

DİJİTAL SANATTA NESNE

Kenan AKDOĞAN

**Yüksek Lisans Tezi
Resim Anasanat Dalı
Yrd. Doç. Muhammet TATAR
2015
Her hakkı saklıdır**

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI**

Kenan AKDOĞAN

DİJİTAL SANATTA NESNE

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Yrd. Doç. Muhammet TATAR**

ERZURUM - 2015



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TEZ BEYAN FORMU

14./05/2015

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum ".....**DİJİTAL SANATTA NESNE**....." adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
 Tezim/Raporum sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
 Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

[Tarih ve İmza]

14.05.2015

[Öğrencinin Adı Soyadı]

K. Akdoğan
Kerem Akdoğan




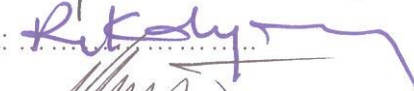

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Yrd. Doç. Muhammet Tatar danışmanlığında, Kenan AKDOĞAN tarafından hazırlanan bu çalışma 13 / 05 / 2015 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından RESİM Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Mehmet KAYOKÇU İmza: 
Jüri Üyesi : Doç. Dr. Raif KALYONCU İmza: 
Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Muhammet TATAR İmza: 

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. 13 / 05 / 2015

Prof. Dr. Mustafa YILDIRIM
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET	II
ABSTRACT	III
RESİMLER DİZİNİ	IV
ŞEKİLLER DİZİNİ	IX
ÖNSÖZ	X
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM**DİJİTAL SANATTA NESNE**

1.1. 1850, 1925 YILLARI ARASINDA TOPLUMSAL VE TEKNOLOJİK DEĞİŞİMLER	3
1.2. TOPLUMSAL VE TEKNOLOJİK DEĞİŞİMLERİN SANATA YANSIMALARI	11

İKİNCİ BÖLÜM**DİJİTAL SANAT**

2.1. DİJİTAL DÖNEM ÖNCESİ VIDEO VE FOTOĞRAF	23
2.2 DİJİTAL ORTAM	43
2.3. SANAL GERÇEKLİK	57
2.4. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ	70
2.5. MÜZİK SES	84
2.6. NET SANATI	91
2.7. ENSTALASYON	97
2.8. VIDEO ART	111

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**DİJİTAL SANATTA NESNE**

3.1. DİJİTAL SANATTA NESNE	129
SONUÇ	136
KAYNAKÇA	138
ÖZGEÇMİŞ	149

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****DİJİTAL SANATTA NESNE****Kenan AKDOĞAN****Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Muhammet TATAR****2015, 149 sayfa****Jüri: Yrd. Doç. Muhammet TATAR (Danışman)****Prof. Dr. Mehmet KAVUKÇU****Doç. Dr. Raif KALYONCU**

Günümüzde Sanat akımlarının hızlı bir ivme ile sürekli değişim ve dönüşümü 20. yüzyılda ortaya çıkmıştır ve bu sanat 20.yüzyılın ikinci yarısında toplumun dünyasını ve yaşam tarzını oluşturma ve şekillendirme görevi üstlenmiştir. “Görsel nesne” yerini artık “imge nesne'ye” bırakmış; kavramsal anlatımlarla özgür sanatçı bu özgürlük ortamını farklı alanlara yayma çabası içinde sınırları olmayan bu büyük ortamı yakalamıştır ve artık nesneyi sorgulamaya başlamıştır.

Sürekli kendini yenileyen yoğun teknolojik gelişime tanık olduğumuz bu yüzyılda sanatçıda artık bu gelişmelerden kendi payını almış ve zamana ayak uydurarak ilerleme kaydetmiştir.

Birinci bölümde 1850, 1925 Yılları Arasında Toplumsal ve Teknolojik Değişimler ele alınmış olup 18. yüzyıl ve 20. yüzyılda resim sanatında meydana gelmiş olan değişim konuları işlenmiştir. Toplumsal ve Teknolojik Değişimlerin Sanata Yansımaları ile birlikte sanatçılarda da bireyselleşme etkileri gözlemlenmiştir. Bu etkileşim ile zaman içerisinde sanat akımlarından kısa kısa söz edilmiştir.

İkinci bölümde, Dijital Dönem öncesi video ve fotoğraf ele alınmış olup Bilim-sanat, yaratıcılık, hayal gücü alanlarından etkilenen bu olguların seyri ve etki alanları araştırılmıştır. Dijital ortam teknolojilerinin etkisi ve çok yönlü olarak ele alınması sanal gerçeklik, elektronik görüntü, enstalasyon, net sanatı, müzik ses ve video art sanatları ele alınmış ve örneklerle anlatılmıştır.

Üçüncü bölümde ise Dijital Sanatta Nesne konusu anlatılmıştır. Maddesizleştirilen nesne artık sınırları belli olmayan Dijital ortamda kendi yerini bulmuştur. Sanatçıların birçoğu geleneksel araç ve yöntemlerden beklediği sonuçları alamayınca Dijital sanata yönelmiş ve bu sanatın yaratıcı fırsatlarını değerlendirmişlerdir.

Bunun yanı sıra artık bu sanat kendi içinde bulunduğu coğrafyasını daha da genişletmiş ve bu sanat yelpazesini iyice açmıştır, ulaşamadığı yerlere muhakkak kendini tanıtmış ve bu sanatı yapmayı düşünen sanatçılara yeni referanslar ile yol göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Dijital ortam, Dijital nesne

ABSTRACT

MASTER THESIS

THE OBJECT IN DIJITAL ART

Kenan AKDOĞAN

Advisor: Assist. Prof. Dr. Muhammet TATAR

2015: 149 Pages

Jury: Assist. Prof. Dr. Muhammet TATAR (Advisor)

Prof. Dr. Mehmet KAVUKÇU

Doç. Dr. Raif KALYONCU

Constant changing and conversion of Art Movement through a speed of acceleration occurred in 20 th Century and this Art took over the duty of formation and life style of society's Wrold in the second half 20 th century. Visual object took the place of image object, and Free-Artist with these conceptual Approaches were in an effort of spreading this freedoom medium to different fields, and he or se caught this great medium without having borders, and he or she started to question the object. İn this century when we witnessed constant technologic developments, the artist took his share from these developments, and he or she got a head breakthrough, keeping pace with the time.

In the first section of thesis, social and technologic development between 1850 and 1925 were takes on, and changing objects occuring in Painting Art in 18 th and 20 th Century were examined. Along with the reflections to the art of social and technologic changings, the impacts of individualism, also were obscured in the Artist. Along with this interaction short by short was mentioned about Art movements as the time passed.

In the second section of thesis, Video and Photo before Dijital era were taken on, and the pace and impact as of these cases affected by Science-Art, creativity and power of imagination were examined. The impact of Dijital medium technologies and taking on by multi direction, virtual reality, electronic image, installation, Art of Net, music, sound and video arts were taken on, and were told by means of examples.

In the third post of the thesis, Object in Dijital Art was explained, and the object which is made without reifying found its place in a Dijital medium which has no certain borders. When most of the Artists Could obtain the results they expected from traditional material and methods, they directed to Digital Art, and evaluated the creative opportunities of this Art. In addition to this, this art has extended its own geography more, and opened its era further, and it introduced itself to the place in cannot reach, and quite to those who think to do this art and obtained new references.

Keywords: Dijital Art, Dijital Medium, Dijital Object.

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1.1. John Trumbull / Bunker Tepesi Savaşı 1775 General Warren Ölümü / 1815 / tuval üzerine yağlıboya, 75x56cm Boston, Massachusetts Müzesi	9
Resim 1.2. Platon / M.Ö. 347/427 Antik Çağ Felsefesi	12
Resim 1.3. Paul Cezanne / Sainte-Victoire Dağı, 1895 / tuval üzerine yağlıboya / 73 x 92 cm / Barnes Foundation, Merion, Pensilvanya, ABD	13
Resim 1.4. Pablo Picasso / Guernica 1937 / Tuval Üzerine Yağlıboya / 349 cm × 776 cm / Reina Sofia Müzesi, Madrid	14
Resim 1.5. Georges Seurat / Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası / 1884-1886 / Tuval üzerine yağlıboya / 207,6 cm × 308 cm / Şikago Sanat Enstitüsü, Şikago, ABD	16
Resim 1.6. Claude Monet / Venedik alacakaranlık 1908-1912 / Tuval üzerine yağlıboya / 92.4 cm (36.4 × 25,7 olarak) × 65.2 cm Ulusal Müze Cardiff ve Cardiff, Galler	17
Resim 1.7. Pablo Picasso /Avignonlu Kızlar/ 1907/ Yağlıboya, 243.9 × 233.7 cm Modern Sanatlar Müzesi New York	18
Resim 1.8. Paul Cézanne / Kırmızı Yelekli Çocuk 1888–1890 / 81 cm x 64 cm / Foundation E.G. Bührle	19
Resim 2.1. David Brewster, stereoskop, 1849.....	25
Resim 2.2. Elde edilen görüntüleri çizimler ile kağıda aktaran sanatçı.....	26
Resim 2.3. Camera Obscura	27
Resim 2.4. Canaletto tarafından kamera obscura ile çekilmiş Venedik'de ki Campo San Giovanni e Paolo'yu gösteren bir resim / Kalem ve Kağıt Krem Brown Mürekkep / (Venedik-İtalya).....	28
Resim 2.5. Camera obscura ile insan gözünün karşılaştırılması. 18. yüzyıl ilk yılları...	29
Resim 2.6. Toni Grote Ahşap Panel üzerine akrilik 2010 “antik tavan kalay manzara” Toni Grote Gallery web	30
Resim 2.7. 1963 Exposition of Music/Electronic Television Nam June Paik Germany	32

Resim 2.8. 1963 Exposition of Music/Electronic Television Nam June Paik Germany	32
Resim 2.9. 1963 Exposition of Music/Electronic Television Nam June Paik Germany	33
Resim 2.10. Bruce Nauman Beş Yürüyen Erkekler, 1985 Alüminyum kutu üzerine Neon tüpleri ; 201,3 x 328 x 29,2 cm Hamburger Bahnhof Friedrich Christian Flick Koleksiyonu Bild - Kunst, Bonn 2010	34
Resim 2.11. William Wegman / 'Fay Ray' 1988. Courtesy William Wegman Studio.	34
Resim 2.12. Terry Fox, çocuklar bantlar (cintas para niños), 1974, siyah beyaz video görüntüsü ve ses, 30 dakika.....	35
Resim 2.13. Joan Jonas, documenta 13, photo credit Maria Ruhling.....	35
Resim 2.14. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, sessiz, Vito Acconci sessiz video siyah beyaz 3 dakika süper siyah beyaz görüntü, 8mm film, 1970.....	36
Resim 2.15. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, sessiz, Vito Acconci sessiz video siyah beyaz 3 dakika süper siyah beyaz görüntü, 8mm film, 1970.....	36
Resim 2.16. Douglas Davis, Avusturya Bantlar (Las cintas austriacas), ses ile renkli görüntü, 15 dakika Performans, Video, Televizyon ve La mamelle /1974 / ART Lens sayesinde, Tanrı Sadece İzleyici mi kim bilir	37
Resim 2.17. 'Shoot Hazır' Mevcut Sergi turu, belgeler sanat ve televizyon Gerry Schum deneysel füzyon.....	38
Resim 2.18. 27.3 - 6.6.2004 Ready to shoot - Fernsehgaleria Gerry Schum / Video galeria Schum Artist curator Barbara Hess, Ulrike Groos, Ursula Wevers.....	38
Resim 2.19. 20 A video still of Dan Graham performing “Performer/Audience/ Mirror” in 1977.	39
Resim 2.20. Video still of Dan Graham performance	39
Resim 2.21. Charlotte Davies, Tree Pond, Osmose, 1995 -Görsel ortam Osmose'nin izleyiciyi dahil edici performansıyla yakalanan dijital sabit görüntü	40
Resim 2.22. Manfred Mohr, P-701B, 2000, Endurachrome, Inkjet Baskı Tuval ve Ahşap 141x 114 cm / bilgisayar tarafından oluşturulan Tuval / ahşap pigment mürekkep (Endura krom) boyama	41

Resim 2.23. Nam Jun Paik, 1973 yılında yapmış olduğu çalışma "TV CELLO"	44
Resim 2.24. 1998 Japonya Nagano kenti Kış Olimpiyatları“Alchymeia” adlı video çalışması.....	54
Resim 2.25. 2002 yılında Chimera Obscura “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisi	55
Resim 2.26. 2002 yılında Chimera Obscura “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisi	55
Resim 2.27. 2002 yılında Chimera Obscura “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisi	56
Resim 2.28. Ivan Sutherland tarafından 1965 yılında ki Sanal Gerçeklik çalışması.....	58
Resim 2.29. Vücut hareketleri 3-D Position	61
Resim 2.30. Üç Boyutlu Oyun Görüntüsü.....	64
Resim 2.31. Üç Boyutlu Oyun Görüntüsü / Sanal Ortamda Yüksek Hızlı Araçlar	65
Resim 2.32. Üç Boyutlu Oyun Görüntüsü / Sanal Ortamda Oluşturulmuş Ordular	66
Resim 2.33. Yüksek Çözünürlüklü 4k Video Görüntüsü	69
Resim 2.34. 3Ds Max Modelleme Programı İle Meydana Getirilmiş Bir Üç Boyutlu Film Animasyon Örneği / 18 Aralık 2009	70
Resim 2.35. Ben Laposky'nin 1950 Yıllarının Başında Dalga Formlarında Elektronik Görüntüler Yaratmıştır.(Amerikalı Matematikçi).....	72
Resim 2.36. Viktor Koen /Kenneth R. Kollodge David Marusek ve Fotoğraf Çizim 5 Mart 24 Edition / 2006.....	77
Resim 2.37. Viktor Koen /Uçan Kurdeleler Tifdruk, c. 1999 15x12	77
Resim 2.38. Photoshop Çalışma Örneği	79
Resim 2.39. Yüksek Çözünürlüklü Animasyon, 12 dakika, 2007 Kenneth A. Huff Sorunsuz Loop, 2007. Newyork Müzesi /Newyork A.B.D.	80
Resim 2.40. Kenneth A. Huff. / Sınırlı Varyant Baskı, 40x40, 102x102 / 2003, Jepson Merkezi Oditoryum / Newyork A.B.D. 2009	81
Resim 2.41. Sherban Epure, CONDOTTIERE, 2003/ Inkjet Baskı / Çok Çeşitli Değişken Boyutlarda / New York Müzesi / Newyork A.B.D.....	82
Resim 2.42. Thomas Porett, Koi Space / Time, 1999, Iris Baskı 89 x 59 cm.	83
Resim 2.43. David ROKEBY Çoklu Sinir Sİstemi 1993 Potsdam sokakta	85

Resim 2.44. Golan Levin & Zachary Lieberman, Gürültü ve Ses Gizli Dünyalar 2002, Ars Electronica Futurelab ile Tmema	86
Resim 2.45. Toshio Iwai, Japonya Piyano Görüntü Ortamı, 1995 Montaj Galerie Deux, Tokyo 1998'de Kurulum ve Bakış.....	87
Resim 2.46. Robert Rauschenberg "Soundings" 1968 / Aynalı Pleksiglas ve Gizli Elektrik Işıkları ve Elektronik Bileşenler İle Pleksiglas Üzerine Serigrafi Mürekkep (243,8 x 1097,3 x 137,2 cm) Museum Ludwig, Köln (Mühendisler: Billy Klüver, LJ Robinson, Fred Waldhauer, Cecil Coker, Per Biorn ve Ralph Flynn)	90
Resim 2.47. İnternet Ağının Grafiksel Haritası	93
Resim 2.48. Jackson Pollock "Şeytan" 1947 Karışık Teknik Tuval Üzerine Hareket Ederek Boyayı Dökme, Damlatma, Fırlatma Suretiyle Boyama 267,9 x 104.1 cm Stanford Üniversitesi Müzesi ve Sanat Galerisi, Stanford, CA, USA	99
Resim 2.49. Frank Stella, Enstalasyon Sergi Görüntüsü- Leo Castelli Gallery, 1964 Newyork.....	99
Resim 2.50. Frank Stella, Enstalasyon Sergi Görüntüsü- Leo Castelli Gallery, 1960 Newyork.....	100
Resim 2.51. Robert Smithson, "Sarmal Dalgakıran", 1970, Taş, Toprak, Tuz Kristalleri, Su, Büyük Tuz Gölü Utah A.B.D.	102
Resim 2.52. Nyo Win Maung Tarafından Yapılmış NICA (Networking & Initiatives for Culture & the Arts), Myanmar/ Burma, 2003 - present.....	107
Resim 2.53. Unwoven Light (Soo Sunny Park) 2013	108
Resim 2.54. Unwoven Light (Soo Sunny Park) 2013	108
Resim 2.55. Forever Bicycles (Ai Weiwei) 2013.....	109
Resim 2.56. Home Within (Do Ho Suh) 2013.....	110
Resim 2.57. Kinetoskop 1891 Thomas A. Edison	
Resim 2.58. Kinetoskop 1891 William Dickson.....	
Resim 2.59. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, Sessiz, Vito Acconci Sessiz Video Siyah Beyaz Süre: 02:30 dakika / Süper Siyah Beyaz Görüntü, 8mm film, 1970	115

- Resim 2.60.** Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, sessiz, Vito Acconci Sessiz Video
Siyah Beyaz 3 Dakika Süper Siyah Beyaz Görüntü, 8mm film, 1970 116
- Resim 2.61.** Peter Campus, "Anamnesis," 1974, installation view..... 116
- Resim 2.62.** Peter Campus Wanders Through 'Optical Sockets', 1973 117
- Resim 2.63.** Peter Campus, İzci, 1994, Bilgisayarla Değişmiş Renk Fotoğraf,
16 3/8 x 24 x 7/16 1 1/8 ". Courtesy Paula Cooper Gallery. 118
- Resim 2.64.** Joan Jonas. Venedik Bienali /The Shape, The Scent, The Feel of
Things (Şekil, Koku hissedin) 2005/ Brooklyn Museum A.B.D..... 118
- Resim 2.65.** Marina Abramovic ve Joan Jonas / Çizim- Performans-Video / 8 Mayıs
2010 / Performans ve Video Çalışması / Londra Sanat Üniversitesi /
İngiltere 119
- Resim 2.66.** Eylül 2006 Bahnhof Projeksiyon sergi Sanatı, Berlin, Ben ve Ötesi
Sinema Sergilenen Gary Hill'in Görüntüleyici, 1996, Testere 119
- Resim 2.67.** 1973 Yılında Yapmış Olduğu Çalışma "TV CELLO" 122

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. 360 derece yeni sinema salonu örneđi	42
Şekil 2.2. 360 derece yeni sinema salonu örneđi şekli.	43
Şekil 2.3. Duyu Organları işleyiş grafiđi yüzdellik dilimi	58
Şekil 2.4. Ekran Çözünürlük ve Piksel boyutları grafiđi	76
Şekil 2.5. Smithson, yer ve yer-olmayan arasındaki on fark	103

ÖNSÖZ

"*Dijital Sanatta Nesne*" adlı bu tez çalışmamda; Günümüzde teknolojik gelişmeler sonucunda gelişen sanat, bilişim çağında bilgi toplumu olarak adlandırılan toplumun gelişim özelliklerine ve teknolojik şartlara uygun olarak yeni bir devreye girmiştir bu da Dijital Sanattır. Maddesizleştirilmiş dijital görüntüler artık sanatçılar ve izleyici toplumlar tarafından çokça benimsenmiştir. Dijital Sanat ortamı içerisinde, teknolojik gelişmelere ve bilgisayarın kendi dünyasına ilgi duyan sanatçı sayısı bir hayli artmıştır. Sanatseverlere, sanata dair yeni referanslar dijital sanat sayesinde oluşturulmuştur. Dijital Sanata doğru giden anlayış farklı yorumlamalar ve yaklaşımlarla örnekler ve görüşler ortaya sunmayı amaçlamıştır. Dijital sanatta artık nesne'de farklı bir boyut kazanmıştır ve seyri değişmiştir. Sanatçılar nesneyi Dijital çalışmalarında farklı yorumlamışlardır. Burada üzerinde durulan konular mümkün olduğunca basit bir anlatım dili kullanılarak sunulmaya çalışılmıştır. Kısaca Bilim ve Sanatın eş zamanlı olarak ilerlemesine değinilmiş, verilen örnekler Dijital Sanatı benimseyen sanatçılara farklı bakış açıları sunacaktır.

Bu çalışmamın Sanatla ilgilenen tüm lisans ve lisansüstü öğrencilere katkı sağlaması dileğiyle...

Bu tez çalışmamda önemli katkıları olan Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı Sayın Prof. Mehmet KAVUKCU'ya, Danışman Hocam Sayın Yrd. Doç. Muhammet TATAR'a ve Sayın Yrd. Doç. Evren KAVUKCU hocalarıma ve yine desteklerini esirgemeyen babam Alırıza Akdoğan ve annem Türkan Akdoğan'a kardeşlerim Kübra, Nihal ve Tunahan Akdoğan'a teşekkürlerimi sunarım. Saygılarımla...

Erzurum - 2015

Kenan AKDOĞAN

GİRİŞ

Sanat; insanlık tarihi boyunca, bulunduğu şartlara uygun olarak çok çeşitli şekillerde varlığını sürdürmüştür. Bilim-sanat, artık iç içe geçmiş yaratıcılık ve hayal gücü alanlarında birbirlerini etkilemeyi sürdürmüşlerdir. İnsanoğlunun kendini geliştirmesi ve değişen yaşamıyla birlikte sanatta büyük değişimlere uğramış artık üretildiği toplumun yaşam biçimini, gelişmişlik düzeyini ve hayata bakış açısı gibi özelliklerini yansıtan bir ayna olmuştur. Sanatçı içinde bulunduğu yapıya gerekli gördüğü taktirde eleştiri yapabilme yetisine sahip bir kişiliktir, çözümler sunabilen ve toplumsal yapıyı biçimlendirecek bir oluşum sergileyebilen bir öncüdür. Tarihte de görüldüğü gibi sanat ve toplum adına sanatçılara bir takım görevler yüklenmiştir. Bu doğrultuda sanat, bağımsız bir anlatım dili olarak karşımıza çıkmaktadır. Son dönemdeki dillerden biride Dijital Sanat dilidir.

21. yüzyılı yaşadığımız günümüzde Sanat gelişen zaman içerisinde sürekli yeni referanslar oluşturmuş ve teknoloji ile birlikte coğrafi kısıtlamaların azalması, fiziksel engellerin ortadan kalkması, dijital teknolojilerin göz alıcı etkisiyle insanlığın yaşamında sanatsal ve kültürel anlamda değişimleri de beraberinde getirmiştir. Sanatçı artık doğayı taklit yeteneğinin sınırlarını zorlayan değil, aklının sınırlarını zorlayacak çalışmalara yönelmiştir. Teknoloji sanatçının işini bir hayli kolaylaştırmış, sayısız eskiz çalışmaları üretip ve daha az zahmetle elde edilmesini sağlamıştır. Dijital pratikler sanatçıya sınırsız olanaklar sunmuştur. Dijital teknolojilerin odağında ve ana birimi olarak bulunan bilgisayar, günümüzde sanat yapıtlarının üretilmesinde çok büyük ve kökten değişimler sunmuştur ve geriye dönüşü olmayan izler bırakmıştır. Öyle ki fiziki dünyada olan her şey bu Sanal ortama taşınmıştır. Gelecek nesiller artık bilgisayarsız bir dünya görmeyecekleri için bu değişime kolay bir şekilde adaptasyon sağlayacaklardır ve bu durum kendilerince gariptenmeyecektir. Sanatçılar artık yeni bir anlatım dili oluşturmuş olup elektronik ağızdan ağıza iletişimi gerçekleştirmişlerdir. Günümüzde Sanat yelpazesinde artık dijital görüntüler, fotoğraf, heykel, enstalasyon, performans, müzik, animasyon, gerçekliğin iki boyutu olan sanal ve genişletilmiş gerçeklik, ağ ve internet , video ve film, elektronik görüntü çalışmaları kendi başına veya sanal alem üzerinden yaratılan etkileşimler zaman içerisinde sanatsal üretim biçimlerine dönüşmektedir. Bu sınırları belli olmayan yeni üretim ortamı nesneyi de etkilemiş ve

maddesiz hale getirmiştir ve nesne sorgulanmaya başlamıştır. Verilerden oluşan bu yeni teknik yani Dijital Sanat, Sanatçılar tarafından çokça benimsenmiş ve ulaşamadığı bütün Sanatçı ve izleyici kesimlerine muhakkak kendini tanıtmıştır.

Kitle kültürü kavramı oluşmuş ve iletişim ağı sayesinde artık sanatta kendine düşen payı almıştır. Sanatçılar Dijital ortamlarda arayüz, portal ve bloglar ile iletişim ağı oluşturmuş kendi kitlesine kolayca ulaşmış ve hitap etmiş bulunmaktadır. Sonuç olarak Dijital Sanatta Nesne'de yerini almış ve bu sınırsız ortamda ilerlemeye devam etmektedir. Gelişen teknolojik yenilikler Sanatı hep bir adım daha ileri taşımış ve birbirinden farklı yorum yeteneğine sahip Sanatçılar meydan getirmiştir. Artık geleneksel sanat yapmak için yola çıkan sanatçı muhakkak çağın gereği olarak Bilgisayar'dan yararlanma gereği duymuştur ve Dijital ortam bu sanatçıları adeta büyümüşür. Zaman içerisinde Dijital sanatın ne denli hızla ve hangi yöne doğru ilerlediğini hep birlikte göreceğiz...

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA NESNE

1.1. 1850, 1925 YILLARI ARASINDA TOPLUMSAL VE TEKNOLOJİK DEĞİŞİMLER

20. yüzyılda yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmelerin, sanatın değişiminde çok önemli etkileri olmuştur. Toplumsal olaylar, savaşlar, ekonomik, kültürel ve siyasal etkenlerin yanı sıra, etkin bir biçimde sanatsal anlatımın dönüşümüne katkısı bakımından bilim ve teknolojinin rolü tartışmasız çok büyüktür. Ressamların ve heykeltıraşların doğadaki herhangi bir şeyi birebir aktarması ile 19. yüzyılda fotoğraf makinesinin icadıyla sanat kendine farklı bir yol çizmeye başlamıştır. 19. yüzyılın ortalarından itibaren ard arda görülen Empresyonizm ve Post-Empresyonizm, 20. yüzyıl başlarındaki Ekspresyonizm, Kübizm, Dadaizm vb. gibi akımlarla sanat artık eskisi gibi görünenlerin tasviri olmaktan çıkmaktadır. Bilimsel ve teknolojik gelişmeler, hareketlilik, hız, zaman ve mesafe kavrayışı sonucu sanatçının da sanata bakışı ve sanat anlayışı değişmekte olup fotoğrafın doğadaki nesnelere belgelemesiyle sanatçılar da fotoğrafın yapamayacağı yeni arayışlar içine girmişlerdir. Endüstriyel ortamın vermiş olduğu iç dünya düşünce yapısıyla kendi içlerine yönelerek önce biçimselliği geri planda bırakmış renkler vasıtasıyla psikolojik duygularını yansıtıp sonrasında nesneyi en ince ayrıntısına vararak parçalamak kaydıyla çeşitli açılardan yeni görünüşlerini yansıtırlar. Hacimselliğin niteliğinin dağılması için, parçaların birbirinden uzaklaşması gerekmektedir. Tanınması mümkün olmayan resimsel değerler ile yeni resimsel öğeler, sanata ve sanatçıya yenilikler ve farklı bakış açıları sunmuştur. Endüstriyel malzemeler tuval üzerinde kolaj tekniğiyle geometrik şekillendirmeler içerisinde gerçeklik fonksiyonu kaybetmiştir.. Boyalar yapıştırma teknikleri aracılığıyla kendi görüntüsünü oluşturmaktadır. Sanatçılar zamanla nesnelere görünüşlerinin ötesinde bir şeyler aramış enerjileri, sinerjileri, hız, kuvvet ve etki alanlarının olduğunu düşünerek artık farklı arayışlara yönelmişlerdir.

Sanat akımlarının hızlı bir ivme ile sürekli değişim ve dönüşümü 20. yüzyılda ortaya çıkmıştır ve bu yüzyıldaki bilimsel, teknolojik, endüstriyel ve toplumsal gelişmelerin etkisini işaret etmekte; akımların manifestoları da bu durumu

desteklemektedir. Sanayi dalı ile ilgili yapım proje ve yöntemlerini, yararlanılan araç, gereç ve aygıtları kapsayan bilgi, uygulama bilimi anlamına gelen teknoloji; 20. yüzyılın ikinci yarısında sanat, toplumun dünyasını ve yaşam tarzını oluşturma ve şekillendirme görevi üstlenmiştir. Hızla gelişen teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak artık sanatta geleneksellikten uzaklaşma ve yeni anlatım biçimleri yaratma çabalarına hızla devam etmiş ve artık sanat nesnel olanla bağlarını koparmaya ve nesneyi sorgulamaya başlamıştır. “Görsel nesne” yerini artık “imge nesne”ye bırakmış; kavramsal anlatımlarla özgür sanatçı artık bu özgürlük ortamını farklı alanlara yayma çabası içinde sınırları olmayan bu büyük ortamı yakalamıştır. Elde edilen bu ortam artık müzelerin duvarlarını aşarak, sanatçılara kendi üretim, sunum, sergileme ve iletişim özgürlüğü sağlamıştır. Dolayısıyla yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra “nesne”ye bağımlı sanat anlayışı yıkılmıştır yerine üretim ve tüketim üzerine yapılanan, tasvirler peşinde koşan sanal dünyalar oluşturulmuştur.

21. yüzyılı yaşadığımız günümüz dünyası “Bilgi Çağı / Bilişim Çağı” olarak adlandırılmakta ve sürekli kendini yenileyen yoğun teknolojik gelişime tanık olmaktayız.

Her alandaki büyük icatlar ile Teknolojik gelişmelerin ve değişimlerin sonuçları iletişim ve ulaşım boyutunun da farklı bir forma bürünmesiyle birlikte Sanatta da geriye dönüşü olmayan çok büyük izler bırakmıştır. İletişimde önceden rastlanmamış bir durum olarak büyük bir toparlanma süreci başlamış ve bir ağ yaratılmıştır. İlerleyen zaman içerisinde artık sanat yaşamından haberler oluşmaya ve takip edilmeye başlanmıştır. (ulaşım olanaklarının gelişmesi Avrupa resim sanatının doğu sanatlarına ulaşmasına önyak oluyor, Picasso, Matisse gibi sanatçılar doğu sanatının etkilerinin batı sanatına yön vermesine neden olmuştur...) Ve yine; yeni ortaya çıkan reklam sektörü de sanat alanında farklı yorumlamalara, formlara ve farklı biçimlere bürünmüş ve sanatçı artık bu sektörde de söz sahibi olmuştur. Bu büyük değişim ve dönüşüm sanatçılara yeni bir gelir kapısı ve sanatlarını icra edebilecek yeni bir ortam oluşturmuştur.

İletişim, ulaşım ve kültürler arası etkileşimin, bilgi çağının gereksinimi olarak yaygınlaşması sonucu yaşam kültürünün ve sosyal hayatın değişime uğraması kaçınılmaz olarak sanatın da bir değişim sürecine girmesini sağlamıştır. Belirli

merkezlerde yoğunlaşan sanat ortamı merkezden yayılmaya sosyo-ekonomik bağımsızlığını kazanmaya başlamıştır. Batı sanat geleneği 18.yy'dan itibaren özellikle Oryantalizm ile doğuya açılıyor hem biçimsel hem de içerik yapısı bakımından doğu ile batı arasında etkileşimler oluşmaya başlıyordu. Gelişmişliğin aristokrasinin ürünü gibi algılanan sanat ve sanat ortamı bir anlamda orta sınıfa inmeye başlıyordu.

1800'lü yılların ikinci yarısından itibaren klasik resim sanatının yetenek ve gözleme dayalı resim anlayışı yerini yoğun entelektüel birikimin olduğu modern sanata bırakıyordu."Bu insanların yararlanabilecekleri gelişmeleri bir düşünün: evlerde musluk, elektrik, kalorifer, asansör, telefon, sokaklarda atların çekmediği tramvay, otobüs, elektrikli aydınlatma, yeraltı trenleri, gramafon, radyo, telgraf, ucuz gazete ve fotoğraflardan yararlanarak elde edilmiş yarım tonlu resimlerle süslü dergiler; 1903'ten sonra hızla gelişen uçak sanayi, Blériot' nun 1909'da Manş'ı uçakla geçmesinin Avrupa'da yarattığı heyecan, 1895'te röntgen ışınlarının bulunması örneğinde olduğu gibi tıptaki çarpıcı gelişmeler, sanayideki hızlı ilerlemeler..." kıta avrupasını kaplayan toplumsal ve siyasi kırılmalar kaçınılmaz olarak sanat ortamını ve sanatçıları da etkiliyordu.

Bu gelişmelerin tümü öncelikli olarak Batı dünyasındaki ve diğer kıtalardaki insanların kuşkusuz maddi hayatlarında bir rahatlık sağlayan etkendir. Bu parlayan yıldız daha sonraları makinalar ve elektrik gücü de katılacak başarının simgeleri olarak burada yerini alacaktır. İnsanoğlunun bu ilerleme hakkındaki kararlılığı ve gayreti şu sözlerle de açıklanabilir "*Kesintisiz ve durdurulmaz bir ilerlemeye duyulan inanç, gerçekte o dönemde dinden daha güçlüydü; insanlar ilerlemeye Kutsal Kitap'tan daha çok inanıyorlardı. Bilim ve tekniğin gündelik hayattaki şaşırtıcı gelişmeleri de onların bu inançlarını haklı gösteriyordu.*"¹

Bu ilerleme çabaları artık günümüzde insan üstü bir hal almış ve kapasitesinin üzerine çıkmıştır. Sanatta artık bu etkilerden kendi payına düşeni bütün bölümleriyle almış ve artık sanat bilimden ve teknolojiden daha çok yararlanmaya başlamıştır. İşte bu modern canlı konular sanatında bazı konularda rotasını çevirmiş ve baş döndürücü gelişmeler sanata da yön vermiştir.

¹ Stefan Zweig, *Dünyün Dünyası*, Can Yayınları Dünya klasikleri dizisi, 1985, s.86; Norbert Lynton, *Modern Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi, İstanbul 2009, s.86; <http://www.frmttr.com/sanat-tarihi-arkeoloji/1016198-20-y-y-sanatini-hazirlayan-etmenler.html>, Erişim Tarihi: 19.02.2014

Sanat, bireylerin uğraşısı olduğu sürece, tam anlamıyla kişisellikten kurtulamaz. Her sanatçının farklı bakış açısından dolayı öznel sanat eserleri meydana getirilmektedir.

Bu nedenle sanatı ve sanatçıyı yaşamış olduğu toplumun kültürel değerlerinden soyutlamak mümkün değildir. Çağın düşünce yapısı, bilim anlayışı, toplumsal değerleri ve teknolojik gelişmeleri ve dönüşümleri hakkında bir bilgi birikimi olmadan sanatı ve sanatçıyı anlayabilmek mümkün değildir. Bizler 20. yüzyıl da Teknoloji ve Sanatın bu ilerleyişini anlayabilmek için çoğunlukla 18. yüzyıl ve 19. yüzyılın gelişmeye kapalı bir durumu olan siyasal, askeri, ekonomik, toplumsal, kültürel, teknolojik ve bilimsel gelişimleri incelemeliyiz. Avrupa'nın, 18. yüzyılın sonlarında girdiği değişimde; 1776 ve 1789 tarihleri arasında Amerikan ve Fransız Devrimleri'nin bir diğeri ise 18. yüzyılda İngiltere'de oluşan Endüstri devrimine bakmamız gerekmektedir. Avrupa ve Batı Dünyasının bir dönüm noktası olan bu devrim sonucunda, artık refah seviyesi daha da artmış ve halk aristokrasiye karşı zafer ilan etmiştir. Yeni oluşan burjuvazi anlayışı, emeğini satarak maddi gelir elde eden işçi sınıfı, iki ayrı toplumsal tabaka sıfatıyla, 19. yüzyıla derin izler bırakmıştır. Sanata ve sanatçıya bakış da bu toplumsal dönüşümler ışığında değişmiştir artık. Zamanla üretimin karakteristiği değiştiği için artık fabrikalaşma olgusu daha da güç kazandı ve üretimin artmasıyla toplumlar arası farklar da yavaş yavaş ortadan kalkmış oldu. Çünkü alt sınıf tabaka diye adlandırılan topluluklar artık ucuz maliyetle elde edilen hemen hemen bütün tüketim mallarına ulaşmış oldu. Ticari toplum anlayışı ile birlikte sanatçı da farklı bir konuma geçmiş ve toplumda yerini almıştır. Sanatçı bu teknolojik gelişmeler ile birlikte endüstri ürünlerini yani işlenmiş ürünler ile artık çoklu bakış açıları geliştirmiş ve yeni anlayışlara doğru yol almıştır. Bu olanaklar sayesinde sanatçının işi daha da kolaylaşmıştır. Devrimle birlikte yeni dinamikler ortaya çıkmıştır; Örneğin ucuzlayan emek, nüfus patlaması, tarımsal devrimler ve büyük keşifler gibi...

19. yüzyıl burjuvazisi sanata çok harcama yapmış ve çokça takdir etmiştir. Önceki toplumların hiçbiri bu denli Güzel Sanatlar kategorisine giren bütün dallara bu kadar harcama yapmamıştır. Takip eden yıllarda Aydınlanma Çağı adı verilen Batı bilimi tüm Avrupa'yı kuşatmıştı. Gelişen doğal düzen toplumları memnun etmişti.

*“Bir kere şuna tam anlamıyla kani olmamız gerek: Bugün tarihimizi yapanlar, bir zamanlar Yunan sanat eserlerini yaratmış olanlarla aynı insanlardır. Fakat bunu yaparken, şöyle bir görevimiz vardır: Onlar sanat ürünleri yaratırken, bugün bizler yalnızca lüks tüketim malları üretiyoruz; bu insanları bu denli kökten değiştiren şeyin ne olduğunu bulmalıyız.”*²

Alman yazar Richard Wagner'in burada bahsettiği gibi bir zamanlar sanat eserleri üreten toplumla aynı insanlarız fakat günümüzde bizler artık sanat eseri üretmek yerine lüks tüketim malları üretiyor (ve aynı zamanda tüketiyoruz); sözlerini söyleyerek teknolojinin toplumlar arasında bu büyük etkileşiminin anlamını ve sanat eserinin de tüketim toplumunda bir tüketim nesnesi haline gelmesini vurgulamak istemiştir.

*“Sanatçılar ve bilim adamları eş zamanlı olarak ilerlemişlerdir. En iyi sanat ve en iyi bilim birbirinden ayrılamaz. Sanatların gayesi belirli bir şeyin içindeki şahsi gerçeklik içindir, bilimlerin gayesi mutlak gerçeklik içindir. Bu yalnızca bir amaçtır.”*³

Sanayi Devrimi İngiltere’de buhar makinesinin icadıyla birlikte ortaya çıkan 1870’ten sonra ise Kıta Avrupasına ve Amerika’ya yayılan, bazı tarihçilere göre ise “neolitik devrim”den sonraki dönemde insanlık tarihi süresince görülen en önemli ikinci gelişmedir.

Sanayi alanlarının böylesine çoğalmasıyla birlikte üretimde çok büyük bir artış sağlandı. Bu artışla birlikte arz talep dengeleri değişti. Yeni sanayi kollarının oluşmasıyla birlikte kömür, çelik, buharlı makine, elektrik, kimya, alanlarında ki bu buluşlar toplum hayatını olumlu yönde etkilemiştir. Mekanik gücün artması, hammadde arayışları, hızla üretilen ürünler hep birbirine bağlı bir zincir halkası gibi geleceğe yönelik büyük hamlelerdi ve başarı artık elde edilmişti. Sanat anlayışı da yine aynı dönemlerde dinden daha güçlü olduğunu gösteriyordu. Yaşanılan yerlerin değişmesiyle birlikte; hayat tarzlarının, kültürlerinin, insan ilişkilerinin ve yaşayışlarının değiştiğini görmekteyiz bu dönemde.

Yine bu dönemde Sanayinin gelişmesiyle üretim için hammadde ve üretilen ürünün dış pazarlara açılabilmesi için gerekli olan taşıma ağına ancak yeni yollar ve taşıma sistemleriyle cevap verilebilirdi. 1850 sonrası Kıta Avrupası bu problemi yaygın

² Derya Yücel, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012, s.26

³ Kranz, 1974, Derya Yücel, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012 s.26;

demiryolu ağı ile geniş çapta çözerken bunu yanı sıra yaygın bir şekilde deniz ulaşımı da aktif hale getiriliyordu. Ulaşımın yanı sıra posta ve telgraf gibi iletişim araçlarının gelişimi aradaki mesafeleri ortadan kaldırmaya başlıyor basın yayım aletleriyle birlikte de sosyal ve politik alanlarda yeni olanaklara kavuşuluyordu.

Teknolojik gelişmeler, Sanayi devrimini başlatıyor diğer taraftan tıp bilimi kendi içinde devrimler yaşıyordu. Sanayi devrimi tarım toplumlarının sanayii toplumlarına evrilmesine olanak sağlarken gelir düzeylerini yani kalkınmayı tetikliyor, tıbbın gelişimi ise hem salgın hastalıkların önlenmesine hem de hastalıktan ölümlerin azalmasına olanak sağlıyordu. Bu ve bunun gibi etmenler ortalama insan ömrünü uzatarak nüfus yoğunluğunun artmasına olanak sağlıyordu. 19.yy da 187 milyon civarında olan Avrupa nüfusu 100 yılda 400 milyona çıkıyordu.

Sanayii toplumunun olmazsa olmazı fabrikalar üretimin hızlanmasını ve ucuzlamasını sağlarken zanaatçı iş kollarının ortadan kalkmasını dolayısıyla da nüfus yoğunluğunun kapitalin merkezine doğru akması sonucunu doğuruyordu. Kalabalık şehirler artık çok daha farklı problemlerle yüzleşmek zorundaydı.

“Bugün ekmeğimizi bile

Buharla, türbinle pişiriyorlar, Çok yakındır.

Makineyle yedirmeleri de”

Trautenau Wochenblatt'ta yer alan bir şiir, 1869

Yukarıda yazılı olan dörtlükte yine teknolojinin sınırlarının olmayışını ve o günlerdeki gelişmelerin daha da ilerleyeceğini göstermektedir. Teknolojinin yeni olanaklar sunuşu ile sanatta, artık burjuva niteliğinden çıkıp halka indi.

18.yy üçüncü çeyreğinde bu iki farklı başkaldırı bütün dünyayı etkisi altına alacak sosyolojik dengeleri ve yeni devrimlerin başlangıcı oluyordu. Birincisi Amerika da İngilizlere karşı başkaldırı ikincisi Avrupa da Fransız Hükümetine karşı yapılan Fransız Devrimi. Tanrıdan alınan yetkiyle devletin ve yöneticilerin atandıkları görüşü o dönemler asıl gerçektir. Toplum tarafından yönetim biçimleri kesinlikle değişmez olarak görülüyordu ve bu büyük mirasçılar oluşturmuştu. Fakat halktan aldıkları iradeyle devrim yaptıklarını dile getiren Fransız devrimciler ve onların liberal mirasçıları ile birlikte yıktı. Monarşi de insan yapımı olduğunu, değiştirilebileceğini ve

bunun muhalefet olmak ve müdahale etmekle ilgili olduğu anlaşıldı. Çağdaş Sosyalizm, bir yanda Fransız Devriminin “Özgürlük, Eşitlik ve Kardeşlik” talepleri ile, bir yanda Sanayi Devrimine eşlik eden toplumsal dönüşümle yaratılan kültürel ortamda doğdu.



