verecek referansa kendisi sahiptir. Ferry'nin deyimiyile güzelin öznellesmesi sürecinde artık tartıřma konusu akıl, duyular ve hayalgücü gibi insan yetileriyle dile getirilebilir hale gelmektedir.<sup>2</sup>

Bu ayrımlarda açığa çıktıđı üzere “Sanat nedir?” sorusu, sanatın teorik düzeyde ürettiđi geniř tartıřmalarla yakından iliřkilidir. Sanat salt sanat için yapılmakta ve manevi anlamda kurtuluř ve arınmaya mı karřılık gelmektedir? Sanat toplumsal bir etkinlik midir? Sanat eserinin akılla olan bađı nedir? Sanat eseri dođanın taklidinin bir ürünü müdür? Bu tür sorulara her tarihsellikte deđiřmekte ve

---

<sup>1</sup> Luc FERRY, **Homo Esteticus**, Çev. Devrim Çetinkasap, 18-19.

<sup>2</sup> A.g.k., 20.

insanlığın birikimi arttıkça farklı yanıtlar vermek mümkündür. Sanatın ne olduğu konusunda tartışmalar oldukça derin görünmektedir. Çeşitli düşünürlerde bu zorluğun dile getirildiğini gözlemek mümkündür. Bedrettin Cömert Croce'nin Estetiği adlı eserinde şöyle demektedir:

*“Sanatın doğası üzerine kafa yormuş düşünürlerin hemen hepsi, şimdiye dek şu soruya doyurucu bir yanıt bulmaya çalışmışlardır. Sanat nedir? Bu soruya verilen tüm yanıtlar tarihsel süreç içinde birbirini tamamlayan ve birbirini gerektiren bir zincir oluşturmuşsa da, yanıtlara tek tek baktığımızda önerilen çözümlerin, açıklamaların çoğu tümden birbirinden ayrı, hatta kimi zaman da birbiriyle çelişir olduğunu gözlemliyoruz.”<sup>3</sup>*

Gombrich ise klasikleşmiş yapıtı *Sanatın Öyküsü*'nün hemen başlangıcında “Sanat Nedir?” sorusunun çerçevesini sınırlandırmaya girişmektedir:

*“‘Sanat’ diye bir şey yoktur aslında. Yalnızca sanatçılar vardır. Bir zamanlar bu adamlar renkli toprakla bir mağaranın duvarına kabaca bizon resimleri çiziktiriyordu; bugün de bazıları boya satın alıp duvar ya da tahta perdeleri resimliyor ve daha birçok başka şeyler üretiyorlar. Tüm bu etkinlikleri sanat diye tanımlamakta*

<sup>3</sup> Bedrettin CÖMERT, **Croce'nin Estetiği**, 3.



*hiçbir sakınca yok, yeter ki bu sözcüğün yer ve zamana göre birbirinden değişik anlamlara gelebileceği unutulmasın ve günümüzde neredeyse bir korkuluk ve tapınma aracı haline gelen ve büyük S ile başlayan Sanat'ın var olmadığının bilincinde olunulsun.”<sup>4</sup>*

Collingwood ise sanat kelimesinin tanımında ele alınması gereken zorlukların kapsamını genişletmektedir:

*“Sanat kelimesi alışılmış kullanımında üç anlama sahiptir. Birincisi, sanatçı olarak isimlendirilen insanlar tarafından sanat eserleri olarak adlandırılan nesnelere yaratılması ya da eylemlerin peşine düşülmesi anlamına gelir; bu sanat eserleri sadece insan ürünü olmalarından değil aynı zamanda güzel olması arzu edilen ürünler olmalarından dolayı diğer nesne ve hareketlerden ayrılırlar. İkincisi, doğal olanın tam tersi olan ve yapay olarak adlandırılan eylemlerin peşine düşülmesi ya da bu tür nesnelere yaratılması; diğer bir deyişle, doğal dürtülerini kontrol altında tutmak ve hayatlarını bir plan üzerine şekillendirmek konusunda bilinçli olarak özgür insanlar tarafından peşine düşülen eylemler ya da yaratılan nesnelere. Üçüncüsü, sanatsal olarak adlandırdığımız düşünce yapısı; güzelliğin farkında olduğumuz düşünce yapısıdır.”<sup>5</sup>*

<sup>4</sup> E. H. GOMBRICH, **Sanatın Öyküsü**, Çev. Ömer Erduran – Erol Erduran, 15.

<sup>5</sup> Robin George COLLINGWOOD, **Kısaca Sanat Felsefesi**, 9.

Belirtildiği gibi sanatın ne olduğuna ilişkin tanımlar getirmek ve tekil ve evrensel sanat olgusundan bahsetmek zorlu bir tartışma olarak görünmektedir. Diğer yandan Collingwood'un tanımında açığa çıktığı üzere, sanatı tanımlayabilmek için belirgin bir uzlaşma gerekmektedir. Güzel arayışı insanlık tarihi boyunca sanat kavramının temeli olmuştur. Güzel temel estetik kategori olduğu gibi çirkin, uyumlu gibi kategoriler de sanattaki ölçütleri temsil etmekte ve sanata dair görüşler bu kavramlar etrafında ele alınabilmektedir. Sanat güzel, uyumlu, sade estetik olandır denilebildiği gibi güzel veya uyumlu olanın bir süjenin yaratımıdır denilebilmektedir. Bu estetik kategoriler sanatın tarihteki seyri paralelinde değişiklikler yaşamıştır. Örnek verecek olursak Yunan bağlamında veya Ortaçağ sanatında sanatsal olarak ifade edilemeyecek çirkin, uyumsuz, şok gibi kavramlar 20. yüzyıl sanat tartışmalarında gündeme gelebilmektedir. Ancak başka bir sorun burada belirlemektedir. Güzel, çirkin gibi sanatın konusu olan kavramların referans noktası nerededir? Evrensel bir uyum, oran ölçüt olabileceği gibi bireysel güzellik veya çirkinlik tanımlaması sanatın sınırlarını ve tanımlarını belirleyebilmektedir. Bu görüşün karşısında sanat, bireysel çıkış ve duygulanımların bir ürünüdür görüşü dile getirilmektedir. Sanata dair bir soruşturmanın başka bir zorluğu burada açığa çıkmaktadır. Sanat eseri bireysel referanslarla kurulduğunda öznelarası süreçler belirleyicilik kazanmaktadır. Sanat bir araya gelen öznelerin etkileşim ve normlarıyla biçimlendiğinden evrensel bir sanat yerine sanatlardan söz edebilmek mümkün görünmektedir. Sanatın evrensel norm ve belirli nitelikleri olduğu görüşüne karşın kültürel ve toplumsal kökenleri, sınırları belirlenmiş öznelarası bir estetik paradigma içerisinde (grup, topluluk vb.) kural ve ölçütlerle anlaşılmaya çalışılmaktadır.

Sanatın “ne”liğine ilişkin diğer bir ayrım sanatın içsel bir yaşantı olarak belirtilmesine ilişkindir. Bu durum sanat yapıtının ortaya çıkışında sanatçı imgesinin de tartışmaya dahil edilmesini gerektirmektedir. Buna göre sanat özel bir düşünme biçimi olarak estetik ve tinsel bir süreçle ilişkilendirilir. Sanatı ruhun dışavurumu,

aklın kavrayış sınırlarının ötesinde bir durumsallık veya duygu ve heyecanların tezahürü olarak anlamlandırmak sanatın tanımı ve “ne”liğine ilişkin farklı bir görüş ortaya koymak anlamına gelmektedir. Böyle bir sanat tanımı ele alındığında belirtildiği üzere tek sanat fikrinden söz etmek güçleşmektedir. Sanat burada evrenselleştirilebilirlik tartışmalarından uzak düşmektedir. Öte yandan yukarıda belirtildiği gibi sanatın duygulara ve tinselliklere indirgenen kavranışı çoğunlukla sanatın gündelik yaşamdaki pratik işlevlerini göz ardı edebilmektedir. Keza sanat çoğu zaman mağara resimleri ve oymacılık gibi faaliyetlere kadar geri götürülebilir. Sanat serüveni insanlık tarihinin her safhasına damga vurduğundan bu sorular her tarihsellikte yeni düşünsel etkinlikleri, yeni sanat yorumlarını güçlendirmiş, sanatın ne olduğu arayışı devam edebilmiştir.

Sanatın mitosları kapsayacak kadar kültüre içkin olduğunu söyleyebiliriz. İnsanların alet kullanma becerileri, çevrelerini anlama ve açıklama çabaları sanatın gelişiminde önemli değişikliklere neden olmuştur. Doğa karşısında kültürel bir varlık olarak kendini ortaya koyan insan çevresini biçimlendirerek, dönüştürerek kültür varlığı olmuş, sanat da bu dönüştürme ve anlama çabasında önemli rol oynamıştır. Sanat böylelikle yaşama içkin bir varoluş olarak bitimsiz bir uzamda mevcudiyet kazanmış, zamanla kuramsal ve epistemolojik bir faaliyet olarak ortaya çıkmıştır. O halde kültür içerisinde insan-doğa ilişkisinin teknolojinin ilksel formları anlamında sanatın gelişimini doğrudan etkilediğini belirtmek mümkündür. Bu nedenle tartışmamız sanat-teknoloji ilişkisinin biçimlendiği ilk görünümüler olarak sanatı üretim faaliyeti olarak ele almaktadır.

Yunanca poiesis (poieo) sözcüğü; eylem, etkinlik yapma, biçim verme meydana getirme ortaya koyma gibi geniş anlamlar ile özelde şiir yazma gibi anlamlara gelmektedir.<sup>6</sup> Sanatı teorik anlamda tartışan ilk isimlerden Platon, Yunanca anlamında görüldüğü üzere bir üretim ve taklit faaliyeti olarak ele almıştır. Salt tinsel anlamlar kazanmadan önce önemli oranda sanat gündelik hayat ile iç içedir. İngilizcedeki art sözcüğü, Latince art ve Eski Yunanca techne kelimesinden üretilmekte ve geniş içerikler üretmektedir. Marangozluk, at terbiyeciliği, şiir yazma, ayakkabıcılık, vazo ressamlığı gibi her türlü insani beceriyi ifade etmek için kullanılmıştır. Beceri ve zarafet anlamlarına gelen bu geniş öbeklendirme güzel sanatlar kategorisinin öncesinde sanat kavramının anlamını nitelemektedir.<sup>7</sup> Sanat techne ve ars anlamlarında belirlediği üzere üretim performansı ve bir hammaddenin dönüştürülmesi gibi gündelik süreçlerle belirlenmiştir. Güzel sanatlar kategorisinin ortaya çıkışı Shinner'a göre esin ve deha sahibi sanatçının ortaya çıkışıyla sanatın dönüşümünü belirlerken beceri ve gündelik yaşama ilişkin faaliyetler zanaat anlamına bürünmüştür.

Techne kelimesi ise Grek dünyasında sanat ve zanaatı karşılayan bir sözcüktü. Soykan'ın belirttiği gibi sanat, bilgi, bilim, el işi, teknik anlamlarına gelen techne kelimesi sanat ve zanaatı kapsayacak anlam katmanlarına sahiptir. Söz gelimi bir köprüden söz ederken “sanat kuralına uygun” demek onun belli bir bilgi temelinde ortaya koyulduğunu ifade etmektedir.<sup>8</sup> Zanaat beceri, uzmanca bilgi anlamlarını taşıırken hem araç gereçler imal etme hem de sanat felsefesinin değerini oluşturan güzeli meydana getirmenin de bilgisidir. Bugün güzel sanat adı verilen kategori Platon tarafında da techne içerisine dahil edilir. Platon üretici techneyi,

<sup>6</sup> Ömer Naci SOYKAN, **Estetik ve Sanat Felsefesi**, 210.

<sup>7</sup> Larry SHINER, **Sanatın İcadı**, Çev. İsmail Türkmen, 23

<sup>8</sup> Bkz. (6), SOYKAN, 163.

gerçek nesnelere ve imgeler (idola) meydana getirme içeriğiyle ikiye ayırmaktadır. Platon'da sanatı mimetik bir yaratma olarak kavrayacak bu ayrıma göre imgeler meydana getiren techne, benzerlik veya yalnızca görünüş meydana getirebilir ve orijinallerle her iki durumda mesafelenir. İmgeler gerçek nesneyi taklit etse de işlevlerini yerine getiremezler.<sup>9</sup> Platon'un epistemolojik bir soruşturmaya dahil ettiği sanat kavrayışı olarak mimesis hakikate ve gerçek olana dair bilgi vermemekte değişen ve bozulan dünyada kalabilmektedir. Platon'da ideaları temsil eden güzelin bir yansıması olarak sanat eseri ideal olanı yansıtabildiği ölçüde sanat güzel idesinden pay alabilmektedir. Tunalı'ya göre Platon sanatın ne olduğu sorusunu ortaya atan ve belli bir açıdan da olsa yanıtlar vermeye çalışan ilk düşünürdür. Platon'un sanat görüşleri taklit olarak sanat kavrayışıyla politik ve sosyal bir ilişkilene de ortaya koymaktadır. Sanatın ideal devlet içerisinde konumunun ne olacağı ve sanatın görevinin ne olduğu Platon'un tartışmalarını oluşturmaktadır. Platon sanatı sanat olarak ele almakla kalmayıp sanatın sosyal ve politik yeri ve görevlerini de tartışmaya açmaktadır.<sup>10</sup>

Aristoteles'e baktığımızda *Metafizik* adlı eserinde insanda bulunan üç temel etkinlikten söz etmektedir. Bunlar sırasıyla, bilme, eylemde bulunma ve yaratmadır. Bu üç etkinliği üç bilim araştırır: Bilmeyi theoretike; eylemi praksise ve yaratmayı poetike.<sup>11</sup> Aristoteles üç entelektüel yeti olarak, theoria (bilme), praxis (eylem) ve poiesis (yapma) anlamlarını ayırt eder.<sup>12</sup> Bu ayrıma göre sanat üretme ve yaratma anlamında poetikenin konusu olmaktadır. Platon'da görülen sanatın politika ve ideal düzenle etkileşimi farklı bir ilişkilene ile Aristoteles'te görülmektedir. Aristoteles

<sup>9</sup> Taylan ALTUĞ, *Son Bakışta Sanat*, 266.