Resim 1.1. John Trumbull / Bunker Tepesi Savaşı 1775 General Warren Ölümü / 1815 / tuval üzerine yağlıboya, 75x56cm Boston, Massachusetts Müzesi

Sosyalizmi, kapitalist üretim tarzının, işçi ve emekçiler üzerinde yol açtığı eşitsizlik ve haksızlıklarda yattığı düşüncesi, çok eski tarihlere dayanmaktadır. Fakat çağdaş Sosyalizm, 1830’larda, Fransa’da Saint-Simon ve ardılları ile İngiltere’de Fourier gibi düşünürlerin görüşleri ile oluşturulmaya başladı. Burada başka bir grup olan ‘Ütopik Sosyalistler’ toplumsal düzene muhalefet olmalarına rağmen umutlarını daha çok burjuva sınıfına bağlayan, sosyalist toplum yapısını belirli temellere oturtmaktan yoksundular. Bilimsel Sosyalizmin kurucuları Marx ve Engels ise sosyalizm görüşlerini tarihin akışı içinde beliren bir olanak olarak sunuyor. İnsanlık tarihi gelişiminin özünde maddi koşullar yatmakta ve sınıflar arası çekişmeler, ekonomik çekişmelerin etkisiyle daha çok kendini göstermektedir. Kapitalistler, üretimde olağanüstü boyutlara varan verime ve işçi sınıfının ürettiği artı tüm değerlere el uzatmakta, toplanan üretim araçlarının, toplumun yararına dengeli gelişimini ve kullanımını önlemektedir.

Marx ve Engels'in 'Komünist Manifesto'yu yazdığı tarihlerde, tüm Avrupa'yı, '1848 Devrimleri' adıyla bilinen devrimler sardı. Avrupa'nın en önemli kentlerinde on bir tane devrimci ayaklanma meydana gelmiştir. 1864'te ise Londra'da I. Enternasyonal, diğer adıyla Uluslararası Emekçiler Birliği kurulmuştu. Farklı çizgilerdeki sosyalist akımların, 1876'da I. Enternasyonal'in dağılmasıyla, sosyalizm tarihi, büyük ölçüde kırılmalar yaşadı. 1889'daki II. Enternasyonal'den sonra III. Enternasyonal, 1917 Ekim Devrimi'nin kazandığı başarıyla Moskova'da toplandı.

Bilimsel Devrim 18 yy. ve 19 yy.da ekonomide, siyasette, teknolojiye, kültürde devrimler yaşandığı gibi bilimsel teorilerde de önemli devrimlerin yaşandığı bir yüzyıl olarak tarihe damgasını vurmuştur. Sir Isaac Newton'un 1687 tarihinde yazdığı "Doğa Felsefesinin Matematik İlkeleri", Charles Darwin'in 1859'da "Türlerin Kökeni" gibi...

Sir Isaac Newton "Doğa Felsefesinin Matematik İlkeleri" adlı kitabında öne çıkan ana düşünce ise; dünyadaki bütün hareketleri açıklayabilecek üç ana yasayı tespit etmiş oluşudur. Bunlar kuvvet, kütle, ivme ilişkisi, Etki – Tepki yasası ve Eylemsizlik prensibi. Newton fiziğinin arkasında yatan evren görüşünü şu kavramlar betimlemeye yeter: Mekanizm, Kesinlik, Mutlak Uzay ve Mutlak Zaman.

Yine bu yüzyılda Charles Darwin Evrim teorisini geliştirerek insanlığın doğal seçme (Natural Selection) yolu ile geliştiği ve bu seçmede ayakta kalanların güçlüler olduğu düşüncesini kazandırdı.

"Güçlülerin kazandığı" mutlaklık, kesinlik sonunda doğal seçme, dönemin bilimsel devrimlerini karakterize eden bu kavramlar o dönemde gelişmekte olan Kapitalizm ve onun temsilcisi olan burjuva ideolojisinin temel özellikleri ile de yavaş yavaş şekillenmekteydi. Burjuva sınıfının yeni düşünce yapısıyla eş zamanlı olarak bir toplum modeli ve ideali geliştirme düşüncesinde, Darwin'in düşünceleri çok etkili olmuş ve bu durumu şekillendirmiştir. Bu toplum modeli 19 yy. sonlarından başlayarak ideolojik ve kültürel anlamda önemli bir açmaza girmiş ve 19 yy. sonları ve 20 yy. başlarında yaşanan tüm gelişmeler ile birlikte ve özellikle 1. Dünya Savaşı ile, mutlaklık, kesinlik ve doğal seçme düşüncelerine dayanan toplum modelinin pek de istenilen sonuçlara ulaşmadığının çok açık bir işareti olarak tarihte yerini almıştır. Tam da bu dönemde politik alanda yaşanan depremler aynı paralelde, bilimsel düşünce sistemi içerisinde de depremlere yol açmış ve sarsılmıştır. Bu sarsıntıyı doğuran üç

temel bilimsel deęişim şunlardır. 1) Öklidyen olmayan geometriler 2) Einstein'ın Görelilik teorisi 3) Heisenberg'in Belirsizlik ilkesi.

Burjuva ideolojisinin yara aldığı düşünceler ağır ağır çoğalıyordu; örneğin Öklid'in geometrisinin dünyanın görsel olarak tek temsili ve resmi olduğu düşünülüyor, fakat bu burjuvazinin bir ideolojisi olmaktan öteye gidemiyordu çünkü sadece 19 yy.ın ortalarına doğru bütün geometrik bilgimizin, bildiğimiz ve iç açılarının toplamının 180 derece olan üçgenlere dayanmayabileceği tam tersi şekiller ile de ifade edilebileceği ortaya çıkınca bütün düşünceler sil baştan kontrol edildi.

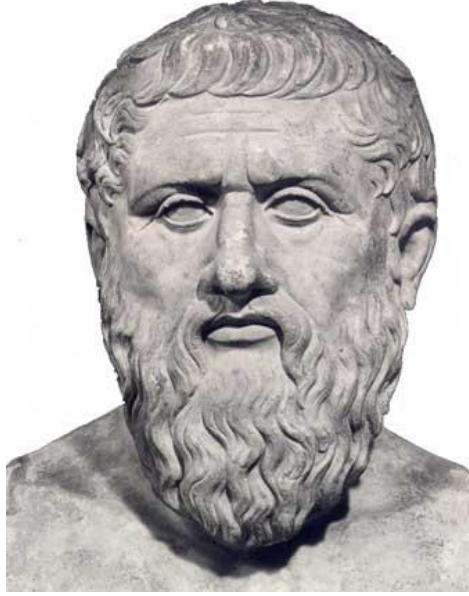
Öklid geometrisine ek olarak, 20. yy'ın başlarında ortaya çıkan Einstein'ın görelilik teorisi de tek doğruluk ve mutlaklığa önemli bir darbe olmuştur. Bu teorinin önemli bir sonucu zamanın baęlı olduğunu iddia etmesiydi. Işık hızına yaklaştıkça "zaman" daha hızlı akıyordu. Newton'un teorisi bu bakımdan da çürütülmüş oldu. Heisenberg düşüncesine göre ise ölçüm aletlerimizin gelişmesi konusunu ele almış olup yaptığı çalışmalar sonucunda gösterdi ki, ölçüm aletlerimiz ne kadar gelişir ise gelişsin, ölçümün her zaman bir belirsizliği olacaktır. Böylelikle burjuva ideolojisi kavramı da geçerliliğini yitirmiş oldu.

1.2. TOPLUMSAL VE TEKNOLOJİK DEĞİŞİMLERİN SANATA YANSIMALARI

Sanayi devriminin toplum hayatına etkisi ile artık sanatçılarda da bireyselleşme etkileri gözlemlenmiştir. Bu bireyselleşmeyle birlikte sanatın teknolojik dünyaya baęımlı olduğu algısı da zihinlerde iyice yerini almıştı. Teknolojik harikaların sayısız insanın işbirliğiyle sağlanan bilgi birikiminin ürünleriydi. Bilim ve teknoloji tarihi eski yöntemlerin ve düşüncelerin bırakılması gerektiğini gösteriyordu. Kaydedilen bu başarı ve ilerlemeler doğadaki evrime paralel bir insan başarısıydı. Geleneksel anlayışta insan bedeni örnek olarak kullanılmış, evrendeki matematiksel sistem uyum ve oran temel olarak alınmıştı. Artık model olarak makina benimseniyor, yenilikçiler de daire, kare ve üçgen gibi biçimlerin mekanik yollarla çizilebileceğini ve bu biçimlerin mutlak güzelliği konusunda Platon'un sözlerini kanıt gösteriyorlardı.

Platon'un sayılara verdiği önemi Pythagoras öğretilerine dayanmaktadır. Atina'da kurduğu akademinin kapısına 'Bu kapıdan içeri geometri bilmeyen girmesin' asılıydı.

Sayılar konusundaki düşünceleri o dönem sır gibi saklanmaktaydı. Epinomis adlı eserinde bu konuyla ilgili bazı kanıları mevcuttur. İlk çalışmaları sayılar bizzat kendileri üzerine olmuştur. Daha sonraları, tek ve çift sayılar ile birlikte 'geometri' bilimi altında toplananlar ile ilgilenmiştir. *"Ve o zaman görülür ki, birbirinden farklı sayılar, buldukları düzeylerde ilişkide bulunurlar."*⁴



Resim 1.2. Platon / M.Ö. 347/427 Antik Çağ Felsefesi

İşte bu sayısal verilerin önemi ileride makine dili olarak karşımıza çıkacak ve sanata farklı bir bakış açısının ön çalışmaları niteliğinde olacaktır. Platon'un övdüğü, makinenin sağladığı biçimlerin şekillerin sayısal tabanla oluşması ileride teknoloji sanat bağlamında da sanatçıların çok işine yarayacaktır.

Cézanne kendi resimlerinde geometrik biçimlerle kompozisyon oluşturması, Kübizm sanatçıları Picasso ve Braque üzerinde bıraktığı etki eş zamanlı olarak Fütürizm de Carlo Carrà,, Boccioni, Luigi Russolo ve Giacomo Balla, ve sonrasında Süprematizm' akımında Kasimir Malevich gibi sanatçılar hep bu dönüşüm etkilerinde fikir oluşturan sanatçılar olmuştur. Bugün Eiffel Kulesi (1887 ile 1889) makine ve sanat denkleminin bir sonucu olarak karşımızda durmaktadır. Her ne kadar bir mühendislik harikası olsa da bir o kadar da sanat eseri olarak bir simge ve semboldür. Yine sonraki yıllarda Leger'nin (1914) yapmış olduğu soyut figürlerde mekanik bazı özellikler

⁴ 20. yy'da Sanatı Hazırlayan Etmenler, <http://www.odevarsivi.com>, Erişim Tarihi: 18.02.2014;

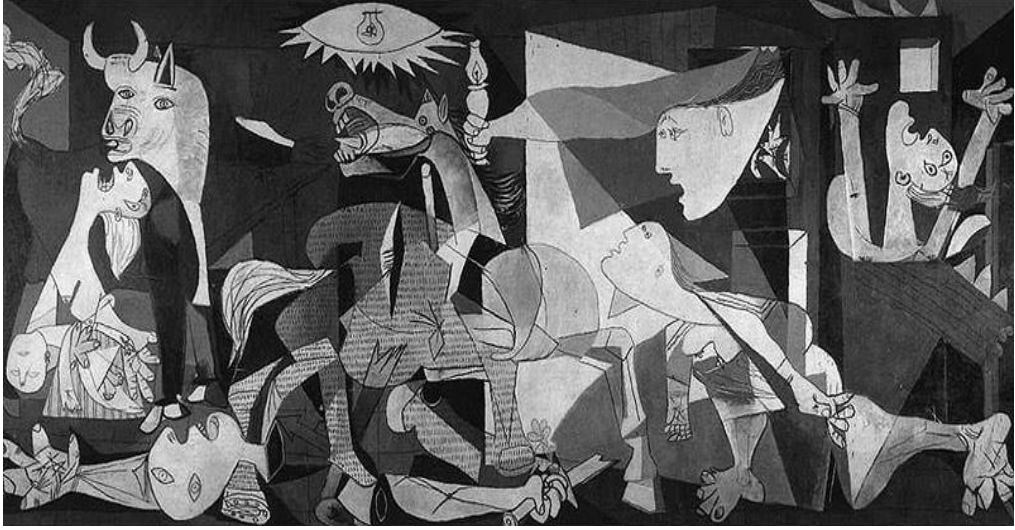
görülür. 1919 yılında yorumcu Dmitriev sanatçının deęişen rolünü şöyle açıklamıştır; "*Sanatçı artık sadece bir yapıcı teknisyen, bir önder ve ustabaşıdır.*"⁵



Resim 1.3. Paul Cezanne / Sainte-Victoire Dağı, 1895 / tuval üzerine yağlıboya / 73 x 92 cm / Barnes Foundation, Merion, Pensilvanya, ABD

Bu etkilerin hepsi bir geçiş sürecinin ilk noktalarıdır.

⁵ <https://resimbiterken.wordpress.com/2014/04/11/paul-cezannenin-montagne-sainte-victoire-eseri/>
Erişim Tarihi: 21.02.2014.



Resim 1.4. Pablo Picasso / Guernica 1937 / Tuval Üzerine Yağlıboya / 349 cm × 776 cm / Reina Sofia Müzesi, Madrid ⁶

19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında, sanatçıların asıl amacının değiştiği görülür. Bu tarihsel dönemde yaşanan sosyo-ekonomik değişimler, 20. yüzyılın sanat alanını da belirleyen temel faktörlerden biri olacaktır. Artık sanatçılar, dış dünyayla ilişki kurmak, onu betimlemeye yönelik eserler vermekten çok, kişisel görme biçimlerini yansıtmaya çabalamaya başladılar. 19. yüzyılda ışıkla yapılan resimler yeniliğe önem veren resamlara öncülük etmiştir. 1860'lardan itibaren Empresyonizm akımı bütün sanat dallarını etkilemiştir. Sanatçılar kendilerinden önceki realizmin o katı ve sert gerçekliğini çokça eleştirmiş; bir yandan da zaman-ışık ilişkisinin büyük keşfini gerçekleştirmişlerdir. Bu akım bir öğretici niteliğindedir. Empresyonistler mekânı yadsımamışlardır.

Empresyonistler sanatçıların çalışmalarında çizgiler yoktu, kesin çizgilerle belirlenmiş bir kompozisyon dinamiği de yoktu ve insanın hayran olması gerekliliği kaygısı da yoktu bu çalışmalarda. Çalışmalar ilk zamanlar küçümsense de artık çok beğenilen çalışma örnekleri arasında yerini almıştır. Kaba fırça darbeleri estetikten uzak görünse de aslında estetiğin asıl kendisiydi. Öyle ki yapılan eserler bazen o kadar birbirine benziyordu ki neredeyse imzalar bu çalışmaları ayırt edebiliyordu bir bakıma...İzlenimeiler artık çalışma sıklıklarıyla o dönemde sanatın doruğuna doğru ilerleme kaydediyorlardı.

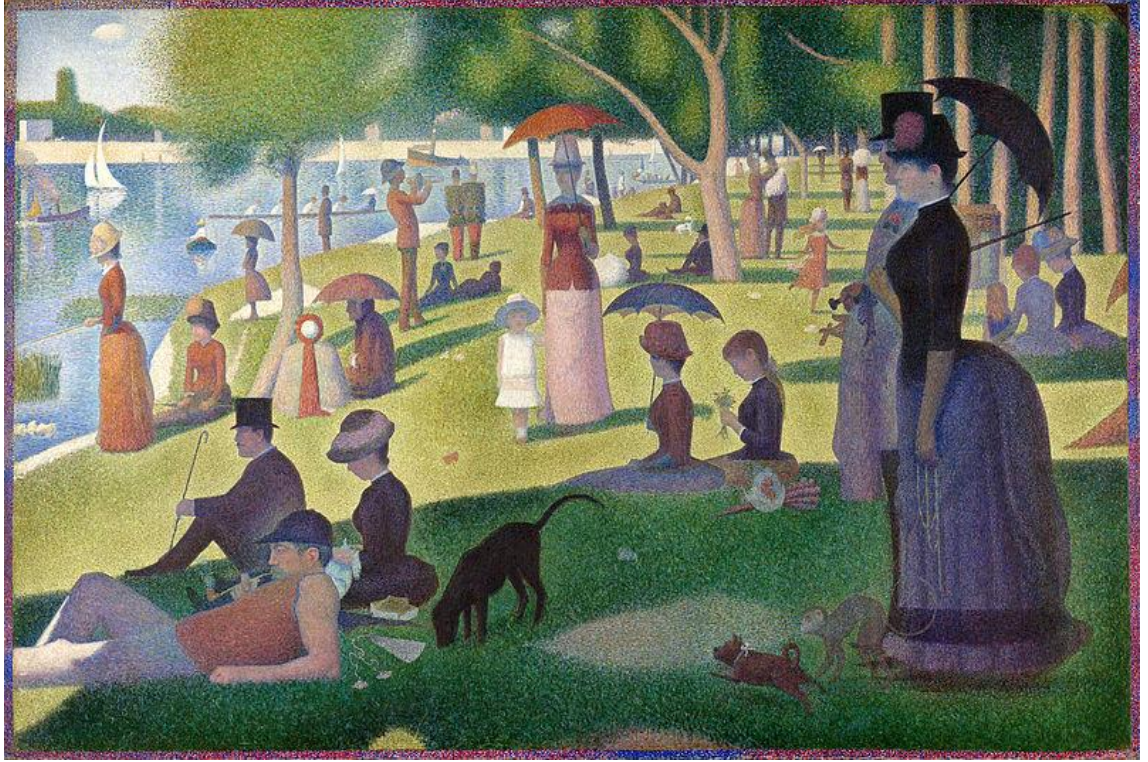
⁶ [http://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(tablo\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo)), Erişim Tarihi: 21.02.2014.

Işığın bu denli hızlı yükselişi frekanslı elektromanyetik dalga boy ve biçimlerinin olduğunu belirlenmesi Hertz'in 1887' yılında elektromanyetik dalgaları meydana getirerek ve algılayarak "Maxwell teorisinin deneysel ispatını" veren çalışmaları, gelişme aşamalarının birbirini takip etmesine neden olmuştur. " Bilim adamlarının bulguları ışık hareketleri ve rengi fiziksel, psikolojik ve teoriksel tanımlamaları üzerine yeni bilgileri netleştirmiştir.

Bilim ve sanat arasındaki etkileşim her zaman yoğunluğunu göstermiş ve yeni bulgular hızlı ilerleyişin habercisi olmuştur. Çevremizdeki cisimleri görmemizi sağlayan ışık olgusu aslında rengin kaynağıdır. Bu bakımdan renk, fizik biliminin bir dalıdır. Burada iki hipotez meydana çıkmaktadır birincisi ışık aslında bir dalga boyuydu ikincisi ise bir doğru boyunca hareket eden küçük zerreciklerdi. Bu iki düşünce uzun süre üzerinde görüşler belirtilen bir konu olmuştur. Empresyonistler prizmadan ayrıştırılan yedi renk tayfini kullanarak kırmızı, sarı, maviyi ana renk; yeşil, turuncu, moru tamamlayıcı renk olarak kabul etmişlerdir;

*"Neo-empresyonistlerden Georges Seurat'nın, empresyonizmi arkadaşı Paul Signac'tan öğrenmiş olduğu ifade edilmektedir. Seurat'nın, Michel-Eugène Chevreul'un "Eş Zamanlı Renk Yasası Üzerine" kitabı ile Ogden N. Rood'un "Modern Renk Bilimi" isimli kitabının etkisinde kaldığı göze çarpmaktadır."*⁷ Empresyonizmin devamı niteliğindeki bu sanat akımında ise klasik renk bilgilerinin bu şekilde uygulanmasının gözün fiziksel algılamasına ters düştüğünü savunmuş, renk ve ışığın farklı kullanılması düşüncesi ve pırıl pırıl çalışma örnekleri yapılmış, fırça tuşunu bilimsel düzeyde değerlendirip resimlerini noktacı anlayışta boyamıştır. Vincent van Gogh'un canlı renklere geçişi, Paul Gauguin'in Afrika ve Asya sanat izleri, Paul Signac'ın puantilist stili, Gerorges Seurat'ın zıt renk kullanımı ve yanyana noktacı kullanımı, Paul Cezanne'nin daha yalın ve işçilikli eserlerinin hepsi Neo-Empresyonizm akımının etkileridir. Palette karıştırılmayan renk artık tuvalde direkt olarak noktalar halinde yerini aldı.

⁷ Stephen Little, *İzmler...Sanatı Anlamak*, (3. Baskı), Yem Yayıncılık, İstanbul 2010, s.94-112; Harrison Charles, Wood Paul, *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi*, (Çev.: Sabri Gürses), Küre Yayınları, İstanbul 2011, s.241-325. http://tr.wikipedia.org/wiki/Art_izlenimcilik erişim tarihi:21.02.2014 <http://www.msxlabs.org/forum/sanat/8956-sanat-akimlari-izlenimcilik-empresyonizm.html> erişim tarihi:21.02.2014



Resim 1.5. Georges Seurat / Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası / 1884-1886 / Tuval üzerine yağlıboya / 207,6 cm × 308 cm / Şikago Sanat Enstitüsü, Şikago, ABD ⁸

1884 tarihli “Grande Jatte Adası’nda Bir Pazar Günü Öğleden Sonra” isimli çalışmasında aslında Seurat yeni görüntü teknikleri üretme çabası peşindeydi. Sanatçı toplumuna kişisel görüntüler oluşturabilme fikirlerini aşlamak ve özgürlüğün yolunu açmak için bu çalışmaları yapmıştır tamamlayıcı renk kullanımının asıl amacı buydu. Signac ve Seurat’nın noktacı renksel titreşimleri yine zamanda buluşturması adeta, bir buluş niteliği taşır. Artık Puantilizm terimi de resim sanatında yerini almıştır. Bu bölünmeler ve noktacılar ışığın anlık niteliklerinin ötesine bize gösteriyordu.

Claude Monet’nin fırça darbelerini zamanda kaynaştırması ve uygulaması, yeni geliştirdiği bir tekniktir ışık ve atmosferi ustaca kullanmış bir ressamdır. Örneğin parçalanmış gökyüzü ve seri bir şekilde fırça darbeleri onun doğal dünyayı yakalama

⁸http://tr.wikipedia.org/wiki/Grande_Jatte_Adas%C4%B1'nda_Bir_Pazar_%C3%96%C4%9Fleden_Sonras%C4%B1, Erişim Tarihi: 22.02.2014; Norbert Lynton, *Modern Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi, İstanbul 2009, s.22-23. <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/389125/Claude-Monet> Erişim Tarihi: 22.02.2014 <http://www.theartstory.org/artist-monet-claude.htm> Erişim Tarihi: 22.02.2014 <http://www.biography.com/people/claude-monet-9411771#related-video-gallery>ErişimTarihi: 22.02.2014

çabalarıydı. Manzaralarında ki sanayi unsurları çalışmalarına çok farklı yorumlar getirmiştir. Eserlerinde biçimleri ve formları çözmüş usta bir sanatçıydı.



Resim 1.6. Claude Monet / Venedik alacakaranlık 1908-1912 / Tuval üzerine yağlıboya / 92.4 cm (36.4 × 25,7 olarak) × 65.2 cm Ulusal Müze Cardiff ve Cardiff, Galler

Monet'in yaptığı resimler hiçbir biçimsel kurala uygun değildi. Gerçekçi ve idealize edilmiş görüntüden çok; yine, ışık ve yansımanın etkileri vardı resimlerinde. Yine Kübizmde de parçalar bir düzlemde görüldükleri için eş zamanda bir yapıya kavuşturulmuştur. Yapılan eserlerde içsel dünyalarının da, bir parçasını yansıtmak için gayret göstermiştir.

Kübitler, dış dünyanın yalnız görünen yönlerini değil, görünmeyen yönlerini de ele alırlar; yalnız şimdiki zamandaki halini değil, geçmişi ve geleceği de yansıtmaya kararlılığı içindedirler. Nesnelere üç boyutlu olarak ve geometrik biçimlerle yansıtmaya çalışırlar. Burada Sanatçının beyninde amaçlanan şey, kombinasyonları geometrik şekilde öylesine derin izlerle işlemişlerdi ki izleyici büyük etki altında kalmıştı. Sadece izleyici değil örneğin 1907 yılında Picasso'nun yaptığı Avignonlu Kızlar tablosu Georges Braque'yi de derinden etkilemiştir ve bir dostluğunda başlangıcı olmuştur.



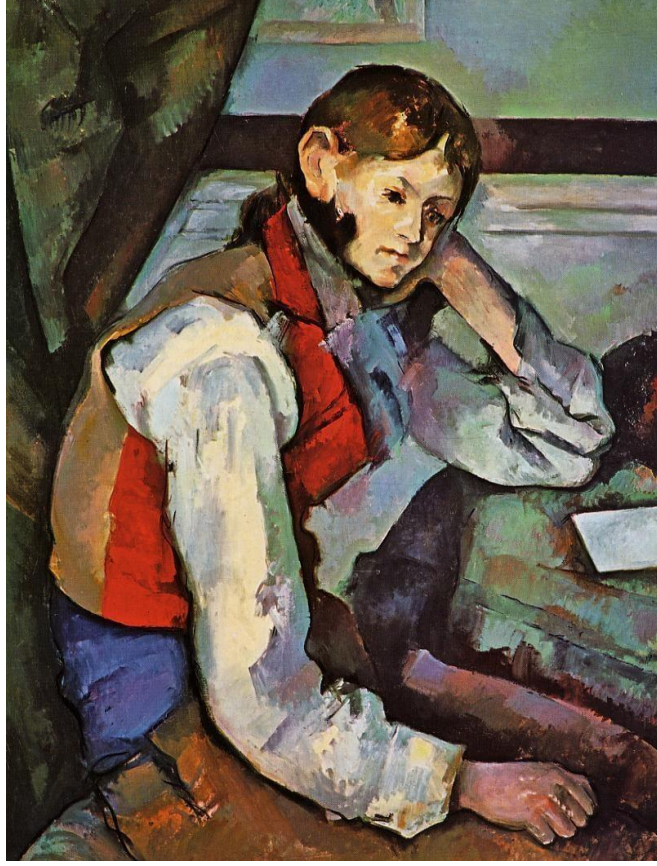
Resim 1.7. Pablo Picasso /Avignonlu Kızlar/ 1907/ Yağlıboya, 243.9 × 233.7 cm
Modern Sanatlar Müzesi New York ⁹

Picasso'nun bu eserinde insan yüzünün temsili kurallarının bozulması uç noktalara ulaşmıştır. Avignonlu kızlar resmi; içeriğiyle değil, figürlerin ve mekanın parçalanmış, bozulmuş tarzıyla insanları adeta büyülemiştir. Picasso bu eser için yaklaşık 850'ye yakın eskiz çalışması yapmıştır. Kendine has "Mavi dönem" diye adlandırdığı buhranlı dönemi atlatan sanatçı artık daha da özgürdür.

Kant, Nietzsche, Stendal, Baudelaire gibi düşün-yazın insanların görüşlerinin sanat hareketlerini tetikleyici yapı taşları oldukları bilinmektedir. Zaman içerisinde Ressam Cezanne, Seurat'ı izlercesine, titreşimli fakat geniş fırça hareketleriyle bir

⁹ http://tr.wikipedia.org/wiki/Avignonlu_K%C4%B1zlar, Erişim Tarihi: 22.02.2014, s.106-107; Stephen Little, *İzmler...Sanatı Anlamak*, (3. Baskı), Yem Yayıncılık, İstanbul 2010.
<http://www.ressamlar.gen.tr/pablo-picasso/>ErişimTarihi:22.02.2014<https://prezi.com/8yg36un-qhv0/paul-cezanne/>ErişimTarihi:22.02.2014.

renğin karşıt rengini yanına sürerek, düş gücünde yer alan tasarımları eserlerine yansıtmiş ve farklı öğelerle zenginlik kazandırmıştır.



Resim 1.8. Paul Cézanne / Kırmızı Yelekli Çocuk 1888–1890 / 81 cm x 64 cm / Foundation E.G. Bührle

Cezanne'in izlenimcilikten ayrılmış bir sanat anlayışı vardı. Artık maddenin nesnel algılanmasından, kişisel sanatçı duyarlılığıyla değerlendirilmesine geçilmiş olup Georges Charensol'un "Çağdaş Servet" yazısında ifade ettiği gibi "...nesnel gerçeklikten daha hakiki olan öznel bir gerçekliği bu yeniden oluşturma denemesi."¹⁰

Cezanne, doğadaki her şeyin sağlam perspektif uygulamış, silindir, koni ve kürelerle çalışma biçimini oluşturmuş ve derinlik algısını ortadan kaldırmıştır. Renk tonlarında ki seçiciliği onun tarzının bariz bir özelliğiydi. Çok sık aralıklarla çalışan sanatçı çok fazla çalışma sayısına ulaşmıştır. Fırça darbeleri çok rahattı. Uzun ve çok yoğun temposu sanatçının bitiremediği çalışmalarının da oluşmasına neden olmuştur.

¹⁰ <http://www.on5yirmi5.com/haber/yasam/toplum/153029/sanat-akimlari-nelerdir.html>, Erişim tarihi: 23.02.2014; <http://www.resimhocasi.com/sanatakimlari.html/2>, Erişim tarihi: 23.02.2014 ; http://hbogm.meb.gov.tr/aol/kitaplar/aol/SanatTarihi1_2/9.pdf Erişim Tarihi: 23.02.2014

Son dönemlerinde sanatçı daha gösterişli eserler üretmiş ve kübistleri nasıl etkilediği çalışmalarında görülmektedir. Sanatçı kendilerine özgü görme ifadesini bu çalışmalarla oluşturmuştur.

Güncel yaşantıdaki akan, zaman içerisinde Modernizm akımı ile kendini farklı bir konuma sürüklemişken köklü bir aydınlanma projesi meydana çıkmış ve bilinçli bir şekilde günümüze kadar kendini ulaştırmıştır. Burada kasıt aydınlanma olgusu ile beraber ve eş zamanlı olarak aynı paralel de özgürlük anlayışı da baskın çıkmış ve çok farklı düşünce yapıları, yeni anlamlar, yeni biçimler, yeni bir sosyal yaşam ve yaşam kültürü, mantık farklılığı, politik alanlar ve yeni söylemler gibi gelişme belirtilerinin hepsi harekete geçmiştir. Hümanizm ve Demokrasi temelli bu Modern söylemi bir bilinç oluşturmuştur bu da Marjinalite yani farklı olma çabasıdır. Bu marjinalite durumu en çokta Batı dünyasında etkilerini göstermiştir. Çünkü dinin yani kutsal kilisenin büyük etkisi altında kıvranan halk ve düşünür dünyası bu Modernizm akımı etkisiyle kendini din eksenli bütün düşüncelerden sıyırmış ve yeni bir düşünce kalıbı içerisinde kendini bulmuştur. Aklın egemen olduğu düşünceler yeni söylemleri meydana çıkarmış ilk dönemlerde çağ dışı görülen düşünceler artık toplumlar tarafından benimsenmiş ve özümsemiştir. Aydınlanmacı akılcı bakış dinin kutsal söylemlerini soyut Tanrı temelli açıklamaları yerine daha mantıksal ve fiziksel yaklaşımlarla birlikte somut akıl odaklı duruşlar ve söylemler yerini almıştır.

İlerlemenin iki ana elementi akıl ve bilim olarak görülür ve bilinir. Bilim ve akıl o denli ilerlemiştir ki artık post-modern söylemi ortaya çıkmış ve daha ileri yani modernizm'in geldiği son nokta yani daha da ileri kavramları oluşmuş ve gelişmiştir.

Yani bu iki kavram her zaman birbiri ile ilintili bir yapıya sahiptir. Yeni dönem diye tabir edilen değişim ve dönüşüm süreci aslında Modernizm'den sonraki kısımdır. Ressam John Watkins Chapman bu söylem ile aslında neyi kastetti bilinmez ama yeninin de yenisi anlamı taşıdığı kesindir. Burada bazı söylemlere göre Modernizm'e tepki diye adlandırılrsa da kendi içinde doğmuş bir kavram değildir kesinlikle. Modernizm bazı kesimlerce başarısız olarak değerlendirilse de mükemmelliğe ulaşma çabası içerisinde karşımıza çıkan iki büyük engel buna sebep olmuştur. Bunlar tabii ki bu yüzyıllarda meydana gelen iki büyük dünya savaşıdır. Yani ilerlemenin durması ve yeniden başlaması anlamı ortaya çıkmaktadır.

Modern akıl artık gelişen dünya düşüncesiyle gerçeğin tek olmasının sebebinin değişebilme özelliği olduğu için tek olmasıdır. Burada artık fikirler ve yenilikler dönüşü olmayacak bir şekilde kalıcıdır. Yeni bir kültür icat edilmek istenmiş ve bu başarıya ulaşmıştır. Modern kültür artık her şeyi sorgulamaya başlamıştır. Haliyle sanatta da artık sorgulamalar derin izler bırakacak şekilde başlamış ve adım adım ilerlemektedir. Kronolojik sıra ile çıkan akımların tümü bir sorgu süzgecinden geçmiş, değerlendirilmiş, elenmiş, eklenmiş ve oluşturulmuş olarak sanat tarihinde yerlerini almışlardır. Sanatsal tüm faaliyetler toplumdan soyutlanamayacak, ve insanın içine kapanma eylemini sanattan başka anlatabilecek mecra görülemeyecektir. Yaşam doğası farklılaşırken bu farklılaşma yanında insan farklı bir yapıya bürünmüştür bu da bireyselleşmedir. Herkesim tarafından kabul gören bu anlayış artık Batıyı gerçek anlamda batı yapmış ve kendisine bakan herkesime ışık saçmıştır. Romantizm, Realizm, Sürrealizm, Empresyonizm, Kübizm, Klasizm, Primitivizm, Konstruktivizm, Fütürizm, Dadaizm, Fovizm, Sembolizm, Neoplastisizm vb.... akımların hepsi modern akım sayılmaktadır. Yani bu süreçte hep bir ilerleme görülmüştür.

Maddeci düşünörlere karşı bir cephe olarak bireyselci ve sezgici bir bakış açısı, felsefecilerin yeni düşünce tanıları, Einstein'ın teorileri ve insanın araştırmacı kişiliği sayesinde yeni ilgi çeken bulguların meydana gelmesiyle bu süreç adım adım ilerlemiştir. Tarihsel açıdan "*Modernizm 1860-1960 yılları arası , Post Modernizm 1960-1980 yılları ve Çağdaş Sanat 1980*" ¹¹ ile başlayan ve devam eden zaman tünelidir. Modernleşme nasıl ki yaşamın tüm ağırlığını aldığı gibi Sanatında tüm ağırlığını almış daha rahat şekil alma biçimine geçilmiştir bu da görsel ifade özgürlüğüdür. Kitle kültürü kavramı oluşmuş fakat bu sanatı ve sanatçıyı etkilememiştir. Bireysel yaklaşımlar sanatta varlığını hep sürdürmüşleridir.

Sonuç itibariyle Bilgi toplumu dediğimiz günümüz toplumları bir bunalım dönemini çoktan geride bırakmış ve yeni ufuklar peşinde koşmaktadır. Buda Günümüzde yine Bilim ve sanatın eşdeğerli ilerleme kaydetmesiyle meydana gelecek bir durumdur. Bu durum karşısında toplumlar yeni referanslar ile sürekli bilgi dağarcıklarını güncelleyecek ve günümüz şartlarından istifade ederek bilim ve sanat bu ilerlemeye sürekli katkı sağlayacaktır. Elindeki Dinamikleri iyi derecede kullanan bu iki

¹¹ <http://blog.kavrakoglu.com/tag/modern-sanat-akimlari/> Erişim Tarihi: 23.02.2014

olgu özgürlüğünde sınırlarını genişletecek ve kendi yolunu bu tarihsel süreçte çizecektir. Çağdaş sanat; düşünce dünyasın da artık alışlageldik söylemler yerini çoktan bilimsel ve sanatsal söylemlere yerini bırakmış ve bu gelişmeler toplumun bütün uzak köşelerine kadar nüfuzunu belli etmiş ve etkilemiştir. Modern toplum kavramı da artık oluşmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL SANAT

2.1. DİJİTAL DÖNEM ÖNCESİ VİDEO VE FOTOĞRAF

Sanatçı her çağda çağın sunduğu imkânlar çerçevesinde sanat üretmeye devam etmiştir. İlk çağlarda mağara duvarlarına toprak boyalarla resim yapan sanatçılar ortaçağda tempera ile panellere ve duvarlara resim yapıyorlardı. Yağlıboyanın bulunması sanatçıya yeni olanaklar sunarken çağdaş sanatta, sanata dair fikrin değişmesi hazır nesnenin sanata dâhil olmasını ve bu noktadan itibaren sanatsal formların kaçınılmaz olarak bir evrim geçirmesine tanıklık ediliyordu.

Sanatçılar yapıtlarını meydana getirirken belirli bir dönemde belirli bir kültürde dikkat çekmeye değer gördüğü şeyler hakkında tarihe düşülen önemli bir kayıttır. Bu yapıtların tarihsel bir çözümlenmesi de vardır bu yapıtların dönemlere göre değişen işlevini iki öge belirlemektedir. Bunlardan birisi toplumsal dönüşümler bir diğeri ise teknik gelişmelerdir. Bilim ve teknik birbirlerinden beslenen yapılar olduğu için bilgi arttıkça kuramsal bilimin yararlı biçimde kullanılabilmesi ancak akıllı ve verimli bir biçimde uygulanabilir ise mümkündür. Bilim insanları mevcut teknik gelişmeler içerisinde nasıl yenilik üretme sorumluluğuna sahipler ise sanatçılarda sanat alanında yenilik üretme sorumlulukları vardır ve buna mecburdurlar.

Bilim-sanat, yaratıcılık, hayal gücü alanlarında birbirlerini etkilemeyi sürdürmüşlerdir. Bu etkileşim belirli amaçlar için ortaya konulmuştur. Her çeşit teknoloji toplumun ürünüdür. Etkilerinin tümünü tekrar kendini yaratan kaynağa yöneltmektedir. Teknik anlamda yani teknolojinin ilerlemesi ile paralel olarak ilerleyen yenilikler süreci sanatçının üretimlerinde yalnızca konu ve biçim açısından farklılıklar yaratmakla kalmamış, genel olarak sanatçıların kendi varlıkları ile içinde yaşadıkları çağı, toplum yapılarını farklı bakış açılarıyla değerlendirme olanağı yakalamalarını da sağlamıştır. Sanat alanında bazı akımların, tekniği dolayısıyla teknolojiyi yaratıcı gücü ile etkilediği izlenmektedir.

"Rönesans perspektifi ve fotoğraf, "doğal görme"ye tam anlamıyla nesnel bir eş-değer arayışının parçalarıdır. Bu anlayıştaki bilim ve kültür tarihlerinde camera

*obscura, 17. ve 18. yüzyıl Avrupasında gözleme dayalı bilimlerin gelişimine dahil edilir. Işık, mercek ve göz hakkında elde edilen bilgi birikimi, fiziksel dünyanın doğru bir şekilde araştırılması ve temsil edilmesini sağlayan bir dizi keşif ve başarının parçası haline gelir. Bu keşif ve başarılar dizisinde öne çıkan olaylar arasında genellikle 15. yüzyılda doğrusal (merkezi) perspektifin bulunuşu, Galileo'nun kariyeri, Newton'un tümevarımsal çalışmaları ve İngiliz ampirizminin ortaya çıkışı da sayılmaktadır."*¹²

Fotoğrafın icadı ile eş zamanlı olarak artık Dijital Sanatında tohumları atılmış olup her adımda Dijital Sanat'a daha bir yaklaşma meydana gelmiştir. Tabii bu gelişmeler eşliğinde 19. yüzyılda Empresyonizm akımı ve 20. yüzyılda Kübizm, Konstrüktivizm ve Fütürizm gibi sanat hareketleri de sanat ile teknolojinin artık ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak görülmeye başlandığının ve yeni sanatsal tavrın habercileri olmuştur. İşte bu hareketli görüntünün gelişmesine ilham veren bu sanat hareketleri ortam ve koşullara zemin hazırlamıştır.

"Stereoskop biçimi, Wheatstone'un bazı ilk bulgularıyla ilintilidir: Araştırması göze görelilik olarak yakın tutulan nesnelere karşısında edinilen görsel deneyimle ilgiliydi. Bir nesneye, kendisine bakan her iki gözün optik eksenleri birbirine neredeyse paralel olacak kadar uzaktan bakıldığında, nesnenin her iki gözün ayrı ayrı gördüğü perspektif yansımaları ve her iki göze görünüşü, nesne tek bir göz tarafından görüldüğündeki durumla aynıdır. Ama Wheatstone asıl bununla değil, nesnelere, optik eksenleri farklı açılara sahip olacak kadar gözlemciye yakın olduğu durumlarla ilgilenmekteydi. Nesne, kendisinin görülebilmesi için optik eksenlerin birbirine yaklaşmasını gerektirecek kadar gözlere yakın tutulduğunda... her göz bunun farklı bir perspektif yansımalarını görür ve optik eksenler birbirine yaklaştıkça bu perspektifler birbirine giderek daha az benzer. Dolayısıyla fiziksel yakınlık durumunda iki göze dayalı görme, farklılığı uzlaştıran, iki farklı görüntüyü birmiş gibi gösteren bir işleyişi üstlenmektedir. Stereoskopu, 1830'larda fenakistiskop gibi başka aygıtlarla ilintilendiren de bu durumdur.

Zaman içerisinde "Stereoskop" cismin birbirine benzer iki görüntüsünü birleştirerek üç boyut kazandıran bu alet yani daha açık anlamıyla 'cismin birisi biraz daha sağ, ötekisi biraz daha sol yanını gösteren birbirinden çok az farklı iki fotoğrafın görüntülerini birlikte gözün retina üzerine gelmesine ve asıl cisim gibi üç boyutlu olarak

¹² Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri*, Metis Yayınları, İstanbul 2004, s.134-136

algılanmasını sağlayan optik alet' ile zamanla fotoğraf ile birlikte görüntü oluşturma'nın yeni bir yolu açılıyor video kameralar ve nihayetinde dijital simülasyon tekniklerine varan bir süreç başlıyordu.

"Wheatstone'un stereoskopu tasarlarken amacı, bir baskı ya da çizimin sergilenmesi için yeni bir yolun bulunması değil, fiziksel bir nesne ya da sahnenin gerçek varlığının simüle edilmesiydi."

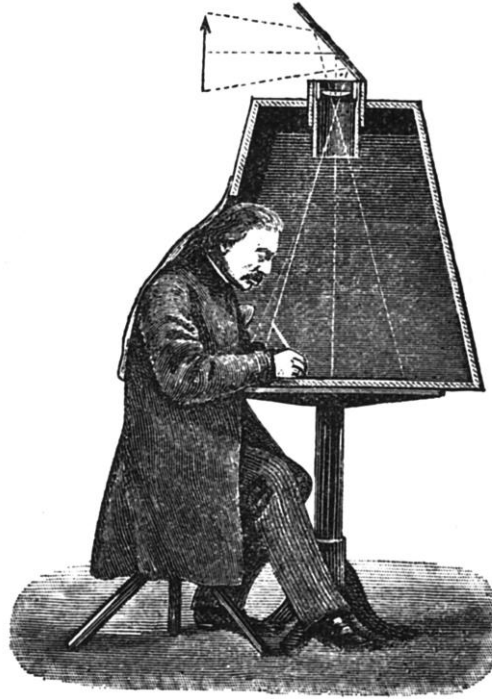


Resim 2.1. David Brewster, stereoskop, 1849.¹³

Artık zaman içerisinde fotoğraf geleneksel süreçten sayısal sürece geçiş yapan ve hayata hız kavramını ekleyen yeni bir kavramsal derinlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni iletişim ortamları ve kavramları fotoğrafı da bir değişim ve dönüşümden geçirmektedir. Fotoğraf teknik müdahalelerden çoklu ortama toplumsal dönüşümden sanatsal dönüşüme doğru hızlı bir şekilde yol almaktadır. Bu hızlı değişim ve dönüşümün lokomotifi hiç şüphesiz "Camera Obscura"dır.¹⁴

¹³ Charles Wheatstone, "Contributions to the Physiology of Vision", *Brewster and Wheatstone on Vision* içinde, s. 66.

¹⁴ Bkz. R. L. Gregory, *Eye and Brain: The Psychology of Seeing*, (3. Basım), New York 1979, 45. syf. 133; Sir David Brewster, *The Stereoscope: Its History, Theory, and Construction*, Londra 1856, 53, (virgü yazara aittir).