<sup>10</sup> İsmail TUNALI, *Grek Estetik'i*, 69.

<sup>11</sup> A.g.k., 101.

<sup>12</sup> Bkz. (9), ALTUĞ, 272.

Mimesis yani taklit olmak bakımdan sanat ayrımı dışında sanatın ethosla ilgisini belirlemektedir.

*“Buradan şu nokta açık olarak ortaya çıkar ki, sanat iç yapısı bakımından bir ethos'a, bir ahlaki hayata veya ruha sahiptir. Her sanat, bir taklit aktı olarak belli bir objeye yönelmek gereğinde bulunduğu, bu obje de iyi, ortalama ve kötü bir obje olduğuna göre, her sanat zorunlu olarak bir etik değeri gerçekleştirecek, yine zorunlu olarak bir ahlaki temele dayanmış olacaktır.”<sup>13</sup>*

Aristoteles'te ahlak dünyası ve sanat dünyasını bir araya getiren bir düşünümün belirlediğini ifade etmek mümkündür. Ethos kavramının bireysel ve toplumsal ahlaka gönderme yapıyor olması sanatın politik görevini de açığa çıkarmaktadır. Aristoteles phronesis kavramı ile ilişki kurarak sanatın bireysel yaşamı düzelterek, ahlaki anlamda erdemli, bilge bir kişilik örüntüsünün çıkışına eşlik eden bir durum olarak ele almaktadır.

Aristoteles'in etik, toplumsal yaşamda ölçülülük ile de ilişkilendirdiği ve sanatın toplumsal-politik rolünün belirginleştiği bu anlatıya göre poiesis yani şeylerin imal edilme becerisi için teorik bir etkinlik gerektirmektedir. Aristoteles'in teorik bilgelik vurgusunu dar bir rasyonel ve teknik anlamın ötesinde Yunan mitolojisinde bilgelik tanrısı Metis'in ince ve kurnaz zekasıyla ilişkilendiren Shinner'a göre Yunanda sanatçı ve zanaatçı becerikli ve incelikli icracılar olmaları gereklidir.<sup>14</sup> Heidegger'de sanatın ontolojik konumuyla ilişkilendirilebilecek üretim

<sup>13</sup> Bkz. (10), TUNALI, 101.

<sup>14</sup> Bkz. (7), SHINER, 52.

ve icra anlamları ayrıştırılmaktadır. Heidegger varolanı Aristoteles'e yaptığı göndermelerden hareketle biri kendi kendisinden açılıp meydana gelen, diğeri insanın öne koyduğu ve meydana getirdiği var olan olarak ikiye ayırmaktadır. Birincisine "physei onta (fiziksel var olan) diğeri ise tekhnē onta (yapma varolan) adını vermektedir. Sanat bu ayrım uyarınca ikinci çerçeveye yerleşmektedir. Heidegger sanat eserinin ikinci anlamda fiziksel varolanın insan dünyasına katılmasıyla yapma var olan anlamı kazanmasını ele almaktadır.<sup>15</sup> Aristoteles'in üretici sanat (techne) ile felsefesinin temel kavramlarından phronesis (ahlaki bilgelik) arasında kurduğu bağda zanaat ve sanat ilişkisine dair ipucu sunmaktadır.

Sonuç olarak insanlık tarihinin yakın bir dönemine kadar sanatın kozmik, ontolojik bir bütünlük içerisinde bilimle, gündelik yaşamla, felsefeyle iç içe geçtiğini söylememiz mümkündür. Platon'dan Aristoteles'e Ortaçağ'dan modern döneme kadar sanatın gündelik yaşamdan ayrıştırılamamış olduğunu bu anlamda sanat ve teknoloji ilişkisinin pratik alanla sınırlı kaldığı göze çarpan bir diğer husustur. Bu nedenle teknoloji ve sanat ilişkisinin ilksel ve öncel hallerini ifade eden sanat-zanaat ayrımını farklı düzeylerde ele almak bir sonraki bölümün konusunu oluşturacaktır.

---

<sup>15</sup> Bkz. (6), SOYKAN, 20-21.

## 1. 1. Sanat- Zanaat Ayrımı

Sanat değinildiği üzere bir yönüyle kültür varlığı olan insanın doğaya uyguladığı tahakkümün ve değiştirme becerisinin bir ürünüdür. İnsanın varoluş imkanı insan-doğa karşıtlığına dayanır. İnsan doğada ancak çalışarak ve doğal olanı dönüştürerek var olabilmıştır. Bu dönüştürme amaçsallık taşımış ve insan varoluşunu amaçları doğrultusunda kullandığı ve yetersizlik durumlarında değiştirdiği araçları ile elde etmiştir. Denilebilir ki insanlığın emekleme dönemlerindeki günlük ihtiyaçlara yönelen taş baltalar, aletler, vazolar veya doğada karşılaşılan tehlikeleri tasvir etme veya diyalog amacı taşıyan mağaradaki resimler sanat-zanaat ilişkisini yani sanatın araçsal kullanımını açığa çıkarmaktadır. Burada doğa kavrayışının önemi büyüktür. Doğa bir temaşa yeri olduğu kadar hayatta kalabilmenin anahtarını sunmaktadır. Ernst Fischer doğa ile karşılaşmanın ve dönüştürücülüğün imkanlarını şöyle ifade etmektedir:

*“Ağaçtan koparılacak bir meyva vardır. İnsan-öncesi hayvan uzanır bu meyvaya ama kolu kısa gelir. Her yolu denese de meyvaya erişemez; boşuna çabalardan sonra vazgeçip dikkatini başka bir şeye yöneltmek zorunda kalır. Ama bu hayvan bir sırık alsa, kolu uzamış olur. Sırık kısa geliyorsa, işini görecektir bir sırığı buluncaya kadar başka sırıkları deneyebilir. Burada yeni olan nedir? Çeşitli olanakların varlığı bunlardan birini seçebilme, böylece bir nesneyi bir başkası ile karşılaştırarak etkililik derecesini anlama yeteneğidir.*



*Araçların kullanılmasıyla, kural olarak, artık hiçbir şey olanaksız değildir. Gerekli olan, daha önce erişilmeyene erişecek, başarılmayanı başaracak aracı bulmaktır. Doğa üzerinde yeni bir güç kazanılmıştır ve bu güç yetisi bakımından sınırsızdır. Büyünün, dolayısıyla da sanatın köklerinden biri işte bu buluşa uzanır.”<sup>16</sup>*

Sanatın köklerinde yaşamda kalmanın zorunluluğu bulunmaktadır. Yunanca “techne” kelimesinde açığa çıktığı üzere sanat uzun dönemler boyunca yaşama için bir arayış olagelmıştır. Sanat yaşamda bir tür bilgelik anlamına geliyordu. Techne kelimesinin etimolojisinde hem sanat hem de yaşam bilgeliği, yaşamı kolaylaştırma anlamında zanaat kelimesi bulunmaktadır.<sup>17</sup> Benzer biçimde Latince de sanat kelimesini karşılayan ars, yöntem, usul, yetenek, hüner bilgi bilim ahlaksal nitelik, zanaat ve ticaret anlamlarına da gelmekteydi.<sup>18</sup> Techne ve ars kelimeleri birbirlerinden farklılıklar arz eden üretim kabiliyetlerine gönderme yapmaktadır. Buradan hareketle sanatçı ve zanaatçı ayrımının da yerleşikleşmediği açığa çıkmaktadır. Eski dünyanın sanatçı figürü beceri ve ustalık esaslı ve teknoloji kullanabilmenin anahtarını da taşımaktaydı.

*“Eski dünyadaki ‘sanatçı’ anlayışına dönersek, o dönemin gözündeki ‘sanatçı’nın modern bağımsızlık ve özgünlük ideallerinden ziyade bizim zanaatçı kavramımıza daha yakın olduğunu keşfederiz.*

<sup>16</sup> Ernst FISCHER, **Sanatın Gerekliliği**, 17.

<sup>17</sup> Bkz. (7), SHINER, 47-48.

<sup>18</sup> Erdal ALOVA, **Latince Türkçe Sözlük**, 54.

*Marangozluk ya da denizcilikte olduğu gibi resim ve heykelde de Yunanlı ya da Romalı bir zanaatçı/sanatçının ilkelere dair entelektüel bir kavrayışı pratik anlayış, beceri ve zarafet ile birleştirmesi gerekiyordu. Eski dünyada 'sanat' olarak anılan herhangi bir etkinlik, bizim bugün 'bilim' saydığımız etkinliklere benzer prestije sahipti”<sup>19</sup>*

Sanat ve zanaat ayrımına ilişkin Alman filozof Kant’ın görüşlerini ele almak yerinde olacaktır. Öncelikle Kant’ın; estetik kavramı, güzel sanat ve sanatçıya dair açılımlarının çığır açıcı olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Kant’a göre estetik beğeni, yalnızca bir nesne üzerine düşünmeye başladığımız zaman söz konusu saf ve tarafsız bir zevktir. Estetik beğenide hayal gücümüz ve idrak gücümüz uyumlu haldedir. Kant estetiği var eden estetik yargının hoş ama tarafsız, bireysel ama evrensel, kendiliğinden ama zorunlu, kavramsız ama entelektüel yapısını ve estetik deneyimi özerk bir durum olarak tesis etmenin imkanlarını sunuyordu.<sup>20</sup> Kant’ın estetiğin özgüllüğünü açıklamasındaki amacı güzel sanatlar ve zanaat ayrımını keskinleştirmek ve bu ayrımın muteber hale gelişini kodlayabilmektir. Keza Kant açısından eski sanat düşüncesi doğa karşısındaki tüm üretimleri içeren bir değerdir. Kant’a göre zanaat eseri (Handwerk) sırf emektir yalnızca ücret karşılığında üretilen bir şeydir; halbuki güzel sanat üretmek bizatihi kendi içinde zevkli bir faaliyettir, bir tür ‘oyun’dur. Sanatçı özgül bir kavramı takip eden zanaatçının tersine, hayal gücüne ve idrakine ve özgür bir oyun oynatarak kendi dehasını estetik biçimde kullanan kişiye karşılık gelmektedir.”<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Bkz. (7), SHINER, 51.

<sup>20</sup> Bkz. (1), FERRY,211-212.

<sup>21</sup> Bkz. (1), FERRY,213-214.

Kant sanat ve zanaat ayrımında sanatın özgür sanatlara, zanaatin de ücretli sanatlara karşılık geldiğini belirtir. Zanaat verdiği zahmet, harcanan emek bakımından sanattan ayrılır. Sanatın ortaya çıkışı sanat üreticisinin ne yapacağını ve nasıl yapacağını biliyor olması kadar ustalık da gerekmektedir. Kant güzel sanatların ortaya çıkışının ancak özgür ve yaratıcı bir figürün dehası aracılığıyla mümkün olabileceğini söyler. Kant'ın ifadesiyle söylersek özgür sanat- ücret saat ayrımı, bu edimi yapanların yani sanatçıların yaptıkları edim karşısında, ürün verme ediminde aldıkları tavırda açığa çıkmaktadır. Eğer sanatçı, bu edimi hoşça giden bir edim olarak görüyorsa, o zaman bu edimin adı zanaattır, el işçiliğidir ve yapılan da ücret-saat adını almaktadır. Zanaat yani ücret sanatta güzel sanatı ifade eden hoşluk ve Kantçı terminolojiyle ereksiz ereklilik yoktur, Zanaat ile uğraşan kişinin bu işle uğraşmasının nedeni uğraşın sonunda alacağı ücrettir.<sup>22</sup> Sanat ve zanaat o halde Kantçı anlamda yapılma gerekçeleri açısından ayrılmaktadır.

Zanaat ve sanat kelimelerinin birbirini kapsayan kullanımları modern dönemde güzel sanatlar kategorisinin ayrışması ve öznenin tasarımının sanat eserinin neliği konusunda önceler hale gelmesiyle bağlantılıdır. Bu dönüşümle beraber modern sanat anlayışını belirleyen uğrak ön plana çıkmaktadır. Öznenin dehasının ve hayal gücünün sanat eserinin temel ölçütü haline gelmesi. Eş söyleyişle makro düzeyde bir norm dizisinin geri çekilerek öznenin ölçütlerini koyabilmesi. Luc Ferry'nin ifadesiyle yaşanan durum bir tür beğeni devrimidir<sup>23</sup> Beğeni devrimi artık estetik yargı ve estetik kategorilerin öznenin yetilerine karşılık geldiği bir zamansallığı imlemektedir.

<sup>22</sup> Bkz. (6), SOYKAN, 165-166.

<sup>23</sup> Bkz. (1), FERRY, 31.

Zanaat ve güzel sanatlar ayrımının belirginleşmesi sonrası 20. yüzyıl içerisinde teknolojinin gelişimiyle farklı bir dönüştürme gücünün sanat ile ilişkilendiği göze çarpmaktadır. Bu sebeple tez açısından techne ve teknolojinin gelişimi ve araçsal kullanımları benzerlik taşımaktadır. Bu bölümde son olarak ikinci bölümün konusunu oluşturacak dijital sanatlarla ilişkilmesi ve techne ile olan bağı bakımından teknoloji ve sanat, toplumla olan bağı bakımından ele alınacaktır. Toplum tartışması teknolojinin olumlu ve olumsuz yönlerini ortaya koyabilmek ve dijital sanatla toplum ve alımlayıcıyla artan etkileşimi ifade edebilmek açısından önem taşımaktadır.