Resim 2.2. Elde edilen görüntüleri çizimler ile kağıda aktaran sanatçı

Bu makine artık elde edilen görüntülerin sabitleme fikri ışığa malzemenin bulunmasıyla hayal edilen olgu artık gerçeğe dönüşmüştür. 1500'lü yıllarda Leonardo da Vinci'nin tasarımlarıyla ve 17.y.y.'da Francis Bacon'un araştırmaları ile artık Camera Obscura gelişim evresini tamamlamış oldu. Ve artık 18. ve 19. y.y.'da Camera Obscura'dan elde edilen ¹⁵görüntüler çizimler ile kağıda aktarıldı ve çeşitli boyalar ile boyandı. Artık fotoğraf'ta resim kurallarından da yararlanmış oldu.¹⁶

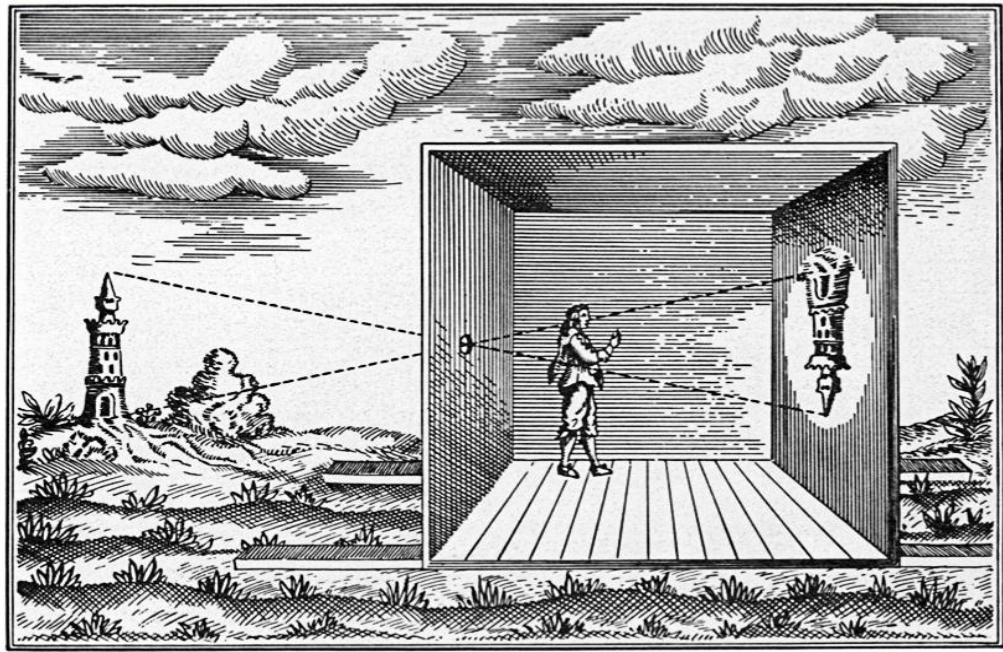
Kamera Obscura karanlık bir odadan mevcut çevresinde algıladığı resimleri kendi ekranına yansıtan optik ışık olgusunu kullanan bir alettir. Başlangıçta çizim için kullanılan bu aygıt zamanla amacından farklılaşmış ve fotoğraf ve kameranın icadına giden yolu çizmiştir. Cihaz bir kutu ve oda ve onun bir yüzüne açılmış delikten oluşmaktadır. Dışarıdan gelen ışık delikten geçerek içerisinde ki yüzeye düşer ve yansıdığı kaynağın perspektifini ve renklerini koruyarak ters dönmüş 180 derece, tersine bir görüntü oluşturmaktadır. Resim bir kağıt üzerine düşürülerek yüksek kesinlikli

¹⁵ Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri*, Metis Yayınları, İstanbul 2004, s.45-53.; http://tr.wikipedia.org/wiki/Kamera_Obscura, Erişim Tarihi:25.02.2014

¹⁶ <http://www.artpressphotos.com/fotograf-tarihi-kanonunu-yeniden-dusunmek-oznellik-uzerine-bir-inceleme-2013>, Erişim Tarihi: 23.02.2014.

çizimler elde edilmesini sağlamaktadır. En büyük kamera obscura Aberystwyth, Galler'de bulunan Constitution Hill'dedir.

Aynaların kullanılan bu çalışmada, iki versiyonu vardır birisi; baş aşağı versiyonunda olduğu gibi resmi düz bir şekilde kutunun bir yüzeyine yansıtılmak mümkündür. Diğer versiyonunda ise açılı aynalar yerleştirilmiş bir kutudan oluşur ve cam üst bölmeye yerleştirilmiş kopya kağıdına resmi dik olarak düşmektedir. İğne deliği küçüldükçe resim keskinleşirken görüntü daha karanlık olarak kağıda düşer. Bazı pratik kamera obscuralar iğne deliği yerine lens kullanmaktadır. Çünkü bu daha geniş diyaframa izin verir, bu da odağı koruyarak daha parlak ve kullanışlı resim oluşmasını sağlamaktadır. Zamanla 19.yüzyılda fotoğraf ve sinemanın toplumu etkisi altına almasıyla birlikte Avrupa'da teknolojik ve ideolojik düşüncelerin tamamlanmasını işaret eden Camera Obscura bu ilerlemişliğin neticesinde artık fotoğraf makinesine dönüşmüştür.

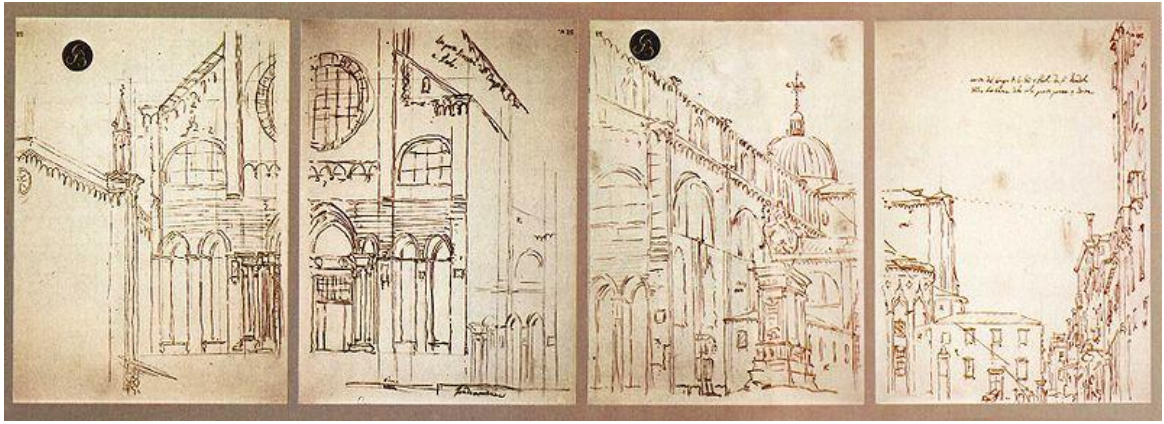


Resim 2.3. Camera Obscura

1850'lerde gerçeğe bağlı resimler yapan Pre-Raphaelist grubu, John Ruskin Gözün gördüğü gerçeği yansıtması nedeniyle Resimsel betimlemeyi övüyorlardı. Burada aslında doğadaki bütün ayrıntıyı resimlerine aktaran Pre-Raphaelist grubu fotoğraf

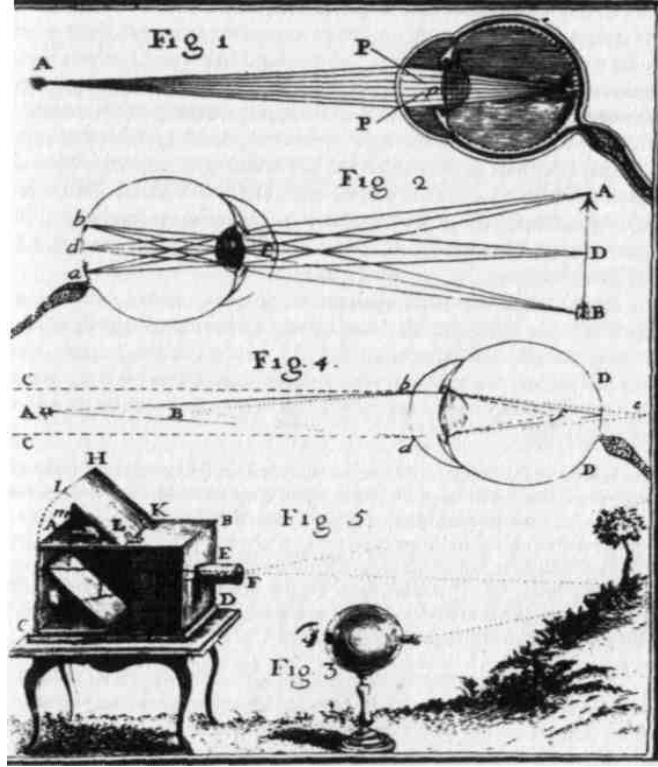
mantığı ile aynı benzerlikleri göstermektedir. Artık bu grup etkisinde kalan fotoğrafçılar bu süreçten çok etkilenmiş olup, stüdyolarında kurmuş oldukları dekorlar ile beğenilen eserin ortamını yaratmaya çalışmışlardır. Bu bakış açısıyla birlikte Emprestyonistler bu sanat hareketine ivme kazandırmıştır. Artık yorumlama farklılıkları ortaya çıkmış bulunmaktadır.

1839 da bulunan fotoğraf ve Fransız Bilimler akademisi tarafından Jacques Louis Mande Deguerre adına tescil edilen icat sonraki yıllarda büyük yol kat etmiştir.



Resim 2.4. Canaletto tarafından kamera obscura ile çekilmiş Venedik'de ki Campo San Giovanni e Paolo'yu gösteren bir resim / Kalem ve Kağıt Krem Brown Mürekkep / (Venedik-İtalya)¹⁷

¹⁷ <http://laurenbeaphotography.tumblr.com/post/103115822854/camera-obscura-at-featherstone-castle>
Erişim Tarihi: 23.02.2014. Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri*, Metis Yayınları, İstanbul 2004, s.135.



Resim 2.5. Camera obscura ile insan gözünün karşılaştırılması. 18. yüzyıl ilk yılları

1850-1870 tarihleri arasında high-art dönemi yaşanmaktadır. High-art dönemi Photography adlı akım çerçevesinde bir araya gelen fotoğrafçı desinatör ve dekoratif gibi meslek sahibi olanlardan William Lake Price, Oscar Gustav Rejlander, Hanry Peach Robinson resmin kurallarını fotoğraf aracılığıyla resimsel etkileri resimlerinde elde etmeye çalışmışlardır. Kullandıkları malzeme biraz ilkel görünse de resimsel etkiler için Colladion Bromür baskı, birleşik fotoğraf baskı, Ambroytpe baskı ve albümün baskı tekniklerini kullanmışlardır.

1890 da artık Tonalizm adı altında yeni bir sanat akımı çıkmış ve bu akım içinde yer alan Whistler ve Inness'in çalışmaları İngiltere ve Amerika da yavaş yavaş etkisini göstermeye başlamıştır. Bu çalışmalarda sınırlı kompozisyon yoktu yani önceden belirlenmiş çizgiler değil de rastgele ve yumuşatılmış tonlar hakimdi. 1890'da Robinson ve George Davison, Naturalist, hareketten ayrılarak Empresyonist anlayışla fotoğraf hareketini başlatmışlardır.



Resim 2.6. Toni Grote Ahşap Panel üzerine akrilik 2010 “antik tavan kalay manzara”
Toni Grote Gallery web¹⁸

Photo Secessionistler, Tonalist ressamların yaptığı tablolar gibi resimsel etki için platinyum, kum, bigromat baskı ve diğer baskı teknikleri ile farklılıklar yaratmışlardır. Resimsellik Global olarak uluslar arası güzel sanatlar hareketi olarak gelişti. Amerika' da bu akım Camera Work'un katkılarıyla gelişme ve değişme göstermiştir.

Avrupa'da büyük ölçüde etkisini göstermiş Rusya'da ise ancak 1920 ve 1930 dönemlerinde var olmaya çalışmıştı.

Resim düşük kamera açılarıyla şekillenmiş arka plan aydınlatmaları ve kompozisyon yöntemleri kullanarak efektler meydana getirmeye başlanmıştır. 1952 yılında Newyork' ta kamera kulüplerinin açıklamasına göre resimsel fotoğraf konularının sınırlılığı ve aşırı duygusal temalar dar bir bakış açısına yol açmıştır.

¹⁸ <http://artisttonigrote.blogspot.com.tr>, Erişim Tarihi: 23.02.2014;
http://www.dailypainters.com/artists/artist_gallery/572/Toni-Grote, Erişim Tarihi: 24.02.2014;
<http://fineartamerica.com/profiles/toni-grote.html>, Erişim Tarihi: 24.02.2014;

Günümüzde de zaten estetiđi olmayan bir sanat dalı olarak kabul edilen fotoğraf bir sanat ortamı olup olmadığı tartışmasının, bu süreç içinde bireysel müdahalelerin olup olmadığı sorgulamasıyla son bulacağı kanaat getirilmeye başlandı. Diğer bir yön ise fotoğrafın resim sanatının estetik kurallarıyla değerlendirilmesine yol açmıştır. Zamanla Televizyonların yaygınlaşması, filmin çıkması slayt kavramının oluşması, ve sinema sektöründeki gelişmeler ve pazar haline gelmesi fotoğrafında popüleritesini yitirmesine neden oldu. Nam June Paik'in kendi kamerasıyla yaptığı çekimi New York'ta sunmasıyla artık çok büyük bir sektörün başlangıcı artık oluşmuş oldu. Sanatçı Wolf Vostell çalışmaları da yine televizyon kullanılarak yapılmıştır. Paik'in Mıknatısla görüntülerin bozulduđunu keşfetmesi sanatçının bu yönde de eserlerinin başlangıcı oldu. Bu çalışmaların hepsi erken dönem video sanatının ön çalışmaları eskizleri niteliğindedir.



Resim 2.7. 1963 Exposition of Music/Electronic Television Nam June Paik
Germany



Resim 2.8. 1963 Exposition of Music/Electronic Television Nam June Paik
Germany

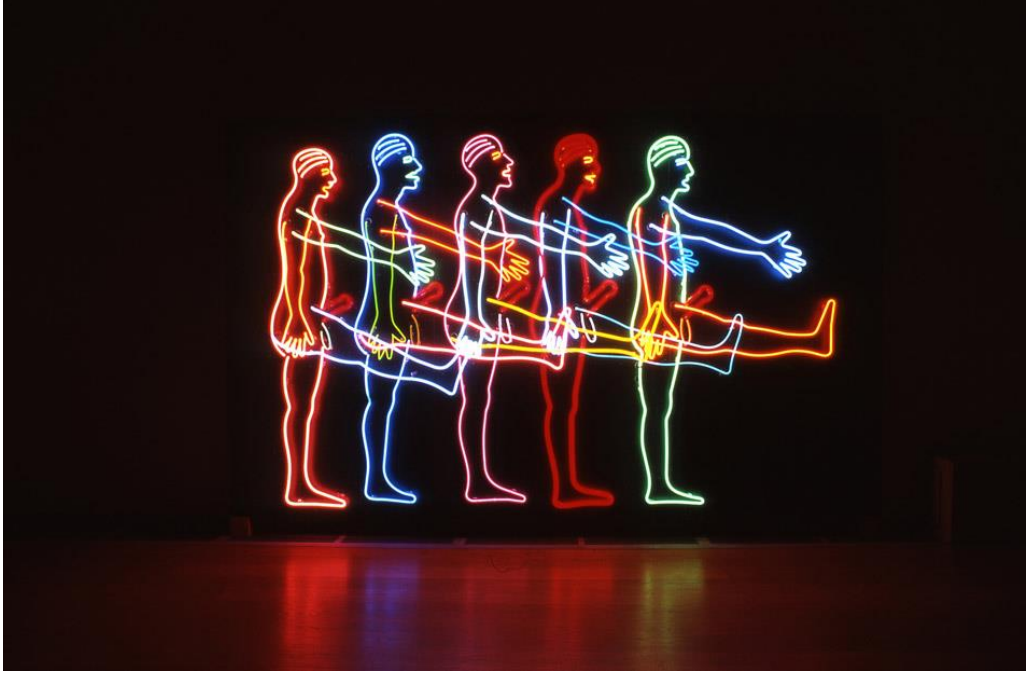


Resim 2.9. 1963 Exposition of Music/Electronic Television Nam June Paik Germany ¹⁹

Sanatçı sergilerine devam etmiş ve 1963 yılında Wolf Vostell çevresel sanat bağlamındaki çalışmasını New York'ta Smolin Galerisi'nde sergilemiştir. Bu çalışması ABD'de ilk olarak bir televizyon seti kullanılan bir çevresel yerleştirme sanatı olarak görülmektedir. Televizyonun burada kullanım amacı değiştirilmiş amacına aykırı bir biçimde kullanılmıştır. Tüketim malzemesi artık, sanat nesnesine evrilmiş olması televizyonun ikonik araçsallığı ortaya çıkmıştır.

Bu hazır tüketim malzemelerini sanat yaşamına ve ortamına taşıyan Marcel Duchamp'ın yarattığı dönüşümün, 1950'lerde farklı bir bakış açısıyla yeniden yaşatılmasıdır. 1969 yılında ilk kez dünya literatüründe bir sanatçının video kayıtları satılmıştır, bunu Los Angeles'tan Nicholas Wilder gerçekleştirmiştir. 1969 yılında New York Howard Wise Galeri, "TV as a Creative Medium" isimli sergisinde sanatçı ilk olarak tamamı video çalışmalarına ayrılan bir sergi oluşturmuştur. Kavramsal Sanat ve videonun ilişkisi de çoğu sanatçı için kullanışlı görülmüştür: Bruce Nauman, William Wegman, Terry Fox ve Joan Jonas, Vito Acconci, Douglas Davis gibi..

¹⁹ <http://eyelevel.si.edu/2013/01/nam-june-paik-because-almost-all-of-the-audience-is-uninvited.html>
Erişim Tarihi: 25.02.2014, <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=318> Erişim Tarihi:25.02.2014;
<http://whitehotmagazine.com/articles/2010-bruce-nauman-hamburger-bahnhof/2086> Erişim Tarihi:
25.02.2014; <http://www.theartstory.org/artist-nauman-bruce.htm>; Erişim Tarihi: 26.02.2014;
<http://whitehotmagazine.com/articles/2010-bruce-nauman-hamburger-bahnhof/2086>, Erişim Tarihi:
26.02.2014.

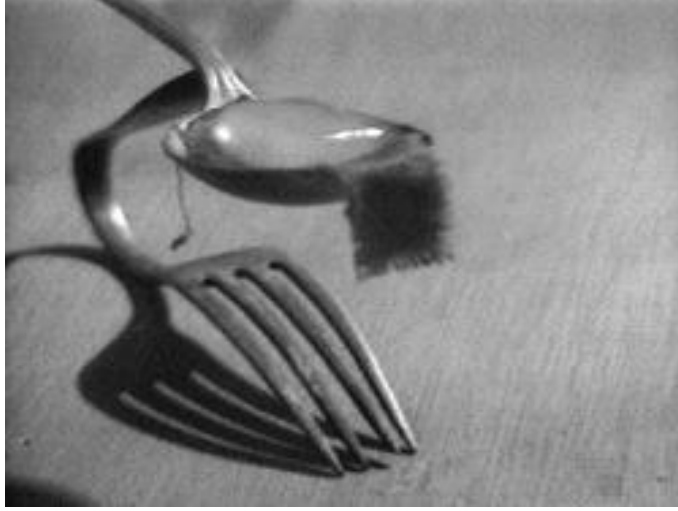


Resim 2.10. Bruce Nauman Beş Yürüyen Erkekler, 1985 Alüminyum kutu üzerine Neon tüpleri ; 201,3 x 328 x 29,2 cm Hamburger Bahnhof Friedrich Christian Flick Koleksiyonu Bild - Kunst, Bonn 2010



Resim 2.11. William Wegman / 'Fay Ray' 1988. | Courtesy William Wegman Studio.²⁰

²⁰ <http://www.kcet.org> Erişim Tarihi: 27.02.2014; <http://www.boumbang.com/bruce-nauman/> Erişim Tarihi: 27.02.2014; <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=280/> Erişim Tarihi: 27.02.2014. <http://www.boumbang.com/> Erişim Tarihi: 27.02.2014.



Resim 2.12. Terry Fox, çocuklar bantlar (cintas para niños), 1974, siyah beyaz video görüntüsü ve ses, 30 dakika

Terry Fox West Coast performans, video sanatı ile 1960'ların sonu ve 1970'lerin başında Kavramsal Sanat hareketlerinin merkezinde bir katılımcı oldu. Onun performans eylemleri gündelik yaşamın nesnelere, yerleri ve doğal olayların içinde ritüel ve sembolik içeriğini keşfetmeyi amaçlamıştır. Fox gündelik nesnelere kavramsal performans kararları video ile samimi ölçekli ve gerçek zamanlı özelliklerini kullanır .



Resim 2.13. Joan Jonas, documenta 13, photo credit Maria Ruhling²¹

²¹ http://www.huffingtonpost.com/2013/11/01/joan-jonas_n_4183202.html, Erişim Tarihi: 01.03.2014;
<http://mikehoolboom.com/?p=86/http://curatorsintl.org/exhibitions/video-art-u.s.a>, Erişim Tarihi: 01.03.2014.

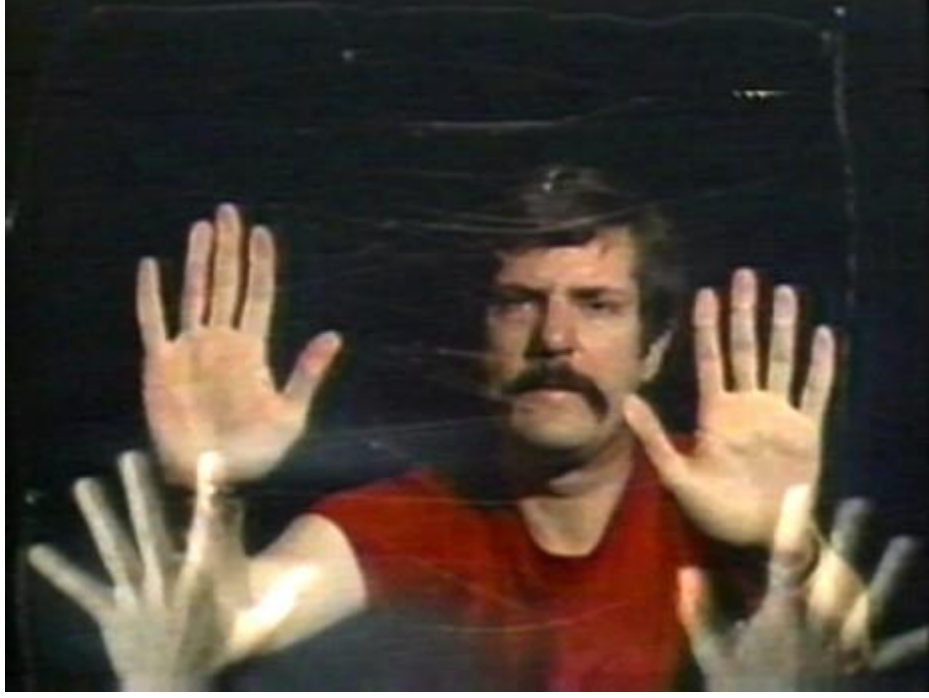


Resim 2.14. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, sessiz, Vito Acconci sessiz video siyah beyaz 3 dakika süper siyah beyaz görüntü, 8mm film, 1970



Resim 2.15. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, sessiz, Vito Acconci sessiz video siyah beyaz 3 dakika süper siyah beyaz görüntü, 8mm film, 1970²²

²² http://www.frieze.com/issue/article/exhibition_programme/ Erişim Tarihi: 01.03.2014.



Resim 2.16. Douglas Davis, Avusturya Bantlar (Las cintas austriacas), ses ile renkli görüntü, 15 dakika Performans, Video, Televizyon ve La mamelle /1974 / ART Lens sayesinde, Tanrı Sadece İzleyici mi kim bilir ²³

Avrupada video sanatının gelişmesi “TV Gallery” kavramını geliştiren Gerry Schum ve David Hall başlıca sanatçılar arasında gösterilebilir.

Bu süreçte ayrıca, kavramsal sanat ile video arasındaki ilintinin akıl mantık ve sanatı birlikte kullanarak, oluşturulmuş görüntüsel üretimlerle beraber, kendi içinde kapalı devre gibi çalışan, birden fazla monitörün olmazsa olmazı yerleştirmelerin kullanımının arttırdığı görülmektedir. Dan Graham'da bu temelde çalışan sanatçılar arasındadır.

²³ <http://mikehoolboom.com/?p=86/http://curatorsintl.org/exhibitions/video-art-u.s.a> Erişim Tarihi: 01.03.2014.



Resim 2.17. 'Shoot Hazır' Mevcut Sergi turu, belgeler sanat ve televizyon Gerry Schum deneysel füzyon



Resim 2.18. 27.3 - 6.6.2004 Ready to shoot - Fernsehgaleria Gerry Schum / Video galeria Schum Artist curator Barbara Hess, Ulrike Groos, Ursula Wevers

*"Dennis Oppenheim aksiyonlarını kaydetmek için videoyu kullanırken, performans sanatçılarında Orlanda edimlerini video ile kayıt altına almaktadır. 1970'ler ve sonraları yine ses montajında farklı yorumlarda geliştirilmiş ve uygulanmıştır."*²⁴

²⁴ <http://www.domusweb.it/en/news/2010/06/19/involvements-vito-acconci-film-landscape-video-close-up.html>, Erişim Tarihi:04.03.2014 15:22

<http://curatorsintl.org/exhibitions/video-art-u.s.a>, Erişim Tarihi: 04.03.2014;

http://www.frieze.com/issue/article/exhibition_programme/ Erişim Tarihi:04.03.2014.



Resim 2.19. 20 A video still of Dan Graham performing “Performer/Audience/Mirror” in 1977.



Resim 2.20. Video still of Dan Graham performance

1960'ların ortalarından beri, Dan Graham çağdaş kültürel sistemlerin, tarihsel, sosyal ve ideolojik işlevleri üzerinde oldukça analitik söylem yürütmektedir ve sanat teorisi önemli bir vücudu üretmiştir. Mimarlık, popüler müzik, video ve televizyon deneme, performanslar, tesisler, video kasetleri ve / mimari heykel tasarımları ekseninde yaptığı eleştirel yorumlamalar çalışmalarının odağıdır.



Resim 2.21. Charlotte Davies, Tree Pond, Osmose, 1995 -Görsel ortam Osmose'nin izleyiciyi dahil edici performansı ile yakalanan dijital sabit görüntü²⁵

3D bilgisayar grafikleri ile etkileşimli 3d ses, nefes, ve dengeye dayalı bir ekran ile gerçek zamanlı hareket takibi ile sürükleyici bir interaktif sanal gerçeklik ortamında kurulumu yapılan benlik arasındaki algısal etkileşimi keşfetmek için bir boşluk ve dünya yani kuşatıcı alan somutlaşan bilinç gibi kişinin kendi farkındalığını kolaylaştırdığı yer olarak niteleyen sanatçının Dijital Sanat örneği; Charlotte Davies Softimage kurucu müdürü oldu ve zaman içerisinde çeşitli film ve videolarda Dijital yazılım çalışmaları kullanıldı. Katılımcı izleyiciler, görsel uzamı deneyimlemelerini sağlayacak şekilde nefeslerini ve dengelerini kaydeden bu çalışma da, başa takılan görüntü birimi ile hareket takibini sağlayan bir yelekte kullanıyorlardı. Durmadan değişen ve yarı saydam öğelerden oluşan "Osmose" adlı bu çalışmada açık alan, orman, havuz ve toprakaltı dahil uzamsal diyar oluşturmakla beraber bunun yanı sıra doğaya, cisimleşmeye ve teknolojiye atıfta bulunan felsefi metinlerden yazılım kodu katmanı bulunmaktadır. Bu çalışmanın diğer bir özelliği ise nefesin bir arayüz aracı olarak, saydamlığın da gerçek zamanda kullanıldığı ilk sanal ortamdır.

²⁵ <http://artmuseumfan.livejournal.com/6775.html>, Erişim Tarihi: 04.03.2014;
http://home.utah.edu/~klm6/3905/dan_graham.html, Erişim Tarihi: 04.03.2014;
<http://www.lissongallery.com/artists/dan-graham>, Erişim Tarihi: 04.03.2014;
<http://www.medienkunstnetz.de/works/performer-audience-mirror/> Erişim Tarihi: 04.03.2014;
<http://www.vdb.org/titles/performer-audience-mirror> Erişim Tarihi: 04.03.2014.

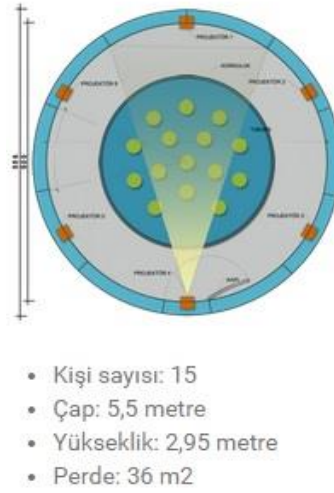


Resim 2.22. Manfred Mohr, P-701B, 2000, Endurachrome, Inkjet Baskı Tuval ve Ahşap 141x 114 cm / bilgisayar tarafından oluşturulan Tuval / ahşap pigment mürekkep (Endura krom) boyama

Dijital sanatçılardan Manfred Mohr, kariyerinde bir eylem ressamı ve caz müzisyeni olarak başlamıştı. Onun büyüyen ilgisi zaman içerisinde bilgisayar çalışmalarına yönelerek farklı bir boyut ve anlam kazanmıştır. Kendiliğinden gelişen yaratıcılıkla tatmin olmayınca daha sistematik ve geometrik ifade formlarına yönelmiştir ve 1969 yılında çalışmalarında bilgisayar kullanmaya başladı.

Zamanla video çalışmaları son dönemler de artık ekranında farklı protatipleriyle çok farklı bakış açıları oluşturmuş ve izleyici artık düz bir ekran yerine yay biçiminde ve daire biçimindeki ekranlarla izleme olayını çeşitli ekipmanlarla gerçekleştirmiştir. Bu sonuçlar Video sanatçıların zaman içerisinde kendi beklentilerini gerçekleştirme ve görme arzuları sayesinde yenilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin 360 derece sinema salonları artık günümüzde yeni yeni keşfedilen bir faaliyettir. Bu teknolojik makine; 3D, hareketleri ve efektleri kolay bir şekilde izleyiciye gösterebilecek ve

hissettirebilecek, 360 derece olarak panoramik elli metrekare dev perdeye sahip olması ve yine ayrıca en iyi 3D etkiyi alabilmek için aktif görüntü sistemleri kullanılmıştır. Daha önce yaşamadığımız bu deneyim ile birlikte artık filmlerin içerisine rahatça girmek için gerek izleyici ve gerekse sanatçının çalışmalarını farklı portallar'da sunabileceği yeni bir oluşum yeni bir bakış açısidir. Dev ekranı ile hologram etkisi yaşatır. Hareketli ve titreşimli platform izleyiciye farklı bir tarzda sinema izleme keyfi yaşatmak asıl hedeflenen amaçtır. Bu sanat her ne kadar tüketim toplumuna hitap ediyor görünse de aslında video art sanatçılarının hangi yöne doğru ilerlediklerinin açık bir delilidir. Dahil olma kavramı yani aidiyat duygusu, ait olma, orada olma ve hissetme olgusunu yaşatmak için verilen bilgi mücadelesini göstermektedir.

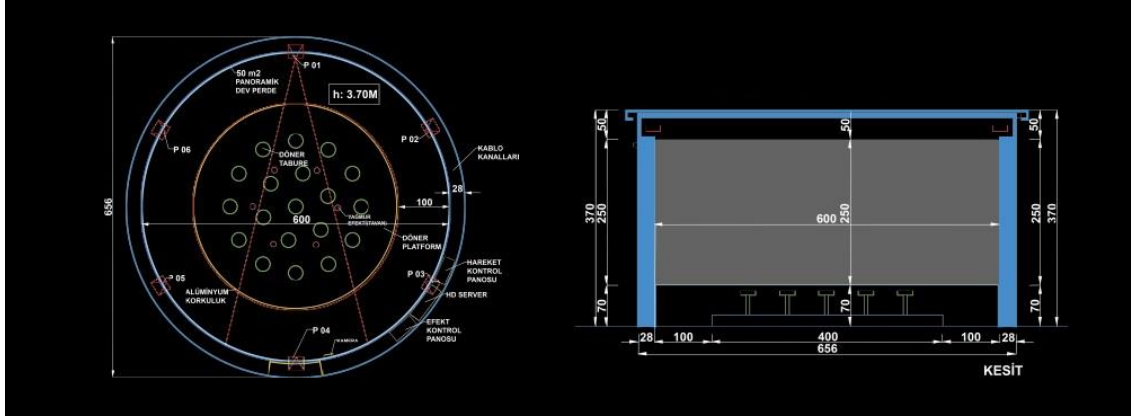


Şekil 2.1. 360 derece yeni sinema salonu örneği.²⁶

Grafikte ilk aşamada izleme ve anı yaşayacak kişi sayıları ve ölçekleri verilmektedir. Daha sonraki teknolojik olanak ve çalışmalar sonucunda bu sayılar ve mekân olgusu daha farklı formlar alacaktır.

²⁶ <http://www.animanyasim.com/roll360-cinema/> Erişim Tarihi: 05.03.2014;

http://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT_3/24, Erişim Tarihi: 05.03.2014



Şekil 2.2. 360 derece yeni sinema salonu örneği şekli.

2.2 DİJİTAL ORTAM

Dijital Ortam terim olarak sayısallaştırma teknikleri kullanılarak elde edilen fiziksel olmayan nesne, veri, ve görüntü üretilmesiyle oluşan yeni bir üretim tekniğini işaret eder. İlk olarak fotoğraf makinesinin sanat üretme aracı olarak kullanılması, daha sonra Nam June Paik'ın videoyu sanat formu olarak sunması dijital sanatın kaynağını teşkil etmektedir. Çağdaş bilgi bakış ve bilinç teknolojik kavramlar ve kuramlarla yeni anlamlar, yorumlar kazandırmaktadır.

Dijital sanat. Dijital verilerin hareket halinde olduğu bir ortamdır Dijital ortam. *"Diğer bir adla sayısal sanat diye adlandırılan ve bizim onu tam anlamıyla algılayabilmemiz için sanat deneyiminin kendisini tam olarak kavramamız gerekir."*²⁷

Beyinde tasarlanan bir düşüncenin tasarımın, anlatımında kullanılan yöntemlerle oluşturulan ve üstün hayal gücü olarak ta adlandırılan sanat çok uzun bir zaman diliminde değişik anlatım biçimleriyle karşılaşmıştır. Bu değişik anlatım biçimleri sanatın evrilmesine yardımcı olmuştur. Teknolojileri kullanan sanat projeleri, içerikte ve

²⁷ Wands ve Akınhay, s.10; <http://www.artpressphotos.com/> Erişim Tarihi:05.03.2014; <http://www.casino-luxembourg.lu/en/Exhibitions/Ready-to-Shoot-Fernsehgalerie-Gerry-Schum-videogalerie-schum/> Erişim Tarihi: 05.03.2014; http://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT_3/24, Erişim Tarihi: 05.03.2014. http://tr.wikipedia.org/wiki/Kamera_Obscura /Erişim Tarihi: 06.03.2014; <http://www.artpressphotos.com/fotograf-sanatinda-resimsellik-pictorialism-in-art-photography-2010/> Erişim Tarihi: 06.03.2014; <https://rewired09.files.wordpress.com/2009/04/nam-june-paik-exposition-of-music.pdf/>, Erişim Tarihi: 06.03.2014; <http://www.felsefeforumu.com/viewtopic.php?f=51&t=481> erişim tarihi: 06.03.2014

uygulamada hem sosyal hem matematik hem de fizik bilimlerinin verilerinden yararlanmaktadır. Kısaca bilimsel gelişmelerden de etkilenmektedir.



Resim 2.23. Nam Jun Paik, 1973 yılında yapmış olduğu çalışma "TV CELLO"

Bilgisayarın bu kısa sürede ki hızlı ivmesi artık mimarlık, resim, heykel, endüstri tasarım, müzik ve koreografi alanlarında kullanılmaya başlamasıyla farklı bir boyut kazandırdı. Zamanla bilgisayar programlarının bu alanda çok gelişme göstermesi büyük katkı sağlamıştır. Bilgisayarla arşivleme tekniği bu alanda yeni bir dönüşüm yaşatmıştır. Dijital sanat, görüntü-animasyon-film-ses-metin bileşimini kullanan "çok-yönlü-performans" adını verebileceğimiz bir alanı geliştirmeyi başarmıştır.

Günümüz 21. yüzyıl bilişim çağında bilgi toplumu olarak adlandırılan toplumun gelişim özelliklerine ve teknolojik şartlara uygun olarak yeni bir devreye girmiştir bu da Dijital Sanattır. Dijital Sanat dünyasında, günümüz de teknoloji ve bilgisayara yakınlık duyan sanatçı sayısı bir hayli artırmıştır. Sanatseverlere sanata dair yeni referanslar dijital sanat sayesinde oluşturulmuştur.

Sanat eserleri duygusal zihinsel ve algısal iletişim sağlamaktadırlar. Gündelik yaşantımızda da tepkilerimizi belirleyen öge beden ve zihin arasında ki eşzamanlı hareket kabiliyetidir.

Dijital Sanat, sanatsal anlatım biçimi olarak bilim ve teknoloji denilen ve fiziksel açıdan iç içe olan bu yapıdan yaratılmıştır. Dijital ortam sınırları belli olmayan bir ortamdır ve Sanatçılar artık onun içini yavaş yavaş bilgileri ile doldurmaktadırlar. Dijital yapılar somut değil sanaldır ve fiziksel yapılara sahip değildirler. Bizim o değerleri fiziksel yapıya dönüştürmek için her zaman bir alete ihtiyacımız vardır; TV, bilgisayar, fotoğraf baskısı gibi. Sanatçılar bu dijital ortamı sanat eserlerinde kullanır ve meydana getirdikleri bu eserleri ilan eder ve savunurlar. Dijital sanat eseri olarak artık hipertext, resim verisi ve programlar olabilir. Dijital Sanat nesneyi boya ya da maddesel bir varlıkla inşa etmek yerine dijital ortamda sayısal verilerle oluşturarak nesnel bakımdan objeyi sıfıra indirgemiş ve görülebilirliği monitörler yada yansıtıcıların varlığına koşut kılmıştır.

*"Teknolojilerin, retorikten daha hızlı olarak gelişmeye eğilimli olduğunu iddia edebiliriz. Ve biz hala, sanat alanında kullanılan dijital teknolojilerin birer araç ya da medya olarak, sosyal, ekonomik ve estetik yönlerinin tümü ile bir gelişme sürecinde olduğunu söyleyebiliriz."*²⁸

*"Modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak baktığımızda Dijital Sanat Çağdaş Sanatın bir alt kümesi olarak değerlendirilebilir."*²⁹ Fakat bu düşünce zaman içerisinde geçerliliğini kaybedebilir ve Dijital Sanat ana bir akım olarak da görülebilir. Çünkü imgelerin hareket etmesiyle birlikte geleneksel araçların hemen hiçbiri tatmin edici tanımlamalar oluşturamadı. Bu konu zaman içerisinde netliğe kavuşacaktır. Çünkü geleceğin sanatçıları artık bilgisayarsız bir dünya görmeyecek ve bilmeyeceklerdir. Bu nedenle onlar Dijital ortamların içine rahatça girebilecek ve sanal âlem denilen bu sınırları belli olmayan dünyada kolaylıkla ve rahatlıkla gezebileceklerdir. Onlar artık bu

²⁸ Derya Yücel, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012, s.52

²⁹ Yrd.Doç.Dr. Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213–238.

<http://ir.nmu.org.ua/bitstream/handle/123456789/126826/10bd16b373cf04f09d9ee1a4d0468567.pdf?sequence=1> Erişim Tarihi: 07.03.2014

ortamda sanat yapmayı olağanüstü bir durum olarak algılamayacaklardır. Sanatçı artık bilim ile içli dışlı olmuştur.

Burada bilgisayar faktörü ön plana çıkmakta ve sanatçıya yardımcı bir eleman olarak görülmektedir. Burada Toplumlar ve Sanatçılar tarafından; Dijital Sanat çatısı altında sinema, fotoğraf ve videonun mekanik süreçleri bir evrim ve bir geçiş süreci olduğunun yaygın bir biçimde kabul edildiği anlaşılmaktadır.

Geçmişte fotoğrafın 'sanat' olarak sanat çevrelerince geç kabulü gibi, Dijital Sanatta aynı şekilde 'sanat' olarak yine sanat çevrelerince biraz geç kabul görmüştür.

Zaman içerisinde fotoğrafa olan ilgi artmış ve artık fotoğraf Dünyanın her tarafındaki müzelerde Sanat merkezlerinde galerilerde kalıcı bir şekilde yerini almıştır. Aynı şekilde Günümüzde Dijital Sanatta belirli bir süreçten geçmiş olup zaman içerisinde kabul görmüş ve hak ettiği yeri almıştır. Bu Dijital ortam her şeyin rakamlarla idare edildiği ortamdır, matematiksel bir mekanizmadır. Teorikte süper başarılı bir mekanizmadır. Fakat pratikte tamamen kullanıcının becerisine kalmış bir ortamdır. Bir kuvvetin etkimesini ya da bir etkinin iletilmesini sağlayan, özdeksel çevre yani Dijital ortamdır.

*"Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden-üretilebilirliği, dünya tarihinde ilk kez yapıtı kutsal törenlerin asalağı olmaktan özgür kalmaktadır. Yeniden-üretilen sanat yapıtı, gittikçe artan ölçüde, yeniden-üretilebilirliği, hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden-üretimi olmaktadır. Örneğin bir fotoğrafın negatifinden çok sayıda baskı yapılabilmektedir; hangisinin özgün baskı olduğu sorusu anlam taşımamaktadır. Gelgelelim sanatsal üretimde hakikilik ölçütünün iflasıyla birlikte, sanatın toplumsal işlevi de bir bütün olarak köklü bir değişim geçirmiştir."*³⁰

İşte bu köklü değişimin yegâne baş mimarı tabii ki Dijital ortamdır. Yapılan çalışmalara yeniden müdahale imkânı sunan bu ortam sınırsız eskiz oluşturma ortamı yaratmıştır ve yeni çoklu bakış açılı referanslar oluşturmuştur.

İnternetin yaygınlaşmasıyla kişisel videoların izlenme oranları sinema sanatının önüne geçtiği gibi internetinde yine aynı şekilde televizyon ve radyonun önüne geçtiğini görüyoruz. Dijital Sanatın bu denli hızlı bir şekilde yayılması ve kullanıcı sayısının

³⁰ Benjamin, 2002 (58-59); Derya Yücel, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012, s.13.

artmasında ki en önemli faktör internettir. Artık insanlar televizyonlarda ve radyolarda program saatlerini bekleyip izlemek ve dinlemek yerine internet denilen daha özgür bir ortamda televizyon ve radyo yayınlarını kendi zaman dilimlerine göre ayırmakta ve isteklerine bağlı olarak dinlemekte ve izlemektedirler. Kitle iletişim araçlarının öne çıkan yönlerinden bir diğeri ise kapsamının sürekli kendini güncelleyerek artmasıdır.

Dijital sanat, teknolojideki gelişmeler sonucu çağdaş sanatçıların kolaylıkla başvurabildikleri ulaşabildikleri Dijital araçların tarihsel bir gelişim sürecini sunmaktadır bizlere.

*"Sanat tarihi başlangıçtan itibaren sürekli olarak değişen, biçim, stil, teknik ve fikirler bütünü olarak tanımlanabilir. Bu tarihin bir parçası olan Sanat yapıtları yaratıldıkları koşullardan bağımsız olarak değerlendirilemezler."*³¹

Sanatçılar yapıtlarını meydana getirirken belirli bir dönemde belirli bir kültürde dikkatleri üzerine çekmeye değer gördüğü şeyler hakkında tarihe düşülen önemli bir kayıttır.