## **1.2. Sanat, Teknoloji ve Toplum**

Gelişen bilim ve teknoloji sayesinde insan - doğa karşıtlığında, insanın müdahalesinin hızlandığını ve geri döndürülemez hale geldiğini söylemek mümkündür. Bu dönüşümle techne faaliyetinin eskisine oranla farklılaştığı, fikirler ve icatlar yoluyla yaşamın hiç olmadığı kadar farklılaştığı açığa çıkmaktadır. Teknolojideki bu dönüşüm sanatın içeriğini de değiştirmiş, sanatın teknolojik kullanımı ile sanatın klasik bakış açıları yerine farklı perspektifler ortaya çıkmıştır. Ancak bu bölümde öncelikle teknolojinin ikili yapısına değinilecektir. Keza bilimin teknolojiye indirgenmesi olumlu ve olumsuz birçok dönüşüme neden olmaktadır. Teknoloji kavramının çerçevesinin insan faydasıyla sınırlanması karşısında techne ve teknolojinin ilişkiselliklerinin farklı pratikler doğurduğunu söylemek mümkündür. Yunan bağlamında techne salt fayda amaçlı yapılmazken günümüzde teknoloji insanların iyi yaşamları ve mutluluklarına kurban edilmektedir. Yunanda ise insanın mutluluğu kozmik düzen içerisinde ona uyumlu olmakla, doğaya zarar vermemekle eşdeğerdi. Yunan bağlamında doğa (physis) kelimesi Tanrısallık anlamını da

taşımaktadır. Aristoteles'in bilim metodolojisini kurmaya çalışırken ifade ettiği üzere doğa bir hayret yeridir. Böylece iyi bir yurttaş olabilmenin şartı doğaya, kosmosa zarar vermekle değil, ona uyumlu olmakla mümkündür. Bu bakımdan sanat-teknoloji ilişkisi doğaya dair kavrayışın dönüşümünden ayrı düşünülemez. Modern dönemde beraber doğanın insana dair her türlü faaliyete açık hale gelmesi teknolojinin hükümranlığını arttırmıştır.

Teknolojinin insan yaşamına katkısı göz ardı edilemez boyuttadır. Endüstride yaşanan teknolojik gelişmeler yaşamı kolaylaştırmakta ve teknolojinin yaşama girmesinde kritik boyut taşımaktadır. Yine tıp ve biyolojide yaşanan değişimler yaşam süresini doğrudan etkilemektedir. Hastalıklar karşısında önemli gelişmeler yaşanmaya devam etmekte insanoğlu ölümsüzlük arayışını sürdürmektedir. Gıda konusunda da benzer gelişmelerden söz edilebilmektedir. Nitekim GDO gibi uygulamalar teknoloji aracılığıyla gıda üretimindeki yetersizliğin sona erdirme girişimi olarak ifade edilmektedir. Dünyadaki açlık sorunu karşısında gıda adaletsizliğini bitirmenin formülasyonu bilim ve teknolojinin kullanımı olarak görünmektedir. Ancak teknolojiye ilişkin bu genişletilebilir tartışmalar teknolojinin kullanımının niyetini gizlediğinden teknolojiyi salt pozitif bir pozisyonla değerlendirmektedir. Teknoloji politik, eleştirel bir tutumla ele alınmadığında karşı konulamaz görünmektedir. Söz gelimi GDO'lar konusunda kanserojen etki kadar, GDO aracılığıyla dünyadaki açlık sorununun çözülüp çözülememesi teknolojiyi kavrayışımızda önemli bir nokta olmaktadır. Bu durum Yunan dünyasında belirttiğimiz kozmos techne faaliyetlerinin uyumunun ortadan kalktığı techne faaliyeti olarak teknolojinin kozmos karşısında sınırsız bir özgürlük kazandığı anlamına gelmektedir.

Modernizmle beraber teknolojinin yarattığı dünyada evrensel bakış açısının teknolojiyle etkileştiği kaçınılmaz bir tarihsellik belirmiştir. Bilimsel dünya görüşünün ve bilimsel metodolojinin ön plana çıkarak dünyayı açıklamada temele alınması sanatın temsil ettiği alanı sınırlandıran dönüşümlerden birini de temsil etmektedir. Modernlik süreci varlıktan, özneye pek çok kavramın dizgelerini dönüştürmüş, sanatta tekniğin ötesinde anlamsallıklar yaratmıştır. Bunlardan ilki teknolojinin sanat yapıtını sayıca çokluğa sürüklemesidir. Teknolojik imkanlar sanat eserlerinin sayısını arttırmış orijinal sanat yapıtının ne olduğunu gündeme getirmiştir. Bir diğer dönüşüm ise teknolojik imkanın toplumun her tabakasına yayılması ve bu imkanların sınırsız kullanımıyla sanat eserlerinin biricikliğini sorgulatır hale gelmesidir. Bir bakıma teknolojinin sanat alanına sirayeti toplumsal beğeni ile yüksek sanat beğenileri arasındaki farklılıkları silmektedir. Teknolojinin sanat alanında kullanımı sanatçı kimliğini de sorgulamaya açmaktadır. Sanatçının bireysel marifet ve dehayla, hayalgücü ve ustalıkla harmanlandığı birikimin yerini, yapay zeka çalışmalarıyla tartışılmaktadır. Yapay zekaların sanatçı duygulanımına sahip olup olmadığı ve yaratıcılık düzeyleri tartışmaların temellerinden biridir.

Teknoloji konusunda Frankfurt okulu düşünürlerinin araçsal akıl-nesnel akıl ayrımlarını göz önüne getirmek önemlidir. Buna göre ortaklıkları ifade eden sınırlayıcı edim olarak nesnel aklın ve ölçütlerinin ortadan kalkması aklın araçsal, keyfi ve sınırlanmaksızın kullanımlarını arttırmıştır. Sanatın araçsal aklın egemenliğiyle değersizleşmesi ve kapitalist üretim ilişkilerinde metaya indirgenmesi karşısında Adorno modernitenin eleştirisini sanat aracılığıyla yapmaya yönelmektedir. Sanat-teknoloji ve sanatçı ilişkisinde teknoloji eliyle yaratılan olumsuzluklar karşısında sanatın rolü bir olumlayıcılık taşımaktadır. Adorno teknoloji eliyle kötüleşen toplumsal varoluşun karşısına yeni bir ontolojik süreç

olarak sanatı koyar. Sanat böylelikle teknoloji karşısında ideal olan formatına kavuşmaktadır. Sanat toplumsal olanı aşma konusunda ve toplumu içinde bulunduğu kötülükten kurtaracak olan yegane fenomendir. Sanat ve teknoloji ilişkisinin benzer uğrağını 20. yüzyıl içerisindeki modernizm eleştirilerinde görmek mümkündür. Mekanik ve nedensel dünya örgüsü karşısında sanat aracılığıyla verili aktları kırmak, hayalgücüne ve insanın marifetine yer açabilmenin imkanı yine sanat aracılığıyla olabilmektedir. Bilimsel-teknolojik dünya görüşünün vaat ettiği ileri ve müreffeh dünya yerine savaşlar, katliamlar ve zorbalıklarla kristalize tarihsellik karşısında sanat teknolojinin karşısına dikilmiştir denilebilir.

Kullanımsal anlamda sanatçı-toplumla etkileşime girdiğinden dönemin hâkim paradigmasından uzak kalamaz. Bu nedenle yaşadığı çağın teknik, yöntem ve usulleri çıkış noktasını oluşturmaktadır. Çağımızda internet ve bilgisayar aracılığıyla sanatın mekânı ve zamanı kökünden değişmektedir. Bilgisayar aracılığıyla bir bloq, web sayfası aracılığıyla galerilerin, müzelerin varlık nedenleri yerinden edilebilmektedir. Bu durum 20. yüzyılda sanata dair gelişen sanat çevresi ve zümresi olgusunu tartışmaya açmaktadır. Diğer olgu sanatçının kısıtlanmasıyla ilgilidir. Sanatçılar artık herhangi bir denetim mekanizması olmaksızın eserlerini yayınlama imkanı bulmaktadır. Böylelikle sanatın zorlu olan kavram yükü daha da artar görülmektedir. İkinci bölümün konusunu oluşturacak “Dijital sanat” adı verilen yeni olgu da böyle bir dönüşümün imkânlarıyla ilişkilendirilmektedir.

## 2. BÖLÜM: DİJİTAL SANAT

Sanat, sosyo-ekonomik ve toplumsal gelişmelerle değişen ve dönüşen bir yapıya sahiptir. Dünya tarihinde, dönüm noktalarından biri insanlığın zihinsel devrimle birlikte kendini ifade etme bilinci ve yetisine sahip olmasıdır. Doğayla kurulan ilişkinin değişmesi ve onu yansıtma arzusu sanatın ortaya çıkmasını sağlayan koşullardan en önemlisidir. Kapitalizmin gelişmesiyle dünyanın yaşadığı değişim sanat anlayışlarına yansyarak sanat ve sanatçıyı üretim ve eserin sergilenmesi anlamında değiştirmiştir. İnsanlık, binlerce yıllık süreç sonunda mağara duvarlarına yapılan resimlerden, merkezinde bilgisayarın bulunduğu teknolojik gelişmeleri farklı sanat anlayışlarıyla harmanladığı bir döneme gelmiştir. Kandinsky'nin ifade ettiği üzere *"Her sanat eseri zamanının çocuğu ve çoğu zaman duygularımızın kaynağıdır. Bundan da anlaşıldığı gibi, uygarlığın her dönemi, asla tekrarlanmayacak, kendine özgü bir sanat meydana getirir. Geçmişin sanat ilkelerini canlandırma çabaları en fazla ölü bir sanat doğurur."*<sup>24</sup>

Günümüzde resim, heykel, müzik gibi sanatın geleneksel formları yerini dijital teknolojinin sağladığı yeni biçimsel sunumları içeren sanat eserlerine bırakmıştır. 1990'larla birlikte ortaya çıkan ve uluslararası düzeyde ilgi gören dijital sanat, hem sanat değeri taşıyıp taşımadığı noktasında hem de yeni bir sanat akımı tanımı içerme koşulları bakımından yeni tartışma bağlamalarını gündeme getirmektedir. Dijital sanat tartışmaları ile sanat eseri-sanat yapıtı-sanat üreticisini içeren üçlü kategori ve sanatın "neliğini" belirleyen ve tarihsel ve toplumsal kurulumu bakımdan değişkenlik içeren norm ve değerler sistemi de tartışmanın başka bir boyutunu oluşturmaktadır

<sup>24</sup> W. KANDISKY, *Sanatta Ruhsallık Üzerine*, 29.



## 2.1. Geleneksel Sanattan Dijital Sanata

Sanayi Devrimi ile gelen teknolojik gelişmeler ve 1830'larda fotoğrafın bulunuşuyla yeniden üretim ve kitle iletişimi aracılığıyla sanat eserlerinin yaygınlaşmasının önü açılmıştır. Sanatsal üretimin yayılımının artmasıyla sanatın geniş kesimlerle bağı güçlenmiş, sanat çevrelerinin oluşmasıyla sanat entelektüel paradigmanın kurucu unsurlarından birine dönüşmüştür. Belirtildiği gibi sanatın düşünsel çerçevedeki kırılmalarla kopmaz bağı sanatın üretim biçimini de belirlemektedir. Söz gelimi ekonomik-politik gelişmelerle sonucu üretim ilişkilerindeki değişim geçmişten günümüze sanatsal üretimin aşamalarını belirlemiştir. Bu doğrultuda sanatsal üretim üç aşamada ele alınır: Sanatın geniş tarihselliğini barındıran “geleneksel üretim” ilk uğrağı temsil etmektedir. 17. yüzyılla beraber mekanik dünya görüşünün yarattığı değişimler ilişkilendirilebilecek olan “mekanik yeniden üretim” ikinci uğrak olarak kabul edilebilir. Son uğrak ise çağımızda teknolojinin ulaştığı devasa gelişmeler sonucu “dijital üretim” olarak ifade edilebilir. Toparlarsak, Geleneksel üretim ve Mekanik üretim, Endüstri devrimiyle gelişen süreci içine almaktadır.

Endüstriyel dönemden dijital çağa geçişle sanatsal anlatım biçimleri donanım ve yazılım üzerine kurulan bilgisayar temelli bir süreci içermektedir. Üretim biçimlerinin elektronikleşerek sanatsal üretime dahil olmasıyla sanatçının araçları dönüşmüştür. Sanatın terminolojisi de bu gelişmelerden etkilenerek değişkenlik içine girmiştir. 1970'lerde 'bilgisayar sanatı', daha sonra 'multimedya sanatı' olarak adlandırılan dijital saat 20. yüzyılda 'yeni medya sanatı' olarak

kavramsallaştırılmıştır. Bununla birlikte, üretim süreçleri arasında kopuk bir ilişki yerine birbirinin üstüne eklenerek gelişen bir değişimden söz edilebilir:

*“Elektronik çağ, mekanik çağın birçok özelliğinden yararlanmış, bir bakıma mekanik çağın kendisine ortam oluşturmamasını beklemiştir. Mekanik çağın koşullarından etkilenmiş olsa bile, elektronik çağın koşulları mekanik çağdan oldukça farklı ve kendine özgü özellikler gösterir. Mekanik çağın zaferi güçle birleştirilmiş devasallıktayken, elektronik çağ daha küçük boyutlardadır ve temellerini bunun üzerine yapılandırır. Döneminde insanları hayrete düşüren büyük, gösterişli makinelerin yerini, mümkün olduğunca küçük, işlevsel görsel tasarımı güçlü elektronik ürünler almıştır. Elektronik çağın gücü az mekanda çok iş felsefesine dayanmakta, insanlara zaman kazandırma vaadi sunmaktadır.”<sup>25</sup>*

Sanatsal ifade biçimlerinin değişmesine yol açan diğer bir neden disiplinlerle kurulan ilişkidir. Geleneksel sanat, sosyal bilimlerle iç içe geçmiştir. Dijital sanat ise doğa bilimlerinin etkisindedir. Dijital sanat, geleneksel sanatı özgün biçimde işleyerek ve sosyal ve doğa bilimlerine yaslanarak disiplinler arası tutum benimsemektedir.

---

<sup>25</sup> Alper ALTUNAY, **Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı**, 75.

Teknolojik gelişmeler sanat ve sanat yapıtını etkilemeden önce, geleneksel sanat formlarının temel yapı taşını oluşturan şey üretimin uzun bir sürece yayılmasıdır. Fotoğraf, resim gibi geleneksel sanat formlarının doğuşu ve gelişmesi uzun bir erimde gerçekleşmiştir. Sanatsal olmayana estetik değer yüklenmesi anlayışı ve sanatsal olanın işlevsel özellikler taşıması gerektiğini destekleyen Art Nouveau akımının ilkeleriyle birlikte bilgisayar kullanımı sanatla ilişki kurmaya başlamıştır. Bauhaus Okulu, bu birliktelikle kurulmuştur. Işık ve hareketin kullanımını içeren Kinetik Sanat, dijital sanatların gelişmesine katkıda bulunmuştur.

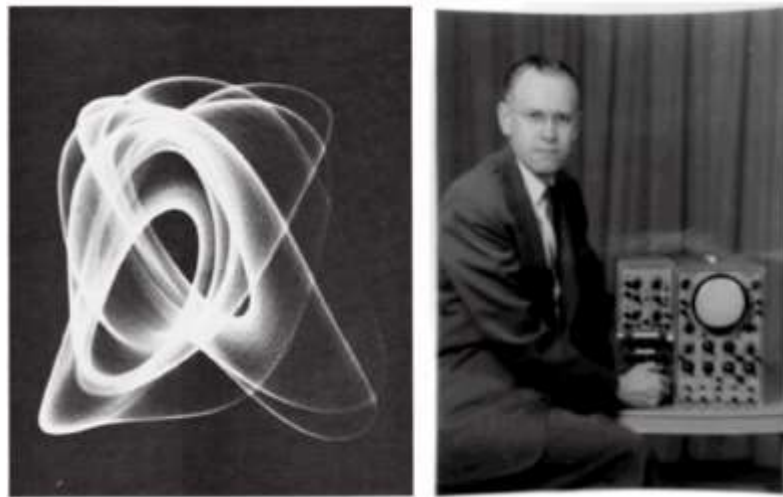
*Altunay'ın ifade ettiği gibi, "sanat tarihi incelendiğinde, egemen olan sanat anlayışının toplum yapılarına ve yaşanan çağın özelliklerine göre değişimler gösterdiği bilinmektedir. Sanatın bu özelliği aslında değişime, yeniliklere ve devinime açık olduğunu da ortaya koymaktadır. Sanatta yaşanan bu devinim ise hiçbir zaman kesintiye uğramadan devam etmektedir. Çünkü sanat tıpkı yaşam gibi kesintisiz bir süreci ifade etmekte, toplumda gerçekleşen tüm önemli değişimler sanatta da yankılarını bulmaktadır.<sup>26</sup>"*

Dijital sanat teknolojinin gelişmesiyle birlikte görece yeni bir tarihte yayılmış olsa da kökleri daha eski tarihlerde yatmaktadır:

---

<sup>26</sup> A.g.k., 191.

*“Dijital sanatın ilk öncülerinden sayılan Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky, 1950’li yılların başında dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır. Soyut Geometrik Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm’den esinlenmiş ve çalışmalarını ilişkilendirdiği sanat formları arasında Op Sanat’ı göstermiştir. Öncülerden kabul edilen bir başka sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke, 1956’da yaptığı ilk çalışmaları olan ‘Elektronik Soyutlamalar’ Ben Laposky’nin çalışmaları ile büyük benzerlik göstermiştir. Daha sonra ise yönetmen olan John Whitney Sr’nin çalışmaları dikkat çekmiştir. Deneysel filmler üreten Whitney, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel yeteneklerini geliştirmiştir. Bu örneklerden sonra Charles Csurik, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec, Kenneth Knowlton’a ait dijital çalışmalar görülmektedir.”<sup>27</sup>*



Resim 2.1.: Ben Laposky, “Oscillon 45”, 1950

<sup>27</sup> Z. Özel SAĞLAMTİMUR, **Dijital Sanat**, 219.

## 2.2.Teknolojik Sanat

Wands, sanat ve teknoloji arasında iç içe geçmişliği vurgulayarak dijital sanatın çağdaş sanatın bir alt-kümesi olduğunu ifade eder:

*“Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere ait olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiştir. Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin, sanatçıların o eseri yaratmalarına imkan tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler. Yine de, sanatta modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak dijital sanat çağdan sanatın bir alt-kümesi olarak değerlendirilebilir. Dijital sıfatı genellikle muğlak bir çağrışım uyandırdığından ve eserin nihai formunu açıkça tanımlamadığından, burada, sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat eserleri için kullanılmıştır.”<sup>28</sup>*



Resim 2.2.: Refik Anadol, ‘WDCH Dreams’ performans enstelasyonu, 2018.

<sup>28</sup> Bruce WANDS, **Dijital Çağın Sanatı**, 11.

### 2.3. Teknoloji ve Sanat

Valery, teknolojinin sanat ile olan ilişkisini şu şekilde ortaya koyar:

*“Araçlarımızın esneklik ve yetkinlik bakımından geçirdiği gelişme, Güzel’e ilişkin antik endüstrinin yakın gelecekte köklü değişimlere uğramasını çok olası göstermektedir. Sanatların bütününde artık eskisinden farklı gözlemi ve işlemeyi gerektiren fiziksel bir yan vardır; bu fiziksel yanın kendini çağdaş bilimin ve uygulamaların etkilerine daha fazla kapayabilmesi olanaksızdır. Yirmi yıldan bu yana ne madde, ne uzam, ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğunu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünülebilecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazır olmalıyız.”<sup>29</sup>*

Dijital sanat, teknolojiye ait kuram ve kavramların etkin olarak kullanılarak elektronik ortamda sanat üretmeyi ifade eder. Bu ortam, sanat üretimine olanak sağladığı gibi medyası olarak yaygınlaşmasını da sağlar. Teknolojiyle girdiği ilişki geleneksel sanat formlarından ayrıldığı en önemli nokta olan hızı getirir. Teknolojik gelişmenin hızı, sanatsal üretimin hızını ve yaygınlaşmasını kökten değiştirmiştir. Dijital sanat, çok hızlı ve kısa bir sürede kendine yer açarken sanata ilişkin kavram ve kuramlarda da değişikliği meydana getirmiştir. Birden fazla sanat tekniğinin aynı anda kullanılabilme özelliği bu değişikliğin zeminini oluşturur.

<sup>29</sup> Walter BENJAMIN, **Pasajlar**, 50.

Antmen'e göre, 19. yüzyılda tanık olunan değişimler sanatsal değişimlerin başlıca nedenidir. Sanatçılar gözlerini Endüstri devrimiyle birlikte yeni bir çehreye bürünen dünyaya çevirmişlerdir:

*“19. yüzyılda modernlik deneyimini tüm karmaşıklığıyla temsil etmeye soyunan sanatçılar, modern dünyanın görünümünün ötesinde, modernliğin ruh halini hissettirmeye çalışmışlar, yeni konular yanında yeni biçimsel ve teknik arayışlarla ‘güzel duyu’nun ötesini amaçlayarak, izleyicinin görme biçimlerini ve algısını değişime uğratma çabası içinde olmuşlardır. 20. yüzyıl sanatı, işe bu çabaların birikimidir.<sup>30</sup>”*

Teknolojinin gelişmesi ve ucuzlamasıyla birlikte gelen geleneksel sanat tekniklerinin aşınması sanat üretme biçimlerinin daha fazla insanın ulaşabildiği bir hale getirmiştir. Sanat üretme biçimlerinin yanı sıra sanata dair kavramlar alt üst olarak sanat, sanat yapıtı ve sanat kuramlarına ait yerleşik algıyı değiştirmiştir. Dijital sanat, sanat kuramlarının üzerine inşa edildiği kavram dünyasının ötesinde anlam dizgelerini tartışmalara dahil etmeye başlamıştır. Dijital sergilemeler, piksel sanatı gibi biçimsel açıdan hayli farklı özellik taşıyan formları sanatsal çalışmalar olarak gündeme getirmiştir. Bütün tartışmalara rağmen dijital sanat eserlerinin sergilendiği müze ve galerilerin sayısı artmış ve bu yeni sanatsal biçim bir cazibe merkezi haline gelmiştir. Sanatçının sınırlarını ve dünyasını açarak ilişki kurduğu alanları zenginleştirmiştir. Altunay, teknoloji ve sanat bağınu şu şekilde açıklar:

*“Teknolojinin gelişmesi ile elde edilen bir ürünün bir sanatsal ifade aracı olarak kullanılabilceğinin ortaya konmasıdır. Çünkü bu ortamlar, sanat kavramı için yenidirler ve sanat kavramını değişime*

<sup>30</sup> AHU ANTMEN, **20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 18.

*uğramaya zorlayacak kadar da etkilidirler. Sanat kavramı içinde yaşanan bu değişimlerin mimarları ise, sanat tarihi içinde öncüler (avant-garde) olarak adlandırılacak sanatçılardan oluşmaktadır. Bu sanatçılar sanat kavramına oldukça önemli bir yaklaşım kazandırmışlardır, sanat dışı ve endüstriyel ortamların da birer sanat ortamı olarak kullanılabileceğini öne sürmüşlerdir.”<sup>31</sup>*

Benjamin, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” isimli eserinde “yeniden üretim” kavramını geleneksel ile moderniteyi birbirine bağlayan şey olarak ele alır. Ona göre teknik bilimsel değil aynı zamanda sanatsal bir olgudur. Tekniğin diyalektik işlevi, kaydettiği ilerlemenin toplum ve sanat için ilerleme getireceğidir. Öyle ki, tekniğin ilerlemesiyle sanatın kitle ile kurduğu ilişki değişir. Benjamin’in ifadesiyle “sanat eserinin tekniğin yardımıyla çoğaltılabilirliği, kitlenin sanatla olan ilişkisini değiştirmektedir.<sup>32</sup>” Fakat yeniden üretim tekniği, birçok çoğaltımla biricik bir üretimi bir kopyalar çokluğuna dönüştürmektedir.

1980 sonrası kapitalist üretim biçiminin hakimiyetinde, teknoloji ulus aşırı bir özellikle kazanmıştır. Sermaye birikimini arttırmak için ürünün pazarda daha hızlı dolaşması internet üzerinden yeni yöntemlerin denenmesini getirmiştir. İnternet sunucuları, e-ticaret gibi alanlar bu dolaşımı hızlandıran etmenlerdendir. Aynı zamanda bu etmenler sanat ve kapitalizmin gelişi arasında bağı güçlendirerek neyin sanat eseri sayılacağına dair algıyı değiştirmiştir: *“Dijital sanat, interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan*

<sup>31</sup> Bkz. (25), ALTUNAY, 74.

<sup>32</sup> Bkz. (30), BENJAMİN, 62.



*başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanılmakta, yapay zekâ, veri görüntüleme ve haritalama, hiper-metinsel (hypertextual) anlatılar ve oyunlar dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir.”<sup>33</sup>*

Çevrimiçi ağlarla yaratılan interaktif ortamlar, üç boyutlu sanal mekanlar teknolojinin etkisinin sanat yapıtlarına yansımaları gösteren önemli örnekler arasındadır.

*“20.yüzyıl sanat tarihi incelendiğinde, bilgisayarların estetik olarak dört farklı alanda kullanıldığı görülmektedir. Bu alanlar, plastik, film ya da video görüntülerinin oluşturulması; sibernetik heykeller, çevresel sanat çalışmaları ve de telekomünikasyon olgularıdır. Bilgisayar ile sanatçılar arasındaki ilişki de aynı şekilde bazı farklılıklar göstermektedir. Bazı sanatçılar bilgisayarı bir tasarım aracı olarak görmektedir, bazıları ise sanat yapıtlarını doğrudan bilgisayar ortamında ortaya çıkarmaktadır, bazı sanatçılar için bilgisayar insanoğlunun yaratım sürecini geliştirici bir öğedir ve bilgisayarın kendine özgü bir yaratım özelliği vardır.”<sup>34</sup>*

---

<sup>33</sup> Bkz. (27), SAĞLAMTİMUR, 218.

<sup>34</sup> Bkz. (25), ALTUNAY, 80.

## 2.4. Dijital Sanat

1980'li yıllardan itibaren ilk örnekleri görülmeye başlayan dijital sanat ile dijital teknolojiler sanatsal üretimin hem aracı hem ortamı haline gelmiştir. 1990'lı yıllarda ise dijital ortamda eş benzeri görülmeyen teknolojik ilerleme dijital teknolojilerin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Yüzyılın sonlarında, müzeler ve galerilerin dijital çalışmaları toplamasıyla bu ürünlerin yer aldığı sergiler organize edilmiş ve dijital sanat kavramı bu süreçle yerleşikleşmiştir.

Bilgisayar teknolojileri yardımıyla ortaya çıkan görsel ve işitsel materyaller yorumu olan dijital sanat, tarihsel süreç içinde değişik isimlerle addedilmiştir. 1970'lerde bilgisayar sanatları olarak addedilirken sonrasında multimedia sanatları olarak adlandırılmıştır. 20. yüzyılın sonlarında ise film ve video gibi formları içeren yeni medya sanatı kavramıyla yeniden tanımlanmıştır. Wands bu bağlantıyı şu şekilde açıklar:

*“Dijital sanatın 1970'li yıllardaki gelişmesinin ayırt edici özelliği, sanatçıların sürekli olarak teknolojiyi keşfetmeleriydi. Bilgisayarlara ulaşmak çok zordu ve yaratıcı deneylerin çoğunluğu hala araştırma merkezlerinde yapılıbiliyordu, ancak o dönemde dijital sanatın pek çok yapı bloğu da üretilmişti. 1970'de Xerox Corporation, bilgisayar grafik uygulamaları alanında araştırmalar yapma perspektifiyle California'daki Stanford Üniversitesi'nde Palo Alto Araştırma Merkezi'ni (PARC) kurmuştu. Yine 1970'de General Electric*

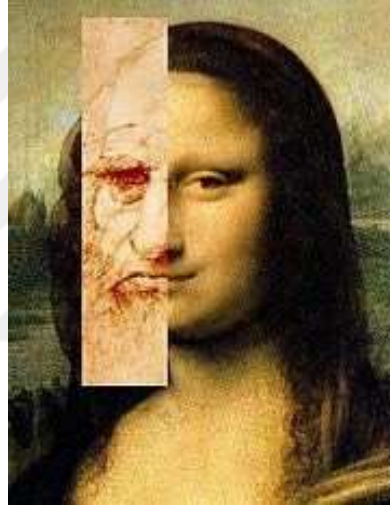
*Company, ilk yüksek çözünürlü renkli grafik sistem olan Genigraphics'i geliştirecekti. Aslen şirket grafik uygulamaları için tasarlanmış olmasına rağmen, sanatçılar, bu imkanı da yüksek kalite dijital görüntüler ortaya koymakta kullanacaklardı.”<sup>35</sup>*

Teknolojinin güzel sanatlar ile ilişkiğirmesiyle sanat, sanatçı, sanatsal üretim, izleyici gibi kavramlar tartışmaya açılmıştır. Teknolojinin sanatsal üretimi kolaylaştırdığı düşüncesi sanatçıya yönelik eleştirilerin temel zeminini üretmiştir. Fakat esasında, ileri teknolojinin sanatla iç içe girmesinde sanatçı konumunda temel bir farklılığa neden olmuştur. Sanatçı, aynı zamanda bilimle bağ kurmalı ve ileri teknolojiyi kullanabilmeli hatta bazı alanlarda uzmanlaşmalıdır. Dijital sanatın, sanat bilim ve teknoloji ekseninde disiplinlerarası sınırları bulanıklaştıran yönüyle artık sanatçı tasarımcı, mühendis gibi meslekleri içeren bir yaratım sürecinin parçasıdır. Hatta kimi zaman mühendislik eğitimi alan biri dijital sanatçı da olabilir. Böylece 17. yüzyılda güzel sanatların ortaya çıkışıyla ayrılan sanat-zanaat ayrımı sanatçı imgesinin yeniden tartışmaya açılmasıyla farklı bir zeminde gündeme gelmektedir. Dijital sanatın uygulayıcıları zanaatlerde olduğu gibi beceri ve ustalık yetilerini sanatın tekrar merkezine getirmektedir.