*"Sanatsal üretimlerinde düşüncelerini, duygularını ortaya koyan sanatçılar çağdaş dil yapılarını ve biçimlerini eserlerinde kullanmışlar, her dönemin sanatsal biçimleri o dönemin toplumsal yapısının ekonomisinin politikalarının v.b. sonucu niteliğinde olmuştur."*³²

Bu yapıtların tarihsel bir çözümlemesi de vardır bu yapıtların dönemlere göre değişen işlevini iki öge belirlemektedir. Bunlardan birisi toplumsal dönüşümler bir diğeri ise teknik gelişmelerdir. Bilim ve teknik birbirlerinden beslenen yapılar olduğu için bilgi arttıkça kuramsal bilimin yararlı biçimde kullanılabilmesi ancak akıllı ve verimli bir biçimde uygulanabilir ise mümkündür. Bilim insanları mevcut teknik gelişmeler içerisinde nasıl yenilik üretme sorumluluğuna sahipler ise sanatçılarda sanat alanında yenilik üretme sorumlulukları vardır ve buna mecburdurlar.

"Dijital sanat genellikle veri formuna (yani, dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bilgisayar dosyasına) bürünmektedir.[...] Söz konusu

³¹ s.26, 27; Derya Yücel, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012,

³² Wands ve Akinhay, 30; Wands ve Akinhay, s.9-12;

http://www.academia.edu/553913/DIJITAL_SANAT, Erişim Tarihi: 25.02.2014;

<http://www.hermetics.org/rakam.html>, Erişim Tarihi: 25.02.2014;

http://tr.wikipedia.org/wiki/Eyfel_Kulesi, Erişim Tarihi:25.02.2014.

verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır.[...] Söz gelimi, Üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımı ile yaratılan bir sanal nesne, sonunda -animasyon olarak -tek bir görüntüye dönüşebilir ya da -heykel olarak- ortaya çıkabilir."

Bilim ve sanat, yaratıcılık, hayal gücü alanlarında birbirlerini etkilemeyi sürdürmüşlerdir. Bu etkileşim belirli amaçlar için ortaya konulmuştur. Her çeşit teknoloji doğa çıkışlı olsa bile insan ürünüdür. Teknoloji etkilerinin tümünü tekrar kendini yaratan kaynağa yönelmektedir. Teknik anlamda yani teknolojinin ilerlemesi ile paralel olarak ilerleyen yenilikler süreci sanatçının üretimlerinde yalnızca konu ve biçim açısından farklılıklar yaratmakla kalmamış, genel olarak sanatçıların kendi varlıkları ile içinde yaşadıkları çağı, toplum yapılarını farklı bakış açılarıyla değerlendirme olanağı yakalamalarını da sağlamıştır.

"Yeni dijital teknikler, bir evrim sürecinin en son adımı sayılabilir: Geleneksel çizim ve resim yöntemlerinin fiziksel tekniğin sınırlamalarıyla kısıtlandığı ve fotoğrafçılık ile videonun merceğe-dayalı teknolojilerle işlediği bir yerde, dijital görüntüleme matematik sayısallaştırma ile mekanik kesinlik öğelerini birleştirmekte ve bu suretle foto gerçekçilikten saf matematiksel soyutlamaya değin bütün formları kullanmayı mümkün kılmaktadır."

Sanat alanında bazı akımların, tekniği dolayısıyla teknolojiyi yaratıcı gücü ile etkilediği izlenmektedir. Fotoğrafın icadı ile eş zamanlı olarak artık Dijital Sanatında tohumları atılmış olup her adımda Dijital Sanat'a daha bir yaklaşma meydana gelmiştir. Tabii bu gelişmeler eşliğinde 19. yüzyılda Empresyonizm akımı ve 20. yüzyılda Kübizm, Konstrüktivizm ve Fütürizm gibi sanat hareketleri de sanat ile teknolojinin artık ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak görülmeye başlandığının ve yeni sanatsal tavrın habercileri olmuştur. İşte bu hareketli görüntünün gelişmesine ilham veren bu sanat hareketleri ortam ve koşullara zemin hazırlamıştır.

Baudrillard ; *"Günümüzde gerçeğin yerini sanal almıştır. Sanal gerçek dünyayı, salt gerçekliğe uygun bir şekilde kusursuz olarak yeniden üretmekte ve böylelikle gerçekliğe son vermiştir."* Değer yitirmemizin en büyük nedenlerinden biride sanal gerçeklik evreninde değer diye bir şeyin olmayışı anlayışının oturmasıdır.

"Günümüz toplumları sanal ve benzeri teknolojilerin tümü tarafından büyülenmiş gibidir... örneğin; insanlar bir başka evrene geçerek bedenleri ve sahip oldukları her

şeyi klonlayabilir, insanlık adlı türe ait varlıklar olmaktan çıkarak çok daha başarılı, çok daha işlevsel niteliklere sahip yapay bir tür olarak”³³ gösterebilir.

Günümüzde artık teknolojinin kendine ait bir dili oluşmuştur ve Baudrillard'ın da bahsettiği gibi başka sanal ortamlar ile sanatçı ve kişi aradığı öteki benliğini bu sanal ortamlarda bulmuştur. 21.yüzyıl'daki bu gelişmeler, değişmeler sanat üzerinde artık geriye dönüşü olmayan izler bırakmıştır. Sanatçılarda oluşturulan bu dil yapılarını üretimlerinde kullanabilecekleri yeni biçimler ve yaklaşımlara dönüştürmüştür. Çağdaş Sanat temel olarak bu doğrultu da gelişen dinamiklerin görselleştirildiği bir alan haline gelmiştir. Sanat alanında ki dönüşümlerde, 1960'larda refah ve özgürlük toplumu arayışları, 1970'ler de politik olanın yeniden dönüşü ve popüler kültürün kavramları 1980'ler de ise teknolojiye ki gelişmeler ve iletişim araçlarının artan gücü etkili olmuştur. Burada görülüyor ki 1960 ve 1980 yılları arasında görülen post-modern söylemin sonuçlarına dönük olarak izlenen çağdaş sanat 1980 ve 1990'larda modernizmin kendi içinde bir aşama kaydetmiş ve küreselleşmeden güç almaya başlamıştır. Küreselleşme ile birlikte etkin hale gelen seyahat, yolculuk, iletişim ağları ve teknoloji çağdaş sanatın yönünü belirlemiş dijital sanat, bilgisayar, sanal gerçeklik, aracı mekânlar, internet vb. gelişmeler sanatçıların yeni yaratı ortamları haline gelmiştir. Sanatçı bilgi birikimini artık Dijital dünyaya aktarmaya başlamıştır.

"Metne dayalı eserler; siyasal motivasyonlarla internet aktivizmi; tarayıcı sanatı; fotoğraflar çizimler ve dijital görüntülerin dâhil olduğu resim siteleri; performans; video ve müzik eserleri; gözetlemeye dayalı akıp giden video çalışmaları; daha yakın zamanlarda da cep telefonları, mobil bilgisayar sistemleri ve Global Positioning Systems (GPS) kullanılarak yaratılmış çalışmalar"

Burada Dijital Sanat kendi içinde çok yönlü ele alındığından dünya üzerinde geçerliliğini çok uzun bir süre gösterecek ve kendinden söz ettirecektir. Bunun nedeni ise kapsamının çok geniş bir ağ oluşturmasından kaynaklanmaktadır. Dijital dünya zaman içerisinde artık gelişen teknolojiler, küreselleşen kitle iletişim araçları ve internet sanatının algılama süreçlerini de etkilemiş ve sanatı herkesin ulaşabileceği hale

³³ Wands ve Akınhay,2006 s.33, Derya Yücel, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012, Bertolt Brecht/ s.209 Baudrillard Jean, *Simülakrlar ve Simülasyon*, (6.Baskı) Doğubatu Yayınları, Ankara 2011

getirmiştir. Bilgisayar kullanılmadan yapılan hiçbir çalışma dijital kapsamına girmez. Dijital dünya da bilgisayar ve insanın kesişme noktası internettir. Günümüzde sanat deneyimi, yalnızca müzeler, galeri ve kültür kurumlarında değil evde işte veya internet erişiminin bulunduğu her yerde ve zamanda yaşanabilmektedir. Başka bir deyimle dijital âlem insan yaşamını artık ele geçirmiştir. Bu nedenle artık daha büyük kitlelere ulaşılmış ve aktarılmak istenen sanatsal faaliyet toplumların ve bireylerin zihnine taşınmış ve belirli şemalar oluşturmuştur.

Dijital iletişim araçlarının bizim üzerimizdeki etkisini duyu organlarımızın onu ne kadar algıladığıyla alakalıdır. Çünkü duyu organlarımız karşısındaki durumu, olayı nasıl algılasa zihnimizde o durum karşısında tepkisini o ölçüde verecektir. Bazı durumlarda ise bir hareketin irademiz dışında mesela görsel algımızı cezbetmesi bunun bir örneği olduğunu gösterir. Yani hareket her zaman dikkatimizi çekmiştir. Diğer taraftan ise ses bulunduğumuz ortamı doldurur ve bizi görsel anlamda olduğu gibi etkiler. Sanatın söz konusu olduğu yerde görsellik ve ses başlıca fiziksel duyu organlarını etkiler algısal durumlar ortaya çıkarır.

Sanat deneyimlerinin asıl amaçlarından birisi de izleyici tarafından nasıl bir tepki uyandıracakı temasıdır. Yapılan eser genel olarak ortaya yeni referanslar koyar. Bu yeni referanslar izleyici tarafından algılanamayabilir ya da algı sisteminde çözümlenemeyebilir. Dolayısıyla ortaya konan çalışmanın değerlendirmesinde doğru sonuçlara ulaşamayabilir. İzleyicinin merakını gidermesi ve de çalışmayı algılayabilmesi için zamana ihtiyaç duyulur. Tıpkı ilk İzlenimci işlerin izler çevreye sunulduğu zamanlar gibi.

Burada diğer bir konu ise Sanatı izleme deneyimimiz eserlerin ortaya konuş biçimidir. Geçmişte Sanat merkezleri ve galerilerde sergilenen eserler 'Sanat' olarak adlandırılır. Bu açıdan bakıldığı zaman Sanatçılar bu sergileri açarken önceden edinilmiş kapsamlı bir bilgiye sahiptirler. Sanatçı ürettiği çalışmaları ilk kez izler çevreye sunduğu zaman izleyici kitlesinin bu çalışmalar hakkında bilgi sahibi olamayabileceğini hiçbir zaman unutmamalıdır. Sunulan bu yeni referanslar biçimsel ya da içeriksel yenilikler içerebilir.

Bu sınırları belli olmayan Dijital Sanat kendine has yeni formlar 'sanal gerçeklik' yazılım sanatı ve net sanatı olarak da adlandırılır. Burada artık dijital dünyadaki

beyinler arasında ki iletişimi sağlayan internettir. Üzerinde yaşadığımız dünyada ise sanatçılar arasındaki iletişimi yapmış oldukları dijital eserler sağlamaktadır.

Dijital Sanata olan ilgimizi daha eksiksiz şekilde kavramak bizim açımızdan onun teknoloji ve çağdaş sanatla olan ilişkisini, bu Sanat yapıtlarının nasıl yaratıldığını, dijital sanatla yapılan sanat eserlerinin nasıl yapıldığını ve dijital sanatçıların içsel ruhsal yapılarının nedenlerini ve sonuçlarını irdeledikçe mümkün olacaktır. Çünkü dijital sanat artık yaşamın dolayısıyla sanatın her alanına girmiş ve hükmetmeye başlamıştır. Sanatçılar bu dijital dil ile artık daha çok deneyler yapmaya başlamışlardır. Bu sanatçılar arasında en çok Dada, Fluxus ve Kavramsal sanat gibi akımlardan gelen sanatçılar ön planda yer almaktadır. Bu sanatçılar hem farklı çalışmalar meydana getirmiş bazen de aynı çalışma üzerinde farklı bakış açıları yaratmışlardır. Artık sanatçılar arasında organizma ve zekâ gibi kavramlar daha sık kullanılmaya başlanmış, biçimsel yapı yanında içerik birçok zaman daha ön plana çıkmaya başlamıştır.

Doğayı taklit eden sanatçı profili dijital ortam ile birlikte nesnel dünyaya koşut sanal dünyalar yaratmaya başlıyordu. Dijital Sanatın geleceği başka bir değişle günümüz sanatının geleceği konusunda, sanat artık kendi anlatım şeklini belirliyor ve hızlı bir şekilde geliştiriyor. Filmin keşfinden sonraki en büyük icat olarak görülen Dijital ortamın irdelediği ve asıl amacı olan nesne sıfır seviyesine yaklaşırken ona bağlı kuramlar ve anlam bütünlükleri sonsuza doğru yaklaşmaktadır.

Artık filmlerde dahi Dijital sanatın etkileri bariz bir şekilde görülmektedir. Dijital Sanat dinamiklerinin temelinde geleneksel yöntemler yatmaktadır. Bununla birlikte dijital sanat, farklı anlatım biçimleriyle ki bunlar sanal ortam başta olmak üzere simülasyon ve yapay yaşam, yaratılarıyla kendini zenginleştirmiş farklılaştırmıştır.

Günümüzde gerçek dünyada olan her şey Dijital ortama taşındığı için video çalışmaları da kendi başına ya da internet üzerinde yaratılan etkileşim ortamı ile oluşturulan sanatsal üretim biçimlerine dönüşmüştür.

Bu sınıflamanın dışında kalan dijital sanat ve elektronik ortamda üretilen sanat kapsamı altında fotoğrafik manipülasyon, çoklu ortam projeleri, parçalanmış görüntüler, algoritmik sanat, sistemler sanatı, dijital şiir, dijital efektler, video oyun sanatı, piksel sanatı gibi farklı isimler altında farklı anlatım biçimleri kategorize edilebilmektedir.

Bu bağlamda, günümüz teknoloji çağının sanatı olarak değerlendirilen dijital sanat, aidiyeti olmayan farklı ve hayali kimlikler yaratmıştır, artık oyunları kendi yönlendiren, sanal topluluklar kuran, yeni üretimler yapmaya çalışan, işlemselliğin verilerden oluştuğu bir sanat türü yaratma çabasıdır.

Yapılan araştırma sonucunda bu sanat yeni meydana geldiği için, genç kuşak sanatçılar tarafından temsil edildiği düşünülmektedir Dijital sanat temsilcileri oldukça çok sayıda dünyada mevcuttur. Gelişmekte olan bir sanatsal anlatım biçimi olarak görülmekte ve çoğunlukla teknolojik gelişmelere yatkınlığı olan genç kuşak ve düşünürler tarafından geliştirilmektedir. Bu görsel patlama toplumun her kesimini etkilemiştir.

Teknolojik gelişimler üzerine çalışanların yanı sıra görsel iletişim alanlarında yoğunlaşan herkes gibi sanatsal faaliyet yapan kişilerin dijital sanat ürünleri yarattığı görülmektedir. Dijital Sanat artık sanat galerilerinde yerlerini almış ve galerilerde sergilenme aşamalarını aşarak açık veya kapalı farklı bütün mekânlarda da boy göstermeye başlamıştır. İnsan beyni ve bilgisayarın bu olağan üstü etkileşimi büyük beğeni toplamıştır. Dijital sanatın dünyasında da Modernizm ve post modernizm söylemleri oluşmuştur. Artık post-dijital döneme girildiği söylemi yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu bağlamda, dijital araçların sanat yapma sürecinin bütünleyici bir parçası haline geldiği görüşü kabul görmektedir.

İşte kimi sanatçılara göre Dijital ortam pek benimsenmese de orada artık bir düzen ve sistemli bir çalışma referansları vardır.

Dijitalleşen dünyada artık Sanat, bilim ve teknolojiyle çok sıkı bir biçimde iç içe geçmiştir. Dijital teknolojiler sanatsal üretimin vazgeçilmez araç ve ortamlarından biri haline gelmiştir.

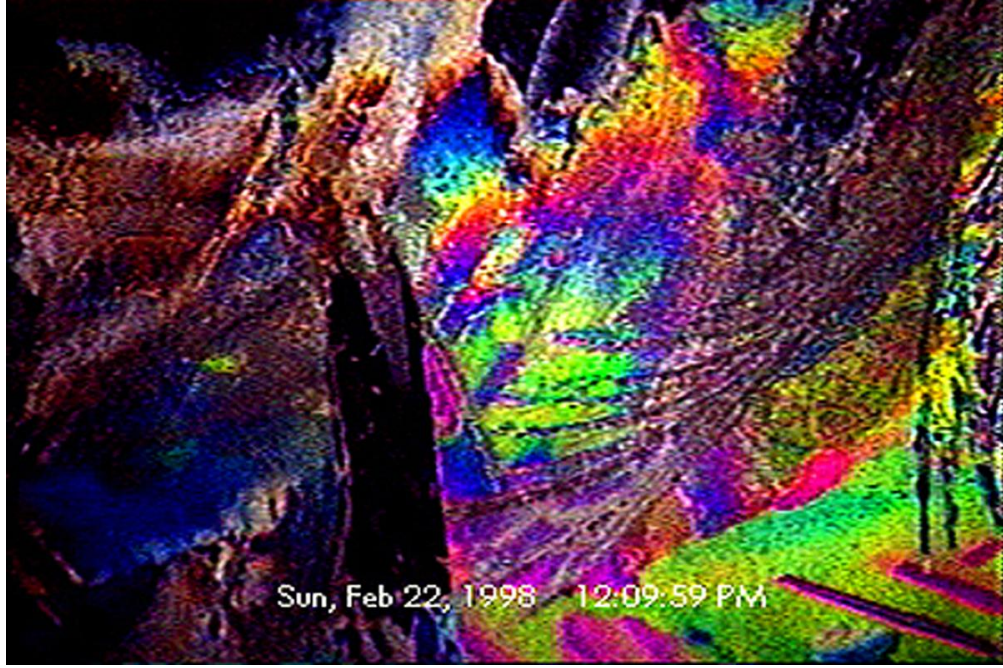
Günümüzde dijital görüntüleme ile sanatçının iç dünyası irdelenmektedir. ve fotoğraf, dijital heykel, dijital enstalasyon, performans, müzik ve ses, animasyon, sanal ve genişletilmiş gerçeklik, internet ve ağ, film ve video çalışmaları kendi başına ya da internet üzerinden yaratılan etkileşim ortamı ile oluşturulan sanatsal üretim biçimlerine dönüşmüştür bu dönüşüm artık sorgulanma aşamasına gelmiştir.

Bu sorgulama aşaması bize Post-Dijital dönem adlandırmasını karşımıza çıkarmaktadır.

Sonu olarak dinamik evrede bulunan her Őey deęiŐim ve geliŐim etkisinde kalmaktadır. Bilgi aęı toplumları bu deęiŐimin ncüleridir. Bilim ve dūŐune dūnyası ve sanatılar bu kavram karmaŐasına da zamanla aıklık getirecektirler.

YaŐadıęımız yūzyılda aęın gereęi olarak bu deęiŐim sonucunda Dijital Sanat kavramı ortaya ıkmıŐtır. Teknoloji sanatı da etkisi altına almıŐtır. Artık yaŐam tarzımız teknoloji ile ii ie gemiŐtir. Sanattaki bu yeni tarz bakıŐ aısı uygulama ve yntemler her ne kadar ilk etapta tedirginlik yaratsa da artık būtin evreler tarafından kabul grmūŐ ve her geen gūn kendini gūncellemektedir. Yenilikler aan dijital sanat deęiŐiminde saęlayıcısıdır. Bu sanatın kendisini ilerletebilmesi iin uygulama yapan sanatı kesiminin sūrekli kendini yetiŐtirmesi gerekmektedir. Bilginin birikimi ile Dijital sanat ok farklı boyutlarda seyir halinde olacaktır. Sınırları olmayan sanatta sınırsız ifade biimleri geliŐecektir.

Bilgisayar teknolojisinin bu denli nem kazanması ve bu denli hızlı ilerleyiŐi, bazı sanatıların tekniklerine būyūk katkılar saęlamıŐtır. Bilgisayar programlarını ęrenmeleri bilgi sahipleri olması, bazı sanatıların ise sanatsal bakıŐlarını teknoloji üzerine inŐa etmelerine neden olmuŐtur. Burada Dijital Sanat ortamı ıkmaktadır. 1990'lardaki dijital devrim sonrasında artıŐ grdūęümüz bu sanat ortamı, zaman ierisinde sanat evreleri ve mūzeleri tarafından kabul grmūŐ, internet sanatı ve yazılım sanatı gibi dallar sanat mūzelerine girmiŐtir. İnsan beyin gūcū sayesinde teknik ve bir ortam aracılıęıyla grūlūr/duyulur/hissedilir hale getirilir. Gūnūmūzūn dijital sanat ūretimindeki en nemli isimlerden biri Amerikalı Shawn Brixey'dir. 1961 doęumlu Brixey;

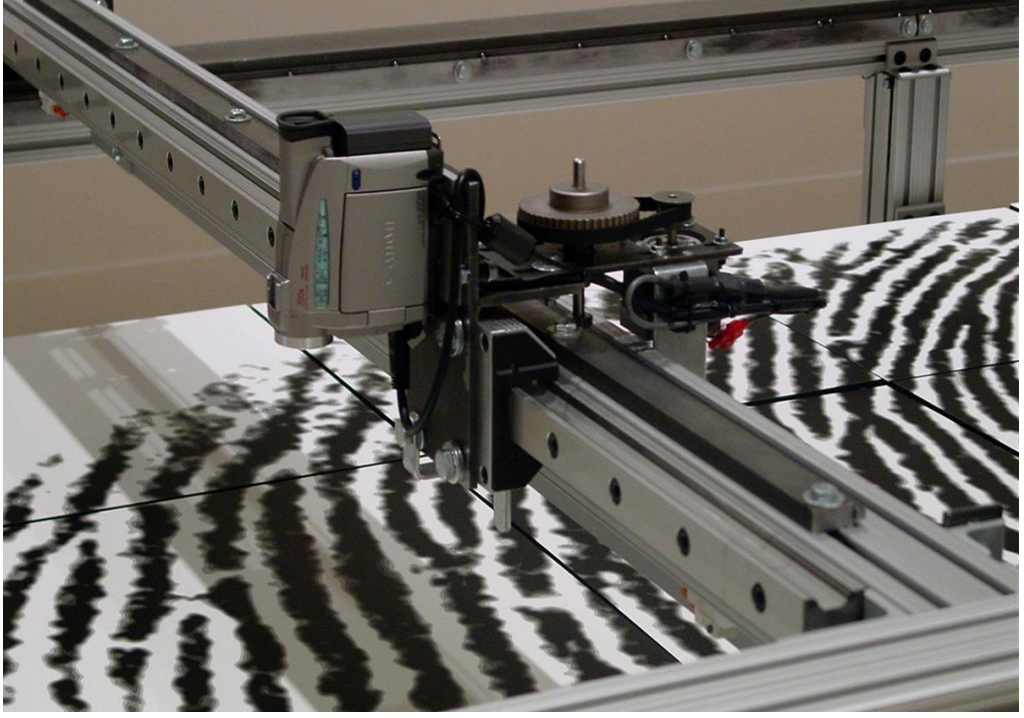


Resim 2.24. 1998 Japonya Nagano kenti Kış Olimpiyatları“Alchymeia” adlı video çalışması

Video bioart enstalasyonunda, kanda meydana gelen steroidler ve Olimpik atletlerin idrarlarına etki eden dopingi kar tanelerine empoze ederek, doğada bulunamayacak nitelikte kar taneleri meydana getirmiştir. Kar taneleri milyonlarca kez kopyalanarak farklı ebatlarda ve renk armonisi ile buz kristalleri elde edilmiştir. Biyolojik materyallerle kristallerin atomik yapılandırmalarının nasıl şekillendirilebileceğini ve onların gözle görülemeyecek hareketlerini videosunda göstermiştir.

Shawn Brixey’in bir diğer çarpıcı eseri ise “Chimera Obscura”.³⁴

³⁴ <https://ca.linkedin.com/in/shawnbrixey>, Erişim Tarihi:27.02.2014;
http://atc.berkeley.edu/bio/shawn_brixey/ Erişim Tarihi:27.02.2014;
http://planetnetwork.net/2000conf/presenters/brixey_s.html Erişim Tarihi:27.02.2014;
<http://shawnx.com/bio.php> Erişim Tarihi:28.02.2014; <http://shawnx.com/alchymeia.php>, Erişim Tarihi: 28.02.2014; <http://www.berkeley.edu/news/berkeleyan/1998/1007/brixey.html>, Erişim Tarihi: 28.02.2014; http://media.igert.ucsb.edu/seminars/0405/Seminar_Brixey_11-5.htm Erişim Tarihi: 28.02.2014. <http://www.narsanat.com/digital-art-nedir/> Erişim Tarihi: 28.02.2014.



Resim 2.25. 2002 yılında Chimera Obscura “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisi



Resim 2.26. 2002 yılında Chimera Obscura “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisi³⁵

³⁵ http://atc.berkeley.edu/bio/shawn_brixey/ Erişim Tarihi: 28.02.2014;
<https://ca.linkedin.com/in/shawnbrixey> Erişim Tarihi: 28.02.2014.



Resim 2.27. 2002 yılında Chimera Obscura “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisi

Chimera Obscura, Berkeley Museum’un küratörü Richard Rinehart ile beraber yürütülen bir çalışma sonucu yaratılmış ve 2002 yılında “Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics” sergisinde yer almıştır.

Chimera Obscura, organizmaların multi-user data sürücüsü ile genomik araştırmaların yapımını inceleyen bir eserdir. Eser, bir tele-robot sayesinde izleyicinin parmak izini almaktadır. Shawn Brixey, eserlerinin çoğunu yüksek enerji, ultrases, sonokimyasal ve plazma fizik gibi unsurları kullanarak, şiirsel bir materyal yaratma arayışına girmektedir.

H.G. Hovagimyan ve Peter Sinclair’in “Shoot” adlı interaktif, üç boyutlu ses enstalasyonu ise dijital sanat için diğer bir ilginç örnek... “Shoot” adlı enstalasyonla, sanatçılar izleyiciyi video oyunlarındaki kazanma – kaybetme hırsı duygularını yeniden deneyimletmek için tasarlamış. Hata yapmamaya dayalı video oyunlarının insanın üstünde yarattığı fiziksel ve duygusal baskıyı, bu eserin içine girdiğinizde de hissedebiliyorsunuz. Kırmızı ışığın sizi sürekli takip etmesi ve üstünüze gelmesi, size engel teşkil ediyormuş hissi, surround ses sistemi bu gerilimi daha da arttıran bir unsur. Sosyal davranışlarla şekillenen yapı sistemlerine ilgi duyan Angela Bulloch’un

enstalasyonları, ışık ve ses gibi yan unsurlarla şekilleniyor. Bulloch'un işlerini okumak için sanattan, edebiyattan, sinemadan ve müzikten faydalanmak gerekir.

1970'lerde şekillenen ve temelleri kavramsal sanata ve 20. yüzyıl başındaki hazır-yapım eserlerine kadar giden enstalasyon, yani yerleştirme sanatı, çağdaş sanatta birçok başka görsel sanat disiplininin de destek alan çok yönlü bir tarzdir. Çağdaş sanatın ortamı artık Dijital sanattır. Artık üretilmesi mümkün olmayan sanat eserleri üretilmeye başlanmıştır. Geleneksel araç ve türlerin günümüzü görünümünü taklit etse de kendine has bir yorumu mevcuttur. Teknikler bilimsel bir olgu değil artık sanatsal estetik yönleriyle de ele alınmaktadır. İnternet aracılığıyla hızlı bilgi paylaşımı hızlı ilerlemeyi de artırmıştır. Bunun adı bilişim çağı olarak adlandırılmaktadır. Evrenselleşme kolay yoldan elde edilmiştir. Bu sanat eserleri İnternet, ağ bağlantıları, özgün yazlımlar, sanal gerçeklik, sanal ortam, yapay yaşam, GPS teknolojileri, veri tabanları, ara yüzler, robotlar, bedene takılan başlıklar, protezler, makine uzantıları kullanılmakta veri görüntüleme, haritalama, hiper metinsel alıntılar, oyunlar Dijital sanat eserleri olarak kabul edilmektedir. Bu kısa süreli adaptasyon sanatçılara farklı bakış açısı sunmuştur. Düz yazıların altında yer alan çizimlerin uyandırdığı etki görüntünün etkisi ve büyüğü cazibesi dikkatimizi çekiyor.

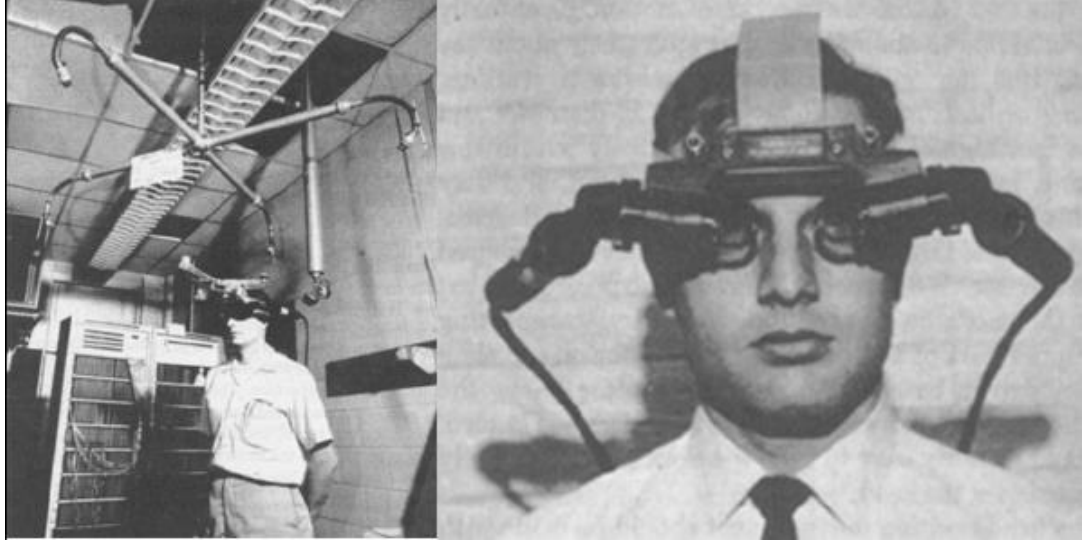
2.3. SANAL GERÇEKLİK

Bilgisayar teknolojilerinin 1950 yılından itibaren ilerleme kaydetmesi, yaşantımızın her alanına girmesiyle birlikte, bilginin ve diğer toplumlarla entegrasyonun ne denli önemli olduğunu bizlere göstermektedir.

Bilgisayar ortamı ve bu sanal ortam farklı kavramları ortaya çıkarmıştır. İşte bu kavramlardan biri de "Sanal Gerçeklik" kavramıdır. Sanal gerçeklik Dijital sanatın bir alt çıktısıdır bu iki kavram birbiri içinde şekillenmektedir.

Sanal gerçeklik kavramını kısaca " yeni bir gerçekliğin inşa edilmesi" olarak tanımlayabiliriz. Sanal Gerçeklik (Virtual reality), bilgisayarlar tarafından meydana getirilen simüle (gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak.) edilen ortamlara denir. Birçok sanal gerçeklik ortamı bir bilgisayarın ekranı yoluyla elde edilmiş ara yüzler ve görsel tecrübe ve referanslardan ibarettir. Sanal gerçeklikte ilk tecrübe olarak karşımıza Ivan Sutherland tarafından 1965 yılında "bir ekrandaki sanal dünyanın,

gerçek görülmesi, gerçek duyulması, gerçek hissedilmesi ve gözlemci hareketlerine gerçekçi tepkiler verilmesi " olarak tanımlanmıştır.



Resim 2.28. Ivan Sutherland tarafından 1965 yılında ki Sanal Gerçeklik çalışması

Tanımdan da anlaşılacağı gibi bu yöntem insan algılarının gerçek olamayan bir dünya ile yanıtılması esasına dayalıdır. Aşağıdaki çizelgede insan duyularının toplam algıdaki rolleri verilmektedir.

(Heilig 1992)

Duyu	Toplam algıdaki yeri %
Görme	70
Duyuma	20
Koklama	5
Dokunma	4
Tatma	1

Şekil 2.3. Duyu Organları işleyiş grafiği yüzdelik dilimi

Bütün bunlardan sanal gerçekçiliğin gerçekte var olmayıp yaratılan yani simüle edilen dünyada etkileşimli ve var olma duygusu deneyimi olduğu sonucuna varılabilir. Yukarıdaki grafikte de görme duyusunun ne kadar etkin olduğu görülmektedir. Bunun yanında bazı ortamlar duyma, hareket gibi başka duylardan da yararlanır. Sanal sözcüğü isminden de anlaşılacağı gibi gerçekte var olmayan fakat sanrılarla gerçekmiş gibi algılanan mekânlar ve olgular için kullanılmıştır. Bu terimin kökü sanmak

cümlesinden gelmektedir. Dolayısıyla sanal bir kavram gerçek ya da var olan değildir. Ancak gerçeğin karşıtı yani sahte ya da yanlış anlamlarını da taşımaz. Teknik olarak sanal gerçeklik bilgisayar ortamında belirli programların kullanılmasıyla oluşturulan üç boyutlu renkli veya siyah beyaz resimlerin ve animasyonların teknolojik araçlar ile insanların benliklerinde ve dolayısıyla zihinlerinde gerçek bir ortamdaymış gibi bulunma hissini uyandırmaktadır. Duyu organları bu duygusal durumu algıladığı ve bu yapay dünyayı yine bu aygıtlar aracılığıyla sanal ortam içerisinde bulunan bu mekânsal objelerle etkileşimini sağlayan teknolojiye ve etkin bir biçimde denetleyebildiği o ortamı yönlendirebilme olanağı sağlamaktadır. Geleneksel yöntemler yerine burada da teknolojik yöntemler karşımıza çıkmaktadır. Sanal gerçeklik ortamı bileşenleri, sanal gerçeklik ortamı, derinlik algısı ve bu ortamın içine girme isteği olarak karşımıza çıkıyor.

Sanal gerçeklik bazı literatürler de farklı şekillerde ifade edilmektedir. Örneğin bir nevi uzaklara bakılan bir dürbün, grafiklerle oluşturulan yer veya kullanılan ekipmanlara göre değişik açıklamalar yapılmıştır. Ama genel kanı hazır görüntüler ve elektronik ortamlarda hassas eldivenlerle ilişkilendirilmiş sanal ortamlar yer almaktadır. Fakat bu ortamlar tam anlamıyla yeterli bir açıklama olarak görülmemektedir. Sanal gerçeklik gerçeğin yeniden dijital ortamda inşa edilmesidir. Yani uzayda yer kaplayan hacmi ve kütlesi olan her şeyin bir sanalının oluşturulabileceği gibi hayal dünyamızda ki bazı düşüncelerde artık sanal âlemde oluşturulabilir görüşüdür. Fakat bu ortamlar uzayda yer kaplayan, hacmi olan yani gerçek espasa sahip ortamlar olmayıp, çiplerde oluşturulmuş sayısal verilerin ekranda oluşturduğu iki boyutlu görüntüleridir. Bedenen içinde bulunmaktan oldukça uzak olan bu görüntüler bizi zihnen içine çekmekte ve gerçeklik algımızla oynamaktadır. Mutlak bir gerçeklikten söz etmek ne kadar çelişkilerle doluyorsa bir illüzyondan söz etmekte o kadar zor bir durumdur.

Çünkü artık gerçek diye bir şey yok olmuştur. Gerçek ortadan kaybolmuştur.

Bu çoklu ortam teknolojisine insan ve makina arasındaki iletişimi artırmak insan duygularına derinlemesine etki etmek ve sanal âlemin içerisine girildiği zaman insan davranışlarında yeni bir boyut açan teknolojik mantık diyebiliriz. Buradaki teknolojik mantık görsel ve işitsel iletimle yetinmeyip hissetme yoluyla olguyu daha da pekiştirmektedir.

Sanatçıların yapmış oldukları çalışmalar ile yapılan Sanal Gerçeklik, tam anlamıyla bir sanal gerçeklik oluşturabilmesi için ses ve ışıkta duyu organlarını tam olarak aktive edecek durumda özelleştirilmiştir. Sanal gerçekliği oluştururken ilk yıllara göre artık daha çok ayrıntıya yer verilmiş ve izleyicinin ortamın içerisine girip hâkim olacak şekilde tasarlanmasıyla daha çok sanal gerçeklik meraklısı oluşturulmuş ve daha büyük kitlelere hitap edilmiştir. Günümüzde Hakikatin yerini Sanal gerçeklik sayesinde Simülasyonlar almıştır.

Gerçeğin bu yeniden inşa edilmesi bir nevi gerçekleştirilmiştir. Bir sanal gerçeklik sistemi, kullanıcının sistemle iletişime geçebilmesi için, bir sunum sistemi ve bir bağlantı gereklidir. Sanal gerçeklik çalışmaları 1960'lardan sonra geliştirilmeye başlanmış ve halen de geliştirilme çalışmaları devam etmektedir.

Çok çeşitli kullanım alanları bu sanatla birlikte doğmuştur. Özellikle birey için, yapay olarak oluşturulmuş ortamlarda, öğrenmeyi sağlamada oldukça etkili bir teknolojidir. Sosyal yaşamda da yerini alan bu kavram ekranla başlayan serüvenin sınırlarının zorlandığı ve orada olma hissini yaratmış bilim ve sanatta bu yönde çalışmalara başlamıştır. Bu çalışmalar sonucunda fiziksel gerçek hayat ile sanal gerçeklik arasında ki o ince çizgide ortadan kalkmış olacaktır. Bu fotoğraftaki görünümü bize ilginç gelen eldiven bilgisayar programları ile desteklenerek sanal gerçeklik ortamındaki bazı objelere dokunuyormuş hissi vermektedir. Bu çalışmaların geliştirilmesiyle artık sanal ortamlarda hareket kabiliyeti daha da artacak ve ortamda ki kontrol daha da etkin olacaktır. Burada kısaca bilgisayarın yan etkisi olan hareketsizlik kavramına çözüm olarak ta ve bu durum ile önlem alınmış olmaktadır.

Konumlandırılan bu durum Yapay zekâ ile doğal gerçekliğe uygun, insan ve bilgisayar odaklı ara yüzlerin ve arabirimlerinin kullanıldığı bir ortam olmuştur.

Sanal gerçeklik ekipmanlarıyla üç boyutlu sanal dünyayı görebilir ve dokunabilirsiniz.



Resim 2.29. Vücut hareketleri 3-D Position

*" her geçen gün daha çok haber ve bilgiye karşın giderek daha az anlam üretildiği bir evrende yaşıyoruz. "*³⁶

Diye tanım yapan yazar Baudrillard'ın aksine bugün sanal ortamda daha fazla anlam üretilmiş ve her geçen gün daha da üretilmektedir. Burada sanatsal anlamdaki bu üretim çılgınlığı daha çok ön eskize ve insanın zihninde tasarladığı o sınırsız eserler ile bu sanat daha da anlam yüklü olacaktır. Sanal gerçekliğin bu denli hızlı ilerlemesinde teknolojik gelişmelerin yeri çok büyüktür.

Bilgisayarlardaki ara yüz kavramı çok gelişmiştir. Teknoloji beden-zihin konularıyla ele almak sağlam bir başlangıç olacaktır.

Sosyal hayatta kullanılan bilgisayarlar, ayakta ve hareketli bir şekilde tüm vücut tarafından kontrol edildiği ve oyunların da beden hareketleri ile oynandığı sistemlerin yaygınlaşması, gerekiyor kullanıcıları yani bizleri bu hareketsizlikten koruyacak gelişmelerin olması gerekmektedir.

Sanal Gerçekliği tam anlamıyla meydana getirip oluşturmak için sanal gerçeklik araç ve gereç sistemlerini de tanımak gereklidir. Kullanıcının komut olarak girdiği verileri, bir karşılık olarak geri bildirim almasıdır. Sanal gerçeklik olgusunu oluşturmak için ekran perspektifi ve yönlendirmesi ekipmanlarla değiştirilebilir.

³⁶http://www.sosbilko.net/dergi_SBD/arsiv/2013_2/Ferrahnur-Dundar.pdf /Erişim Tarihi: 27.02.2014;
<http://www.ytusigmadergisi.com/dergi/makaleoku/152/> Erişim Tarihi: 03.03.2014;
<http://web.deu.edu.tr/fmd/s15/15-05.pdf>, Erişim Tarihi: 03.03.2014;
<http://sr789.wordpress.com/2007/10/18/ivan-sutherland/> Erişim Tarihi:08.03.2014; Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh*, Doğu Batı Yayınları, Ankara 2005, s.45;
<http://www.felsefeforumu.com/viewtopic.php?f=51&t=481>Erişim Tarihi:08.03.2014;
<http://web.deu.edu.tr/fmd/s15/15-05.pdf> Erişim Tarihi:08.03.2014.

Vücut hareketleri 3-D pozisyon sensör algılayıcıları ile el hareketleri de algılama eldivenleri ile müdahale edilir ve izlenir. Sanal ses 3-D ses programlarıyla ile işlenmektedir. *"Burada kullanılan yazılımlar ve donanımlar artık çok gelişmiş sistemler olup sanatsal eserlerin yapım aşamasındaki bazı kısımlarında bilgisayar programcılarında da destekler alınarak işbirliği yapılmış programcı ve yaratıcı diğer ekip ve ekipmanlar sürece dahil edilmiştir."*³⁷ Günümüzde bir kısım sanatçılar artık bu Dijital ortamda ilerleyebileceklerini kabul etmiş ve bu yolda ilerleme kararı almışlardır. Enstalasyon ve baskı arasındaki sınırdaki dolaşan sanatçılar kendilerini dijital sanatta bulmuşlardır. Burada sanal gerçeklik olgusu bu geçiş sürecinde önemli rol almıştır ve sanatçıları dijital ortamda tutmayı başarmıştır. Sanal gerçeklik olgusunu oluşturan bilgisayar ekipmanları ile onu izleyen izleyici arasında eskiden olduğu gibi günümüzde artık uçurumlar yoktur. Çünkü çağın gereği olan teknolojik gelişmelere ulaşmak artık zor değildir. Sanal gerçekliğin önemi çağdaş sanat üretiminin merkezinde duruşuyla fark edilmektedir.

Gönülal Özand *"Sanat, insanın yüksek benliğinin devingen bir süreç sonrasında bir başka boyutta var olmasıdır. Bu varoluşun göstergesi sanat nesnesidir"*³⁸ diye tanımlarken, Performans sanatçısı Marina Abramovic ise *"sanatın nesnesiz olabileceğini 21. yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesnelere aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesnelere aradan çekilmek zorunda."* şeklinde ifade etmektedir. Buradan da anlaşılacağı gibi artık izleyici ve sanatçı arasında ayrı bir boyut oluşmuştur. Nesneye bağlı sanat anlayışının yıkıldığını ve yerini üretim ve tüketim mantığının oluşturduğu sanal dünyaların varlığından söz etmiştir. Burada sanal gerçeklik olarak nesne'nin içeriği değil algıda yarattığı imgesi ön plana çıkmıştır. Çünkü artık bir simgeyle çok rahatça duygu, düşünce ve tepkilerimizi kolayca gösterebiliyoruz. Örneğin ilk smile 1982 yılında gerçekleşmiştir ve o tarihten itibaren simge ve simge örnekleri farklı algılar yaratmayı başarmıştır. Sanal gerçekliğin uygulanması öncelikle bilimsel sanallık,

³⁷ (Gönülal, 2010:54-62) , (Daniken,1997:3-4) Yrd.Doç.Dr. Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213–238;

³⁸ http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt7/sayi33_pdf/6psikoloji_sosyoloji_felsefe/kilic_cevdet.pdf, Erişim Tarihi:28.02.2014.

<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Erişim Tarihi: 08.03.2014

http://www.sosbilko.net/dergi_SBD/arsiv/2013_2/Ferrahnur-Dundar.pdf Erişim Tarihi: 08.03.2014

sanat, tıp ve askeri simülasyonlar üzerinde uygulanırken genişletilmiş ve karıştırılmış gerçeklik diye karşımıza çıkan gerçeklik ise daha çok pazarlama, eğlence, kuralsız eğitim alanlarındaki kullanımıyla halkın daha geniş bir kesimi içinde yer bulmaktadır. Buradan da anlaşılacağı gibi sanal alem toplumlar arasında artık vazgeçilmez bir konum almıştır. Yazar Baudrillard'ın "*hipergerçeklik*" terimi, *geçmiş-gelecek, zihin-beden, ben-öteki, birey-toplum, izleyici-sahne, yazar-okur gibi kavramlar arası zıtlıkların anlamını yitirdiği, dolayısıyla gerçek ile gerçek olmayan (sanal, kurgusal, fictive) arasındaki farkın ortadan kalktığı bir durumdur*" algısını ortaya koymuştur.