İzleyicinin eserle kurduğu katı sınırı aşarak eserin yeniden üretilmesine katkıda bulunması dijital sanatı farklılaştıran diğer noktalardan biridir. Sanat eseri genellikle üreticisinin dehası ve içsel süreçleriyle karakterize edilirken dijital sanat alımlayıcı figürünü tartışmalara dahil etmektedir. Çünkü tekniğin değişmesiyle

<sup>35</sup> Bkz. (29), WANDS, 25.

birlikte mekana dair algı da değişmiştir. Eserlerin, sanal ortamlarda üretilmesi ve aktarılmasıyla sanal müzelerin kurulduğu bir aşamaya gelinmiştir. Bu aşamada sanatçı-izleyici konumları sarsılarak izleyici temelli bir katılım ile izleyicinin katılımcıya dönüşerek eseri deneyimleme imkanı bulduğu bir biçimdir. Katılım, izleyici ile yapıt arasındaki iletişime işaret etmektedir. Yapıtın kurgusuna dahil olan izleyici biçimsel değişiklikler yaratabilmektedir. Böylelikle sanat yapıtı dinamik ve etkileşimli bir niteliğe bürünür.



Resim 2.3.: Lillian Schwartz 'ın çalışması "Mona Leo", 1987.

"Dijital taranmış ve arayüz işlemi görmüş ilk örnek çalışmalardan sayılır."

Tanımsal olarak değişikliğe uğrayanlar kavramlardan bir diğeri sanatsal üründür. Buna göre, sanatsal üretim artık tamamlanmış bir nesne olmaktan çıkarak kendini dışarıya açan bir hale bürünmüştür. Sanat yapıtı sürekli inşa edilebilir, yorumlanabilir hale gelmektedir. Sanatçı kendisini atölyeden dışarıda bir mekanda bulurken, izleyici konumunun değişmesiyle başka kişilerin de –izleyicilerin de- yapıt içine girmesiyle üretim süreci bir nevi kolektifleşmiştir. Küreselleşmenin de etkisiyle internet aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden izleyicilerin katılımıyla sanatsal

yapıt ve izleyici ilişkisi interaktif nitelik kazanmıştır. Sanat mekânsal anlamda kompleks niteliğe karışmıştır.

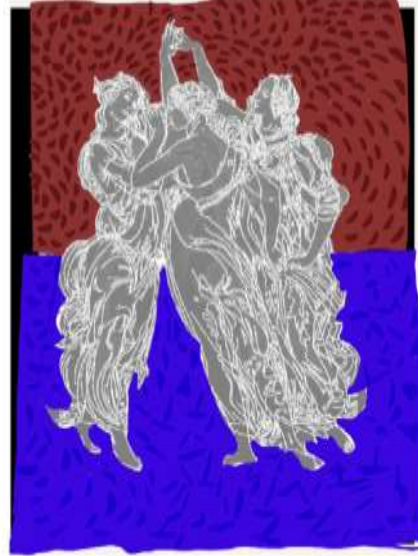
Dijital sanat öte yandan birçok sanat türünü kapsayan bir uzam üretmektedir. Resim, heykel başta olmak üzere sanatın her alanında dijital sanat etkisi vazgeçilmez bir konuma kavuşmaktadır. Bu yönüyle, geniş bir yelpazeyi kapsayan dijital sanat yapıtları tek bir estetik anlayışını yansıtmamaktadır. Sanatın malzemesinin değişmesiyle sanata dair kavramları değiştirdiği gibi sanata dahil olan teknolojilerin gelişmesine de katkı sağlar:

*“Video teknolojisi ile ilk kez bir elektronik ortamın sanat ortamı olarak kullanılabileceğini keşfeden sanatçılar, 20. yüzyılın sonlarında sanatçı kavramında da değişimler yaşanmakta olduğunu gözler önüne sermişlerdir. Daha önce sanatın mekanik zanaat edimleri sayesinde gerçekleştirildiği sanat eserlerinde bir mekanik mühendisi edası ile eserlerine yaklaşan sanatçılar, video sanatı ile birlikte elektronik mühendisi gibi kendilerine yetiştirecek bir yaklaşım içine girmişlerdir. Sanatçıların başlattığı bu hareket, sanatçı kavramında değişimler yaşatırken bir yandan da video ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimine katkıda bulunmuşlardır.”<sup>36</sup>*

<sup>36</sup> Bkz. (25), ALTUNAY, 183.



Resim 2.4.: Reyyan Somuncuoglu'nun 'Tarih Portreleri' örnek çalışma, 2018



Resim 2.5.: Reyyan Somuncuoglu'nun 'Tarih Portreleri' örnek çalışma, 2018

## 2.5 Dijital Sanat Türleri

Yeni bir olgu olan dijital sanat, merkezinde bilgisayarın sunduğu elektronik ortamın bulunmasıyla birlikte esasında geleneksel sanatın altyapısı ve kuramları üzerine temellenmiştir. Teknolojik gelişmelerle birlikte sanata birçok yeni teknik, kavram ve olgu dahil olmuştur. Enstalasyon, video ve animasyon, film, yazılım sanatı, performans sanatı gibi vb dijital sanat alanına giren uygulamalar arasındadır. Dijital sanat uygulama alanları gündelik olanla sıkı bağlar taşımaktadır. Bilgisayarlar, internet, enformasyon teknolojileri gibi bugün dijital sanatların kullandığı malzemeler yaşamın vazgeçilmez öğeleridir. Wands'a göre,

*“Dijital sanatın büriünebileceği formlar (hem geleneksel hem de yeni formlar), bazen onlar arasında berrak bir ayrımın yapılamayacağı şekillerde harmanlanabilir. Dijital sanatın geleneksel formları arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, canlandırma (animasyon), müzik ve performans sayılabilir. Dijital alanın kendisine özgü formlar olarak da sanal gerçeklik, yazılım sanatı ve net sanatı sayılabilir. Dijital sanatı daha eksiksiz şekilde kavramak, bizim açımızdan, onun teknoloji ve çağdaş sanatla ilişkisini, bu sanat eserlerinin nasıl yaratıldığını ve dijital sanatçının içsel yapısını irdelemeyi sürdürdükçe mümkün olacaktır.”<sup>37</sup>*

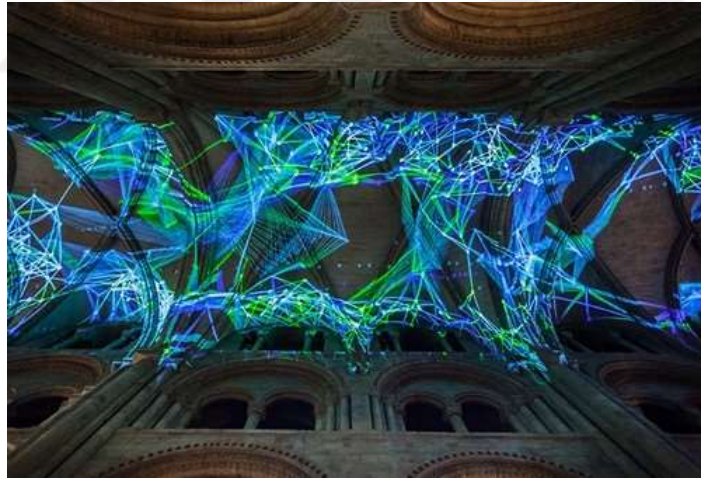


Resim 2.7.: Teamlab, Mori Building, ‘Borderless’ sergisi, Tokyo, 2018

<sup>37</sup> Bkz. (29) WANDS, 11.

### 2.5.1. Enstalasyon(yerleştirme)

İlk örnekleri 1960’larda sergilenen enstalasyonlar, izleyiciyi belli bir yapı içine dahil ederek hem içerik hem boyut olarak farklı ölçekler taşıyan yapıtlardır. Bu bağlamda, izleyicini yapıyla kurduğu ilişkiyi keskin biçimde dönüştürerek katılımcı haline gelir. 1968’de Londra’da bulunan Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’ndeki Cybernetic Serendipity isimli sergide yer alan ışık ve ses enstalasyonları bugünkü çalışmaları öncelermiştir. Enstalasyon tekniğinde sanatsal eylem bir sergi salonunda gerçekleşebildiği gibi yeni teknolojinin kullanımıyla dünya üzerinde herhangi bir noktada gerçekleşerek mekansallığını çeşitlendirebilmektedir.



Resim 2.8.: Miguel Chevalier, “Complex Meshes”,  
Enstalasyon, Lumiere Durham 2015.<sup>38</sup>

<sup>38</sup> [http://www.miguel-chevalier.com/en/complex-meshes?position=26&list=R76xa1PdcYMFurrD\\_iBfPoc-SZyyN7OCLbAtJg4LHbs](http://www.miguel-chevalier.com/en/complex-meshes?position=26&list=R76xa1PdcYMFurrD_iBfPoc-SZyyN7OCLbAtJg4LHbs)



### 2.5.2. Film, Video ve Animasyon

Ağırlıklı olarak video görüntülerinin kullanıldığı dijital sanat üretimleridir. Günümüzde film endüstrisi çekim aşamasından efektlere kadar birçok aşamada dijital teknolojilerden faydalanmaktadır. Geleneksel animasyon teknikleri uzun ve pahalı bir sürece yayılırken, günümüzde video sanatçıların yerleştirmelerinde canlı görüntüler kullanabildiği bir sürece gelinmiştir.

*“Video ile birlikte ilk kez bir elektronik görüntü üretme teknolojisi sanatın ortamına girmiştir ve mekanik sanatın geleneksel sanat kavramını değişime zorlamıştır. Mekanik sanatın kuramlarının geçerliliğinin bu derece etkin olduğu bir dönemde, video gibi bir elektronik teknolojinin bir sanat ortamı olarak kullanılması oldukça radikal bir eylemdir, elektronik sanatın gelişmesinde, kendi kuramlarını ve koşullarını oluşturmasında bu radikal eylemlerin payı oldukça büyüktür. Gerçekleştirilen radikal denemelerle sanat kavramında da köklü değişimler gözlenmiş, video sanatçıların bu denemeleri elektronik sanat çağının ilk habercileri olmuştur.<sup>39</sup>”*

<sup>39</sup> Bkz. (25), ALTUNAY, 79.



Resim 2.8.: Eadweard Muybridge, 'Dancing (fancy)', 1887

Frank Popper video sanatını 6 kategoriye ayırarak ele almıştır:

*“1. Plastik unsurlarla görsel anlatılar yaratmak için teknoloji kullanımı,*

*2. Sanatçıların kendi bedenleri üzerine yoğunlaştıkları Kavramsal Sanat hareketlerinin kayıtları,*

*3. Gerilla Video olarak adlandırılan ve sokaktaki yaşamın taşınabilir kameralarla kaydedildiği çalışmalar,*

*4. Video heykeller, video ortamlar ve video enstelasyonların kombinasyonundan meydana gelen çalışmalar,*

*5. Video kullanılarak çekilen canlı performanslar ve iletişim çalışmaları,*

*6. Çoğunlukla video ve bilgisayar gibi ileri düzeydeki teknolojik araştırmaların birleşiminden oluşan çalışmalar.”<sup>40</sup>*

<sup>40</sup> Bkz. (25), ALTUNAY, 70.

### 2.5.3. Net Sanatı

*“Sanatçılar ilk ortaya çıkışından itibaren interneti kullanıyor olmalarına rağmen, net sanatının öne çıkması Netscape ve Internet Explorer gibi grafik tarayıcılarının geliştirildiği 1990’lı yılların ortalarında gerçekleşti. Net sanatı, interneti nihai ortam olarak kullanmaktadır; dolayısıyla, yazılım sanatının ağa bağlantılı bir varyasyonu olarak düşünülebilir, fakat bu tipteki çalışmalara çok sayıda sanatçının katılmasından dolayı kendisine ait bir kategoriye ayrılmıştır(...) Net sanatı ilk kez ortaya çıktığında, çok az tarihsel emsali bulunan yepyeni bir ‘yaratıcı diyar’ı da temsil ediyordu. Net sanatı evrim geçirmeye devam etmiş, ancak yazılım ve donanım alanlarındaki hızlı değişikliklerin de kurbanı olmuştur: 1990’ların ikinci yarısında internet donanımı ve yazılımının ömrü yaklaşık olarak altı aydı, tarayıcı yazılımının güncellemeleri bazı erken dönem eserlerin hemen eskimesi sonucunu doğurmuştu. Bütün bu güçlüklerle rağmen, sanatçıların net sanatı alanında elde ettikleri özgürlük ve denetim imkanları, onun canlı ve kuvvetli bir sanat formu olarak kalmasını sağlamıştır.”<sup>41</sup>*

---

<sup>41</sup> Bkz. (29), WANDS, 19 - 20.



Resim 2.9.: Oliver Laric, Maria Justitia, 2010, rendered image of 3-D model

İnternet sanatı genel olarak deęişik sanat akımlarıyla ilişkilidir. Birçok türü bulunmaktadır: İnternet aktivizmi, tarayıcı sanatı, video çalışmaları... Net sanatı, sanatçıya müze ve galeri dışına çıkabilen bir mekânsal özgürlük sunarak sanatı evrenselleştirir.

#### 2.5.4. Performans Sanatı

Dijital teknolojinin gelişmesiyle sanatçıların çalışmalarında teknolojiden faydalanması performans, müzik ve ses sanatı üzerinde önemli bir etki sağlamıştır. Diğer yandan performans sanatının tartışmaya açtığı ilk kısım sanat eserinin zamansallığıdır. Sanat eseri performans sanatlarıyla anlık bir duruma karşılık gelmeye başlamıştır. Sanat üretildiği anla sınırlanmaktadır. Bu zamansal dönüşüme mekânsal dönüşümde eşlik etmektedir. Sanat artık ne özel alanlara aittir ne de toplumdaki ayrılmaktadır. Sanatın mekanı her yerdir. Sanat bir tiyatro salonunda da bir kent meydanında da icra edilebilmektedir. Bu dönüşümleri hızlandıran etkenlerden biri hiç kuşkusuz değinildiği gibi özellikle müzik aleti arayüzünün (MIDI) geliştirilmesi olmuştur: Wands bu dönüşümü şu şekilde ifade etmektedir:

*“MIDI 1980’li yılların ortalarında geliştirilmişti ve ilk başta bu arayüzü geliştirmekte güdülen amaç, farklı imalatçılardan çıkmış olan sintisayzırların birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamaktı. MIDI bunu tam perde, açık nota, kapalı nokta süre ve tempo gibi - parametreleri fiili bir ses dosyasında ziyade dijital veriler olarak depolayarak başardı. Böylece bestecilerin önüne tamamen yeni bir dünya serildi. MIDI verileri sayesinde bir kelime işlemcide metin gibi akla geldiğince işlenebilir, kolayca uyumlu parçalar eklenebilir ya da kaldırabilir, farklı enstrüman sesleri duyulabilir ve kolayca değiştirebilir, bir performanstan (elle yazılı olmaktan ziyade) otomatik olarak notaya dökülmüş müzik üretilebilir hale geldi – besteciler artık belirli bir enstrümanın fiziksel sınırlamalarıyla kısıtlanmış hissetmeyeceklerdi kendilerini.”<sup>42</sup>*

<sup>42</sup> Bkz. (29), WANDS, 17.

İfade edildiği üzere sanatın anlık hale gelişiyle ortadan kalkan unsurlardan biri metinsel arka plan olmaktadır. Performans sanatının temele aldığı herhangi bir metin bulunmamaktadır. Bu dönüşüm sanatın epistemolojisinde ve gramerinde farklılaşmanın bir diğer vechesini ifade etmektedir. Nitekim sanat kuramının epistemolojik olanla bağı, sanat çevresini ve sanatın üretim koşullarını var etmekteydi. Günümüzde bu gramerin de ortadan kalkarak performatif sanatlarla geleneksel sanat türlerinin ayrıştığını ifade etmek mümkün görünmektedir.



Resim 2.10-11.: Reyhan Somuncuoğlu, Adile Sultan Sarayı restorasyon sonrası açılış performansı, 2006



Resim 2.12.: Refik Anadol, 'WDCH Dreams', 2018



Resim 2.13.: Refik Anadol, 'WDCH Dreams', 2018

### **3.BÖLÜM: DİJİTAL SANATIN REFİK ANADOL VE S. REYYAN SOMUNCUOĞLU’NUN ESERLERİNE YANSIMASI**

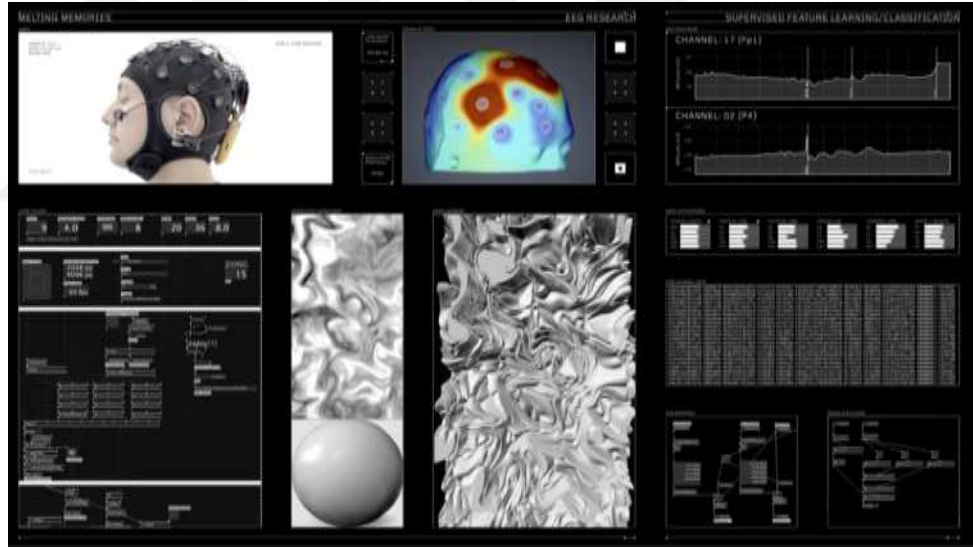
2000’li yıllar dijitalleşmenin sanat üzerinde etkinliğini arttırdığı bir dönem olarak süregelmektedir. Bilgi teknolojilerinin insan hayatı üzerindeki etkileri, sanatta karşılığını bulmuş ve medya araçlarını kullanan isimler dünya üzerinde artmaya başlamıştır. Dijital sanat, bilgisayar temelli olmakla birlikte vektör bazlı grafik programlarından, çizim tabletlerinden ve fotoğraflar üzerine müdahalelerden yararlanılarak oluşturulabilmektedir.

Dijital sanat kavramıyla sanat ve teknolojinin yeni bakış açılarına kapı araladığını söylemek mümkündür. Dijital sanatlar, sanatın deneyim alanlarını değiştirerek sanatı sınırsız bir uzamla ve mekanla ilişkilendirmektedir. Dijital sanatlarla sanatçının yaratıcılığına veya duygu durumlarından daha geniş sanat yapabilme imkanları da ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan dijital sanatlarla yapay zekaların egemenliğinin artışı sanata dair klasik tarzları değiştirmektedir. Sanatta özgünlük, yaratıcılık, sanatçının rolü gibi genişletilebilir ilkeler değişmektedir. Bu türden yapısal dönüşümleri bu bölümde Türk sanatçılardan Refik Anadolu ve Reyyan Somuncuoğlu’nun çalışmaları üzerinden ele alacağız.



### 3.1. Refik Anadol'un Eserlerinde Dijital Sanat Etkisi

Refik Anadol'un, Türkiye'de, teknoloji, bilim ve sanatı bir araya getiren en önemli temsilcilerden birisi olduğunu söylemek mümkündür. 1985 doğumlu Anadol çalışmalarını Amerika'da sürdürmektedir. Çalışmalarında bilim ve teknolojinin son gelişmelerine yer veren sanatçı bölümde "Eriyen Hatıralar" ve "Pladis Uzay Vadisi" eserleriyle ele alınacaktır. Refik Anadol'un sanatında güncel verileri dijital sanat imkanlarıyla birleştirme girişimi belirgin bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim 3.1.: Refik Anadol "Eriyen Hatıralar", 2018 beyin dalgalarını veriyi dönüştürme ve bunu analiz etme üzerinde çalışmaları.

Anadol'un önemli çalışmalarından Eriyen Hatıralar (Melting Memories) teknolojinin imkanları ile insan beyni üzerine yapılan son çalışmaların bir aradalığını sunmaktadır. Anadol'un göze çarpan niteliklerinden biri sanat ve bilim-teknolojiyi ustalıkla bir araya getirebilmesi, veri çeşitliliğini başarıyla kullanabilmesidir. Dijital

sanat çalışmalarının ayrıksı yönünü oluşturan veri toplama işlemi burada göze çarpmaktadır. Veri resimleri, veri heykelleri, yansıtılmış ışıklar beynin hareketleriyle bir araya getirilmektedir. Anadolu, nörobilim çalışmalarından hareketle beynin komplike yapısı ve bitimsiz olanaklarıyla teknolojinin imkanlarını birleştirmektedir. Dijital sanatın hareket imkanlarıyla, beynin dalgalanmaları açığa çıkabilmekte, böylelikle beynin aktif olduğu zaman dilimlerine ilişkin perspektif ortaya çıkabilmektedir. Anadolu beynin özel bir bölümü olarak hafızayı ele almaktadır. Hafıza beynin hatırlama ile ilişkisine gönderme yapmaktadır.



Resim 3.2.: Refik Anadol “Eriyen Hatıralar”, 2018

Beynin geçmişe dair bir sinyalle karşılaştığı anda hatırlamanın ortaya çıkışı serimleniyor. Hatırlama ve unutma diyalektiğinde beynin süreçlerine odaklanan çalışmasıyla Anadolu, hatırlamayı geçmiş imgesiyle sınırlamak yerine, hatırlama ediminin bütün süreçlerini ele almaktadır. Hatırlamanın beklenmedik, ani yönünü açığa çıkaran Anadolu böylelikle geçmişin sabit anlam dizilerini kırarak, geçmiş

kurulabilir bir yapı olarak ele alıyor. Geçmiş ve şimdi ilişkisinin bu yaklaşımla kurulum dinamikleri değişmektedir. Bu dönüşüm dijital sanata klasik sanattan farklılaşan anlatım perspektiflerini sunmaktadır.



Resim 3.3.: Refik Anadol “Eriyen Hatıralar“, 2018

Dijital sanatın her an kendini güncelleyen yapısı sanatçının yaratıcılığı kadar sanat yapıtını sabit fenomenlerden kurtararak yeniden kurulumuna imkan veren dinamik süreçlere dahil etmektedir. 21. yüzyılla beraber güncel bir sorun olan tarih–hatırlama–geçmiş–hatıra bağıntıları değişmiştir. Donmuş tekil geçmiş imgesi ortadan kalkmaktadır. Eriyen Hatıralar aynı zamanda dijital sanatın ayrıksı bir ögesi olarak alımlayıcının etkileşimini güçlü biçimde sunmaktadır. Eser hatıraların geçiciliği ve geçmişin yeniden kuruluşunu umut ve umutsuzluk dikotomisiyle sunmaktadır. Dijital sanatlarda *Gerçek* imgesi de böylelikle her defasında yapıbozuma maruz kalabilmektedir.

Anadol ele alacağımız ikinci çalışması “Pladis Veri Uzayı” adını taşımaktadır. Pladis kavramının bu çalışmanın yönelimi konusunda açıklayıcı olduğunu söylemek mümkündür. Yunanca bir kelime olan Pladis<sup>43</sup> Türkçe’de karşılık olarak Ülker yıldız kümesine karşılık gelir. Anadolu’nun veri toplama ve bilimle ilgi kurma anlamında kozmolojik çalışmalara yöneldiğini ifade edebiliriz. Anadolu uzayın ötesindeki derinlik ve anlam dünyasından hareketle bilinmeyen konusunda düşünmenin kapısını aralamaktadır. Bu çalışmanın çıkış noktalarından birinin sonsuzluk kavramı olduğunu söylemek mümkündür. Anadolu’nun eserlerinde hedeflediği bilim, teknoloji ve sanat buluşmasında bilimsel veriler uzay çalışmalarından gelmektedir.



Resim 3.4.: Refik Anadol “Pladis Veri Uzayı”

Anadol bu eserde yansıtma teknolojisini kullanıyor. Bu teknoloji fiziksel bir mekana yerleştiriliyor ve alımlayıcı ile sanat eseri arasındaki farkı ortaya koymayı planlıyor. Anadolu, alımlayıcı ve sanat eseri arasındaki ayrışmayı ve sanat eserinin alımlayıcının bakış açısında kuruluşuna odaklanarak felsefenin ve nörobilimin temel tartışmalarından biri olan algı sorununa odaklanıyor. Görsellerde ortaya konulduğu

<sup>43</sup> Çevrimiçi: [https://www.etymonline.com/word/Pleiades#etymonline\\_v\\_16483](https://www.etymonline.com/word/Pleiades#etymonline_v_16483), erişim tarihi 08.05.2019.

üzere alımlayıcı farklı perspektifleri ele almaktadır. Algımızın nasıl şekillendiği bulunduğumuz mekanla ve ışıkla ilişkilendirilmektedir. Fiziksel mekanın sanat eserinin algılanmasına etkisi tartışmaya dahil ediliyor. Sanatçının fiziksel mekan ve kurgusal mekan arasındaki sınırların geçişliliğine değinisinin imkanı ışık olmaktadır. Yansıtma teknoloji ile alımlayıcı ve sanat eseri deneyim süreçlerimizi yenileyen referanslara kavuşmaktadır.



Resim 3.5.: Refik Anadol “ Pladis Veri Uzayı”

Fiziksel mekanın sanat eserinin alımlanmasında etkisini belirleyen diğer unsur alımlayıcının algısının göreceliliğinin eserlere dahil edilmesidir. Normal gündelik durumların dışında unsurla karşısında bilinç durumlarımız nasıl şekilleniyor, algılarımız nasıl kuruluyor? Burada kesintiye uğratılan diğer süreç deneyimlerimizin kuruluşudur. Gündelik edimlerin aynı fizik mekanlarla karşılaşarak kurduğu deneyimin tekli algısı ve tekil işleyişi kırılarak gündelik yaşamın tekdüzeliği kesintiye uğratılmaktadır. Yeni bir deneyim aktı kuruluşu sanatçının yönelim unsurlarından birini oluşturuyor. Yaratılan yeni sanal mekanlar ile beynin olanaklarının bitimsizliği bir araya getiriliyor.

Anadol'un sanat tarihinde sanat ve bilimin yollarının ayrıldığına dair anlatının zıt yönüne denk geldiğini söylemek mümkündür. Anadolu Rönesans döneminden itibaren birinci bölümde belirttiğimiz sanat-zanaat ayrışması gibi kopuşların dijital sanat çağında mümkün olmadığını gösterir gibidir. Farklı bir biçimde de olsa bilim-teknoloji ve sanatı yeniden bilme biçimlerimiz içerisine yerleştirir. Descartes ile başlayan mekanik dünya görüşünün ve bilim egemenliğine bırakılmış bakış açıları karşısında sanat yeniden bilme biçimi olarak ele alınıyor. İnsanoğlunun kendini yansıtmamasının bir aracı olarak sanat hala başına gelenleri eldeki imkanlar ölçüğünde ortaya sunabilmenin en derin yollarından biridir. Anadolu sanatçının duygusal süreçleriyle ve manevi yaşamın içine hapsedilen sanat yerine paradigmanın merkezinde sanat anlayışını ele almak istemektedir.