Örneğin bilgilerin, 3-D sunumlarının üst üste getirilmesi genişletilmiş ve gerçek ortamın birebir benzerini oluşturmuş ve sanal gerçeklik olgusu yaratılmıştır. İlk bakışta günümüz dünyasından da örnekler olduğu görülse de yavaş yavaş kendi dünyasını oluşturmuştur. Burada yine zaman kavramı da ön plana çıkmaktadır. Ünlü kuramcı Lev Manovich'e göre Rönesans yağlıboya sayesinde gerçekleşmiştir. Yağlıboya o zamana değin kullanılan diğer boya türleri gibi öyle hemen kurumaz, ressama katman katman çalışma fırsatı verirdi. Yağlıboyayla çalışan sanatçı özgürdür artık, ona sanatın sonsuz zamanı bahşedilmiştir; sonuca değil yaratma sürecine odaklanabilir istediği kadar. Burada dijital sanatta zaman içerisinde şekillenip sınırları belirsiz bir sanal aleme doğru ilerlemektedir. Aynı zaman olgusu burada da ön plandadır çünkü Dijital Sanatta da sanatçı istediği zaman istediği kısma programlar aracılığıyla ve dijital veriler sayesinde müdahale etme özgürlüğüne sahiptir. Burada dikkatimizi çeken diğer bir anahtar kelime ise 'sınırları olmayan' olgusudur.

*"Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya ilişkin bir durumun bilgisayar tarafından yaratılmış üç boyutlu bir benzetimi içinde, kullanıcının bu benzetim ortamını üzerine giydiği özel aygıtlarla duygusal olarak algıladığı ve bu yapay dünyayı yine bu aygıtlar aracılığı ile etkin olarak denetleyebildiği sistemlerdir."*³⁹

Sanal gerçekliğin bize sunmuş olduğu olanaklardan biri içine girdiğimiz bir çalışmanın bir eserin yaratılmasına imkân sağlar. Örneğin bir araba yarışı oyunu veya bir savaş oyununda bilgisayar aracılığıyla oyuna başladığımız zaman harekette başlamış olur ve artık sanal gerçeklik olgusu meydana gelir, artık sizde bu deneyimin bir parçası

³⁹ <http://www.turkcebilgi.org/bilim/felsefe/sanal-gerceklik-24813.html/> Erişim Tarihi: 09.03.2014; Wands ve Akinhay, s.15; <http://www.techno-labs.com/sanal-gerceklik-kavrami/> Erişim Tarihi: 11.04.2014; http://www.merlininkazani.com/Matrix_Reloaded_gelirken_sanal_gerceklik-oyun_makale-770p1.html, Erişim Tarihi: 12.04.2014

haline gelmiş o mekan ve olgunun yaratılmasına sizde bir katkıda bulunmuş olursunuz. Bu interaktif oyun içerisinde ilerlemeniz yeni yerlerin görüntüsünün ve eş zamanlı olarak sesin yaratılmasına olanak sağlar sanal çerçevede ki nesnelere ve canlıların hareket odağı da yine sizin oyun içerisindeki hareket kabiliyetinizle eşdeğer bir şekilde harekete geçer ve böylelikle sanal gerçeklik tam manasıyla gerçekleşmiş olur.



Resim 2.30. Üç Boyutlu Oyun Görüntüsü

Örneğin; yukarıda görmüş olduğunuz bilgisayar savaş oyununda bir sanal gerçeklik olgusu gözümüze çarpar burada aslında gerçek anlamda bir savaş olmayıp sadece grafiksel ve ses programlarıyla bize o hissi yaşatmayı başarmış bir sanal gerçeklik vurgusu vardır. Oyunun tam anlamıyla sanal gerçekliğe ulaşabilmesi için kontrolü elinde bulunduran kişi oyuna aktif olarak katılmalı ve gerçekte fiziksel dünyada var olmayan bu savaşı sanal gerçeklik ve duygusal olarak yaşamalıdır. Grafiksel olarak ortam ve objeler o kadar gerçekçi meydana getirilmiştir ki dumanlı bir mekân, kıyafetler, silahlar, yanan araçlar, binalar, yaralı insanlar bu gerçekliğin en önemli görsel parçalarıdır. Ek olarak sesin de o eşsiz gücüyle oyun içerisindeki hareketlerle senkronize bir biçimde seslerinde duyulmasıyla sanal gerçeklik meydana gelmiştir.



Resim 2.31. Üç Boyutlu Oyun Görüntüsü / Sanal Ortamda Yüksek Hızlı Araçlar

Gerçek ortam ve sanal gerçeklik ortamındaki algısallık içine girme derecesi daha yüksek olan sanal ortamlardaki algısal tepkilerin, gerçek ortamdaki tepkilere daha yakın olduğu ortaya konulmuştur. Ekran başındaki kitle artık görsel dikkat ve el, kol koordinasyonu ileri derece de ilerlemiş ve tepki gösterme becerisi daha da farklı bir hale gelmiştir. Charles Csuri digital sanat ve bilgisayar animasyon'un öncüsü olarak bilinmektedir. Oyunların temelinde de bilindiği gibi animasyonlar baz alınmıştır. Charles Csuri VRLM ve Eskiz yazılım programlarıyla çalışmaktadır. 1980'li yılların başına kadar devam eden dönemi birinci dönem olarak adlandırılmaktadır. Daha sonraki dönemler ise "paintbox" ve "multimedia" dönemleri olarak adlandırılmaktadır.⁴⁰ Burada son dönemlerde dikkatimizi çeken diğer bir durum ise sanal gerçeklik ortamları da bir temsil ortamı olarak tasarımcılar tarafından kullanılmaya başlanılmıştır. Sanal gerçeklik ortamları geleneksel olarak kullanılan temsil ortamlarından, özellikle derinlik algısı konusunda sunduğu olanaklardan dolayı birbirinden ayrılmaktadır. Çünkü artık izleyici yapılan eserin 'sanal mı?' 'gerçek mi?' sorgulamasını daha çok yapmaktadır. Derinlik algısı gerçek evrenin üçüncü boyutunun görsel algısıdır. Bu üçüncü boyut daha çok resimsel bilgi ile tamamlanır. Bu resimsel bilgi eşliğinde gözlemci kendi varlığını da hissederek sanal gerçekliği olan mekânı algılar. Bununla birlikte gerçek ortam algısına daha yakın bir algı sunar. Sanal Gerçekliği oluşturabilmek için şu bileşenlere ihtiyaç

⁴⁰ https://www.google.com.tr/?gfe_rd=cr&ei=64JaU-K0Lave8gfRxIC4CA#q=need+for+speed Erişim Tarihi: 09.03.2014; https://www.google.com.tr/?gfe_rd=cr&ei=64JaU-K0Lave8gfRxIC4CA#q=war+game, Erişim Tarihi: 09.03.2014; Wands ve Akınhay, s.15.

duyulmaktadır. Bu bileşenler şunlardır; model, bilgisayar programları, bilgisayar, konum algılayıcı ve etkileşim aracıdır. Bu bileşenler ortamın yapısına ve algısına göre değişkenlik gösterebilmektedir. Yapayın gerçek olmasına çok yakın ve bir o kadar da uzağız. İnsan-bilgisayar arabirimlerinin kullanıldığı bir ortam oluşturulmuştur artık ve bu zaman içerisinde farklı referanslarla kendini pekiştirecektir ve ilerleme kaydedecektir.



Resim 2.32. Üç Boyutlu Oyun Görüntüsü / Sanal Ortamda Oluşturulmuş Ordular

Sanal gerçeklik uygulamaları geniş bir alana yayılmıştır.

Bilgisayar destekli bu tasarımlar, İnsan hayatının bütün değerlerine benliğini hissettirmiştir. Bütün sektörlerde bu uygulamalar bir çağ açmıştır.

Sanal gerçeklik uygulamaları sanattan, eğlenceye, sağlığa bütün alanlara artık hakim olmuştur. Örneğin; Doktorların bilgisayar ile sanal vücut yapıp bazı tetkikleri oradan ulaşma ve uygulama alanları oluşturmuşlardır. Sanatta nasıl ki kolay üretim elde edilmişse diğer sektörlerde de hız kavramıyla birlikte çok kısa sürede çok büyük yollar kat edilmiştir.

Sanal gerçekliğe daha somut örnekler verecek olursak eğer geçtiğimiz yakın tarihte yani 1998 yılında açılacak olan Paris yakındalarında ki stadyum IBM Fransa firması tarafından önce sanal inşası yapılmıştır. Yani dijital ortamda inşaat görsel anlamda oluşturulmuştur. Burada ki amaç projenin hem daha hızlı yol kat etmesini sağlamak ayrıca projenin artı ve eksi yönlerini ele alarak daha iyi bir analiz sonucu ile

başarıya ulaşmaktır. Yine aynı zaman da yapıdaki insan akınlarını incelemek davranışlarını analiz etmektir. Ayrıca hareket serbestliği sağlamak ve konforu arttırabilmek ve acil durumlarda kontrolü daha kolay sağlayabilmektir. 1998 yılında yapılan bu sanal inşa diğer projelere de öncü olmuştur. Günümüzde hemen hemen bütün yapılan plan ve projelerde artık sanal alemde önce ön çalışma eskizleri oluşturulmuş tam bir tahlil yapıldıktan sonra asıl projeye geçilmiştir. Yine Almanya'da yolcuların uçuş korkusunu yenebilecekleri ilk uçuş simülatörleri gerçekleştirilmiştir. Burada sanal gerçeklikle psikolojinin ve fobilerin tedavisi sağlanmaya çalışılmıştır.

*"Şeytan, her şeyi vermiş gibi yaptığı sırada aslında her şeyi alıp götürüyor. Bu oyunda kimse özgür değildir, herkes akıldışı bir performansla aynı anda hem köle hem de efendidir. İnsanı gönüllü bir köle olarak seyretmek şeytani mutlu kılıyor. Efendilik mücadelesinde bir an olsun taviz vermeyen şeytan, en çok bu oyunu seviyor."*⁴¹

Şeytanın her şeyi alıp götürmesi bir nevi sanal gerçeklikle bağdaştırdığımız zaman sanal aleme taşınan her şeyi aslında fiziki dünya da anlamsızlaştırıyor kanısına varılabilir.

Bu modelleme tekniğini kullanabilmek için bir etkileşim olması gerekmektedir. Çalışma prensibi artık görüntü algılama olarak değil, görüntü içerisine girebilme yetisi kazanmasından dolayı bu boyut farklı bir mantığa bürünmüştür. Günümüzde de sanal gerçeklik kafesleri oluşturulmuş, ve geniş biçimleriyle bütün hisleri yaşatabilmek için gerekli uğraş verilmektedir.

Kablo kullanılmadan yapılan sensörler sayesinde uygulanan sanal gerçeklik olgusu yakın ve uzak objeleri sanal nesnelere ayırt edebilme yetisi kazandırmaktadır. Piksel tabanlı bu işlemlerin tamamı sanal gerçeklik için uygulama alanları oluşturmuştur. Çözünürlük hesaplamaları ve veriler sayesinde izleyici bütünüyle olaya hem hakim olmakta hem de yapmış olduğu hareketler sayesinde süreci hem başlatma hem de dahil olma girişimi içindedir. Diğer dikkati çeken bir konu ise ortaya çıkan sanal gerçeklik olgusunda, bu konuya gerçek anlamda destek veren kişilerden bilim kurgu yazarı William Gibson ve Ram Bradbury'nin birer edebiyatçı oluşları yani bir alt

⁴¹ Baudrillard Jean, *Şeytana Satılan Ruh yada Kötülüğün Egemenliği*, Doğubatı Yayınları, Ankara 2005.s.215; Wands ve Akınhay, s.15;

yapının önceden hazırlanmış olması, yani kurgunun yazılması işlemi kurgu yazıldıktan sonra yani plandan sonra işleme geçme aşamasına gelmektedir.

Zaman içerisinde insanoğlunun hayal gücünün her zaman teknolojiden bir adım daha önde olduğunu görüyoruz. Yani insan hayal edip gerçekleştirdikten sonra teknoloji bir adım daha ilerleme kaydetmektedir. Terim anlamı olarak 1980'li yıllarda ortaya çıkan sanal gerçeklik kavramı simülatörle gerçekleşmiş sonraki yıllarda özellikle oyun sektöründeki hızlı ilerlemesiyle birlikte artık sanatsal ortamlara da kendini hissettirmiş ve çalışmalarda artık sanal gerçeklik kavramı olgusu kullanılmıştır. Tüketim toplumu anlayışının hakim olduğu günümüzde dolayısıyla tüketiminde sanallaştığı bir ortamda sadece sanal sanat gerçekliliğini ve geçerliliğini sürdürmüştür.

Gerçeğin bu yeniden inşası; insan vücudunun bütün duyu organlarına hitap etmesiyle birlikte artık bilim adamlarının yapmış olduğu çalışmalar ve ilerlemeler sayesinde yol kat etmekte ve sanatçıda aynı şekilde bu bilimsel ilerlemelerden yararlanıp sanat alanında ilerlemeler kaydetmektedir.

İşte buradan yola çıkarak insanın araştırmacı kimliği ile bilinmeyen sonuçlara ulaşabiliriz. Görünen sadece bize gösterilenden ibarettir cümlesini bu araştırmacı durumumuzla aşabiliriz.

Sonuç olarak Sanal gerçeklik kavramı Dijital Sanatın vazgeçilmez bir parçasıdır. Her ne kadar bir simülasyon olarak algılsa da aslında zaman içerisinde ve gelişen teknolojik olanaklar sayesinde bu durumdan sıyrılıp gerçek varlığını gösterecektir. Sanal gerçeklik kavramına yeni gerçeklikte diyebiliriz. Çünkü birey sanal olarak oluşturulmuş Enstalasyon içerisinde artık bire bir etkinlik sağlamaktadır. Simülasyonun içine dâhil olmakta ve orada kendine yaşam alanı bulabilmektedir. Kitleler artık sanal âlemde daha çok kullanıcıya rastladığı için zamanının çoğunu bu canlılar ve makineler arasındaki bağı oluşturan siber âlemde geçirmektedir. Sosyal ağ sosyal çevrenin evrilmiş yeni şeklidir artık. Sanal gerçeklik kavramının icadı ile yine toplumların yararına birçok çalışma yapılmıştır. Toplumun hemen her kesimine hitap eden bu teknolojik gelişmeler yaşama farklı bir bakış açısı getirmenin yanında artık bazı anlamları anlamsızlaştırmıştır. Artık yapılan tüm işler daha pratik hale gelmiş ve rakamlarla ifade edilemeyecek kadar ön çalışma, ara yüz ve eskiz örnekleri mevcut hale gelmiştir. Nasıl ki bilgisayar bu sanal gerçekliğin meydana getirilmesinde kilit rol

oyadıysa gelecekte artık daha farklı bilgisayar benzeri cihazlar bu gelişmelerin bir parçası olacaktır. Burada bilim adamlarının yanı sıra sanatçılara da büyük görevler düşmektedir.

Toplumla iç içe olan teknoloji sarmalı sanati da etkisine almış olduđu için artık bütün gelişmeler eş zamanlı olarak beraber ilerlemektedir. Sanal ortamda artık ne yediğimiz, neler yaptığımız, eserlerimizi kaç kişiye gösterdiğimiz değil kaç kişinin ilgilendiğı bizim için artık daha önemlidir. Sanal gerçeklik bütün yaşamımızı tamamen kapsadığı için artık gerçek hayatla pek işimiz kalmayacaktır. Günümüz yaşam formları sanal aleme entegre olmuştur. Günümüzde hala çalışmaları devam eden Sanal gerçeklikte 3d ve 4k görüntüler teknolojinin geldiğı son noktayı bize göstermektedir. Görüntü kalitesi ya da görüntünün algı sistemindeki çalışma şekli gerçeklikle yarışır duruma gelmiştir.

İfade edebildiğimiz şey bizim gerçekliğimiz olduđu için Sanal gerçeklikte şu an ki ifade biçimimizdir. Sanal dünya hızla büyüdüğü için gerçek dünyamız küçülmektedir. Bu hızlı gelişmeler gelecekte olacakların bize açık bir göstergesidir. Bilgisayar ile insan arasında ki kurulan iletişim incelenmiştir. Gelecekte Sanal Gerçeklik aparatları ve dokümanları ortadan kalkıp, ekranları aşp, tamamen Sanal Gerçekliğin içine girilecek yeni aparatlar ortaya çıkacaktır öngörüsü yaygındır.



Resim 2.33. Yüksek Çözünürlüklü 4k Video Görüntüsü



Resim 2.34. 3Ds Max Modelleme Programı İle Meydana Getirilmiş Bir Üç Boyutlu Film Animasyon Örneği / 18 Aralık 2009⁴²

Sanatçı sanal gerçeklik ile etkileşim, dinamizmi ele almış ve sanal konular oluşturmuştur. Biçimlenen objelerin, hareketlendirilmiş, eş zamanlı yapılan video kayıtları montajlanmış, ses eklenmiş, ve ses senkronizasyonu sağlanmış, önceden kaydedilmiş sesler için video oluşturulmuştur. Sanatçılar kendi içlerinde yapmış oldukları çalışmalar ile derinlik olgusunu daha iyi işleyen sanatçı her zaman bir kademe daha başarılı olarak gösterilmiştir. İşte Sanatçıda yaptığı bu eserlerinde bu vurguyu dile getirerek daha farklı çalışma türleri ortaya koyabilir ve farkındalıklar yaratabilir.

2.4. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ

Görüntü bir cismin optik bir aygıt aracılığıyla elde edilen resmine verilen isimdir. Geometrik optik açısından görüntüyü oluşturan noktalar, ışık ışınlarının yöneldiği ya da uzaklaşıyor gibi görüldüğü noktalardır. Işık ışınları bir noktada toplanıyor gibi görünüyorsa, gerçek görüntü; bir noktadan çıkıp uzaklaşıyor gibi görünüyorsa, görünen görüntü söz konusudur. Işık ışınları, görüntüde aynı noktada birleşecek şekilde değil de,

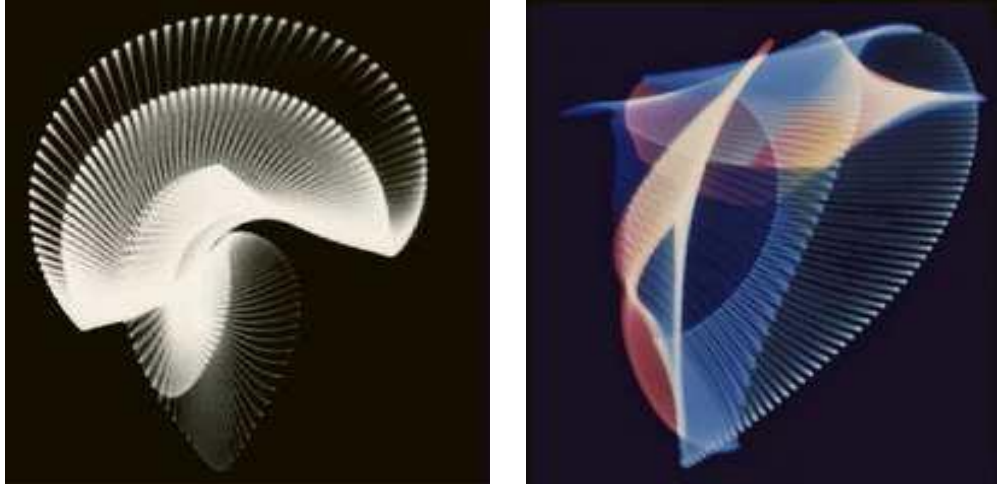
⁴² <http://7-themes.com/6832334-avatar-hd.html>, Erişim Tarihi: 09.03.2014;
<http://wallpics4k.com/4k-wallpaper-city-new-york-city-empire-state-building/> Erişim Tarihi: 09.03.2014;
 Wands ve Akınhay, s.31-33. Yrd.Doç.Dr. Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213–238.

dağınık bir biçimde gelirlirse sapınç (görünen yer değişimi) meydana gelir. Gözün en yakın görüş uzaklığı olan 25 cm'den bakıldığında ışınların tam anlamıyla çakışmamasından ileri gelen bulanık dairelerin çapı küçükse (0,1 mm.) görüntünün net olduğu kabul edilir. Fiziksel optik açısından görüntüdeki ışık oranı, görüntüyü oluşturan ışınlar arasındaki faz farkı ve kat ettikleri yollar arasındaki farkla ilintilidir. İnsanlık tarihinde, başlangıç yıllarından günümüze kadar milyonlarca çeşitte görüntülerle dolup taşan bir dünyada yaşıyoruz. Yaşadığımız yüzyıl görüntü üretimi ve tüketiminin inanılmaz bir hızla arttığı bir yüzyıldır. Tarih boyunca binlerce yıldır resim yapılmasına rağmen, elektronik görüntü oluşturmanın ancak on yıllarla ifade edilebilecek bir tarihi vardır. Elektronik görüntünün ilk olarak görülmesi İngiltere'de televizyon yayını biçiminde meydana gelmiştir. Elektronik görüntünün Fosforun bulunmasına kadar giden bir buluşlar süreci vardır. Selenyumu icadı, elektro-kimyasal buluşlar hepsi elektronik görüntüye bir katkısı olmuştur.

Elektronik görüntü teknik olarak düşündüğümüzde ekranda oluşturduğu elektronik noktacıklardan başka bir şey değildir. Oluşturulan referans görüntüler o kadar başarılı olmuştur ki artık görüntüler yeni görüntüler oluşturmak için bizleri heveslendirir konuma gelmiştir.

Elektronik görüntünün meydana gelişi çizimlerden sonra fotoğraf makinası ve video kareleriyle birlikte ortaya çıkmıştır. Dijital sanat sürekli “dijital fotoğraf” konusu ile karşılaşmaktadır. Fakat bu karıştırılmamalıdır.

Sanatçıların fotoğraf sanatında yapılan tüm uygulamaların dijital teknolojiye evrilmesiyle fotoğrafların ilk yıllarda çokça kullanılarak elde edilen çalışmaların fotoğraf tanımı dışına çıkması Elektronik görüntü oluştururken fotoğraftan da yararlanılması bu düşünce bulanıklığının ortaya çıkmasına neden olmuştur.



Resim 2.35. Ben Laposky'nin 1950 Yıllarının Başında Dalga Formlarında Elektronik Görüntüler Yaratmıştır.(Amerikalı Matematikçi)

Tuşlar, düğmeler, ölçüm baremleri ve ışıklarla kaplı kutuya benzeyen bir katod osiloskopundan elde edilen elektronik görüntü örnekleri.

"Yaratıcılık herkesin gördüğünü görüp, farklı şeyler düşünebilmektir. Olmayı hayal edebilme, herkesten farklı ortaya koyabilme ve yeni fikirler geliştirebilmektir."

İşte elektronik görüntü ürünü oluşturma, kendi başına bir uygulama alanıdır ve bu alanda fotoğraf kullanılabildiği gibi, fotoğraf kullanılmadan da elektronik görüntü eseri üretilebilmektedir. Tamamıyla insanın yaratıcı gücünü ortaya koyarak meydana getirdiği görüntüler sosyal ve kültürel ortam içinde belli bir işlevi yerine getirebilmek için inşa edilmektedir. Sonra ki yıllarda bu sanatın öncülerinden olarak 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.

"Bugün toplum içindeki varlığımız görüntüyle kurduğumuz ilişkilere dayanıyor. Teknoloji sokaktaki insanın daha çok imge tüketmesi için geliyor. Dijital platform tüketicileri aynı zamanda üretici konumuna getirerek demokratik bir ortam yaratıyor."⁴³

İşte bu görsel diyalog kendi kitlesine kolayca belli kodlarla bilgilerini aktarmaktadır. Dijital sanatın ilk örnekleri, baskı kalemlili ya da nokta vuruşlu

⁴³ Didem Dayı, Eda Tekcan, *Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat*, Kırk Yayınevi, İstanbul 2013, s.21-78;

yazıcılardan alınmış basılı görüntülerden ya da bilgisayar ekranlarının fotoğraflarından oluşmuştur.

Ayrıca, ortaya çıkan görüntü, serigraf gibi baskı alma yöntemleriyle tamamlanabilmiş, farklı formlar oluşmuş geleneksel bazı yöntemlerle eşleştirilebilmiş enstalasyonlar heykeller ve video gösterileri şeklinde birleştirilmiştir. Yapılan bu çalışmalar yine hedef kitlesine kolayca ulaşmıştır.

Günümüz şartları artık değiştiği için, çok çeşitli boyutlarda, hd kalitede doğrudan bilgisayardan alınabilen çıktılar, baskılar gerek duyulduğunda video kaydediciler ekip ve ekipmanlar bulunduğu için bu işlemler artık çok kolay bir şekilde halledilmektedir. Bunun yanı sıra elektronik posta yoluyla eserler dağıtılabildiği gibi, web sitesinde de sergileme yapılabilmektedir. Bloglar ve arayüzler bu işlemler için oluşturulmuş muazzam kalitede işçilik ile bu düşünceye ev sahipliği yapmaktadırlar.

Günümüzde çeşitli kitle iletişim araçlarında karşılaşılan görüntülerin hemen hemen hepsi bilgisayar tarafından oluşturulmuştur.

Elektronik olarak görüntülemenin temelinde, geleneksel tekniklerden dijital teknolojiye sanatçılar çalışmalarını üretirken fotoğraftan oldukça yoğun bir şekilde faydalanılmıştır.

Yine elektronik görüntü bir sanatçının çalışması veya ticari bir yazılımın eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler olarak karşımıza çıkabilir. Bu görüntüler farklı formatlarda oluşturulmaktadır.

"Gerçek ile kurmaca arasındaki sınır gittikçe belirsizleşiyor ve biz imgelerin egemenliğindeki bir dünyada yaşıyoruz."

Çünkü gerek yeni imkanlar ve gerekse günümüzde elektronik görüntü oluşturabileceğimiz yüzlerce bilgisayar programlarının mevcut olması ile bu daha kolay hale gelmiştir.. Yazıcılar aracılığıyla çok büyük ebatlar birleştirilerek baskı denilen elektronik görüntüleri, kağıt, tual, film, kumaş gibi ve daha buna benzer bir dizi malzemelerin üzerine baskı çıktıları alınabilir. Dijital ortam aracılığıyla değişik biçim ve şekillerde görüntü elde eden sanatçılar artık daha çok eskiz çalışmasına sahiptir ve daha fazla denetim imkanı bulmaktadırlar. Teknolojik gelişmeler artık daha fazla ürün yelpazesini hem dijital ortamda hem de fiziksel ortamda kullanıcının yararlanması için

sunmaktadır. Teknolojik ürünlerin toplumların hizmetine sunulduğundan ve imkanların ulaşılabilir oluşundan günümüzde hemen hemen her kesimin elinde bulunan son sistem programları içeren gerek cep telefonları (geniş kapsamlı) ve gerekse tabletler elektronik görüntülerin kitlelere ulaşmasını kolay bir hale getirmiştir. Bundan bir kaç yıl önce bir mouse ile çizim yapmak sıkıcı ve zor bir iş olarak görünürken artık günümüzde elektronik tablet yüzeyler ile kurşunkalem dolmakalem fırça vb. türdeki malzeme uçlarının birebir taklit yeteneğine sahip basınçlı ve duyarlı iğne uçları sayesinde artık çalışmalar daha ince ayrıntılı ve daha orjinal bir şekilde meydana getiriliyor. Sanatçılar iki türlü elektronik görüntü elde etmektedirler bunlardan biri dijital ortamda olanlar ve bir diğeri ise yazıcılar vasıtasıyla çeşitli malzemeler üzerine alınan çıktı adı verilen görüntü çalışmalarıdır. Elektronik görüntü oluşturabilecek bilgisayar programları geliştirilmiş olup artık programcılar ve sanatçılar bu çalışma pratikleri üzerinde tam bir denetim sağlamaktadır. Programların sürekli olarak güncellenmesi ve kendini yenilemesi sanatçıların sadece çalışmalarına değil onların bakış açılarını kavramsal ve estetik yaklaşımları üzerinde de kalıcı etkiler bırakmıştır. İşte bu köklü değişimler sonucu dijital ortama artan ilgi de dikkat çekmiştir. Sanat ve tasarım bireylerin çevrelerini anlamaya ve değiştirmeye yönelik gösterdiği her türlü çabanın yansımasıdır. Dijital ortamdaki bu yenilikçi gelişmeler Elektronik görüntünün teknolojinin geldiği son nokta olarak görünse de, elektronik görüntünün dünü ile bugünü aynı değildir ve sürekli kendini olağan üstü bir biçimde yenilemektedir. Fiziksel tekniklerdeki bu sınırlamalar dijital ortamda geçerliliğini yitirmiş olduğundan artık bazı sanatçılar fiziksel yöntemlerden çok dijital ortamlardaki yöntemleri tercih etmektedirler.

"Artık değişebilen bir görüntü sunan bireyler çağında yaşıyoruz" ⁴⁴

Baudrillard'ın bu sözü sanatçı düşünce yelpazesinin ne kadar geniş olduğunun bir özetidir.

Sanatçılar sayısallaştırma tekniklerinin kullanıldığı bu elektronik görüntü arayüzleri işlerini daha kolay hale getirmiştir. Bilgisayar programları sayesinde bu arayüzlere gereken müdahaleler yapılmaktadır. Arayüzler olmadan önce Plotter (dijital motor kontrolündeki dolmakalem ve fırçalarla kağıda çizim yapan cihazlara verilen isim

⁴⁴ Baudrillard, s.29 Dayı ve Tekcan "Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat"/ Kırk Yayınevi, İstanbul 2013; s.29; http://www.emo.org.tr/ekler/d0a177509_6d802e_ek.pdf?dergi=625/ Erişim Tarihi: 14.04.2014; syf.8-29 Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat/ Kırk Yayınevi; Wands ve Akınhay, s.35-36;

) sayesinde görüntü çıktıları alınmaktaydı ve bu teknikte zaman içerisinde geçerliliğini yitirmiştir. Artık elektronik görüntü oluşturmak için insan eliyle kompozisyonun aktarılacak yüzey arasında fırçalar ve kalemler yerine harekete duyarlı elektronik ekranlar ve iğne uçlu cihazlar yer almaktadır.

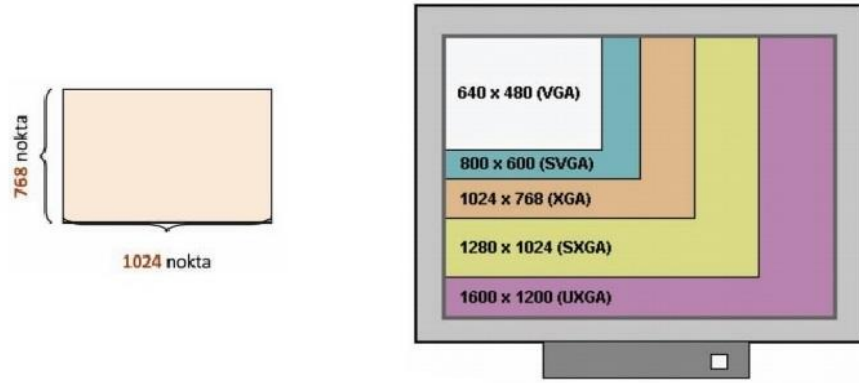
Kamera sayesinde, nesne elektrik enerjisine dönüştürülmüştür. bu imajlar elektronik ortamlarda taşınabilir kopyalanabilirler ve başka kaynaklara aktarılabilir. Monitörlerde kaydedilen görüntü ışığın yansıtıldığı bir görüntü değildir. Aksine elektronik görüntünün kendisi ışıktır.

Fotoğraf ve filmde farklı olarak, elektronik görüntü, üzerine ışık yansıyan bir yüzeyde oluşturulmamıştır. Aksine elektronik görüntünün elde edildiği yüzey elektronik piksellerden oluşan bir yüzeydir. Görüntü, bu piksellerdeki elektronların farklı renk değerlerinde yanmasıyla oluşturulur. Elektronik görüntünün görülebilmesi için özel bir ortam oluşturmaya gerek görülmemektedir.

Ayrıca, nesnenin görüntüsünün, elektronik görüntü tekniğiyle birden çok yüzeyde üretilebilme kolaylığı vardır. Sanat eserinin yeniden üretilmesiyle değişen sunum koşullarıyla farklı bir boyut kazanmıştır. İmajı yani resmi üreten kişi görüntüye bilgisayar programları aracılığıyla istediği gibi müdahale edebilir.

Elektronik görüntü iki tür ışıkla çalışır. Bu çekilen nesneyi aydınlatan, onun üzerindeki ışıktır. Diğer bir ışık türü iç ışık kameranın kaydettiği görüntünün içindeki ışıktır. İç ışık programlar aracılığıyla işlenebilir; her çeşitte efekt uygulamaları yapılabilir. Bu yöntemler sanatçıya özgü hareketlerdir yani düşünce yapısı ne ise ona göre şekillendirmeler yapılabilir. Piksel piksel görüntüyü işlemek, çekilen görüntünün sonsuz yorumu bu yolla gerçekleşir. Elektronik olarak üretilmiş görüntünün yani sanat eserinin elektronik kopyalama yani elektromanyetik dalgaların kopyalanmasından ibaret olduğu için kopyalanan eserle kopya arasında hiçbir fark yoktur. Elektronik görüntü denildiğinde bizlerde iki türlü algı oluşmaktadır. Ekrandaki görüntü ve ekrandaki elektronik görüntüyü aldığımız çıktı evet bunların her ikisi de elektronik görüntüdür. Burada dikkatimizi çeken bir diğer konu ise elektronik görüntünün bilgisayarlar da daha kolay bir şekilde ve kalması ve zaman içerisinde deformasyona uğramamasıdır. Bu nedenle artık fiziksel malzemeler yerine bilgisayar harddiskleri arşivleme için tercih edilmektedir.

Sanatçının dünyasında artık elektronik görüntünün kalitesi renk ve fırça darbeleri değil en yüksek pixel'de görüntü elde etmektir çünkü ne kadar yüksek pixel'de görüntü elde edilirse, elde edilen elektronik görüntünün kalitesi o kadar yüksek olacaktır. Burada çözünürlük denen bir faktör ön plana çıkmaktadır. Çözünürlük bilgisayar ekranında yatay ve dikey noktalar anlamına gelmektedir. Yani bir bilgisayar ekranında 1024x768 nokta bulunmaktadır yani toplamda 786432 nokta vardır. Bu elde edilen veri son yılların en kaliteli görüntü çözünürlüğü iken hızlı gelişen teknoloji artık bu verileri de yavaş yavaş geride bırakmaktadır. Çözünürlük rakamı ne kadar yüksek olur ise o kadar kaliteli 3d ve 4k görüntüler elde edilmektedir.

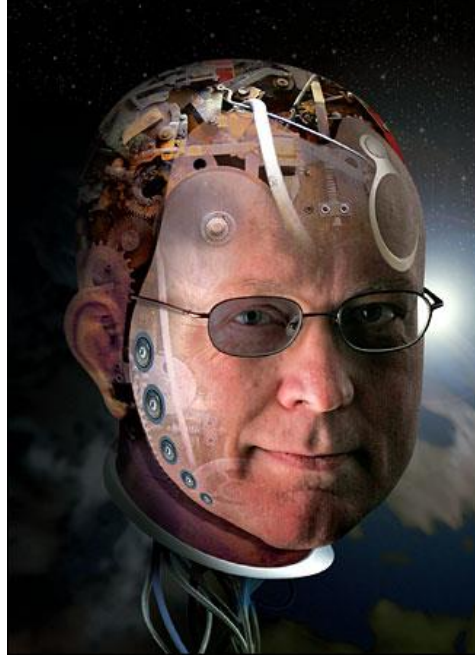


Şekil 2.4. Ekran Çözünürlük ve Piksel boyutları grafiği

Burada adı geçen 3d ve 4k görüntülerin Piksel rakamları 4000 piksel ve üç boyutlu görüntülere geçiş anlamına gelmektedir. Görüntüdeki bu kavramların hepsinin asıl amacı daha derin daha iyi bir görüntü ve ileri teknolojiyi yakalama ve sunma çabasıdır. Full Hd ve Ultra Hd kavramları bunların bir ön hazırlığıdır. 7680 x 4320 olarak sayısal veriler artık elektronik görüntü oluşturmamızda bize şimdilik en iyi katkıyı sağlayacak sayısal verilerdir. Sanatçıların bu verileri kullanarak çalışmalarında daha bir derinlik etkisi oluşturacak ve istenilen amaca yönelik çalışmalar olacaktır.

Sanatçılardan Victor Koen geleneksel ve dijital teknikleri aynı kompozisyon içerisinde birleştirerek çalışmalarını meydana getirmiştir. Sanatçı bu çalışmalarında elektronik görüntü olgusunu işlemiş olup geleneksel yöntemlerden de yararlanmıştır.

Elektronik görüntüyü oluşturan, ekranı tarayan ışık dalgası hiçbir zaman bütünlenememiş bir görüntüyü sürekli tarayarak bütünlemeye çalışır.



Resim 2.36. Viktor Koen /Kenneth R. Kollodge David Marusek ve Fotoğraf Çizim 5
Mart 24 Edition / 2006⁴⁵



Resim 2.37. Viktor Koen /Uçan Kurdeleler Tifdruk, c. 1999 15x12⁴⁶

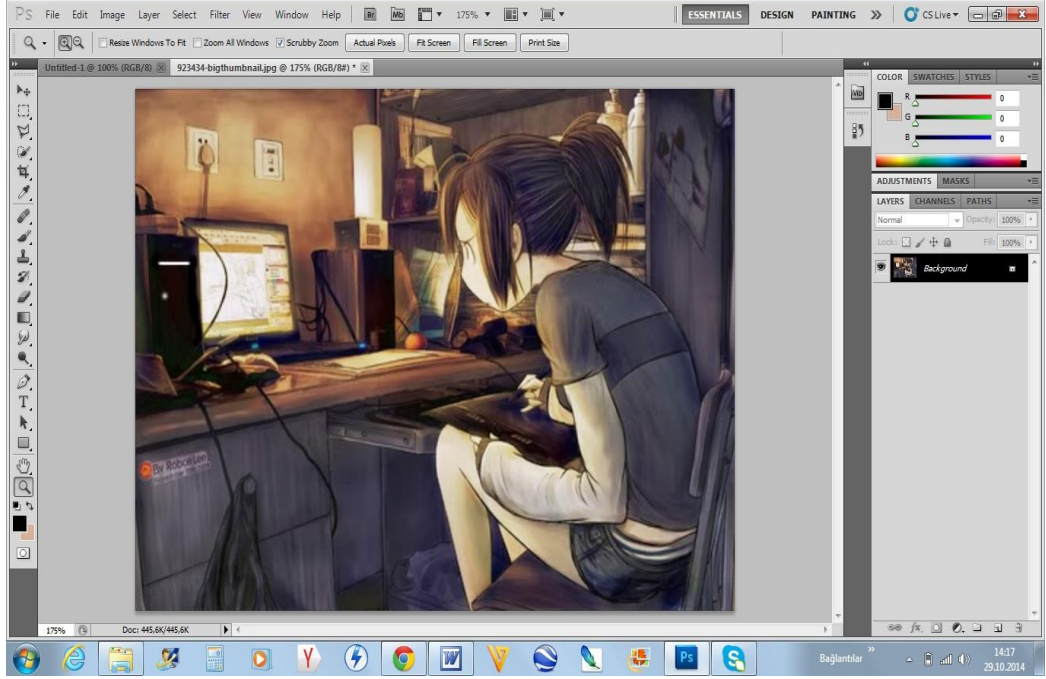
⁴⁵ <http://www.viktorkoen.com/> Erişim Tarihi:15.04.2014.

⁴⁶ <http://www.shannonassociates.com/artist/viktorkoen>, Erişim Tarihi:15.04.2014;
<http://www.viktorkoen.com/> Erişim Tarihi:15.04.2014.

Yüksek kalitede oluşturulmuş bu görüntüler günümüz teknolojisinin sanat örneklerindedir. Sanatçıların programlama dilini kullanarak oluşturdukları bu eserler gün geçtikçe teknik anlamda gelişmektedir. Sanal dünyamızın hızla büyüdüğü bir zamanda artık gerçek dünyamız küçülmeye başlamış bilgi edinme mesafeleri daha da kısalmıştır. İfade edebildiğimiz her şey bizim gerçeğimiz olduğu için elektronik görüntü oluşturma kabiliyeti de bizim bir gerçeğimizdir.

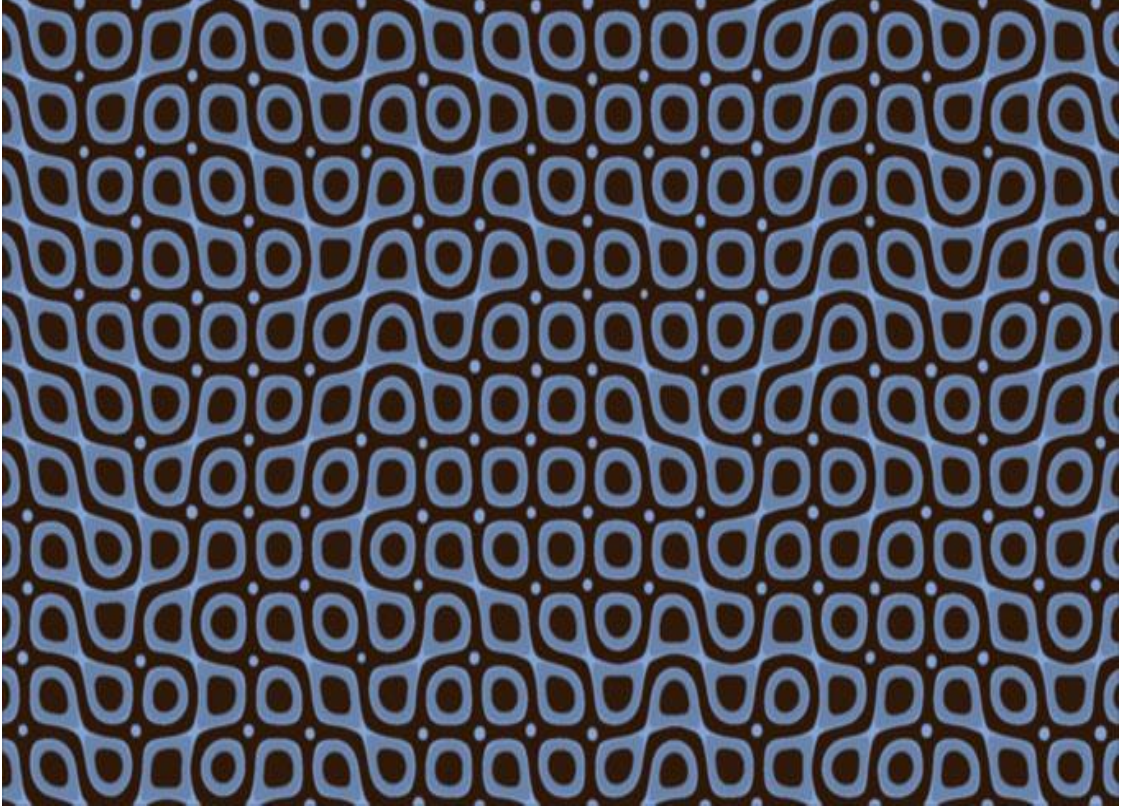
Elektronik görüntü oluşturma da etkiler ve tepkiler artık Sanatçılarda büyük algı yaratmıştır. Bazı sanatçılar bu piksel tabanlı çalışmalarını meydana getirirken düzenleme ve serbest çizimler yapabilir vektörel yazılımları kullanarak noktaları birleştirmek suretiyle eğriler çizgiler çizebilir, algoritmik yöntemler veya 3D (üçboyutlu) modelleme yazılımı kullanarak görüntü yaratma yolunu seçebilirler. İki boyutlu görüntüler yaratan sanatçıların Adobe Photoshop gibi yazılım paketleriyle donanmış yeterli belleğe sahip (HARDDISK), büyük ebatlı monitörü olan, yüksek hızda okuma kabiliyetine sahip (RAM), güçlü ve son teknoloji ekran kartı olan bilgisayarlara, grafik tablet ve değişik ebatlarda masaüstü ve diğer yazıcı çeşitleri vardır.