### 3.2. S. Reyyan Somuncuođlu'nun Eserlerinde Dijital Sanat Yansımaları

Bu bölümde sanatçı kendi yapıtları ile dijital sanat arasında bağ kurmayı amaçlamaktadır. Sanat her çağda kendi paradigmasının, zamanın ruhunun izlerini barındırmaktadır. Modern sanat anlayışıyla güzel kavramının alımlayıcı ve sanatçının dünyasına ait kılındığı özne merkezli bir sanat perspektifinin öne çıktığı belirtilmiştir. Dijital sanatın ilk ayrışmasının sanatçının yaratıcılığıyla ortaya çıktığı söylenebilir. Tezde yer verilen deha kavramı dijital sanatta da modern sanat gibi çıkış yollarından birini oluşturmaktadır. Dijital sanatın ortaya çıkışına yapılan eleştirilerden biri sanatçının yaratıcılığının sınırlanması olarak ifade edilir. Çalışma açısından Refik Anadol örneğinde olduğu üzere dijital sanat yaratıcılığı güçlendirecek imkânlarla da sahiptir. Yapay zekâ insan eliyle yapılabileceği ve insanın dehasının ürünüyle sanatı dönüştürebileceği yönündedir. Reyyan Somuncuođlu çalışmalarında buradan hareketle sanat tarihi ve insanlık tarihi arasındaki bağları kurmaya ve güncel olanı salt güncel olanda kalmadan kavramayı amaçlamaktadır. Eski ile yeninin buluşması geçmiş kuşakların deneyimleri çıkış noktalarından birisini oluşturmaktadır. Bilgi, deneyimler, dünyada kalabilmenin ve dünyayı anlayabilmenin hemen her dönemde birikerek gelen dağarcığı dijital sanatlar çağında nasıl biçimlenmektedir?



Resim 3.6.: “Ottowoman” 2002

Klasik olan ile yeni olanın buluştuğu bu eserde metodoloji değişirken insanın anlam dünyası ve arayışlarının sabit kaldığını söylemek mümkündür. Sorulardan birisi şudur: İnsanoğlu bulunduğu zaman diliminde kendisinden sonraki çağın bireyelerine ne anlatabilir? Dijital sanat çağında sonraki kuşaklara ne aktarmış olacağız? Teknolojinin tahakkümünde sanatın yöneldiği nesnelere aynılığını vurgulamak yerindedir. Metodolojik olarak çevrenin dijital sanatlardaki belirleyiciliğine yeniden rastlamak mümkündür.



Reyyan Somuncuođlu'nun dijital ve geleneksel alıřmaların farkı, sadece teknik fark olarak deęerlendirilebilir. Ele aldıęı konular, alt yapı, düşünce ve ıkıř noktası anlamında aynı erevede bir profil sunuyor ve dijital arayüzlerle teknolojik görsellerle karşılařtırıyor izleyiciyi. Daha ok mix-media yada en azından geleneksel temele oturan bir alıřma yöntemi tercih ediyor.

Sanatın oęaltılabilir ve yeniden üretilebilir olması, sanatın biricik olma özellięine saldırı olarak da deęerlendirilebilmektedir. Dijital sanat kendi ierisindeki tüm bu alıřmalar ve eliřkilerle birlikte sanata yeni anlamlar yüklemektedir. Mitoloji- Dünya mitolojisi, Tarih,- İlkaę Tarihi ve Uygarlıkları, Doęa, sanatının ilgi alanlarıdır.

Somuncuođlu 'nun düşünce yada ıkıř noktası, geleneksel materyallerle ( akrilik, yaęlıboya vb.) ve teknik olarak aynı kalmakla birlikte, dijital ortamda uygulama teknikleri olarak farklılıklar göstermekte.



Resim 3.7.: R. Somuncuođlu, Ottowoman serisinden, “Onlar”, 1998.

4 Valide Sultan zamanı aradan ıkarmıřcasına aynı tuvalde yer alıyorlar.



Resim 3.8.: “Ottowoman” adlı önceki tuval resminin arayüz deneyiminden sonra geçirdiği farklı değişimlerden birkaç örnek. 2019



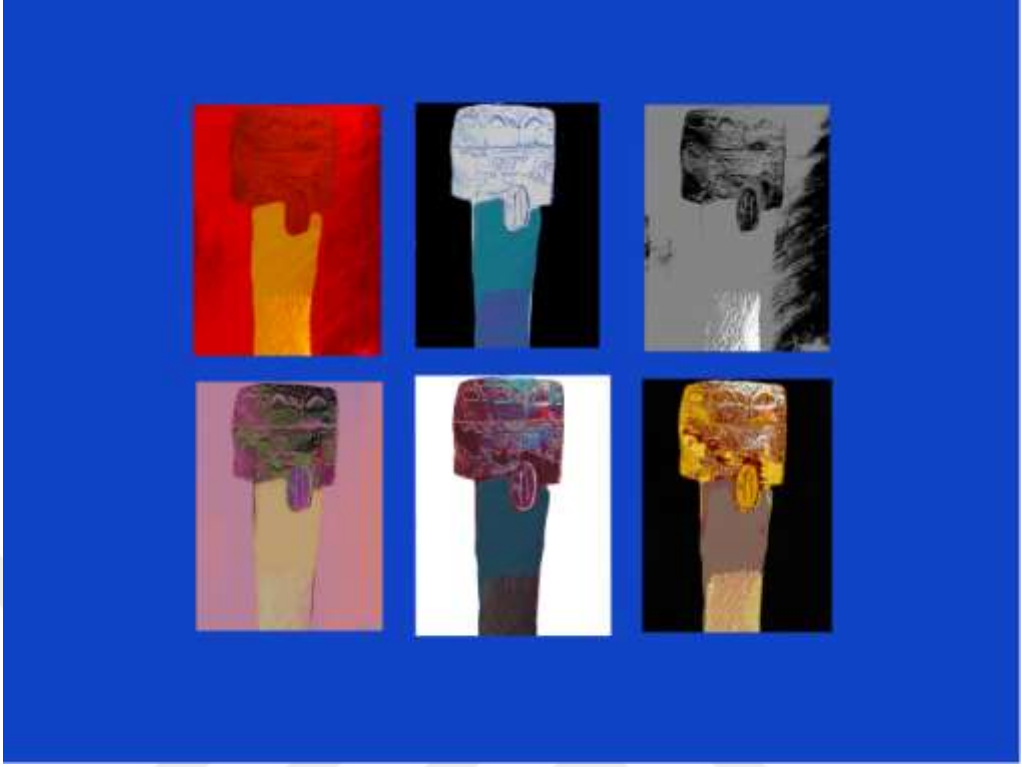
Resim 3.9.: Sanatçının 1998 yılında “Ottowoman” adlı resim sergisinden ve performansından alınan birkaç örnek resim, dijital ortamda görüldüğü üzere çok farklı renk ve efektlerle çeşitleniyor.

Reyyan Somuncuoğlu'nun 1998 yılında Aya İrini klisesinde “Ottowoman” adlı sergisinde, Osmanlı İmparatorluğu tarihindeki önemli Kadın Sultanların portrelerinden olan “Onlar” çalışmasını sergilemiştir. Vurgulanmak istenen amaç; Kültürlerin ve Dayanışmanın Gücü'nü vurgulamaktır. Kadın bilgi ve görgü ile donanımlı olduğunda sosyal yaşamda kararlarının kabul edilebilirliğini artırır. Sanatçı kadının gücüne dikkat çekme gayesi ile bu konuyu ele almıştır. Ve tarihsel sürecin hikayelerini tarihçi yazar Cemal Kutay'ın deyişi ile “ tarihin sisli perdelerinin ardından çıkararak” fırçası ile tarih yazmıştır. Sultan imgelerinden yarattığı portrelerini iki yolla oluşturmuştur; ya önce kendi yağlıbovalarını kaynak olarak kullanmış yada doğrudan doğruya dijital ortamda yapıtlarını oluşturmuştur. Bu yolla hızlı bir biçimde çeşitli örnekler elde etmiştir.

Sanatçı Anadolu tarihinden ve mitolojisinden yararlanarak oluşturduğu “ Göbeklitepe” serisinde ise sosyal medya ve basılı yayınlardaki konu fotoğraflarından yararlanmış, arkeolojik sohbetlerde bulunmuş ve yazımları takip etmiştir.

Bu görseller eski ile yeninin buluşmasının bir diğer yönünü oluşturmaktadır. İnsanlığın birikimi uzun bir bilgi transferi içermektedir ve bu bilgi birikimi sanat aracılığıyla her dönemde dışa vurulabilmiştir. Günümüz sanatı da elindeki metodolojilerle geçmişi anlama ve yorumlamaya yönelmektedir. Sanatın bu değişimle insanlık tarihinde bilgiyi aktarma dönüştürme yönünün sabit kaldığını ve günümüzde dijital sanatın bu imkanları barındırdığını söylememiz mümkündür.

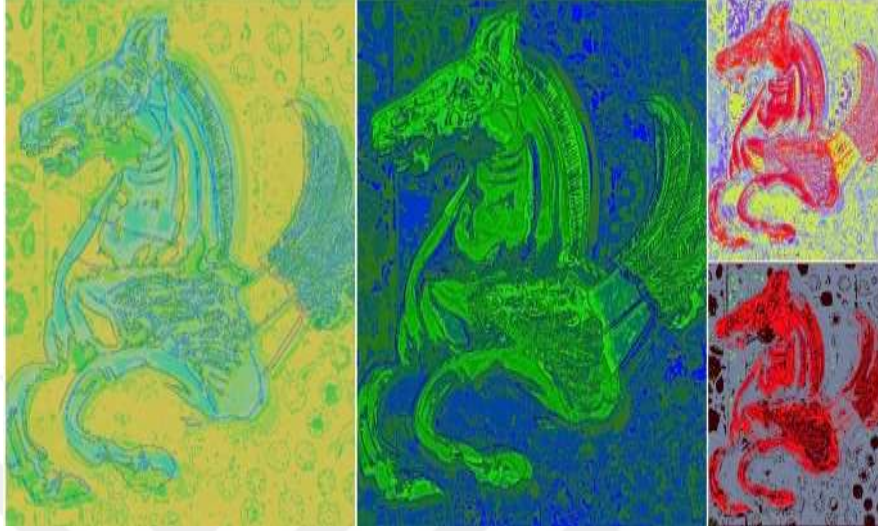
Resim 3.10.: “Göbeklitepe Eskizleri”, R.Somuncuoğlu ‘2019’



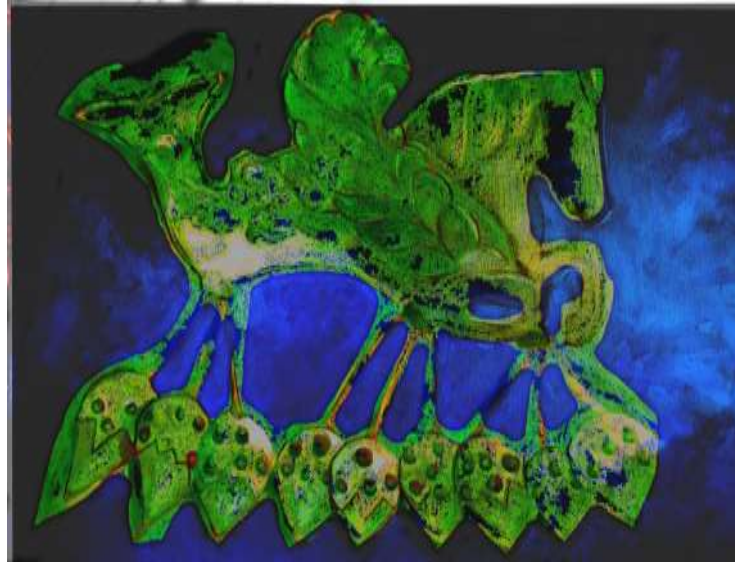
“Göbeklitepe kazılarında çıkarılan taş heykellerin sorgulamasını dijital eskizlerle izleyici ile buluşturuyor.”



Resim 3.11.: Dijital detaylar...



Resim 3.12.: Reyyan Somuncuoglu, Sanatçı "IKARUS I" adlı bu çalışması ile Anadolu topraklarından resmî olmayan yollarla ülke dışına nakledilen kültür varlıklarına dikkat çekmek istemiştir. 2018



Resim 3.13.: Reyyan Somuncuoglu, "IKARUS II", 2018



Resim 3.14.: Ancient Essential, “Maya Takvimi”, 2018. Antik taş kabartmanın dijital arayüz ile yeniden sorgulanması...

Bu görseller eski ile yeninin buluşmasının bir diğer yönünü oluşturmaktadır. İnsanlığın birikimi uzun bir bilgi transferi içermektedir ve bu bilgi birikimi sanat aracılığıyla her dönemde dışa vurulabilmiştir. Günümüz sanatı da elindeki metodolojilerle geçmişi anlama ve yorumlamaya yönelmektedir. Sanatın bu değişimle insanlık tarihinde bilgiyi aktarma dönüştürme yönünün sabit kaldığını ve günümüzde dijital sanatın bu imkanları barındırdığını söylememiz mümkündür. Yukarıdaki eserlerde sanat ve zanaatın, bilimin ayrılmadığı bir dünya tasavvur edilmektedir. Ontolojik kırılma neticesinde o dünyaya ait kavramlar yerinden edilmiştir. Benzer biçimde eski kültürlerin gündelik yaşamını devam ettiren ritüeller, kurallar günümüzde farklılaşmaktadır. Dijital sanatın işlevi eski dünya tasavvurlarını yeni imkanlar ve metodolojiyle sunabilmesidir.

Açığa çıkan sorulardan birisi şu olmaktadır: Yapay zekanın, teknolojinin her yanımızı sarmasıyla sanat yapay zekaya, dijital sanata teslim edilecek midir? Dijital sanat modern sanatı dönüştürürken sanatın aktarıcı rolünü ortaya çıkarabilecek midir? Dijital sanat sanat-sanatçı ilişkisini dönüştürürken ve sanatın toplumsal yaşamla bağını kurabilirken, sanatın tarihsel rolünü ortaya koyabilir mi?