Programın isminden de anlaşılacağı gibi fotoğraf üzerine çalışmak için yapılan bu yazılım programı kullanıcının keşfinden sonra detaylarında aslında elektronik görüntülerinde oluşturulabileceği kanısına varılmış olup artık sanatçının başvurduğu bir program haline gelmiştir. Piksel tanımından kasıt nokta tabanlı görüntülerin veya vektör tasarımların kendilerine özgü bir çözünürlüğü vardır ve her piksel ile nokta bir renge atfedilir. sayısal sanat olarak adlandırdığımız bu matematiksel değerler Photoshop programında olduğu gibi adobe illustrator, after effects, adobe premiere gibi ve buna benzer programlarda da piksel tabanlıdır bu ve bunun gibi onlarca program tabanda bir biri ile koordineli bir biçimde ilerlemektedir.



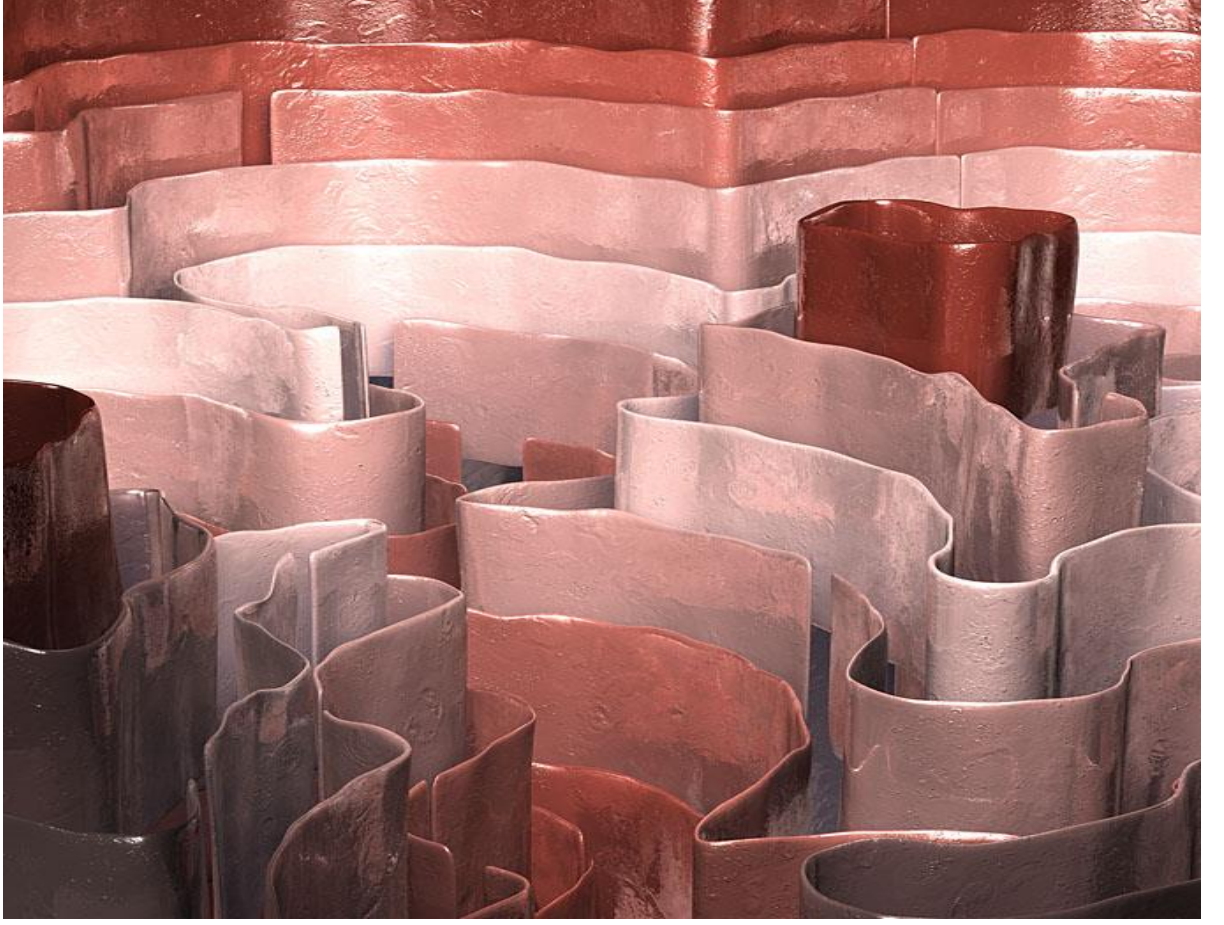
Resim 2.38. Photoshop Çalışma Örneği

Sanatçıların bu matematiksel programları kullanmasıyla birlikte artık çalışmalarında matematiksel olarak kesinlikle doğruluk anlamında her hangi bir sapma meydana gelmemiştir ve veriler sayesinde hemen hemen her boyutta ayarlama imkanı elde edilmiştir. Yine bazı sanatçılar gelişen sayısal veri tabanlı programlar sayesinde iki boyuttan çıkarıp üç boyuta taşımışlardır. Üç boyutlu çalışmalara ise Alias Maya programı bir örnek teşkil eder. Dijital ortamda artık sınırsız bir tuval vardır ve sanatçı çok ileri derecede özgürlük sınırlarına ulaşmıştır. Sanatçılar muazzam ölçüde ürün çeşitliliğine sahiptir. Bu ürün çeşitliliği sanatçılara çalışmalarını tek amaçlı olmaktan çıkarıp çok amaçlı hale getirmiştir öyle ki sanatçılar çalışma dosyalarını çeşitli formatlarda saklayabildikleri için artık elektronik görüntü olarak muhafaza edilen çalışma, bir animasyona veya üç boyutlu bir heykele de dönüştürülebilir. Alias Maya örneği; olarak bknz.syf:80



Resim 2.39. Yüksek Çözünürlüklü Animasyon, 12 dakika, 2007 Kenneth A. Huff
Sorunsuz Loop, 2007. Newyork Müzesi /Newyork A.B.D.47

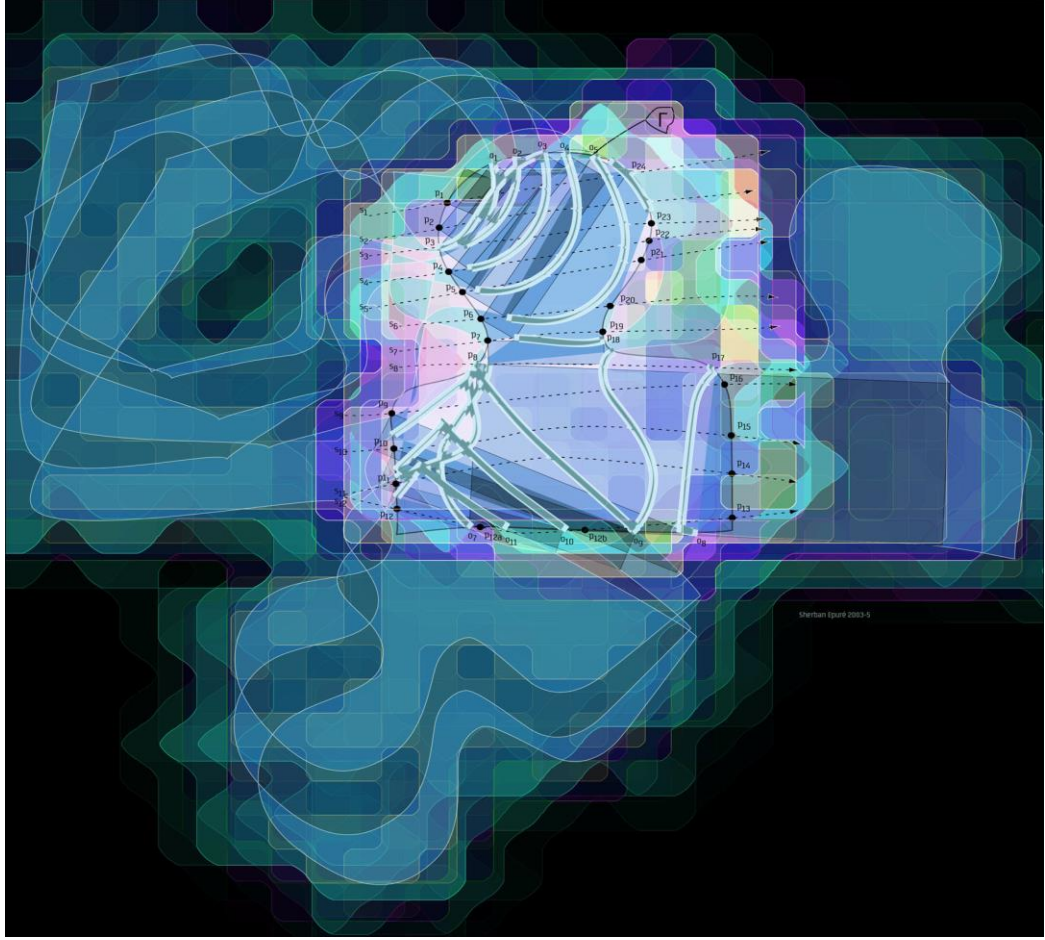
⁴⁷ <http://www.kennethahuff.com/Works/WorkGroupThumbnails.php?g=Prints> Erişim Tarihi: 15.04.2014;
<http://www.kennethahuff.com/Works/> Erişim Tarihi:15.04.2014; http://www.huffingtonpost.com/max-eternity/kenneth-huff-natural-digi_b_676296.html, Erişim Tarihi: 15.04.2014 20:12



Resim 2.40. Kenneth A. Huff. / Sınırlı Varyant Baskı, 40x40, 102x102 / 2003, Jepson Merkezi Oditoryum / Newyork A.B.D. 2009⁴⁸

2003 yılında yapılan bu eser zaman tabanlı bir iş olarak ortaya çıkmaktadır.

⁴⁸ <http://www.kennethahuff.com/Works/WorkGroupThumbnails.php?g=Prints&p=1>, Erişim Tarihi: 16.04.2014.



Resim 2.41. Sherban Epure, CONDOTTIERE, 2003/ İnkjet Baskı / Çok Çeşitli Değişken Boyutlarda / New York Müzesi / Newyork A.B.D.⁴⁹

Sherban Epure, kendi benimsediği matematiksel yolla görüntü oluşturma sürecini tanımlamak için "üst formlar" terimine başvurmuştur. Algoritmalar kullanılarak üretilmiş olan bu çalışma renklerin basit bir geometrik şekille etkileşime sokulmasıyla oluşturulmuştur. Epure'nin görüntü oluşturarak hedeflediği şeylerden birisi, Batı teknolojisi ile Doğu tinselliği arasında bir bağ kurmaya çalışmaktadır.

⁴⁹ Wands ve Akınhay, s.10; <http://education.siggraph.org/resources/history/sherban-epure> Erişim Tarihi:15.04.2014; http://monoskop.org/Sherban_Epur%C3%A9, Erişim Tarihi:16.04.2014; <http://leonardo.info/rolodex/epure.sherban.html> Erişim Tarihi:16.04.2014.



Resim 2.42. Thomas Porett, Koi Space / Time, 1999, İris Baskı 89 x 59 cm.

Bu eser ilk bakışta tek bir görüntü izlenimi uyandırmasına rağmen, aslında bir 2D resim programı kullanılarak birleştirilen iki fotoğraftan oluşuyordu. Thomas Porett'in çalışmaları hareket ile zamanın geçişi arasındaki gerilimleri konu almaktadır.

Sonuç olarak elektronik görüntü yine elektronik ortamda üretilen sanat olarak tanımlanabilen çağdaş bilgiyi, çağdaş bakış açısı ve bilinci teknolojiye ilişkin unsurlar aracılığıyla zaman içerisinde değiştirmekte ve dönüştürmektedir.

*"Hareketli ya da hareketsiz görüntüleri türlü efekt marifetleriyle ultra cazip kılan programların her geçen gün daha da gelişmesi, bilgisayarlarda daha çok yer kaplaması bir tuşla tüm bir sıfatı bambaşka, daha bakılası hale getiren plugin'lerin gittikçe daha kolay kullanılır hale gelmesi, net/parlak/güzel özel görüntülerin gerçekle arasındaki farkı da gittikçe açmaktadır."*⁵⁰

Birden fazla biçimi değişik teknik anlatımlarla bir arada kullanabilen dijital sanat insanların gerek toplumsal ve gerekse bireysel olarak çevresiyle bilgiyle teknolojiyle estetik bakış açısıyla olan etkileşimi sorgulamakta ve değişimini sağlamaktadır.

⁵⁰ http://www.dimagery.com/Digital_Imagery/vita.html Erişim Tarihi: 19.04.2014;
<https://vimeo.com/tporett>, Erişim Tarihi: 15.04.2014; Dayı ve Tekcan, 65.

Günümüzde artık çoklu bakış açısını tercih eden hemen her sanatçı dijital sanatın elektronik görüntü oluşturma olgusuna bir kereliğine de olsa başvurmuştur. Alınan olumlu sonuçlar çok geniş oranları kapsadığı için artık sanatçıların tercihi haline gelmiştir ve sanatçılar artık kavramsal ve kuramsal olarak nasıl ve ne şekilde sanatı anlamlandırıldığı incelenmektedir.

2.5. MÜZİK SES

Bilgisayarın gündelik hayatımıza giriş yapmasıyla eş zamanlı olarak müzik ve ses faktörü de teknoloji sayesinde bizlerin kullanımına açık hale gelmiştir. Dijital teknoloji, müzik ve ses üretim sürecini hem araçsal hem de niteliksel olarak değiştirmiştir.

Öğle ki bilgisayar sektöründe ki gelişim aşamalarında CD, DVD, MP3 gibi veri saklayabilme ve kullanabilme aygıtları internetinde geniş kitleler tarafından kullanılmasıyla dijital anlamda ki ses bütün toplumlar tarafından kullanılmaya başlamıştır. İnsanlar yaşamış oldukları toplumlarda ses ile iletişimlerini sağlamak ve etkileşim içerisinde bulunmaktadırlar. Bu iletişimin yanında başka faktörler de vardır fakat ses en önemli faktördür. Dijital teknolojilerin gelişmeye başlaması ile “Müzik Aracı Sayısal Ortak Yüzeyi” anlamına gelen MIDI teknolojisi ile sayısal dizgeyle çalışan müzik araçlarının birbirlerini ⁵¹denetleyebilmeleri olanağı bulmuştur. Bireyler artık algılarını kişilik ve tarzlarını oluşturmak için kendilerini ifade edebilecekleri müzikleri yaratmaya ve dinlemeye başladılar. Bu müzik tarzları dijital ortam da bilgisayar programları aracılığıyla daha kolay bir hal almış olup artık gerek toplumun ve gerekse toplum içerisinde yer alan sanatçıların kullanımına sunulmuştur. Teknolojik yenilikler programlama dilinde de oldukça fazla mesafe kat etmiştir. Bu ilerleme ses programlarında da kendini göstermiştir çeşitli ses programları üretilmiştir. Sanatçı, Dijital ses ortamında artık değişik efektler de sesler elde edebilmek için çok sayıda insan gücünden ve ekipmandan ziyade artık ses programları sayesinde bu işlemi gerçekleştirilebilmektedir.

⁵¹ Dayı ve Tekcan, s.65; http://www.printcenter.org/pc_exhibition_past.html Erişim Tarihi: 20.04.2014; Yrd.Doç.Dr. Zühal Özel Sağlamtimur, “Dijital Sanat”, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213–238.

Bu alanda ki gelişmeler toplum tarafından da çokça benimsenmiş olup artık sanatçılar dan ayrı olarak bireylerinde hobi olarak uğraştıkları bir alan haline gelmiştir. Toplumlarda artık sanal ortam da kendini ifade etme ve bir tarz oluşturma çabası müzik ve ses denkleminde de kendini göstermiştir. Artık dinlenmekte olan müzik kişilerin düşünceleri anlık veya uzun vade de göstermektedir ve bununla birlikte kitleler oluşmakta ve yeni yeni tarzlar gelişmektedir. Sanatçılar ve dinleyiciler bilgisayar ses programları aracılığıyla editing işlemini yapmakta artık müzik kurgularını zahmetsizce ve bilgisayar vasıtası ile kes yapıştır, kopyala yapıştır gibi basit komutlarla bilgisayar iç donanımı olan ses kartı aracılığıyla kolaylıkla işlevlerini gerçekleştirebilmekte, bu çıktılarını CD,DVD, harici Harddisk ve internet vasıtasıyla kolayca paylaşabilmektedirler. Yapmış oldukları bu çalışmalarını dinleyiciye sunmaktadırlar. Teknolojik anlamda ki bu kolaylıklar Resim dalında da farkındalığını göstermiştir. Ressamlar artık çalışmalarında ses öğesini daha çok kullanmaya başlamışlardır. Önceleri sanat galerilerinde sunum yapılırken fon olarak kullanılan müzik günümüzde artık daha çok her kompozisyonun kendine özgü bir ses armonisi olarak ön plana çıkmıştır. Sesin yine Performans ve Enstalasyon çalışmalarında da ön plana çıktığını görmekteyiz. Burada göze çarpan ilk sanatçılardan vücut hareketlerini konu alan David ROKEBY, eşzamanlı görüntü ve ses performanslarıyla, Golan LEVİN, ses ve görüntü arasındaki ilişkiyi betimleyen Toshio İWAİ gibi sanatçılar işitsel kontroller aracılığıyla çalışmalar yapmıştır.



Resim 2.43. David ROKEBY Çoklu Sinir Sistemi 1993 Potsdam sokakta

David Rokeby üçüncü nesil interaktif bir ses kurulumu çalışması yapmıştır. Vücut hareketleri ile ses veya müzik oluşturmak ve alan oluşturmak için yapılmış çalışma örneklerini sergilemiştir. Bu çalışmalarda video kameralar, görüntü işlemciler, bilgisayar ve ses sistemleri kullanılmaktadır. Bu çalışma örnekleri galerilerde sunulduğu gibi kamuya açık alanlarda da yapılmıştır.



Resim 2.44. Golan Levin & Zachary Lieberman, Gürültü ve Ses Gizli Dünyalar 2002, Ars Electronica Futurelab ile Tmema⁵²

⁵² <http://www.debutart.com/illustration/viktor-koen/warheads-gas-mask#/illustration-portfolio> Erişim Tarihi: 25.04.2014; <http://www.thefrasergallery.com/future.html>, Erişim Tarihi:27.05.2014; <http://digitalartmuseum.org/brown/index.html> Erişim Tarihi:28.05.2014; <http://www.kennethahuff.com/blog/archive/2009/01/1/> Erişim Tarihi: 30.06.2014; <http://www.flong.com/projects/hwnv/> Erişim Tarihi: 09.07.2014; <http://www.davidrokeby.com/vns.html> / Erişim Tarihi: 13.07.2014; <http://kutuphane.dogus.edu.tr/makale/13030876/2010/cilt10/sayi3/M0010542.pdf>, Erişim Tarihi: 07.11.2014; <http://www.davidrokeby.com/vns.html> Erişim Tarihi:08.11.2014 .



Resim 2.45. Toshio Iwai, Japonya Piyano Görüntü Ortamı, 1995 Montaj Galerie Deux, Tokyo 1998'de Kurulum ve Bakış.

Burada görülen ana konu çalışmaların görüntülerinin yanı sıra, ses ve müzik te önemli bir fonksiyondur. Görüntü ve ses senkronizasyonu çok önemlidir. Yani yapılan Performans ve Enstalasyon kompozisyonlarında görüntü hareketi ile ses koordineli bir şekilde hareket ederse bu yapılan işin başarılı olduğunun bir kanıtıdır ve amacına ulaşmış demektir. Çünkü sesteki iniş çıkışlar çalışmada vurgulanmak istenen hareketleri ve belirli noktaları işaret etmektedir.

*"Hareketli görüntünün ilk başlangıç günlerinde, beyaz perdede ki sessiz hayaller bir müzik eşliğinde sunuluyordu."*⁵³

İşitsel dünyada insanı etkileyen ve duygularını uyandıran her türlü ses olgusu vardır. Bu Görsel ve İşitsel dünyada ses olgusu video ve filmde olduğu gibi sonradan görüntüye eklenmiş değildir yani ikisi de bir bütünün ayrılmaz birer parçalarıdır. Elektronik görüntüde de ses eş zamanlı kullanılmıştır. İzleyicide zaten görüntü ile sesi bütün olarak görme eğilimindedir. Burada göze çarpan diğer etken ise ses ve gürültünün birbirinden ayrılmasıdır, gürültü rastlantısal olup ses ise tamamen belli bir amaca yöneliktir dinleyici bu ayrımı çok iyi yapmalıdır. Fakat gürültüyü belli bir amaca göre

⁵³ Levend Kılıç, *Görüntü Estetiği* s.63; <http://www.davidrokeby.com/vns.html>, Erişim Tarihi: 08.11.2014; <http://trondlossius.no/articles/archive?month=8&year=2010> /Erişim Tarihi: 08.11.2014; <http://www.artfutura.org/v2/artthought.php?idcreation=26&lang=En> /Erişim Tarihi: 08.11.2014.

kullanırsak o zaman bu gürültü olmaktan çıkar ve ses oluşmuş olur. Ses olgusunu kendi içinde bir kaç başlığa ayırabiliriz. Bunlar Doğal ses, Çevresel ses, Yorumlayıcı ses, Simgesel ses, Öykündürücü ses, Özleştirici ses, Özetleyici ses ve Sıralayıcı ses olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat Dünyasında bu belirlenen başlıklar altında ki tüm ses etkileri yapılan çalışmalarda uygunluk derecesine göre kullanılmaktadır. Sesin bazı temel öğeleri şunlardır.

"Sesin bu temel öğeleri; sesin perdesi, tınısı, süresi, zarfı ve yoğunluğudur. Sesin perdesi, sesi ortaya çıkartan titreşimlerin hızı tarafından belirlenen, sesin yüksekliği ve alçaklığı ile ilgili bir derecelemedir. Ses perdesi, ses kaynağının saniyede ki titreşim sayısı ile ölçülür. Titreşim sayısı fazla ise ses perdesi yüksektir. Titreşim sayısı az ise ses perdesi alçaktır. Ses perdesi, sesin ton karakterlerini etkiler. Sesin berrak, yumuşak, tıslayıcı olması ses perdesi ile ilgilidir. Sesin tınısı, sesin ton niteliği ya da ton rengi olarak tanımlanabilir. Hemen hemen bütün sesler çok farklı frekansların birlikteliğinden oluşur. Sesler arasındaki bu fark sesin tınısıdır. Sesin süresi, sesin ne kadar sürüp sona erdiğini belirtir. Ses çok kısa bir çılgılık ya da uzun süren bir gemi sireni olarak duyulabilir. Psikolojik olarak, süresi kısa olan sesler hızlandırıcı etki yaratırken süresi uzun olan sesler monotonluk yaratır. Sesin zarfı, sesin belirli bir noktaya kadar yükselerek bu nokta da düz ilerleyişi ve yeniden düşüşe geçerek sona ermesidir. Sesin zarfı üç aşamadan oluşur, çıkış, kalış, ve düşüş. Çıkış, sesin yükseliş süresidir. Kalış ise sesin çıkış ile ulaştığı nokta da basit olarak kalışı, düşüş ise sesin gittikçe azalarak yok olmasıdır. Ses yoğunluğu ise algılanan sesin seviyesinde ki yükseklik ve alçaklıktır."

Sesin de kendi içinde ki bu öğeler bir bütünün ayrılmaz parçaları gibidir. Sesin en çok insan psikolojisini etkileyip duygularına yön vermesiyle insanın algısal bütünlüğü içerisinde anlatılmak istenen durumun sesin şiddeti ve süre boyutu ele alınmış olup izleyiciye ne denli etki ettiğinin farkındalığını sanatçının sezgilemiş olması gerekmektedir ve sanatsal eser üzerinde gereken dikkati çekebilmek için en hassas bir biçimde ses ve müzik temaları seçilmelidir.⁵⁴

Ekranında kullanılan sesler insan beyninde iki bölüme ayrılır. Bunlar tanınan sesler ve tanınmayan seslerdir. Tanınan ses isminden de anlaşılacağı gibi ; yani ses kişiyi daha

⁵⁴ Syf.67/Levend Kılıç/ Görüntü estetiği/ (5.baskı) İnkılap Yayınları 2013 ; <http://www.iamas.ac.jp/~iwai/> Erişim Tarihi: 08.11.2014 17:48;

önceden bildiği anlama yönlendirir. Tanınan sesi kullanabilmek için sesin içerdiği sembollerin önceden bilinmesi gerekmektedir. Örnek verecek olursak motorun çalışırken çıkardığı sesi hiç duymamış bir insan ilk defa duyduğunda bu sesi nasıl bir şekilde algılar bilmediği için yorum yapamaz, ama önceden duymuş olsa evet bu ses bir çalışan bir motor sesidir anlamını çıkarır.

Tanınmayan ses ise belirli bir anlam içermeyen seslerdir. Tanınmayan sesler tek başına görüntüyü yönlendiremezler buna en iyi örnek müziktir. Ekranı ki görüntüyü yoğunlaştırmak ve zenginleştirmek için kullanılır. Sesin yoğunluğu ise tamamen sesin kaynağının bize yakınlık uzaklık ve ses alçaklık yükseklik derecesi ile alakalıdır. Yani ses dalgalarıyla ilgilidir diğer bir adla ses yakınlığı diyebiliriz.

Burada ses yakınlığı görüntüyle ilişkilendirildiğinde ise ses derinliği ortaya çıkmaktadır. Yani nesnelerin uzaklık ve yakınlık derecesine göre bu ses derinliği şekillenmektedir. İşte Sesin oluşturduğu bu boyut ses dalgalarıyla estetik enerjiyi ortaya çıkarmaktadır. Bu manyetik iki alan yani ses ve görüntü sanatçı tarafından ele alındığında düşünceden başlayarak görselleştirme görüntüleme boyutunda ses olgusunu da kullanmalıdır. Tabi burada görüntü ve ses bağımsız olarak temelde şekillendirilir. Örnek verecek olursak Görüntü başka bir yeri gösterirken gelen farklı bir ses bizim algımızda seçiciliğimizi ortaya çıkarır yani dışarıdan duyulan patlayan bir silah sesi bizim silahı görmediğimiz halde onun bir silah olduğu kanısına varmamız gibi, bu da zaten beynimizde tanınan ses ve tanınmayan ses olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji sayesinde gelişen bu sanat dalında artık çoğu yapıtlarda görüntünün ön planda olduğu göze çarpmaktadır. Ses ikinci planda tamamlayıcı bir faktör olarak görülse de bu doğru değildir. Çünkü bazen görüntünün de ikinci planda kaldığı çalışmalar görülmektedir. Teknolojik çalışmalar da bu yönde farklı ilerlemeler kaydetmektedir. Bir yapısal öge olan sesin kodları en yüksek seviyelere çıkarılmakta ve görüntü ile entegrasyonu sağlanmaktadır. Dijital teknolojinin Müzik ve Ses'e olan etkilerini görüyoruz. Bilgisayar teknolojisi kendini ne kadar yeniler ise aynı paralel'de Müzik ve Ses dolayısıyla Müzik ve Ses programları da aynı yönde ilerleme göstermektedir. Burada iki öğede eşittir; sanatçıya düşen görev yaşamı ve düşüncelerini estetize edebilmesidir. Müzik arayüzü geliştiren sanatçı bu alanda bir patlama niteliğinde etki yaratmıştır. Ses sanatı üzerinde ki bu denetim çok ilgi çekmiş ve benimsenmiştir. Buna en iyi örnek alınan ses kayıtlarının artık Dijital veriler olarak saklanmasıdır. 1980'li

yılların ortalarında geliştirilen Müzik aleti Dijital arayüzü sanatçılara farklı bir kimlik kazandırmıştır. Artık farklı arayüzler arasında bağlantılar kurulmuş ve bu başarı ile sonuçlanmıştır. Dijital Ses sanatı değişik parametreleri fiili bir ses dosyasından ziyade Dijital veriler olarak depolayarak başarmıştır. Sanatçının önünde artık sınırsız sayıda enstrüman seçenek dünyası vardır. Kolayca müdahale edilebilen bu elle yazılı olmaktan ziyade otomatik olarak notaya dökülmüş müzik üretilebilir hale gelmiştir. MIDI adı verilen Dijital ses kayıt yazılımıyla artık en gelişmiş kayıt stüdyoları imkanları ve donanımlı kapasiteleri Sanatçının kişisel bilgisayarında yerini almıştır.



Resim 2.46. Robert Rauschenberg "Soundings" 1968 / Aynalı Pleksiglas ve Gizli Elektrik Işıkları ve Elektronik Bileşenler İle Pleksiglas Üzerine Serigrafi Mürekkep (243,8 x 1097,3 x 137,2 cm) Museum Ludwig, Köln (Mühendisler: Billy Klüver, LJ Robinson, Fred Waldhauer, Cecil Coker, Per Biorn ve Ralph Flynn)

Amerikalı Ressam Robert Rauschenberg'in malzemeler ve nesnelere yenilikçi kombinasyonlar ortaya koymuştur. Bu çalışması enstalasyon ve teknoloji üzerine çalıştığı dönem işlerinden bir tanesidir ve en iyisi olarak değerlendirilir. Farklı bakış açılarından alınmış sandalyenin ipek baskıları 18 adet pleksiglas üzerine baskı yapılmış, ses ve ışık etkileriyle izleyiciyi ürkütecektir. Pleksiglasların üstüne yerleştirilen spot ışıkları sesle çalışmaktadır. Ses arttıkça ışık etkisi artmakta izleyicilerin hareketleri ışıklarla yansıtılmaktadır. Rauschenberg sanat objeleri arasındaki ayrımı sorgulamış ve sanat ve hayat arasındaki boşluğu çalışmak istediğini söylemiştir.

2.6. NET SANATI

Net sanatı, Dijital sanat formlarındandır. Sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı (network) kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimidir. Bu sanal alemde madde ve yapıt yoktur ve ismini bulunduğu ortamdan almaktadır. Tarih boyunca alfabe ve rakamlar dışında insan aklını en fazla değişime uğratan teknoloji hiç şüphesiz internettir.

Web sanatı, ağ sanatı, internet sanatı olarak da adlandırılmaktadır. Aslında izleyicinin kullanıcı olduğu sınırları belli olmayan bir ortamda yapılan bir sanatsal faaliyettir. Yalnız internet kurulum aşamasının ilk yıllarda Amerika Birleşik Devletlerinde olduğu bilinen bir gerçektir. Bilim adamlarının kendi içinde bir ağ omurgası oluşturulmak istenirken bazı destekler sayesinde ve özel ağların birleştirilmesiyle beraber artık modern dünyada yeni yerini almış ve günümüzde toplumun vazgeçilmezi olmuştur.

Aranılan hemen hemen her şeyin bulunduğu bu sanal ortam tüketim toplumunu adeta büyülemiştir. Öyle ki gerçek ortamda olan her şeyin sanal ortama taşınmasıyla birlikte toplumdaki bütün kesimler, kişi veya kişiler işletme veya tüketici internet ortamında yer almaktadırlar. İşte bu çoklu fonksiyon basitlikten karmaşıklığa giden süreçte kendini sürekli yenilemekte ve yeni gelişmeler göstermektedir. Diğer başlıklarda da bahsettiğimiz gibi net sanatında da teknolojik gelişmelere paralel olarak bir yenilenme gelişme süreci muhakkak olacaktır bunu zaman gösterecektir. Ama şimdiden bu sınırsız ortamda bu denli gelişmelerin insanları büyülemesi konuşulurken acaba ileriye dönük ne gibi yeni projeler olacak ve bu gelişmeler ne zaman modern toplumun beğenisine sunulacak merak konusudur.

*"Net sanatı isim olarak 1994-1999 yılları arasında erken dönem internet sanatı ve Vuk Ćosić, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Heath Bunting and Valéry Grancher, Etoy gibi sanatçı ve sanatçı grupları için kullanılmaktadır."*⁵⁵

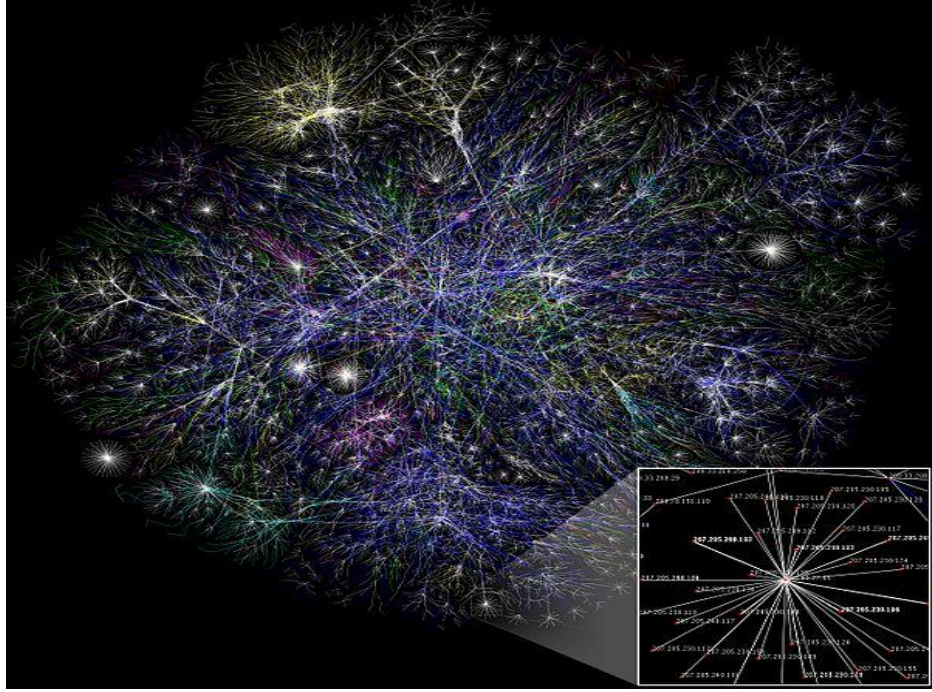
Net sanatı elektronik sanatın bir parçasıdır. World Wide Web yani www'nun icadından sonra bilgisayarların ve internetin yaygınlaşmasıyla teknolojik imkanlar herkese açılmıştır. Burada sanatçılara da yeni imkanlar tanınmıştır. Günümüzde artık

⁵⁵ Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213-238.

dijital sanatçılar adı altında elektronik ortamda tasarımlar ve yeni yaratılar meydana getiren sanatçılar doğmuştur. Bu sanatçılar yaptıkları Artistik web sitelerinde yeni e-mail projelerinde sosyal medya ve dijital tasarım portallarında ve bloglarında yapmış oldukları tasarımlar ile dijital sanatçı unvanını fazlasıyla hak etmiş olarak görülmektedirler. Modernite'nin getirdiği bu sıçrayışla beraber insanlar ilk defa bedenleri olmadan gezme imkanına sahip oldular. Bu gelişme gezegeni yeni bir biçimde bilme ve algılamayı sağladı. Burada gözümüze çarpan bir olgu şudur; bedene ihtiyaç duymayan öznellik, yani sanal ortam olgusu belirginleşmiştir. Sanal ortamdaki gerçek benlik ve sanal benlik hem sanatçıyı hem de izleyiciyi etkilemiştir. Bu cilalı ve parlak sanal ortam toplumlarda aidiyet duygusunu oluşturmuştur ve günümüzde toplumlar artık buraya ait olma hissiyatıyla davranmaya başlamışlar. İnternette ki bu durum, yüz yüze gerçekleşmeyen karşılaşmalarında daha kolay birbirine entegre olduğu gözlemlenmiştir. Orada olma duygusunu yaşatan internet, daha da göz kamaştırıcı ve albenisi olan portallara sürekli olarak bizi yönlendirmektedir. Sanal ortamda ki rahat ifade biçimi ve cisimsiz olma hali ekran başındaki ilerleyişimiz, artık statiklikten çıkıp dinamik olan beynimizi sürekli değişimlerle sonuçlandırıyor. Yani geçmişimizi kodlayan beyinlerden çıkan yeni, sürekli ve çok hızlı biçimdeki güncel bilgiler sürekli yenileniyor ve ekran karşısında olan bütün herkesi daha da yeniyi bulma çabası içerisine sürüklüyor ve beyin sürekli aktif olarak kendini yeniliyor. İnternet temelli bu sanat daha geniş kitlelere ulaştığından bireyler arasında ki etkileşim daha da pekişmiştir. Yine bu net sanatı, metinlerden, grafik çizimlerden, fotoğraf, online video, sanal ortam enstalasyonları ve ses sanatı gibi konuları kapsamaktadır. Sanatçılar bu birbiri ile bağıntılı dijital çağ elemanlarını bir arada kullanarak daha çok görsel estetik ve şovlarla zenginleştirip izleyici ve kullanıcının hizmetine sunmaktadır. Bir web sitesini pratik bir biçimde kullanan kişi burada sanatçının kabiliyetinin ve üstün becerisinin farkına varmaktadır. Yine günümüzde net sanatı için, internet ortamına ek olarak bilgisayarlar haricinde cep telefonları ve taşınabilir tablet, laptop'lar ve GPS (Global Positioning Systems) gibi araçların kullanımı da internet ile mümkün hale gelmiş ve bu araçların kapsamaları ve alanları genişlemiştir.

"1989'da İngiliz bilimci Timothy Bernerse-Lee (1955) tarafından Avrupa Parçacık Fizik Laboratuvarı'nda çalışan fizikçilere yardımcı olması için bulup geliştirdiği World Wide Web, kendi sitelerine sahip, yalnızca 5000 kullanıcının

bulunduđu 1990'lı yılların ortalarında sanat pratiđine uygun bir form haline gelmiřtir (Dempsey, 2002, s.286). 1993'te Mosaic, 1994'de Netscape Navigator ve 1995'te Internet Explorer'in yaygınlařmasıyla internet sanatı, performans sanatı, pop sanat, kavramsal sanat gibi farklı sanat biçimleriyle etkileřim ierisinde geliřmiřtir."



Resim 2.47. İnternet Ađının Grafiksel Haritası⁵⁶

Yukarıda ki İnternet grafiksel haritası, her izgi uları bir IP adresini temsil edecek řekilde yer almıřtır.

Net sanatının bu kadar ilgi ekmesinin ve kısa zamanda hızlı bir řekilde ilerlemesinin tek sebebi fizik tesi mekanlara ilgi duyan sanatıların ve izleyicilerin yaratıcı ve sınırları belli olmayan zgürlük ortamına sahip olmasıdır. Bu adaptasyon sayesinde yapılan bütün alıřmalar ok büyük ilerleme kaydetmiřtir. Gemiři ok yeni olan internet hem haber alma hem de galeri ortamı olarak kullanılmaya bařlanmasıyla

⁵⁶ <http://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/october/22/when-robot-rauschenberg-met-jean-tinguely>, Eriřim Tarihi 10.11.2014.

artık bireysel tasarımların ve geniş eskiz ortamları ve çalışma olanaklarıyla çok cazip bir hal almıştır.

Artık sanatçının ve izleyicinin geleneksel sanat galerisi ve müze ortamından çıkıp çağdaş sanatın genel olarak değişmesi ve farklı bakış açıları ile gelişmesine katkı sağlamıştır. Net sanatı, bir sanat formu olarak gelişmeye devam etmektedir. Önceleri sanatçılar ve teknisyenler dijital ortamda birlikte çalışmaktayken artık günümüzden sanatçılar dijital çağa tam ayak uydurabildikleri için kendi başlarına da tasarımlar yapabilmektedirler.

İlk olarak kendi içinde küçük depolama aygıtlarıyla ve küçük kitlelerin iletişimi olarak meydana çıkan internet artık dev bilgi depoları ve yüksek belleğe sahip server'lar ile desteklenmiş bilgi bankaları olarak karşımıza çıkmakta olan bu sanatın elektronik iletişim ağları ile birbirine olan bağlantıları sayesinde artık arada ki sınırlar kaybolmuştur. Bilgisayar ağlarının birbirine bağlandığı bir oluşum olan internet, bilgisayarlar arasında bilgi çeşitli protokollere göre paketler halinde transfer edilir. Örneğin sitelerin yapmış oldukları bazı sanal turlar artık orada olma hissini izleyicide oluşturduğu için bu kolaylıklar sayesinde izleyici istediği bütün sanat yapıtlarına ulaşmaktadır. İşte bu çalışmalar net sanatına örnekler teşkil etmektedir. Yine İnternet üzerinde elektronik posta ve birbirine bağlı sayfalar gibi çok çeşitli bilgiler ve hizmetler vardır. İnternet üzerinden oyunlar da oynanabilir. Yani meta olan sanat eseri artık data haline gelmiştir.

Net Sanatında *"Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans'tan oluşan Jodi, en tanınmış internet sanatı grubu olmuş, 1990'lı yılların ortalarından itibaren web projeleri, kısmen tarayıcı fikrini sorgulayan çalışmaları, absürd yazılımları, bilgisayar virüsleri, sistem çökmeleriyle ön plana çıkmışlardır. Jake Tilson'un çalışması "The Cooker", hem sanatçılar hem de izleyiciler arasında olağanüstü coğrafik bağlantılar kurma imkânı sağlamış, genel bir yiyecek temasına bağlı olarak dünyanın dört bir köşesinden hayret uyandıracak derecede çeşitli görüntüler, metinler, deneyimleri bir araya toplamıştır. Massachusetts Institute of Technology (MIT) Medya Laboratuvarı'nda Estetik ve Kompütasyon Grubu direktörü John Maeda, görsel sanat ile bilgisayar bilimini bir araya getirerek Op Sanat'ı akla getiren optik bir dinamizm sergilemiştir."*

Sonuç olarak; Bilgisayar yazılım ve donanımını kullanarak elektronik ortamda görsel veya işitsel sanat eserlerinin üretimi olarak görülen dijital sanatın daha çok kitlelere hitap edebilmesi ve daha çok ilgi çekebilmesi için artık sanatçılar günümüzün vazgeçilmez iletişim aracı olan interneti aktif bir biçimde kullanmalı ve kendini sürekli güncelleyen bu teknolojik olgunun yakinen takipçisi olmalıdır. İletişim olmadan Sanatçının ve sanat eserinin pek fazla bir şey temsil etmeyeceği gerçeği bilinen bir gerçektir.

Birbirlerine bağlanan her türlü ağ yapısı arasında yer alabilecek bir sanat oluşumundan bahsetmek bize çok etkileyici gelmektedir. Bu eserler, ürünler, enstalasyonlar her an her yerden izlenebilir, interaktif olarak düzenlenebilir ve değiştirilebilir; aynı zamanda saklanarak sonsuza kadar yaşatılabilir.

İnternet, yeni bir iletişim dilidir ve kendini sürekli yeni programlar sayesinde güncellemektedir. Bu güncelleme sanatçılara da yeni referanslar sunmaktadır. Öyle ki web sayfası kavramının 1995 yılında devreye girmesiyle bu oranlar her geçen gün artmaktadır. Bu artış internet kullanıcılarının bu kavrama daha iyi hakim olması demektir. Bu bilgi kaynaklarının internet ortamında devasa boyutlarda olması kullanıcılar açısından çok çok önemlidir. Bilgi ve deneyimler sayesinde aşılın bütün engeller sayesinde sanatta çok bambaşka kollara ayrılmış ve farklı sanat kolları internet sayesinde iletişim halinde olmuşlardır. Elektronik ağızdan ağıza iletişim devasa hızlara ulaşmış ve bilgiye ulaşma hızı hiçbir zaman bu denli hızla elde edilmemişti. Herkesin kendini kolay ve özgür bir şekilde ifade edebildiği bu ortamda milyarlarca düşünce bir biri ile iletişim halindedir. Sanat dili de bu beyin fırtınasının içinde yer almaktadır.

21. yüzyılda da sanatın sınırları ve ifade alanları daha genişleyecek ve sınırları aşılacaktır. Gelecek nesillere bırakılacak bu ortam kavram karmaşasından uzak ve net bilgiyle donatılmış olmalı yani kullanıcı bilgi kirliliği kavramı ile karşı karşıya gelmemelidir. Eserin vermek istediği mesaj tam anlamıyla ve deforme olmadan orjinal bir biçimde izleyiciye ulaşmalıdır. Oluşan farklı disiplinler Net Sanatına katkı da bulunacak örneğin Video Sanatı, Siberetik Sanat ve Holografi gibi anlayışlar esasen tabanda aynıdır fakat sanal ortamda farklı izler bırakarak gelişim sürecinde olan Net sanatına büyük katkı sağlayacaktır. Günümüzde Sanal ile gerçek arasında kurulacak iyi bir denge ile bu ilerleme çok farklı boyutlara yükselebilir. İnsanlığın artık beslendiği yer

sanal ortamdır. İletişimin evrimi son otuz yılda çok büyük değişme göstermiş artık toplumlar geçmişteki bilim kurgu filmlerinde betimlenen distopik dünyaların bir simülasyonu olabileceğinin kesin kanısına varmıştır ve bu artık mümkün gibi görünmektedir. Simgelerle çok rahatça anlatabildiğimiz duygu ve düşüncelerimizi artık daha kolay ve bir o kadar da hızlı bir şekilde iletişim sağlayarak gerçekleştiriyoruz. İnternet bir nevi insan yaşamını ele geçirmiş olup insanın araştırmacı kişiliğini bu yönde geliştirmesine vesile olmuştur. Artık günümüzde Dijital alemsiz bir dünya olamaz. İnsanoğlu'nun birden fazla yerde bulunma olayını elektronik bağıl sayesinde gerçekleştirmiştir. Ekran baktığımız şey artık ekran olmaktan çıkmış ve farklı bir boyut kazanmıştır. İnterneti bu kadar heyecanlı hale getiren elektronik renk armonisi, insan suretleri ve insandır.

Her ne kadar bazı düşünceler internetin zararlı olduğunu düşünse de aksine internet günümüz insanının elini kolunu oluşturmaktadır. Yani bütün bilgi gereksinimlerimizi karşılayabildiğimiz sınırsız ortamdır. Gözümüzle daha uzaklara bakıp daha hızlı bir şekilde haber alma yeteneğimizi geliştirmiştir. Erişemeyeceğimiz yerlere bizi erdirmmiştir. Artık bu sanal alem reddedilmesi imkansız hale gelmiştir. İnternet artık toplumun bütün kesimine nüfuz etmiş bulunmaktadır. Artık kitleler dediğimiz gruplar çok kolay bir şekilde organize olmakta bloglar sayesinde kolayca hareket edebilmektedirler. Günümüzde maddi anlamda da internet çok ucuz bir bilgi edinme ve eğlence aracı çokça tercih edilmektedir. Ekran artık internet ile dönüşümünü yaşamıştır. İnternet algısı kuşaklar arasında da farklı algılar oluşturmuştur. Günümüzde artık 15 yaş için internet farklı 40 yaş için farklı algılar oluşturmaktadır yeni bir dil yeni bir kültür yaratmıştır. Geçmiş kuşakların yadırgadığı bu dil yeni nesil için vazgeçilmez olmuştur. Dünyamızın yeni bir parçası siber alemdir. Kişi artık siber alemde istediği ve işine yarayan her şeyi tercih etme hakkını bu sanal alemde elde etmiştir. Kullanıcı dolayısıyla Sanatçı artık kendini anlatabileceği bir ortam bulmuş ve adres aracılığıyla yön tayin etmiştir. Elektronik ağızdan ağıza iletişim farklı dil kodları da oluşturmuştur. Örneğin: nette bekliyorum gibi...

Sanal alem denilen bu olgu aslında bir bulut gibidir. İnternet aracılığıyla artık elektronik kod parçalarımız sanal alemde oluşmuştur. İnternet bilgisayar dünyasında elektronik ortamda kablolar içerisinde akan sonsuz bilgi kodları elektrik ve sonraları ışık olgusuna dönüşmüştür.

Veri saklama ortamları artık devasa boyutlara ulaşmış materyaller çok çeşitlilik göstermiştir.

İnternet vasıtasıyla artık sanatçı bilinmeyen bir noktaya doğru ilerlemektedir. Gelişen dünyada yıllar önce bilinmeyen bir şey artık vazgeçilmez olmuştur. Sanatçının arayüzler, sanat bloklarıyla artık sanatseverlere sanal alemden de hitap etmeye başlamış ve başarıya ulaşmıştır. Sanat grupları da artık belirli adreslerle kendi içlerinde internet ortamında gruplaşmışlardır. Sanat bilinçli bir çaba ile yaratma sürecidir. İnsanlıkla sanat yaşıttır. İnsanın duygu ve düşüncelerini dışa vurma ve var etme çabasına büyük katkı sağlayan internet kendi içinde bakış açısıyla çok farklı sanat yapıtı formunu almıştır. Çağın gereği ve farklı bakış açıları nedeniyle sanat her toplumda farklı görünümde ortaya çıkmıştır. Günümüzde de net sanatı olarak kendine yer bulmuştur. Net sanatı ile Sanatın biçimi irdelenirken, öte yandan işlevi de sorgulanmaktadır. Resmin kenarlarının resmin merkezine bir başkaldırı olarak algılanan net sanatını gösterebiliriz. Çünkü Sanal alem sanatçıda ve izleyicide derin etkiler bırakmıştır. 20. yüzyıl sanatının malzeme dağarcığı insan, canlı ve ölü hayvanlar, yiyecek malzemeleri, toprak gibi malzemeler varken günümüzde artık net sanatı ile çok farklı bir yapıya bürünmüştür. İnternet artık her şeyi değiştirmiştir ve her şeyi anında bilmemiz gerekmektedir. Eğer bizler dijital iletişimi anlamıyorsak bu bizim tamamen aleyhimize. Günümüzde insanlığının bilgi gereksinimini ve iletişimin ne kadar önemli olduğu buradan da anlaşılmaktadır.⁵⁷

2.7. ENSTALASYON

Çağdaş sanatın türlerinden olan enstalasyon, günümüzde yerleştirme sanatı olarak ta bilinir. Mekânın niteliklerini kullanmak sorgulamak irdelemek ve izleyici katılımının kesin olması gereken bir sanat türüdür.

Açık havada veya kapalı bir mekânda sunulan, taşınabilir ya da mekâna özgü olan, belirli bir hacmi olan bir olgudur. Önceleri radikalmiş gibi görülen bu sanat 1980'lerden itibaren müzeler ve galeriler tarafından tamamen kabul görmüş, 20. yüzyıl sonlarında baskın sanat türü olmuş ve hala da bu özelliğini korumaktadır. Kendine özgü

⁵⁷ Yrd.Doç.Dr. Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213–238. ; Brian O Doherty, *Beyaz Küpün İçinde*, (Çev.: Ahu Antmen), Sel Yayıncılık, İstanbul 2010, 27-30; http://tr.wikipedia.org/wiki/Jackson_Pollock Erişim Tarihi 11.11.2014; http://www.brandmaillive.com/2011/01/sayi_36/brandart.html, Erişim Tarihi 11.11.2014.

farklı bir yapısı vardır. Zamanla kavram olarak ta enstalasyon ile beraber mekan sözcüğünün kullanımının artması dikkat çekmektedir.

Bazı sanatçı ve düşünürler mekan olgusunu şöyle yorumlamaktadırlar ve gerçeklik payı oldukça yüksektir. O da Önce sanatı değil mekanı gözümüze çarpmaktadır. Ve bu bir nokta da doğrudur. Çünkü mekan ile yani eserin sunum yapılacağı yer ile eser arasında sıkı bir ilişki olmak zorundadır. Gözler artık duvarda değil her yeredir. İşte bu sonsuzluk ve sınırsızlık duygusu bir nebze enstalasyonda yakalanmış gibidir. İzleyici ve sanatçı artık eserin içindedir ve hareket etmektedir. Bu içeride olma duygusu ve derinlik yanılması ne kadar yoğunsa izleyicinin gözüne ve içsel benliğine yapılan davette o kadar karşı konulamaz bir hal almaktadır. Eskiden olduğu gibi çerçeve içerisinde duran manzara resimlerinin yan yana geldiği zaman bir manyetik alanmış gibi birbirini itme durumu ortadan kalkmıştır. Parantez şeklinde duran çerçeve artık resmin etrafından ayrılmış ve resmi özgür bırakmıştır. Seurat bazen çerçevenin üzerini de boyamış ve böylece gözün hiç kesintiye uğramadan resmin içerisine girebilmesini ve dışına çıkabilmesine olanak tanımıştır. Yine Matisse'nin büyük ebatlı çalışmalarında çerçeveyi neredeyse fark etmeyiz. Resmin nasıl asılacağı tarihi Courbet'ten itibaren kayıp bir tarihtir. Dolayısıyla nasıl yorumlanacağı gibi durumlarda beraberinde gelmektedir.

Enstalasyonun var oluş tarihine baktığımızda karşımıza Jackson Pollock çıkıyor. Pollock'un resim yapmayı bir sürece ve mekana yayma tarzı, rastlantısallık ve tüm bunların izleyene verdiği etki artık resmin sonumu geldi tartışmasını yaratmıştı. Pollock'un bu farklı yaklaşımı diğer türlerden oldukça farklı bir yapıdaydı.

Sanatçı; yere serdiği devasa boyutlardaki tuval bezleri üzerinde hareket ederek boyaları dökmüş, fırlatmış sonradan aksiyon/hareket resmi adı verilen resimler yapmıştır. Burada iki kavram ortaya çıkmakta ve 60'lı ve 80'li yıllarda kendini bariz bir şekilde göstermektedir. Birincisi Enstalasyon'da performans boyutu 60'lı yıllar'da kendini gösterir ve ikincisi Enstalasyon' da Süreç odaklı çalışmalar 80'li yıllarda kendini göstermektedir. Enstalasyon Sanat tarihinde yer edinmesiyle birlikte topyekün bir değişim olmuş ve sanatçı bakış açısının yanı sıra eleştirmeninde rolü değişmiş ve deneyimlerini aktarmayı amaçlamıştır. Bu değişim haliyle galeri ve sergi mekanının da rolünü değiştirmiş ve eserin bir parçası haline gelmiştir.



Resim 2.48. Jackson Pollock "Şeytan" 1947 Karışık Teknik Tuval Üzerine Hareket Ederek Boyayı Dökme, Damlatma, Fırlatma Suretiyle Boyama 267,9 x 104.1 cm Stanford Üniversitesi Müzesi ve Sanat Galerisi, Stanford, CA, USA⁵⁸

Bu değişim ve dönüşümün kökleri kavramsal sanat ve hatta 20. yüzyıl başındaki hazır endüstriyel malzemelere kadar giden enstalasyon sanatı, 1970'li yıllarda şekillenmiştir.



Resim 2.49. Frank Stella, Enstalasyon Sergi Görüntüsü- Leo Castelli Gallery, 1964 Newyork

Burada Frank Stella'nın bu çalışmasında şekilli tuvaler sayesinde göz sürekli gezinmiş ve duvarın sınırlarını aramaya başlamıştır.

⁵⁸ <http://www.wikiart.org/en/jackson-pollock/lucifer-1947> Erişim Tarihi: 01.02.2015;
http://www.brandmaillive.com/2011/01/sayi_36/brandart.html Erişim Tarihi: 01.02.2015.

1960'lı yıllarda Ressam, New York'ta boyanın dışavurumcu etkisini göstermek için kullanılmasına karşı çıkmış ve Barnett Newman'ın çalışmalarında olduğu gibi yassı yüzeyler çizmeye başlamıştır.



Resim 2.50. Frank Stella, Enstalasyon Sergi Görüntüsü- Leo Castelli Gallery, 1960 Newyork

1960 yıllarında ABD ve Avrupa'da çevresel terimler sanatçıların belli bir mekânda bir araya getirdikleri malzemeler için kullanılsa da yerleştirme tabiri sadece eserlerin sergilenme şekli, örneğin resimlerin duvara ne şekilde ve nasıl bir düzen ve sıra ile asılacağını ifade etmek için kullanılıyordu.

Bu sanat özne ve nesne birlikteliği içinde algılanmalıdır. Enstalasyon sanatı, Fütürizm ve Dadaizm hareketlerinden oldukça beslenmiş bir tarz olarak görülmektedir. Fütürizm sanatçılarının bilime yakınlığı dijital enstalasyon sanatının oluşmasında etken olduğu kabul edilmektedir.

Dijital Sanatın, enstalasyon sanatıyla ilintisi şöyle olmuştur enstalasyonda izleyicinin sanat yapıtının içinde dolaşma ve orada olma hissi Dijital Sanat eserinin sergileme veya gösterim aşamalarında da aynı hissiyatı uyandırması bakımından bir etkileşim göstermiştir. Günlük ve doğal malzemelerin yanı sıra günümüzde video, ses, performans, bilgisayar ve internet gibi yeni mecralardan da yararlanan bir sanattır.

Günümüz dijital çağında fiziksel uzam ile bağlantılı olan enstalasyon eserleri, sanal gerçeklikle iç içe girebilmekte, etkileşimli bir ortam yaratabilmektedir.

"Bu konudaki önemli sanatçılar arasında video enstalasyonlarıyla Jeffrey Shaw, plastik perde, şişe gibi materyallerle kurduğu ortamları elektronik aletlerle harekete geçiren Shih-Chieh Huang, baskı ve enstalasyonu bir araya getiren Ian Haig, geleneksel resim ile dijital ortamları harmanlayan Jeremy Gardiner, LED ışıklarla şaşırtıcı enstalasyonlar yapan Erwin Redl gibi isimler sayılabilmektedir.

İzleyicinin sadece bakmakla kalmayıp dünyada yaşadığı gibi sanat eserinin içinde 'yaşaması', hatta zaman zaman onun bir parçası olması beklentisini getirdi. Bu geçmiş zamanlarda ressamların bazı eserlerinde bir kompozisyon içerisinde bir köşede kendilerini resmetmeleri ile de bağıntı kurulabilir. Günümüz Çağdaş Modern sanatında bu konudaki önemli kişilerden biri Robert Smithson'dır. Yer (daha büyük bir mekân içinde belirli bir yer) ve yer-olmayan (bu yerin galeride fotoğraf, harita, çeşitli malzeme ve dokümanlarla tekrardan sunumu) arasında bir ayırım yapmıştır. Bu ayırım önemliydi çünkü Smithson ve Michael Heizer, Nancy Holt, James Turrel ve Walter de Maria gibi diğer arazi sanatçıları galeri dışında çalışmalarına rağmen işleri galeri sistemi tarafından sağlanan çerçeveye bağımlı kalmıştır."⁵⁹

⁵⁹ http://www.academia.edu/3087877/1950_Robert_Rauschenbergin_Etkileri, Erişim Tarihi: 01.02.2015; <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1> &isAllowed=y, Erişim Tarihi: 01.02.2015; <https://www.artsy.net/artist/daniel-knorr>, Erişim Tarihi: 01.02.2015; http://tr.wikipedia.org/wiki/Frank_Stella, Erişim Tarihi: 01.02.2015; http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=5640, Erişim Tarihi: 01.02.2015; <http://thesingleroad.blogspot.com.tr/2011/09/working-in-series.html>, Erişim Tarihi: 01.02.2015; <http://jacksonpollock.org/> Erişim Tarihi: 02.02.2015; <http://www.robertsmithson.com/> Erişim Tarihi: 03.02.2015; Antmen, 253; <http://www.robertsmithson.com/introduction/introduction.htm>, Erişim Tarihi: 03.02.2015; http://tr.wikipedia.org/wiki/Robert_Smithson, Erişim Tarihi: 03.02.2015; <http://www.theartstory.org/artist-smithson-robert.htm>, Erişim Tarihi: 03.02.2015



Resim 2.51. Robert Smithson, "Sarmal Dalgakıran", 1970, Taş, Toprak, Tuz Kristalleri, Su, Büyük Tuz Gölü Utah A.B.D.

Robert Smithson'ın bu unutulmaz eseri "Sarmal Dalgakıran", Utah'da ki büyük tuz gölünde eskiden petrol çıkarmak için kullanılmış bölgede gerçekleştirilmiştir. Dalgakıranın Sarmal biçimi, gölün merkezinde bulunduğu söylenen efsanevi burgaca göndermede bulunmaktadır. Yapıtlarında doğal yaşam-ölüm döngüsünün bir ifadesi olan entropi fikrini işleyen Smithson'ın bu yapıtı doğal değişimlere bağlı olarak gerçekleştirildikten bir zaman sonra sular altında kalmış, ancak 2000'li yılların başında yeniden su yüzeyinde görünmüştür. İnsanın doğayla ilişkisine dikkat çekmek için bu çalışmayı yapmıştır. Ayrıca binlerce yıl öncesinden günümüze ulaşan Stonehenge gibi insan yapısı anıtlara göndermede bulunmuştur.

Yer ('Site')	Yer-olmayan ('Nonsite')
Açık sınırlar	Kapalı sınırlar
Noktalar serisi	Malzemeler dizisi
Dış koordinatlar	İç koordinatlar
Eksiltme	Ekleme
Belirsiz kesinlik	Belirli kesinsizlik
Dağınık bilgi	Toplu bilgi
Yansıma	Ayna
Kenar	Merkez
Mekân (fiziksel)	Mekânsızlık (soyutlama)
Çok	Tek

Şekil 2.5. Smithson, yer ve yer-olmayan arasındaki on farkı yukarıdaki şekilde belirlemiştir.

Günümüz enstalasyonlarında günlük ve doğal malzemelerin yanı sıra bilgisayarında icadıyla video, ses, performans, bilgisayarlar ve İnternet gibi yeni mecralar da kullanılmaktadır. Önceleri radikal bir sanat yaratım biçimi olarak çıkan yerleştirme sanatı, 1980'lerden itibaren müzeler ve galeriler tarafından tamamen kabul

görmüş, 20. yüzyıl sonlarında baskın sanat türü olmuş ve hala da bu özelliğini korumaktadır.

Önceleri radikal görünen bu sanat akımı dijital sanatta olduğu gibi daha sonraları kabul görmüştür. 20. yüzyıl sonlarında yaygın bir sanat türü olmuş ve dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte daha da yaygınlaşmıştır. Enstalasyon sanatı, Fütürizm ve

"Dadaizm hareketlerinden oldukça beslenmiş bir tarz olarak görülmekte, Fütürizm sanatçılarının bilime yakınlığı dijital enstalasyon sanatının oluşmasında etken olduğu kabul edilmektedir. Enstalasyon sanatı, çok geniş bir alana yayılmıştır. Çok farklı biçimlerde ve sanat tarzlarıyla bir arada olabilmektedir. Günlük ve doğal malzemelerin yanı sıra günümüzde teknolojik etmenlerinde kullanılmasıyla kendini video, ses, performans, bilgisayar ve internet gibi yeni mecralardan da yararlanan melez (hibrid) bir tarzdır. Dijital tekniklerin sağladığı imkânların çeşitliliği, sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme seçimi yaratmıştır. Dijital sanat eseri, dijital olarak kaydedilmiş bir resim verisi, bir hiper-metin (hypertext), bir veritabanı veya bir program olabilir. Enstalasyon sanatı, Fütürizm ve Dadaizm hareketlerinden çok etkilenmiş bir tarz olarak görülmekte, Fütürizm sanatçılarının bilime yakınlığı dijital enstalasyon sanatının oluşmasında etken olduğu kabul edilmektedir." 60

Geleneksel sanat eserinin aksine, insan tarafından algılanan biçimiyle sanat objesi aynı şey değildir. Temel biçim, teknik bir ortam yoluyla insan tarafından görülür/duyulur/hissedilir hale getirilir. Bu yeniden sunum"un biçimi sanat eseriyle değil, onu insana ileten teknik ortamla bağlantılıdır.

Günümüzün dijital sanat üretimindeki en önemli isimlerden biri Amerikalı Shawn Brixey'dir. 1961 yılında doğan Brixey, Japonya'daki Nagano kentinde gerçekleşen Kış Olimpiyatları için "Alchymeia" adlı işini yapmıştır.

Biyolojik elementlerle kristallerin gözle görülemeyecek hareketlerinin videosunda göstermiştir.

⁶⁰ <http://alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/187.pdf>, Erişim Tarihi: 30.01.2015;

Brixey'in bir diğ er çarpıcı eseri ise "Chimera Obscura". Chimera Obscura, Berkeley Museum'un küratörü Richard Rinehart ile beraber yürütülen bir ç alışma sonucu yaratılmış ve 2002 yılında "Genesis – Contemporary Art Explores Human Genomics" sergisinde yer almıştır.

Chimera Obscura, data sürücüsü ile genomik arařtırmaların yapımını inceleyen bir eserdir. Eser, bir tele-robot sayesinde izleyicinin parmak izini almaktadır. Shawn Brixey, eserlerinin çoğunu yüksek enerji, ultrases, sonokimyasal ve plazma fizik gibi unsurları kullanarak, řiirsel bir metaryal yaratma arayışına girmektedir.

H.G. Hovagimyan ve Peter Sinclair'in "Shoot" adlı interaktif, üç boyutlu ses entalasyonu ise dijital sanat için diğ er bir ilginç örnek... "Shoot" adlı enstalasyonla, sanatçılar izleyiciyi video oyunlarındaki kazanma – kaybetme hırsı duygularını yeniden deneyimletmek gibi dahice bir durumu işlemiřti çünkü Shoot savaş karřıtı bir işti. Hata yapmamaya dayalı video oyunlarının insanın üstünde yarattığı fiziksel ve duygusal baskıyı, bu eserin içine girdiğinizde de hissedebiliyorsunuz. Bu işte aynı Marcel Duchamp'ın yaptığı işlere benzemektedir yani endüstriyel bir malzemenin bir durum değ erlendirmesi gibi sunulmasıydı.

*"Marcel Duchamp, endüstriyel bir nesne olan, içinde mekanik bir form bulunan günlük kullanım nesnelere Pissoir'i 1917'de ilk kez sergilediğinde skandal yaratmıştı. Duchamp bunu yaparken ortaya sanatsal bir değ er atmamak istememiřti. Belki herkesi sanatçı kılmak istemiřti ama esas amaçladığı 'sanat' denilen, adeta dini bir değ er kazanışlar olan bir şeyin kutsallığını yıkmak olmuřtur. Mademki endüstri, karřısında 'mimesis'i ondan daha iyi uygulayan bir güç ve teknik olarak çıkmıştır, o zaman o güne kadar tanrısal bir görüntüyü bize en inandırıcı şekilde aktardığı için 'dahi' olarak görülen sanatçı artık yoktu."*⁶¹

Angela Bulloch'un enstalasyonları, ışık ve ses gibi yan unsurlarla şekilleniyor. Bulloch'un işlerini okumak için sanattan, edebiyattan, sinemadan ve müzikten faydalanmak gerekir. Onun multidisipliner enstalasyonlarındaki, řiddet, duygusallık ve mizah izleyiciyi enstalasyonun içine çeker. Tam da bu noktada sanatçı, biyo geribildirim sistemlerine başvurur. Onun içi önemli olan eser ile izleyicinin interaktif

⁶¹ <http://alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/187.pdf>, Eriřim Tarihi: 30.01.2015;

bir bağ kurması ve birbirlerini şekillendirmesidir. Bulloch, işlerini meydana getirirken dijital imajın en küçük görsel elementi olan pikselleri kullanmaktadır.

İzleyiciye, ses, ışık, hareket ve ritm duygusunu teknolojiden birebir faydalanarak yaratan dijital sanat, bu yüzyıla damgasını vurdu. 1960'lar performans sanatıyla, 70'ler feminist sanatla, 80'ler pop-art ve kiç ile anıldı. 1990'larda sanatta moda, kavramsal işler üretmekti. 2000'ler ise milenyumdu ve teknolojinin çağıydı. Bu durum ise sanatta yeni bir akım yarattı, dijital sanat...

Dijital teknolojilerin ortam olarak kullanılması üretilmesinden sunumuna kadar dijital teknolojiler kullanılıp olanaklar irdelenir ; Yerleştirme (Enstalasyon), Film, video ve animasyon İnternet ve ağ sanatı, Yazılım sanatı (Software art) Sanal gerçeklik (virtual reality) ve genişletilmiş gerçeklik (augmented reality) *"Paris'te 1938'de Marcel Duchamp, 'The Exposition Internationale du Surréalisme' adlı sergi bu açıdan bir girişimdir. Sanatçı, 1938 yılında Paris'te gerçekleşen "Exposition Internationale du Surréalisme" sergisinde yer alan "1200 Çuval Kömür (1200 Bags of Coal)" (resim1), ve 1942 yılında New York'ta "The First Paper of Surrealism" için ürettiği 1 Mil Sicim (A Mile of String)" (resim2) isimli çalışmasıyla, sanatçı ve sanatın bağlamı üzerindeki etkilerini sorgular. Duchamp genel olarak sergileme mekanını, sanatın sunulmasında "nötr olmayan" bir alan olarak ele alır. Duchamp, galerinin geleneksel aydınlatma sistemine meydan okuyarak galerinin tavanında bir pencere açmıştır. Burada kömür çuvallarıyla, farklı bir atmosfer yaratmıştır. İzleyicilere bu karanlık mekânda eserleri görebilmeleri için ellerine ışıldaklar verilmiştir. Tüm bunlar galerideki mekânsal ve davranışsal öğelerin incelenmesinin sonucu olarak ortaya çıkan bir meydan okumadır."*⁶²

Burada şu açıklamayı göz ardı etmememiz gerekmektedir. Enstalasyon; bir çöp yığını olarak görülmemelidir veya bir malzeme deposu, üçboyutlu bir işin yani heykel olabilecek bir yapıtın galeri mekanına yerleştirilmesi de değildir. Sadece açık havada ya da sadece galeri mekanında yapılması gereken bir gösteri de değildir. Kolaj, asamblaj, happening, performence, aksiyon değildir. Ama dilerse bunların bir kısmından ya da tümünden yararlanabilir.

⁶² <http://alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/187.pdf>, Erişim Tarihi: 30.01.2015; <http://shawnx.com/bio.php> Erişim Tarihi: 30.01.2015 ; <http://ampd.yorku.ca/about-us/our-faculty/shawn-brixey> Erişim Tarihi: 30.01.2015



Resim 2.52. Nyo Win Maung Tarafından Yapılmış NICA (Networking & Initiatives for Culture & the Arts), Myanmar/ Burma, 2003 - present

Çağdaş teknolojinin ulaştığı yetkinlik düzeyi, giderek soyutlaşan göstergeler dünyasında her gün biraz daha gelişip farklılaşmaktadır. Göstergeyi tanıyıp anlamlandırma yolunda izleyici ve sanatçı artık yeni düzende bilgi düzeyini geliştirmek ve pekiştirmek zorundadır. Dünya, sürekli yeniden kodlamamız gereken bir göstergeler evreni gibidir.



Resim 2.53. Unwoven Light (Soo Sunny Park) 2013



Resim 2.54. Unwoven Light (Soo Sunny Park) 2013

Houston'daki Rice Üniversitesi Sanat Galerisi'nde ziyaretçiler ışık, gölge ve renk parıltılarıyla dolu bir dünyayla tanıştı. Sanatçı Soo Sunny Park bu gezinen heykeline "unwoven light" (dokunmamış ışık) adını vermiştir. Ziyaretçiler mekanda dolaşırken, belli bir açıdan veya günün değişik saatlerinde bakıldığında ışığın ne kadar doğal yada yapay olabileceğini görüyorlardı.



Resim 2.55. Forever Bicycles (Ai Weiwei) 2013⁶³

Çinli sanatçı ve aktivist Ai Weiwei Toronto'da Forever Bicycles enstalasyon çalışması Bu enstalasyonda 3144 bisiklet Toronto'nun Nathan Phillips meydanında 100 ft genişliğinde, 30 ft yüksekliğinde bir alana yayıldı.

⁶³ <https://dezinti.wordpress.com/2013/12/23/2013un-en-iyi-10-enstalasyonu/>
<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/269>



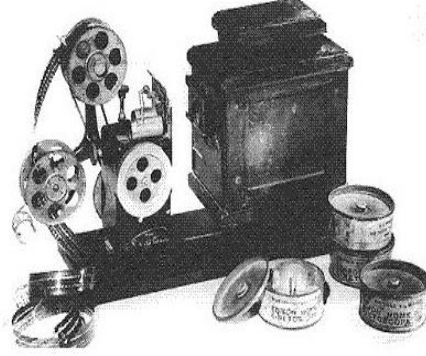
Resim 2.56. Home Within (Do Ho Suh) 2013

Seul'deki Modern ve Çağdaş Sanatlar Ulusal Müzesi'nde sergilenen çalışmada, sanatçının daha önce yaşadığı 2 ev 1:1 ölçekte iç içe yer alıyor. Sanatçının çocukluğunu geçirdiği geleneksel Kore evi, ABD'ye geldiğinde oturduğu ilk apartman dairesi ile çevreleniyor. *"Görmeye çalışan bir kişinin ilgi alanı hiçbir zaman salt görüntüler dünyasıyla sınırlı değildir; bir müzik veya metni görmek de en azından resim kadar heyecan verebilir bize. Bir görüntüde çözmek zorunda kaldığımız şifre ne denli karmaşıkça, imgelem gücümüzde yeni bağlantılara imkân vermesi bakımından hakkında konuşup yazma imkânı da o denli fazladır; zor olan, düz (saydam) görüntüdür. Günümüzde artık İnternetteki gelişmeler kişiler arası iletişimi başka bir boyuta taşıyarak çevrimiçi iletişime olanak sağlamaktadır. Bu gelişmeler, günümüzde tüketicilerin elektronik olarak çevrimiçi topluluklarda tüketimle ilgili deneyimlerini paylaşmalarına ve diğer tüketicilerin deneyimlerinden faydalanmalarına fırsat tanımaktadır. Bu sebeple, elektronik ağızdan ağıza iletişim çevrimiçi topluluklar tüketicilerin birbirleriyle olan iletişiminde önemli bir kanal haline gelmiştir. Elektronik ağızdan ağıza iletişim (eWOM: Electronic Word-of-Mouth)."*⁶⁴

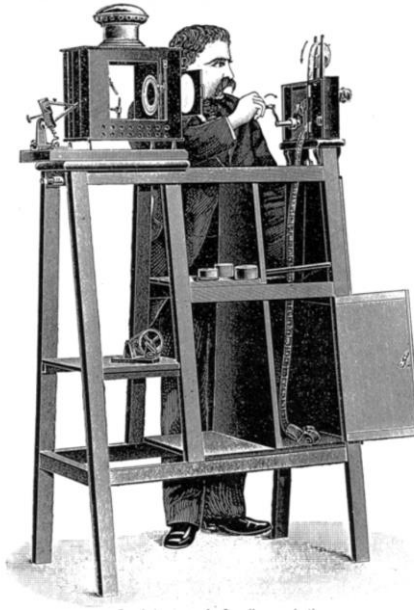
⁶⁴ s:35/ *Elektronik Ağızdan Ağıza İletişim* / Dr.B.Oğuz Aydın / GeceKitaplığı Yayınları İstanbul 2014
http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-, Erişim Tarihi: 02.02.2015;
[tarihi_12_derskitabi_meb_%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_d%C3%BCnya_sanat%C4%B1_X4ebG.pdf/](http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-tarihi_12_derskitabi_meb_%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_d%C3%BCnya_sanat%C4%B1_X4ebG.pdf/) Erişim Tarihi: 02.02.2015; [http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-](http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-tarihi_12_derskitabi_meb_%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_d%C3%BCnya_sanat%C4%B1_X4ebG.pdf), Erişim Tarihi: 02.02.2015; [tarihi_12_derskitabi_meb_%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_d%C3%BCnya_sanat%C4%B1_X4ebG.pdf](http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-tarihi_12_derskitabi_meb_%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_d%C3%BCnya_sanat%C4%B1_X4ebG.pdf) // Erişim Tarihi:02.02.2015.

2.8. VIDEO ART

Teknolojik gelişmelerin hızlı bir şekilde ilerlediği 20. yüzyılın sanatı olan video sanatının temellerinin 19. yüzyılda Kinetoskopun icadıyla ardından Auguste ve Louis Lumiere kardeşlerin sinematografi adlı aygıtı geliştirmesiyle birlikte atıldığını söyleyebiliriz,



Resim 2.57. Kinetoskop 1891 Thomas A. Edison



Resim 2.58. Kinetoskop 1891 William Dickson

Gelişen zaman içinde 1960'ların sonunda ortaya çıkan video sanatı görüntü veya ses kullanarak icra edilen bir sanat türü olarak artık karşımızdadır. Video sanatı bir anlamda pop-art akımı ile ortaya çıkmış bir sanat dalıdır.

Video sanatı, televizyon veya sinemanın aksine, hareketli imgelere dayalı sanatsal işlerin bir alt türüdür. Görüntü veya ses verilerinden oluşup analog veya dijital ortamlarda saklanabilir.

Film ile arasında bir çok benzerlik ve ilişki olmasına rağmen video sanatı film bir değildir. Hiçbir şekilde fotoğraf'ta değildir.

Film ve videonun temel farklılığı kayıt etme şeklidir. Fotoğraf ve film görüntüsü, bir nesnenin kaydına ihtiyaç duyar ama videoda öyle değildir çünkü video, görüntü üretmek için kayda ihtiyaç duymadan kendisi üretim yapabilir.

Film ve fotoğrafta nesnenin görüntülenmesi ve üretilen görüntü işlenmesi bir zaman alır zaman farkı ortaya çıkar. Gösterilen an o an değildir. Ama Video da bu böyle değildir çünkü video sanatı anındalığı hissettirmiştir izleyiciye; Televizyon bu eksikliği canlı yayın denilen kavramla kapatmaya çalışmıştır.

Yine burada Film gösterilirken sonu bellidir, senaryoda ne yazılmışsa o uygulanacaktır. Anındalık kavramı yeni bir anlatı modeli sunar bize; anlatının nasıl devam edeceğini ve sonlanacağını bilmeyiz. Videoda anındalık hissi tam anlamıyla yakalanmıştır.

Video imajla filmik imaj arasındaki farklardan biride hareket olgusudur. Filmik imaj donuk imajların artarda sıralanmasıyla, bir yanılsama üreterek oluşur. Film ve video imaj arasındaki farkı anlatmak için zaman ve hareket fikirlerini karşılaştırırız. Zaman ve hareketin, sayısız durağan noktacıkların birleşmesinden oluştuğunu söyler. Zaman ve hareketin hiçbir zaman ayrılamayacak bir süreç olduğunu iddia eder.

Video da diğer bir etken ise Kolay taşınabilirlik, yaygınlıktır. Videonun sinema karşısındaki başlıca farklılığıdır. Tez iletim olanakları, Yüksek duyarlı ham film, hafif aydınlatma araçları, bir gözlemci, taşınması kolay ve hafif alıcılar gereklidir. Son madde Walter Benjamin'in fotoğraf için yazdığı kitabın bir yerinde şöyle aks eder "... fotoğraf makineleri küçüldükçe, gördüğü şey büyüyecektir tersine...quot;, bu cümleyi video içinde kurabiliriz rahatlıkla "video küçüldükçe, gördüğü şey büyüyecektir.

Video sanatı ile sinema arasındaki farklardan birisi; videonun, sinemanın dayandığı birçok temele dayanmaması; oyuncu, diyalog, konu, senaryo gibi öğelere sahip olmak zorunda olmaması ve eğlence amaçlı sinemada bulunan özelliklere bağımlı

olmamasıdır. Bu ayrım videoyu sadece sinemadan değil, tanımların bulanıklaştığı bağımsız filmler, kısa filmler, avant-garde sinema gibi sinemanın alt kategorilerinden de ayırmak için önemlidir. Temel olarak, sinemanın ana amacı eğlendirmek iken; burada bir nevi video'nun bir araştırma çalışması gibi çeşitli amaçları olduğunu söyleyebiliriz.

Video sanatının Kore asıllı Amerikalı sanatçı Nam June Paik'ın 1965'te satın alıp denemelerine başladığı Sony Portapak ile başladığı söylenir. Aynı zamanda video sanatının kurucusu olarak ta kabul edilir. Seul'de doğan sanatçı Kore savaşı sırasında Kore'den kaçamak zorunda kaldı. Sanatçıya ilham veren olay Almanya'da tanıştığı kavramsal sanatçı Joseph Beuys dur. Bir anlamda Koreli sanatçı kavramsal sanatın elektronik yönünü temsil ediyor. Nam June Paik 1963 yılında ilk sergisini açtı ve bu olay bir anlamda video sanatının başlangıcı oldu. 1960'lı yıllarda Nam June Paik'in ortaya attığı video sanatı kavramı insanların kafasında sanat anlayışına farklı bir bakış açısı getirmiştir. Nam June Paik bir anlamda yeni bir sanat akımı oluşturmuş ve bunu bu güne kadar denenmemiş farklı bir yolla yapmıştır.

İlk olarak Papa VI. Paul'un New York'taki geçişini kaydetmiş, daha sonra aynı gün bunu Greenwich Village Cafe'de oynatmıştır. Sony Portapak çıkmadan önce hareketli resim teknolojisi yüksek fiyatlar ve anında oynatılmama gibi nedenlerden dolayı tüketiciler arasında yaygın değildi. Bunun sonucunda birçok sanatçı videoya filminden daha çok ilgi duydu, bu teknolojiler birbiri içine geçtiğinde de bu ilgi daha da arttı. Toplumlar artık günümüzde zamanlarını sinemaya veya televizyon yayın akışına göre değil kendilerinin zaman dilimleri ne zaman müsait olur ise o zaman izlemeye başladıkları gözlenmektedir.

Video sanatı en etkili zamanlarını 1960 ve 1970'lerde yaşamıştır. Hala da uygulanmaya devam edilen video sanatı, günümüzde daha çok başka ortam ve araçlarla birleştirilmekte, örneğin büyük bir enstalasyonun veya performansın bir parçası olarak kullanılabilir.

Ancak diğer sinema ve video türleri ile karıştırılmamalıdır. Sinema ve tiyatroyu video sanatından ayıran en önemli etmen video sanatının temel kuralları olmamasıdır. Video sanatında aktörler kullanılmayabilir yada hiç diyalog içermeyebilir. Bu gibi temel farklar video sanatının diğer görsel sanatlardan (sinema, tiyatro, kısa film) ayırır. Video sanatı ilk ortaya çıktığı yıllarda yayını ve dağıtımı çok yaygın değildi. Sanatçıların

eserlerinin dağıtımı için tek seçenekleri analog video kasetlerdi. Daha sonra teknolojinin gelişmesi ile sanatçıların işi daha kolay hale geldi. Sanatçı artık günümüzde yayın ve dağıtım için birçok seçeneğin varlığından haberdardır ve artık bu işlemi başta internet olmak üzere bir çok vasıta ile daha kolay bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Bu durum video sanatının gelişimi hızlandırmış ve bu dönemde birçok amatör sanatçı ortaya çıkmıştır.

Video sanatının bu kadar hızlı benimsenip yayılmasının nedenlerinden biride kolay ulaşılabilir ve kolay yayımlanabilir oluşudur.

Günümüzde bu sanatın bazı önemli isimleri; Vito Acconci, Peter Campus, Totten Chase, Joan Jonas, Gary Hill'dir. Bu güne kadar gelişen teknoloji ve değişen dünya düzeni ile birlikte farklı sanat dalları ortaya çıkmıştır. Video sanatı da bunlardan biridir. Bu süreç içinde daha birçok farklı akım ve sanat dalı ortaya çıkacak gibi görünmektedir.

Buradan da anlaşıldığı gibi sinemanın gelişimin video sanatı üzerindeki etkisi göz ardı edilemez. Sinemanın toplumsal yaşama sızması ve insanların hayatında baş köşeye oturmasıyla birlikte tele görsellik de önceleri kısmen olsa da şimdilerde çoğunlukla sanatla işbirliği yapar hale gelmiştir ve iç içe geçmiştir. Bu işbirliği seri üretimin artması ve buna bağlı olarak video üretmek için gerekli araç ve ekipmanların gerek bilgisayarlara ve gerekse cep telefonu ve benzeri cihazlara kadar sıkıştırılmasıyla herkesin rahatlıkla ulaşabildiği günümüz teknoloji ve internet çağında doruk noktasına ulaşmıştır. Öyle ki videoyu üretmek için gereken araç gerece ulaşmanın yanı sıra, videoyu insanlarla paylaşmanın fazlasıyla kolaylaştığı günümüzde videolar yaratıcılığını yeni teknolojilerle harmanlamaktan kaçınmayan sanatçılar için önemli sanatsal imkânlar sunmaktadır. Farklı bakış açıları getiren bu bilimsel buluşlar video sanatını çok farklı bir gelişim sürecine sokmuştur.

Burada önemle dikkat etmemiz gereken bir husus şudur. Video sanatını kısa film olarak algılayan bazı kesimlere kesinlikle video sanatının bir kısa film olmadığını belirtmek çünkü temelde aynı görünse de esasen aynı değildir ve mantıkları tamamen farklıdır. Sanatçının kafasında ortaya çıkaracağı video ile ilgili bir akış planı oluşmuş olsa da video çekimi sırasında gelişen olaylar, tepkiler, konuşmalar, hareketler ve videoya sonradan dâhil olan kişiler vs. konuyu şekillendirir. Yani kısa filmde çok farklı olarak daha önceden yazılmış diyaloglar, senaryo, seçilmiş oyuncular vb. şeyler

yoktur. Bu durumda video sanatı sinemanın birçok alt dalından ayrıldığı gibi sinemanın başlıca amacı eğlenceye ve eğlendirmeye sırtını dönerek tele görselliğin sınırlarını keşfetmeyi ve izleyicinin alışlageldik beklentilerine saldırıda bulunarak sanatsal bir beyin fırtınası yaratmayı amaçlar. İşte bu beyin fırtınası sayesinde görsel ve ses ile öğrenilen bilgi ortaya çıkar ve zihinlerde yerini alır.

Neden kısa film değildir? Çünkü video sanatında kendiliğinden ya da spontane gelişen bir kurgu söz konusudur.



Resim 2.59. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, Sessiz, Vito Acconci Sessiz Video Siyah Beyaz Süre: 02:30 dakika / Süper Siyah Beyaz Görüntü, 8mm film, 1970⁶⁵

⁶⁵ <http://www.domusweb.it/en/news/2010/06/19/involvements-vito-acconci-film-landscape-video-close-up.html>, Erişim Tarihi:04.02.2015; <http://theredlist.com/wiki-2-351-382-1160-1122-view-usa-profile-acconci-vito.html>, Erişim Tarihi: 04.02.2015; <http://acconci.com/museum-of-needles-pins/> Erişim Tarihi:04.02.2015. <http://neart.net/video-sanati-4671/> Erişim Tarihi:03.02.2015.



Resim 2.60. Vito Acconci, Gölge -Play, 1970, sessiz, Vito Acconci Sessiz Video Siyah Beyaz 3 Dakika Süper Siyah Beyaz Görüntü, 8mm film, 1970



Resim 2.61. Peter Campus, "Anamnesis," 1974, installation view.

Buna ek olarak farklı sanat dallarını ve tekniklerini bir arada uygulanabilmesi video sanatının içeriğini de zenginleştirmiştir. Grafik ve 3D tekniklerini de buna eklersek teknolojiye yardım alarak varlığı görsel imgeler aracılığıyla sorgulayan bir video sanatı geleneğinden bahsedebiliriz. Artık Video sanatının ilk yıllarından itibaren

daha kaliteli görüntü elde etme çabaları günümüzde dahil olmak üzere halen sürmektedir.



Resim 2.62. Peter Campus Wanders Through 'Optical Sockets', 1973⁶⁶

1937 doğumlu sanatçı Peter Campus, New York şehir kolejini deneysel (Ohio State College) psikoloji ve sinema bölümlerini okudu. Onun erken dönem videoları, insan psikolojisi ve algı ile ilgili video sinyalinin anatomisini keşfetmek oldu.

O hepimizin çok aşına olduğu göz-beyin koordinasyon deneyiminden algısal durumları açıklığa kavuşturmak için videoyu tekniğini çalışmalarında kullanmıştır.

⁶⁶<http://eai.org/title.htm?id=3127>, Erişim Tarihi: 04.02.2015.

<http://www.timeout.com/img/popUp/imageViewer.php?id=4341&image=40905&type=4>, Erişim Tarihi: ;



Resim 2.63. Peter Campus, İzci, 1994, Bilgisayarla Değişmiş Renk Fotoğraf, 16 3/8 x 24 x 7/16 1 1/8 ". Courtesy Paula Cooper Gallery.



Resim 2.64. Joan Jonas. Venedik Bienali /The Shape, The Scent, The Feel of Things (Şekil, Koku hissedin) 2005/ Brooklyn Museum A.B.D.⁶⁷

⁶⁷ <http://www.blendbureaux.com/making-space-40-years-video-art/> Erişim Tarihi: 04.02.2015;
<http://www.artnews.com/2015/03/10/helen-frankenthaler-foundation-pledges-200000-towards-joan-jonass-venice-biennale-presentation/> Erişim Tarihi: 04.02.2015.