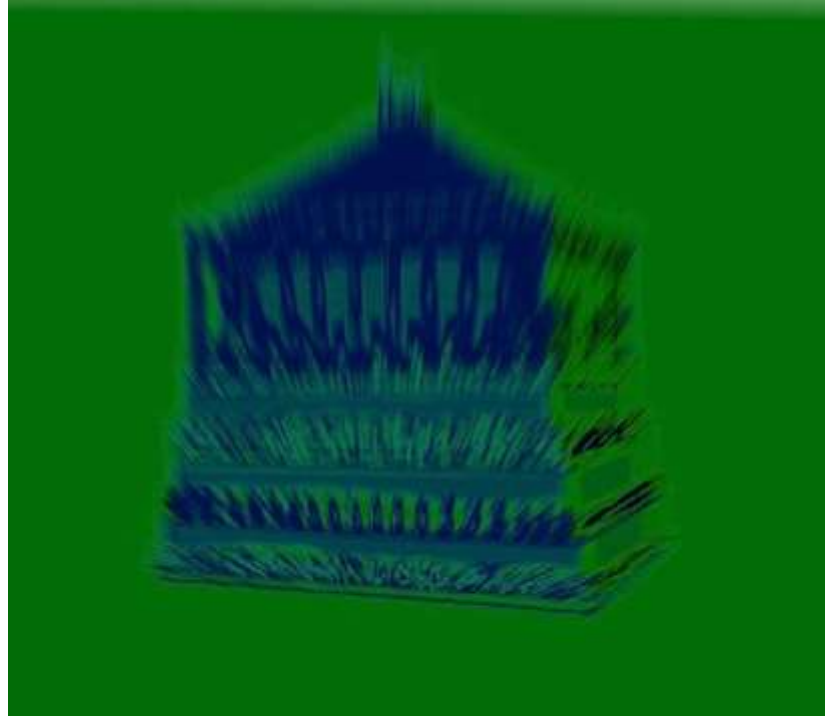
Sanatçının eserlerinin çıkış noktası canlılığını korumaktadır. Dijital sanata anlam verebilecek ve teknolojinin kötüye kullanımını engelleyecek olan insanlığın birikimini ve mirasını yansıtabilmesidir.

Sanatçı, çalışmalarında tarih , mitoloji, arkeoloji, efsaneler, masallar ve doğadan yola çıkmaktadır. Geleneksel yöntemlerle önceki çalışmalarında kullanmış olduğu desen ,yağlıboya ve baskılar, dijital teknolojiyle yapmış olduğu çalışmalardan düşünce ve çıkış noktası açısından farklılık göstermemektedir.



## SONUÇ

Dünya tarihindeki ilerlemelere koşut sanatın biçimi çağın gelişmeleriyle iç içe dönüşümler göstermiştir. Teknolojinin gelişimiyle beraber bilginin erişimi ve paylaşımında sınırların aşılmasıyla hayatın her alanı oldukça değişmiştir. Dijital sanatın da 20.yüzyılda bu etkileşimin izlerini taşımaktadır. Dijital çağı yaşadığımız günümüzde hem izleyicinin çalışmaya katılımı açısından hem de sanatçının nosyonu açısından büyük değişimler söz konusudur. Gündelik hayatımızı kuşatan dijitalleşme büyük değişimler getirdiği gibi sanatsal deneyimlerimizi de dönüştürmüştür. Kullanılan teknikler ve üretilen eserler tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar çeşitlenmiş ve farklılaşmıştır. Sanat yapıtının üretim, saklanma ve paylaşılma mekanı artık arayüzler, bloglar ve portallardır.



Resim S.1.: Reyyan.Somuncuoğlu, “Artemis tapınağı”, 2018

Reyyan Somuncuoğlu dijital sanat güncel gelişmelere işaret etse de evrimci bir perspektif izlememiştir. Sanatın mitoslardan büyülerden geçerek dijital sanat evresine vardığını söylemek mümkün değildir. Böyle bir çerçeve sanatın sınırlandırılmış olduğunu kökeninin belli olduğunu ifade etmek olurdu. Sanatçı açısından dijital sanatlar, insanlık tarihinde bir ana denk gelmekle beraber geçmişin potansiyellerini açığa çıkarmanın aracıdır. İnsanın anlam arayışı sürmektedir. İnsanlığın ileriye gidip gitmediğine bakılmaksızın sanatın işlevi hem somut hem soyut anlamda sürmektedir. Sanat insanın bu dünyada iyi hissetmesinin araçlarından biridir. Teknolojinin ve bilimsel dünya görüşünün ortaya çıkardığı sorunlar ve bilimin paradigmanın merkezine gelişiyle sanat duygular ve maneviyat alanına hapsedilmiş görünmektedir. Rönesans dönemine kadar iç içe geçmiş sanat ve zanaatlar sonraki süreçte ayrılmış uzmanlaşma ortaya çıkmıştır. Dijital sanatların potansiyeli bu ayrışma karşısında birleştiricilik olmaktadır. Teknolojinin yarattığı sorunlar bu imkanı sorgulatsa da tezde örneklendiği üzere insanın geçmiş birikimleri ve güncel birikimleri dijital sanat aracılığıyla başarıyla yansıtılmaktadır. Dijital sanatlar sanatın kapsamını genişleterek, sanatın keşfedilmemiş anlam dünyalarına götürme vaadini yerine getirebilir görünmektedir. Bir paradoks olarak teknolojinin yarattığı sorunlar dünyasından çıkmanın koşullarından biri özgürleşim alanı olarak sanatın teknolojinin imkanlarını kullanabilmesidir. Dijital sanatın bir diğer imkanı günümüzde eleştirel potansiyellerinin yeniden açığa çıkabilmesidir.

Bu çalışmada, dijital teknolojilerin değiştirdiği sanat anlayışı ve sanat kavramına ilişkin yeni açılımlara yer verilmiştir. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin kesişiminde sanat ve sanatçının yaşadığı dönüşümler Türk resim sanatçılarından Refik Anadol ve Reyyan Somuncuoğlu'nu eserlerine de güçlü biçimde yansıtmıştır. Varılan sonuçlardan birisi dijital sanatların sanatın kaynağı konusunda genişletici

niteliğidir. Bir diğer sonuç Gelişen bilimsel veriler sanata kaynaklık edebilmektedir. Ayrıca insanlığın bilgi birikimi dijital sanatların imkanlarıyla günümüze aktarılabilmektedir. Refik Anadol eserlerinde verilerini güncel gelişmelerden, son bilimsel çalışmalardan yararlanarak yaparken, sosyoloji felsefe gibi alanlarda çokça tartışılmış hatırlama-hafıza gibi konularda yeni görüşler ortaya koyabilmiştir. Reyhan Somuncuoğlu ise verilerini insanlığın birikimine yöneltmekte, eski kültürlerin ve eski yaşam biçimlerini günümüze yansıtmaktadır. Çalışmamız açısından önemli görünen ise dijital sanatın tüm bu imkanları barındıran metodoloji ve yaklaşımları içerebilmesidir.



Resim S.2.: Refik Anadol ile R. Somuncuoğlu,  
R.Anadol'un Pilevneli Galerisindeki Eriyen Hatıralar  
sergisinden hatıra fotoğrafı, 2018

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- ALOVA, Erdal (2013), **Latince Türkçe Sözlük**, Sosyal Yayınları, İstanbul.
- ALTUNAY, Alper (2004), **Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı**, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- ALTUĞ, Taylan (2018), **Son Bakışta Sanat**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- ANTMEN, AHU (2010), **20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- BENJAMIN, Walter (2007), **Pasajlar**, Çev: Ahmet Cemal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- COLLINGWOD, Robin George (2011), **Kısaca Sanat Felsefesi**, Çev. Utku Özmakas, Bilgesu Yayıncılık, Ankara.
- CÖMERT, Bedrettin (1979), **Croce'nin Estetiği**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- FERRY, Luc (2017), **Homo Esteticus**, Pinhan Yayıncılık, İstanbul.
- FISCHER, Ernst (1995), **Sanatın Gerekliliği**, Çev: Cevat Çapan, Payel Yayınevi, İstanbul.
- GOMBRICH, E.H. (2016), **Sanatın Öyküsü**, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- KANDISKY, W. (2013), **Sanatta Ruhsallık Üzerine**, Altıkırkbeş Yayınları, İstanbul.
- SHINER, Larry (2017), **Sanatın İcadı**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

SOYKAN, Ömer Naci (2015), **Estetik ve Sanat Felsefesi**, Pinhan Yayıncılık, İstanbul.

TUNALI, İsmail (2016), **Grek Estetik’i**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

WANDS, Bruce (2006), **Dijital Çağın Sanatı**, Çev: Osman Akınhay, Akbank Yayınları, İstanbul.

### **Makaleler**

SAĞLAMTİMUR, Z. ÖZEL (2010), “Dijital Sanat”, **Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt: 10, sayı:3, 213-238.

### **İnternet Kaynakları**

Johnson, Harald ve Shaw, John S. vd. (2005). “Glossary of Digital Art and Printmaking”, <http://www.dpandi.com/DAPTTTF/glossary.html> (erişim tarihi 21 Nisan 2019).

[http://www.miguel-chevalier.com/en/complex-meshes?position=26&list=R76xa1PdcYMFurrD\\_iBfPoc-SZyyN7OCLbAtJg4LHbs](http://www.miguel-chevalier.com/en/complex-meshes?position=26&list=R76xa1PdcYMFurrD_iBfPoc-SZyyN7OCLbAtJg4LHbs) (erişim tarihi 01.05.2019).

<https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/ben-laposky-oscillon-40/> (erişim tarihi 02.05.2019).

<http://refikanadol.com/> (erişim tarihi 19.05.2019)

## ÖZGEÇMİŞ

S. Reyhan Somuncuođlu, 1959 yılında İstanbul'da doğdu. 1984 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Resim Bölümü'nü bitirdi. İlk sergisini 1986 yılında Pabetland Sanat Galerisi'nde açtı. 1994 yılında sanat danışmanlığı ve yönetmenliği, resim öğretmenliği, vitray ve takı çalışmaları yapan sanatçı, 2000 yılında Cypress College, Roger Mendez baskı atölyesini birincilikle bitirdi. 2001 yılında Los Angeles, Golden West College baskı atölyesine devam eden sanatçı, yurt içinde ve yurt dışında çok sayıda sergi açmıştır. Eserlerinde Osmanlı kültürünü ve özellikle kadın sultanlar üzerine eğilen Reyhan Somuncuođlu Adile Sultan Sarayı'ndaki atölyesinde çalışmalarına devam etmektedir.

## Ödüller

2004 Yılın Kadını – Amerikan Biyografi Enstitüsü, USA

2001 - Cypress College, “Change”, Birincilik Ödülü

## Sergiler

### Online Sergiler

16.12.2017 “Serigrafiler” – Reyhan Somuncuoğlu – Atölye Sergisi

01.12.2015 “Kırılğan – Fragile Cam Heykel” - Reyhan Somuncuoğlu – Atölye Sergisi

01.11.2015 Reyhan Somuncuoğlu – Atölye Sergisi

08.08.2014 “Kırılğan – Fragile Cam Heykel ve Resim Sergisi” - Reyhan Somuncuoğlu – Osmanlı Tersanesi Kaymakamlık Sanat Gal.

16.11.2009 Reyhan Somuncuoğlu – Atölye Sergisi

08.08.2009 01.11.2015 Reyhan Somuncuoğlu Resim Sergisi – Gardens of Babylon

17.03.2009 “Ottowoman” - Reyhan Somuncuoğlu –Erenus Sanat Galerisi – Ankara

01.09.2008 Reyhan Somuncuoğlu – Atölye Sergisi

29.11.2007 Reyhan Somuncuoğlu Resim Sergisi – Galeri 212

10.11.2007 Reyhan Somuncuoğlu – “Artİstanbul 2007” – Otto International Art Galleries

19.07.2007 “Reflection” – Reyyan Somuncuođlu – Church Art & Wine Gallery

08.03.2007 Reyyan Somuncuođlu Resim Sergisi – Adile Sultan Sarayı

### **Kişisel Sergilerden Seçmeler**

2009 “Ottowoman” – Erenus Sanat Galerisi, Ankara

2007 Otto International Art Galleries, Artİstanbul 2007

2006 Adile Sultan Sarayı, İstanbul

2005 California Üniversitesi Sanat Galerisi, Nortridge, ABD

2005 “Bodrum”, Galeri Artist, İstanbul

2005 “Ottowoman”, Beverly Hills Country Club, LA, USA

1999 “Ottowoman”, Yıldız Sarayı, İstanbul

1998 “Yansımalar”, Bodrum Kalesi, Muđla

1997 Saltanat Kayıkları, Deniz Müzesi, İstanbul

1996 “Cazband’lar” Antalya Falez

1986 Pabetland Sanat Galerisi, İstanbul

### **Karma Sergilerden Seçmeler**

2010 WOMANist, Uluslararası Kadın Buluşması, İstanbul Kongre Merkezi, Harbiye

2010 “Homage to Homeros” – Art Exhibition & Reception, Second City Council Art Gallery, Usa

2009 “Zeitgenössische türkische Künstler stellen aus” – Türkisches Haus Berlin



- 2007 “Beraber Olmak”, Şirince Selçuk, İzmir
- 2006 Adile Sultan Sarayı, İstanbul
- 2006 Thomas Hubbert & Otto Art Galleries, San Pedro, ABD
- 2006 Otto Sanat Galerisi, Artistanbul Sanat Fuarı, İstanbul
- 2006 Sefardik Temple, Los Angeles, ABD
- 2005 Otto Art, Artİstanbul Sanat Fuarı, İstanbul
- 2005 “Anatolian Impressions” İMOGA, İstanbul
- 2001 Orange County Sanat Fuarı, Los Angeles, ABD
- 2001 Golden West College, Los Angeles, ABD
- 2000 Cypress College, ABD
- 1999 “Günce” Apel Sanat Galerisi, İstanbul
- 1997 Resim ve Heykel Müzesi, İzmir
- 1996 Siyah-Beyaz Sanat Galerisi, Ankara
- 1996 “Kimlik”, Antrepo, İstanbul
- 1996 “Bosna Yaşıyor” Yıldız Sarayı, İstanbul
- 1995 “Kirlenirken” UPSD, İstanbul
- 1994 “Ezop’un Dostları” Urart, Ankara