Resim 2.65. Marina Abramovic ve Joan Jonas / Çizim- Performans-Video / 8 Mayıs 2010 / Performans ve Video Çalışması / Londra Sanat Üniversitesi / İngiltere



Resim 2.66. Eylül 2006 Bahnhof Projeksiyon sergi Sanatı, Berlin, Ben ve Ötesi Sinema Sergilenen Gary Hill'in Görüntüleyici, 1996, Testere⁶⁸

⁶⁸ <http://blast.location1.org/032410.html>, Erişim Tarihi: 04.02.2015; http://www.artnews.org/macba/?exi=13405&MACBA_Museu_d_Art_Contemporani_de_Barcelona&Joan_Jonas, Erişim Tarihi: 04.02.2015.

Yine video sanatında bir diğer üzerinde durulması gereken konu ise resimsel denge Arhneim'e göre resimsel denge vazgeçilmez bir durumdur. Çünkü fiziksel ve görsel olarak denge, her şeyin durma noktasına geldiği bir dağılım durumudur. Çünkü bir kompozisyonda şekil, yön ve mekan gibi kavramlar birbirlerini etkilemektedirler. *"Ekranın görsel güç açısından sağ tarafı mı yoksa sol tarafımı güçlüdür? Bunun cevabını bir çırpıda vermek hiçte kolay değil. Tiyatro sanatında izleyiciler için sahnenin sol tarafı sağından, daha baskın ve güçlüdür. Çünkü genel bir eğilim olarak perde açıldığında izleyici önce sola ve daha sonra sağa bakar. Buna karşın Heinrich Wölfflin ise resim sanatında sağ tarafın soldan daha güçlü olduğunu, soldan başlayarak sonunda sağa ulaşma geleneğiyle açıklar."*⁶⁹

Video sanatında da ekran küçüldüğü zaman ekranın sağı daha güçlü görünmektedir. Ama ekran boyutu büyüdüğü zaman görsel denge dağılımı farklılaşmaktadır.

Yine video sanatında karşımıza birkaç ana başlık çıkmaktadır. Başta Görüntü olmak üzere renk olgusu, perspektifin algısı, yakınlık boyut ilişkisi ve kurmacadır. Burada görüntü tv görüntüsünün bilgi yönünden daha alt düzeyde olduğunu gösteriyor. Yani video görüntüsü daha kapsamlıdır. Renk olgusu üç renkle yani Mavi, Yeşil ve Kırmızı renkler üzerine işlem görmektedir. Bu üç rengin toplamsal renk karışımıyla oluşturulmaktadır. Burada Beyaz duygusu bu üç rengin işlevsel sonucu ile oluşturulmaktadır. Tamamlayıcı renkler ise iki ana rengin karıştırılmasıyla oluşturulur. Son otuz beş yıl süresi içerisinde bu işlevsel yol kullanılarak renkler elde edilmiştir. Geline aşamada artık kayıt ya da yayın aşamalarında bir video görüntüsüne renk eklenebilir veya çıkarılabilir. Diğer bir başlık ise Video' da görüntünün şekillenmesine temel sağlayan olgu film ve fotoğraf sanatında olduğu gibi Perspektif kavramıdır. Perspektif onbeşinci yüzyıla ait bir yapıdır. Bu yapı bizim görünen uzayda iki boyutlu yüzeyde, üç boyutlu gerçekliğe kusursuz bir şekilde ulaşmamızı sağlar. Fakat kameralar ve mercekler bize nesnel birer araç olarak görülmemeli çünkü görüntü olarak estetikten uzak ve anormal bazı durumları düzeltmek için tasarlanmış insan üretimi araçlar olarak

⁶⁹ <http://artintelligence.net/review/?p=215>, Erişim Tarihi:04.02.2015; s.45 Video Sanatı / Eleştirel bir bakış / Levend Kılıç / Hij Yayınları İstanbul 1995 s.49. Kılıç, Levend, Görüntü Estetiği, (5.Baskı), İnkılap Yayınları, İstanbul, 2013.

kabul edilmelidir. Perspektifin diğeri bir kazanımı ise dünyayı belli bir şekilde görebilme yetisi kazandırmasıdır.

Yakınlık ilişkisi ise boyut konusunu ele almaktadır. Bu nedenle filmlerdeki görüntüler gerçek yaşamından daha büyük boyutlarda gösterilir. Videoda ise insan oranlarından aşağıya inilerek yapılandırılan bir ölçüye bağlı kalınmaktadır. Kurmaca ise tamamen beyinde şekillenen fikir ve düşünceler doğrultusunda video'ya aksettirilmesi ve kullanılan bazı efekt ve değişik tarzlarla istenilen mesajın verilme durumuna kurmaca denir. Bazen yaşamı olduğundan daha zevkli ve büyüleyici gösterme özelliğine sahip bir makinedir. Aynı makineler kamera arkasını da göstererek yapılan işin aşırı abartılmasının da önüne geçmekte ve hatta kibarca alay etmektedir. Video yapma aşamasında sanatçılara efekt olarak o kadar imkan sunulmuştur ki sanatçılar artık tarzlarını o efektlere göre oluşturmaktadırlar. Film efektlerinde olan özellikler video sanatında da kullanılmaktadır. İşte video'nun bu sonsuz şekilde işlenebilme ve modellenebilme ortamı sanatçılara yeni ufuklar açmıştır. Somut malzemenin olmadığı bu dijital ortamda sanatçı sürekli yeni fikirleri ile kendini ve eser formatını güncellemeye mecburdur. Çünkü gerekli ekipmanlar ile başlanan işe artık sanatçıda dahil olduğu için bütün bilgi birikimini burada sergilemesi gerekir. İlk yıllarda kapalı kapılar ardında laboratuvarlarda yapılan video işlemleri artık günümüzde bilgisayar teknolojileri ile çok kısa sürelerde sonuca ulaştırılmaktadır. Video sanatının geleceği ile ilgili şunları söyleyebiliriz. Anahtar kelime olarak kitle iletişim araçları sözcüğü bu konuyu özetlemektedir. Daha hızlı yayılma ve sonsuz çoğaltabilme gücü sayesinde hedeflenen amaca ulaşma becerisine ulaşmıştır. Zaman içerisinde kendi potansiyel gücü ile elde ettiği basamağın daha üst basamaklarına çıkacak ve görsel dünyadaki öncülüğünü koruyacaktır."1965 yılında Sony Şirketi, portabak adı verilen taşınabilir bir kamera kayıt ünitesini tüketici pazarına sundu. Kore'li sanatçı Nam Jun Paik, bu ilk makinayı New York'ta satın aldı. Bu tarih sanatçıların video'dan yararlanma sürecinde öne çıkmıştır ve bunun öne çıkışının nedenleri oldukça açıktır. Yayın endüstrisindeki yıllarca süren ilerleme sonunda, televizyon yapım teknolojisi; birdenbire yayıncılık dışı kullanıcılar içinde elde edilebilir oldu."⁷⁰

⁷⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik Erişim Tarihi:04.02.2015

http://tr.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik . <http://www.paikstudios.com/> Erişim Tarihi:20.02.2015

<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/display/nam-june-paik> Erişim Tarihi: 04.02.2015

İşte kitlelerin elde ettiği bu teknolojik gelişme 1965 yılından günümüze büyük ilerlemeler kaydetmiş ve düşünce ve görsel sanat dünyasına farklı bir bakış açısı getirmiştir. 60'lı ve 70'li yıllar sanatçıların video sanatı örneklerini galerilerde sergilemeye başladığı yıllar, yani başlangıç noktası diyebileceğimiz yıllardır. Nam June Paik video sanatı denildiğinde ilk akla gelen isimlerden biri olarak 60'lı yıllarda John Cage'in gündelik hayattaki sesleri ve gürültüleri müziğinde kullanmasından ilham alan yeni-dada hareketinde yer aldı. Nam June Paik müzik aletlerin tahribatına ve alışılmışın dışında olanı sanata aktarmaya ilgi duyan bir sanatçıydı. Hareketli ve sesli görüntülerin bu büyüleyici havası çok çabuk bir şekilde büyük heyecan yaratmış ve sinemadan daha farklı bir ilgi görmüştü çünkü artık kullanıcı bir kameraman, kurgucu, yönetmen ve izleyici konumundaydı. Artık bireysel kanallar ve portallar bu işler için ayrılmış sınırsız alanlardı.



Resim 2.67. 1973 Yılında Yapmış Olduğu Çalışma "TV CELLO"

Bunu en iyi örneklerinden bir tanesi "TV CELLO" adı verilen video sanatı performansıdır. Bu performansta Nam June Paik üç televizyonu üst üste koyup bir viyolonsel yapmıştır. Televizyonu sanatın içine dâhil etmesinin yanı sıra görüntü, ses ve performansı birleştiren sergileriyle kısa sürede adını duyurmuştu. Sanatçı sesleri bozmaya ve enstrümanların tahribatına yönelik çalışmalarından biridir ve televizyon

ekranı ilk performansta Charlotte Moorman'ın 1982 'de viyolonsel çalarken ki görüntülerini ve başka viyolonselistlerin viyolonsel çalarkenki görüntülerini göstermekteydi. Bu viyolonselden çıkan ses klasik viyolonsel sesinden biraz farklılık arz etmektedir. Sanatçının bu eserinde pleksiğlas kutular ile üst üste konulmuş şekli ile çello bedenini temsil ediyor Bir tuval gibi muamele gören bu televizyonlarda ise başka çellocuların canlı performansı, farklı televizyon görüntüleri ile kullanılmaktadır. Burada gözlemlenen Moorman'ın performansı sanatçı ile enstrüman arasında derin bir bağ kurmakta. Bu ilişki o kadar kuvvetleniyor ki belirli bir süre sonra üst üste yerleştirilen televizyonların ekranları yaşayan nesnelere dönüşüyor ve adeta müzisyenin kendi bedenini oluşturmaya başlıyor. Plastik cam kutular içerisine yerleştirilmiş olan televizyonlar ince sapa geçirilmiş halleri ile bir çello gövdesini temsil ederken aynı zamanda sanatçının da vücudu ile bütünleşmekte. Yayın sapa sürtmesi ile birlikte çıkan ses aynı zamanda simultane bir formatta televizyondaki görüntü ile örtüşmekte.

Daha öncede belirtildiği üzere Nam June Paik sesleri bozmayı ve enstrümanların kullanım şekillerini değiştirmeyi seven biriydi. Bu sebepten de “TV CELLO” beklenilenden daha farklı bir deneyim sunmaktadır. Bu çalışma ile birlikte artık sanatçılar daha önce denenmemiş yöntemleri denemiş ve verimli sonuçlar almıştır. Nam June Paik videolarında çoğu video sanatçısı gibi, görüntüleri karıştırmaktan hoşlanan bir video sanatçısıydı. Fluxus akımına dahil olduğundan bu yana bu tekniği çoğu işinde kullandığını görmekteyiz.

Nam June Paik'in çalışmaları tele görselliğin sanatın içine katılabileceğini kanıtlamıştır.

Günümüz video sanatçılarına örnek verecek olursak yeni nesilde Amerika Birleşik Devletlerinde gelecek vaad eden sanatçılar grubunda adından söz ettiren Ryan Trecartin videolarını da izlemek için internet aracılığıyla belirlenen portallar da sanatçının yapıtlarını izleyebilirsiniz. Videolarda ki hareketlilik ve durağanlık arasında gidip gelen kareleri göreceksiniz. İzleyicinin bazı bölümlerde algılama problemi yaşasa da kulaklarımda izlediğiniz videolardaki sesler, müzikler ve konuşmalar dönüp dolaşıyor gibi görünmektedir! Birçok şey anlaşılıyor fakat insan zihni belirli bir kısımdan sonra sesleri gürültü olarak algılıyor ve sadece görüntüde sabit kalıyor izleyici.

Bu eleştiri negatif anlamda değildir. Sadece izleyici gerçekle kurgu arasında gidip gelen imgeleri sorgulamaya başlıyor ve video sanatı ortaya çıkmış oluyor.

*"Burada görülen teknolojik zenginlik ortamında izlediğiniz videoların bazıları anlatmak istediği konuyu olduğu gibi tüm gerçekliği ile bize sunarken bazıları da Ryan Trecartin'in videolarında olduğu gibi gerçek üstü bir tele görsellik sunabilir. Gerçek şu ki Ryan Trecartin'in yapıtlarını izlerken Tom Wesselmann, Richard Hamilton ya da Robert Rauschenberg'in pop art tablolarının hareketli ve sesli halini izliyormuş hissine kapılabilirsiniz."*⁷¹

Videolardan ve sıradan figürlerinden yola çıkarak eserlerini kurgulayarak ayrıca video anlatılarına fütüristik rüyaları da ekleyerek absürd bir tiyatro oyunu izlemenizi sağlar. Siz alışılmışın dışında bir oyun izlediğiniz düşünürken aynı zamanda sanatçı size tüketim toplumunun, eğlence ve sanat kültürünün içinde ya da dışında hareket edemeyeceğinizi ve insanların Tüketim Kültürünün sürekli tüketen bir yan ürünü olduğunu anlatmaya çalışır. Sanatçı gündelik yaşamda gözlemlediği durumları, izlediğiniz görüntüleri gerçek üstü bir anlatımla bizlere sunar, böylece artık aşına olduğunuz ve normalleştirdiğiniz tuhaflıkları sanatın yaratıcı gücü vasıtasıyla hicvederek fark edilir hale getirmeye çalışır.

Gerçekliği dokunmadan, olduğu gibi bize sunan videolar bizi videonun içerisine çekmektedir ve sürece dahil eder.

"Videoların yansıtıldığı portalların veya perdelerin ve ekranların konumu onun yapıtlarında bütünleyici bir öneme sahiptir. Video sanatı adı altında yapılmış yüzlerce videoda olmazsa olmaz olan kendiliğinden gelişen ve olguları ya da insanları olduğu gibi anlatmaya çalışan sonsuz anlatım özgürlüğüdür. İzlerken estetik ya da teknik sanatsal değerler ikinci plandadır. Önemli olan videoda izlediğiniz öznelere, nesnelere ya da olguların size ne hissettirdiği."

⁷¹ <http://blog.art21.org/2010/07/06/seeing-and-time-video-art-as-experience/#.VNPXxJ2sUS4>, Erişim Tarihi: 05.02.2015; <http://www.vdb.org/artists/joan-jonas>, Erişim Tarihi:05.02.2015; <http://www.paikstudios.com/> Erişim Tarihi:05.02.2015; <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=481> Erişim Tarihi: 05.02.2015 13:15 syf:33/ *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* / Levend Kılıç / Hij Yayınları İstanbul 1995 ; <http://sinematvdersleri.blogspot.com.tr/2008/09/nam-june-paik-charlotte-moorman.html> Erişim Tarihi:05.02.2015/ <http://www.theguardian.com/books/2014/dec/31/topless-cellist-charlotte-moorman-book-review>

*“Bir görüntüye ne kadar bakarsanız anlam sizden o kadar uzaklaşır”*⁷²

İşte Sanat bize bu anlamları yakınlaştırmaktadır. Görüntüyü zihnimizde yıkıp ardındaki gerçekliğe ulaştırmaktadır. Tasarımları ses ile birleştirebilir. Video art kavramı genellikle televizyon sunum veya deneysel film yapımı gibi benzer bir formlarda olabilir.

Video sanatı tarzı basitçe herhangi bir diyalog ya da aktör içermediğinden sadece görüntü kullanır. Tekrarlanan görüntüler oluşabilir vurgu yapılabilir, ses yükseltilebilir bunlar video sanatının temel öğeleridir. video art ve film arasındaki en büyük fark eğlence kavramıdır. video art yaygın sanatçının niyetini bağlı olarak değişebilir. Filmler genellikle izleyicinin duygusal tatminliği için yapılmış çalışmalardır.

Video Popüler örnekleri interaktif film, görsel müzik ve gerçek zamanlı bilgisayar grafikleri içerir.

*"TV görüntüsünün, film ya da fotoğrafla sözsüz bir gestalt ya da biçimlerin pozlanmasını önermesi dışında hiçbir ortak yönü yoktur. TV'de izleyici ekrandır...TV görüntüsü bilgi yönünden daha alt düzeydedir."*⁷³

Sonuç olarak ; Nesnelerin görüntüsü manyetik bir alanda görüntü ve ses modülünde birlikte kaydedilir: Sinema da ise ses ve görüntü farklı kanallara kaydedilir. Bu anıdalık video sanatını başlı başına diğer sanat alanlarından ayırmaktadır. Görüntüler anında yeniden oynatılabilir, gösterilebilir. Nesnelerin görüntüleri, üzerinde yavaşlatma ve hızlandırma olanakları ile bir fark oluşturulabilir ve kaydedilebilir.

Burada yakın çekim ve ağır çekim durumları oluşmuştur.

İşte kamera bu noktada iniş ve çıkışlarıyla, devinimi kesişi ve yalıtmalarıyla, akışı ağırlaştırıp hızlandırmasıyla, büyütüp küçültmesiyle, yani yardımcı araçlarıyla işe karışır. Güdusel-bilinçaltı alanı ancak psikanalizle öğrenebildiğimiz gibi, görsel bilinçaltı konusunda da ancak kamerayla bilgi edinebiliriz. Bu yavaşlatma-hızlandırma gibi etkilerle artık yeni bir nesne bilgine kavuşacağımız anlamına geliyordu.

⁷²<http://www.artgallery.nsw.gov.au/exhibitions/new-contemporary-galleries/featured-artists-and-works/nam-june-paik/> Erişim Tarihi: 05.02.2015;

⁷³ Levent Kılıç, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, Hij Yayınları, İstanbul 1995, s.44-62.

Nesnelerin görüntüleri kaydedilirken, görüntüler üzerindeki elektronik noktacıklar yeniden yönlendirilebilir. Aynı zamanda, aynı nesnenin, farklı açılardan görüntüleri, birden çok kamerayla yeniden üretilebilir ve bu üretilen görüntüler artarda eşzamanlı olarak kaydedilebilir. Nesnelerin farklı zamanlardaki, farklı görüntüleri artarda kaydedilerek zamanın akışı durdurulabilir ve yeni bir zaman boyutu-algısı yaratılabilir.

Videoda izleyici ekrandır. Ama bilgi kapasitesi olarak TV'den daha çok kapsamlı bilgi mevcuttur video çalışmasında. Video görüntüsü durağan bir çekim değildir. Video görüntüsü görme duyusunun yanında dokunma duyusuna da seslediğini iddia eden bazı sanatçılara karşı;

Roy Armes şöyle itiraz etmektedir.

"Bu tür bir mantık, video ve film görüntüleri arasındaki gerçek farklılıkları belirlemeden çok, akılları karıştırır. Bir yandan kocaman bir sinema perdesi önünde, halka açık karanlık bir yerde oturmak, öte yandan kendi oturma odanızda, evinizin küçük televizyonunu izlemek var..." Bir diğer düşünce ise;

"Videonun sonsuz şekillerle işlenebilen ve modellenen esnek bir ortam olduğunun bilinmesi ve bu bilinçle ve bu esnekliği kullanarak video uygulamalarının gerçekleştirilmesi görüntünün estetize edilmesi açısından gereklidir. Quot; Elektronik görüntünün bir heykel gibi yoğrulabilmesi elektron ışınlarının tek tek kontrol edilebilmesi videoyu plastik bir malzemeye çevirir." ⁷⁴

Performance ve happying, body art, land art vb. sanatçıları yaptıkları işleri kaydetmek için videolarını kullanmışlardır buda video'nun diğer bir özelliği olan belgəciliği ön plana çıkarmıştır. Video sanatçıları zaman içerisinde daha çok görsel algı ve elektronik teknolojisinin potansiyel estetik enerjisi üzerinde durmuş ve işledikleri konularda bazı zamanlar eleştirel bir tavır takınmışlardır.

Frederic Jameson şöyle bir tespitte bulunur: "Video sanatı bir yandan televizyon tarafından kurulan algısal yapıları kullanarak, televizyonun genel mantığına karşı çıkarken, diğer yandan ise bu algısal yapıların değişimi için mücadele veren bir sanat dalıdır.

⁷⁴ s.44-62. Kılıç, Levent, *Video Sanatı Eleştirel bir Bakış*, Hij Yayınları İstanbul 1995

İzleyici katılımının önemli bir etken olduğu bu sanat anlayışı televizyon karşısında ki izleyiciyi pasif izleyici modun'dan çıkarıp artık yaratım sürecinde kendi portalını ve tarzını oluşturabilecek aktif izleyici moduna dahil etmiştir. Bu yeni dönem sanatında diğer bir ayrıcalık ise video sanatı ve elektronik olarak üretilmiş sanat eserleri her iki koşulda da mekanik olarak üretilmiş sanat eserinden farklılık gösterir:

Bilgisayar ortamında yapılmış bir eserin sonsuz bir kopyalama özelliği vardır yani kopyalanan eser hiçbir değişikliğe uğramadan kopyalanabilir ve çoğaltılabilir. Roy Arnes ise video ile filmin renk oluşturma süreçlerini ele alır. Filmde çıkarımsal renkler kullanılmışken, video ise toplamsal renkler kullanılmıştır. Işık olarak karışım toplamsal, boya-pigment olarak karışım çıkarımsal renk sentezidir:

Kırmızı, yeşil ve mavinin toplamsal renk sentezidir. Tuvalde olduğu gibi Elektronik ekranda da karıştırılırsa ara renkleri bizlere vermektedir. Çıkarımsal renkler beyazdan çıkarılarak oluşturulur. Video görüntüsünde görmüş olduğumuz hiçbir renk gerçek renk değerinde değildir aslında sadece gözümüz onu öyle algılamaktadır. Pointilizm akımının başlangıcı ve sonuçları bizi bu noktalara getirmiştir. O dönem gördüğümüz noktacılar aslında bu dönem elektronik ortamda gördüğümüz piksel noktacılarıdır. Pointilist resme yakından bakılınca nesnelere nokta nokta görülmektedir aynı durum bugün ekranda yaklaştığımızda bize aynı şeyi sunmaktadır. Uzaklaşınca da noktaların birbirine karışarak bize bir yüzeyi göstermesinden ibarettir. Video da veya Elektronik ekranda asıl yansıma budur. Videonun esnek bir yapısı vardır ve kolayca şekillendirmek çok basit işlemlerden geçer.

1970'lerden sonra Modern sonrası vurgusunu Maureen Turim'de yapmıştır: resimleri toplamış birleştirilmiş yani ekranda kolaj tekniğini uyguladığını söylemiştir. Video sanatının ana güçlü düşüncesi ise sokak videosundaki büyük patlamadır, yani günlük yaşamın içinden kesitlerin büyük önem kazanmasıdır. Plastik öğeleri öne çıkararak çalışmalar, kavramsal sanat çalışmaları gibi önem kazanmış, günlük görüntü malzemeleri sanat eseri olarak kabul görmeye başlanmıştır. Video sanatı 80'lerde kavramsal sanatın-vücut sanatının bir parçası olarak varlığını sürdürmüştür.

Aklın ve zihnin ön planda olduğu yaratma çabası kavramsal sanatta varlığını sürdürmüştür. Beyindeki organizasyon artık farklı birimlere taşınmıştır. Düşünce

nesneye o kadar baskın çıkmıştır ki sonuçta yapıtın somut bir şekilde gerçekleşmesine bile gerek kalmamıştır.

1990'lardan sonra küresel karşıt hareketlerin ortaya çıkması, televizyona karşı alternatif medyaların oluşmaya başlaması video aktivizmi kavramını ortaya çıkarmıştır. İnternetin 1990'larda yaygınlaşması ve yayınlaşması, CD, dvd teknolojileri, Harddisk boyunlarının artması, elektronik imajın iletilmesi, montajlanması, biriktirilmesi kavramlarını yeniden sorgulamaya itmektedir. Lev Manoviç elektronik anlatının bir Veritabanı anlatısına dönüşeceğini söylemektedir. Bilgisayarımızdaki onlarca saatlik görüntüleri programlayarak artık filmler üreteceğiz. Artık Vertov'un tez iletim, hız ve çabukluk, anıdalık ütopyası gerçekleşmeye başlamıştır. Video art ve film arasındaki en büyük fark eğlence kavramıdır. Video art yaygın sanatçının niyetini bağlı olarak değişebilir özellikleri çalıştırabilir süre Filmler genellikle izleyicinin duygusal tatmin çeşit vermek için tasarlanmıştır.

"Özel bir fotoğraf-bir anne portresi, bir kız çocuğu fotoğrafı, bir takımın grup fotoğrafı- kameranin onu koparıp alarak sürekliliğini sağladığı ilişkiler çerçevesinde değerlendirilip algılanabilir...Böyle bir fotoğraf ayrıştırıldığı anın anlamı ile sarılmış olarak kalır.Mekanik bir aygıt yani kamera , yaşayan bir anıya katkısı olan bir araç olarak kullanılır. Fotoğraf, yaşanmakta olan bir hayatın anısıdır. "(Berger 1980:51-2)

"Sesin gelişiyile film laboratuvarı yönetmen ve sinemacının çalışmasından tümüyle ayrımlanmıştır. Otomatikleşmiş ve kendi standart işleyiş aşamalarıyla endüstriyel bir süreç oluşmuştur. Film çekmiş olan bir kişi laboratuvarın donukluğuna da alışkın olmalıdır." (Wollen1982: 172) ⁷⁵

Buradan da anlaşılacağı gibi sinemada laboratuvar anlayışı hakimken video sanatında sanatçı istediği ortamda yaratısını gerçekleştirebilir. Bir kısıtlama yoktur imkanlar daha basit ve pratiktir. Zamanla video sanatının ilerleyen aşamalarını ve hangi yöne doğru ilerlediğini göreceğiz.

⁷⁵ s.45 Kılıç, Levent, *Video Sanatı Eleştirel bir Bakış*, Hij Yayınları İstanbul 1995

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA NESNE

3.1. DİJİTAL SANATTA NESNE

19. yüzyıl ortalarında halkın önem kazanmasıyla manzara ve tarihi konular yerini realist bir yaklaşımla halk yaşamının anlatımına bıraktı. Newton, Chevreulle ve Helmhols gibi fizikçilerin ışık üzerine yaptıkları çalışmalardan sonra nesnelerin yapısını sağlam bir şekilde verme kaygısı güden resim sanatı, nesne biçimini terk ederek yönünü renge çevirmiştir. Doğa betimlemeleri yerini parçalanmış renk kuruluşuna bıraktı ve nesne yapısı parçalanmış oldu. Empresyonizm böyle bir bilimsel gerçekliğin verilerinden yararlanarak 1870'lerde yeni bir sanatsal dili oluşturdu, natüralizmin son aşamasının görüntülerini verdi. Sınırları bilimin verileriyle oluşan ve teknolojik düzeyin belirlediği endüstri üretim kentlerinde, yeni toplumsal yapının gereği sosyoloji bilimi gelişti. Bu anlatım biçimi toplumsal ve teknik etkenlerle değişerek bugün de devam etmektedir. Diğer yandan endüstri kentlerinde bunalımların, ruhsal sorunların arttığı bir dönemde psikoloji bilimi doğdu. Kentin kaosu, koşturması ve baskısı insanların kendi içlerine dönmelerini, bilinçaltı dünyalarını keşfetmelerini sağladı. Ayrıca aynı dönemlerde keşfedilen fotoğraf makinesi doğayı olduğu gibi yansıtıyordu. Sanatta ekspresyonizm (Dışavurumculuk) ve sürrealizm (gerçeküstücülük) böyle bir ortamda, nesnenin bilinen biçimi ve var olan ilişkilerinin dışına yöneldi. Bir başka deyişle optik biçim yerini psikolojik biçime bırakmış oldu.

20. yüzyılın başlarında Norveç, İsveç ve Almanya'da görülen ve yayılan akım, dönemin psikolojik, politik, dinsel sorunlarını ve yaşamın dramını anlattı. 1909 yılında İtalyan şair Marinetti ve arkadaşları tarafından manifestosu yayınlanan Fütürizm; hızı, ışığı ve makinelerin hareketini kullanarak durgun İtalyan toplumuna dinamizm ve bir atılım kazandırma düşüncesiyle ortaya çıktı. Akım, amacına ulaşabilmek için Kübizmin objeleri parçalama yönteminden ve empresyonizmin ışığından yararlandı.

İmgelem, düş ve bilinçaltı patlamalarının yoğun yaşandığı, savaşın getirdiği geniş boyutlu huzursuzluğun hakim olduğu bir dönemde metafizik resmin ortaya çıkması son derece doğaldı. Sanatçının üzerinde görüntü boyutu oluşturduğu ekran, düşünce ve

yaşantıların görsel olarak şekillendiği boş bir alandır. İşte bu boş alanı zaman içerisinde dolduran sanatçı aynı kaygıyı dijital alanda da taşımaktadır. Ve bu sınırları olmayan alanı doldurma işlemi sanatçı tarafından başlatılmıştır.

1. Dünya savaşı sonrasında siyasi, ekonomik, toplumsal sorunların yaşandığı bir dönemde mevcut gelişmelerin mantığını reddeden, ve bu reddi sanatta uygunsuz nesneleri bir araya getirerek gösteren Dadaizm akımı oldu. Fotoğraf makinesi gelişirken, hareket kayda alındı, dijital dünya keşfedildi. Teknolojinin yenilenmesi ve gelişmesi, sanat alanında kendi geçmişinden bağımsız yeni sanat dallarını ortaya çıkarttı. Sinema, kavramsal sanat, pop art, video sanatı, dijital art ve diğerleri bilim ve teknolojik verilerin sağladığı olanaklarla mümkün hale geldi. Teknoloji ile sanatın iç içe geçişi teknolojiye bağımlı olarak yeni sanatsal ifade tekniklerinin bulunmasına ve değişmesine sebep olmuştur.

Artık sanat, bilimin verileriyle birlikte gelişen teknolojiden yararlanmıştır. Bilimde ve teknolojide çeşitlilik, süreklilik ve gelişme devam etmekteyken, sanat eş zamanlı olarak çeşitlilik ve süreklilik yanında değişimini ve dönüşümünü sürdürmüştür. Bu yenilenme aşamasından da anlaşılacağı gibi sanat rastgele kendini değiştirmiş ve geliştirmiş değildir. Sanat çevresel faktörlerden de oldukça etkilenmiştir.

Sanat artık zamana uygun beklentileri karşılayacak şekilde üretimler yapmaya başladı. Bütün Sanat akımları toplumların tarihsel ve an itibarıyla isteklerini ve ihtiyaçlarını değişik yöntemlerle yansıtmıştır.

*"Bu nedenle primitif, arkaik, klasik, barok, sanayi ve bilimsel teknoloji dönemlerine ait kültürler ve sanatlar toplumsal düzeyin, ilişkilerin, niteliğin önemli bir parçası ve aynasıdır."*⁷⁶

Resim sanatı çok geniş kapsamlı bir toplumsal planda oluşmaktadır. Bilimin gelişmesinin sanatta yaratmış olduğu etki ölümsüzleşmiştir artık. Bu durum yeni bir

Düzen ihtiyacını da fazlasıyla karşılamıştır. Karmaşık yapıdaki bilişsel, duyuşsal ve davranış boyutundaki zıtlıkların ve parçalanmaların sanatçıya özgü düzen ve dengesini de bir ölçüde ifade eder.

⁷⁶ <http://kutuphane.dogus.edu.tr/makale/13030876/2010/cilt10/sayi3/M0010542.pdf>, Erişim Tarihi: 07.11.2014; Tarihi: 07.11.2014; Yrd.Doç.Dr. Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, 2010, 213–238.

Dijital sanatı anlamının detaylı kavramının diğerk bir yolu ise bu Sanat yapıtlarının yaratıcılarını incelemektir. Bu sanatçılarn bir kısmı kendi Sanat eserlerini üretmek amacıyla sayısal veriler eşliğinde kendi programlarını meydana getirirken diğerk Dijital Sanatçılar ise bilgisayar bilgileri kendilerinden daha üstün teknisyenleri tercih edebilirler. Dijital sanatı yapan sanatçılar gerek kendileri ve gerekse yardım almış oldukları teknisyenler olsun her zaman olaya hakim ve dijital sanatın bütün gereklerini bilen üst düzeyde teknik bilgiye sahip Sanatçılardır. Dijital Sanat kompozisyonları ortaya koymak isteyen ve bunu benimseyen Sanatçı muhakkak ve sürekli bir teknolojik merak içinde olmalıdır. Bu Sanatçılarn ortak yönlerinde biriside sürekli yeni aletler ve teknikler kullanarak Sanat eseri yaratma arzusudur.

Sanatçılarn bir çođu geleneksel araç ve yöntemlerden beklediđi sonuçları alamayınca Dijital sanata yönelmiş ve bu sanatın yaratıcı fırsatlarını değerlendirmişlerdir.

Örneđin; Sanatçı Dijital teknikleri kullanarak sürekli üretim yaparken görüntünün yüzlerce varyasyonunu yaratmasına ve sonrasında içlerinden en iyilerini seçmesine imkan sağlayan bir çerçevede zaman içerisinde hep ama, hep ileriye giden ve gelişen yazılım meydana getirebilir. Maddesizleştirilmiş dijital görüntüler elde edilen her çalışma eski olanın farklı bir sanat eseri olarak dijital ortamda saklanmaktadır.

Dijital Sanat Çağdaş Sanat dünyasının önünde durmaya devam ettikçe ve bilgisayar dünyasının diliyle paralel olarak gittikçe ve göz aşinalığını daha da arttırdıkça bu sanatı bizler zaman içerisinde daha da kolaylıkla tanımlayabilecek ve bu sanatla ilgili daha donanımlı olabileceğimiz söylenebilir.

Dijital sanatın bazı sanat dallarında olduđu gibi 'dışlanan sanat olarak görüldüđu 1960 ve 1980 yılları arasında Dijital formlarla çalışmalar yapan yeni sanatçılar bulunmaktadır bu sanatçılar bütün olumsuz eleştirilere rağmen sanatlarını icra etmiş olup zaman içerisinde kabul gören sanatlarını artık müzeler ve galerilerde ciddiye almaya başlamışlardır.

Bunların yanı sıra artık bu sanat kendi içinde bulunduđu coğrafyasını daha da genişletmeli ve bu sanat yelpazesini iyice açmalıdır ulaşamadığı yerlere muhakkak kendini tanıtmalı ve bu sanatı yapmayı düşünen sanatçılara yol göstermelidir. Hiç kuşkusuz ki yeni sanatçılar okur yazarlığı nasıl ki kendi hayatlarının ayrılmaz bir

parçası olarak kılmışlar ise işte şu an yaşamakta olduğumuz gündelik yaşantımızın şekillenmesi ise teknolojik gelişmelerin hayatımıza yön vermesiyle oluşmaktadır. Bu yaşam biçiminde günümüz sanatçıları bir önceki dönem sanatçılarına nazaran örnek verecek olursak internetsiz bilgisayarsız cep telefonsuz veya e-postasız bir dünyayı asla tanıyamayacaklardır.

Dolayısıyla bu yeni Sanatçılar bu dijital sanat araçlarını bir geleneksel sanat aracı olarak görecektir ve öyle benimseyeceklerdir. Günümüzde Dijital sanatçı nitelemesinin de artık yavaş yavaş kaybolduğunu görüyoruz işte bu Dijital sanatçılar dediğimiz geleceğin sanatçıların daha şimdiden Çağdaş Sanatçılar olarak bakılmaktadır.

Dijital dünyada artık nesne de farklı bir boyuta geçiş yapmış olup fiziksel dünyadan hacim olarak ayrılmıştır. Bu hacimsel ayrılış durumu sanal ortamda yerini bulmuş ve görsellik olarak kendini sabitlemiştir. Nesne Dijital Sanat ortamında artık genel anlamda yeni bir olgu olmakla beraber geleneksel yöntemlerin bazı protatiplerinden de yararlanmış bir olgudur.

*" Bir nesneyi boşluk içinde görmek o nesneyi bir ortam içinde görmektir."*⁷⁷

Dijital Sanat veri formuna, yani bu depolama ortamında birler sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasının halini almaktadır. Her ne kadar bu veriler rakamsal değerlerden oluşsa da yinede sanatçı bu duruma hakimdir. Bilgisayarda ki yazılımın her geçen gün gelişmesi ve değişmesi verilerin bürüneceği formların değişmesi tabii bu değişim de sürekli bilginin bir üst seviyeye çıkmasıyla örneğin üç boyutlu bir modelinin animasyon yazılımıyla yaratılmış sanal nesnenin, sonunda animasyon olarak tek bir görüntüye dönüştürülebilir. Eğer olay bir aşama daha ileriye götürülmek istenirse bu web sitesiyle birleştirilebilir. İnternet dediğimiz haberleşme ağında net Sanatı olarak var olabilir.

Resim sanatı, bir sihirbaz gibidir. Üretilen eserler neticesinde aykırılıklarla birlikte; bizi, kendisinin asıl gerçeklik olduğu kanaatine vardırabilir.

Resim sanatının bu büyüdü dünyasında, teknolojinin getirdiği yenilikler ile günümüzde Sanat teknolojisinin gelişmesi şu temel kavramları da ortaya çıkarmıştır. Enstalasyon, Sanal Gerçeklik, Performans, Görüntü oluşturma, Müzik Ses Sanatı,

⁷⁷ Rudolf Arnheim, Levend Kılıç, , *Görüntü Estetiği*, (5.Baskı), İnkılap Yayınları, İstanbul 2013, s.39; <http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nternet>, Erişim Tarihi: 07.11.2014

Animasyon ve Video, Yazılım veri tabanı ve son olarak da Oyun Sanatı ve Net Sanatı kavramları ortaya çıkmıştır. İşte bu çeşitlilik örneği de kendi içinde çok büyük dünyalar oluşturduğu için Dijital Sanata olan ilgi artmış ve günümüzde çokça benimsenmiştir.

Bu Sanatta ana tema olarak Görüntünün dijital olarak oluşturulması konusunu ele alıyoruz. Temel olarak bu Görüntü oluşturma olayının hızlı bir şekilde ilerlemesinin asıl nedeni Dijital fotoğrafçılığın hızlı bir şekilde ilerleyişidir. Önceleri baskı kalemden ve nokta vuruşlu yazıcılardan alınmış basılı görüntülerdi. Yalnız Dijital fotoğrafçılığın hızlı ilerleyişi ve tutulması yüksek çözünürlük olayının gelişmesini çabuklaştırmıştır. Ton geçişleri kesintisiz hale gelmiş ve pikseller yine aynı şekilde görünmez bir hal almıştır.

Bu gelişme arşivleme konusunu da geliştirmiş ve pigmentlerle kağıtların yaygın bir şekilde kullanılmasını kolaylaştırmıştır.

Dijital baskıların ömrünün büyük ölçüde uzaması anlamına gelmiştir. Bu arşivleme sistemi daha güvenli ve kolay ulaşma imkanı sağlamıştır. Bu baskı arşivleme tekniği yine bilgisayar teknolojisi kullanılarak ebat anlamında çok çeşitli formlara bürünebilir. Yine burada karşımıza çıkan insan ihtiyaçların dan ötürü bir tercihtir.

İnternet, ilk dönemlerinde merkezi iletişimin parçalanması, imgelerin kolayca oluşturulması, kopyalanarak iletilmesi ve etkileşimlerin esnek hale gelmesi sanatçıların ilham kaynağı olurken, artık nesne de sanal ortamda aynı hızla yerini aldı.

Dijital teknoloji kullanılarak üç boyutlu nesnelerin yaratılması bilgisayar destekli tasarım ve imalatından doğmuştur. Dijital yolla heykel üretimi yapan makineler bir elektrikli tornaya benzer şekilde bir başlıkla üç boyutlu olarak kontrol edilebilecek şekilde heykelin formlarına şekil verilerek üretiliyordu girintili çıkıntılı şekiller daha kolay bir şekilde oluşturulabiliyordu. Burada bilgisayar vasıtasıyla aracın bütünü değil sadece başlık hareket ettirilebiliyordu. Böylelikle eserlerin hem daha küçük minyatürleri ve eskizleri yapılıyor hem de daha büyük çalışmaların ön hazırlık çalışmaları yapılıyordu. Ve mimari açıdan büyük ölçekli eserleri kesip şekillendirirken hassas olan bilgisayar teknolojisi önemli ölçüde isabetli sonuçlar elde etmemizi sağlamıştır.

Bu teknoloji ile hızlı bir protatipleme ile kolayca erişilebilir ve edinilebilir hale gelmiştir zaman içerisinde Kile, Metale, Ahşaba ve buna benzer bir sürü malzemeye bu teknoloji aracıyla şekiller ve formlar verilmiştir. Bu süreç nesneye şekil verme

olanakları olarak tam bir devrim niteliğindedir. Dijital Sanatta nesneye şekil verme olayı artık çağın ilk dönemlerine nazaran daha da gelişmiş ve değim yerindeyse Sanal heykel Dijital Heykelin gelişmesinden doğmuştur. Burada Sanal eser asla bir fiziksel nesne formunu almaz çünkü kendine özgü ayrı bir dünyası vardır. Yani sadece Sanal dünyada kendi uzayı içerisinde bir klasör şeklinde vardır. Eskiden heykel traşlar kendilerini fiziksel etkenlerle sınırlı bulurlardı. Fakat bu kurallar Dijital Sanat dünyasının Sanal Aleminde tamamen farklıdır.

Yer çekimi ölçümlerindeki sınırlılıklar yoktur. Sanatçı sonsuz bir şekilde ön çalışma eskiz yapabilir ve irdeleyebilir hatta bu çalışmalarını sergileyebilecek Sanal bir dünya yaratabilir. Bu sebeplerden ötürü sanatçıya dijital dünyadan gelen bunca olanaklar sanatçının bu kolaylıklar sayesinde tercihini değiştiriyor ve Dijital Sanat yapmayı tercih etmesini sağlıyordu. Sanal gerçekliğin Dijital teknolojinin yaratıcı seçenekler yelpazesini büyük ölçüde çoğaltmıştır ve geniş yelpaze sanatçının tam denetimini de sağlamaktadır. İlk yıllarda denetim sistemleri Sanatçının kendisinin kurduğu istemlerdi ve genellikle son derece karmaşık ve pahalıydı. Günümüzde gelişen teknoloji ve seri üretim sonucu artık çoğu malzemeye kolaylıkla ulaşılabilir ve ucuz maliyetli olarak ta elde edilebiliyor.

Yaratıcı denetim imkanı ve katılımcı etkileşimli sanatın, Çağdaş sanatın en önemli bileşenleri haline gelmesi Sanatın büyümesinde çok etkili olmuştur. Katılımcı ve izleyiciler bu sentetik sanal alemin içerisine davetli olarak sokulmaktadırlar. Bu sınırları olmayan Sanal dünya içerisinde katılımcılar ve izleyiciler çok çeşitli şekillere bürünebilirler. Buna tek bir örnek verecek olursak sanal dünyadaki yapay karakterler ve hayat formları sayesinde çok çeşitli hayal dünyaları ile karşılaşabiliriz.

"Fikir değil, bir resim; çünkü düşündüğümü anında gördüm." 78

Düşünce nesneye o kadar baskın çıkmıştır ki sonuçta yapıtın somut bir şekilde gerçekleşmesine bile gerek kalmamıştır! İfade edebildiğimiz şey bizim gerçeğimizdir. Sanal dünyamız hızla büyüdüğü için gerçek dünyamız küçülmektedir. Sanal etkiler ve tepkiler artık nesne algısını da farklı bir boyuta taşımıştır. Sanatçılar artık Sanal alem denilen bu sınırsız alanı doldurmak için uzun yıllar çalışacağı benziyor. Yapılan

⁷⁸ http://tr.wikipedia.org/wiki/Yerle%C5%9Firme_sanat%C4%B1 Erişim Tarihi:15.11.2014 16:37
<https://prezi.com/gkvx8-q18i5l/enstalasyon-ve-land-art/> Erişim Tarihi:15.11.2014;
 Mehmet Ergüven, *Sırdaş Görüntüler*, Agora Kitaplığı, İstanbul 2007, s.69

alıřmalar bu hızlı ilerleyiřin yani bilgisayarların artık insan beyninin seviyelerine ıkabileceđini gstermektedir. Dijital sanatta blogların ve portalların daha ok tercih edilmesinin sebebi de budur ünkü bu bilgi ađında nesne sanal ortamda đlesine gereki iřlenmiřtir ki somut nesneye ihtiya duyulmamıřtır artık. Sanat severler ve sanatılar artık bu blogları daha ok kullanır hale gelmiřtirler. Yeni Dijital Referanslar okta tercih edilir hale gelmiřtir. Artık sanatılar arasında bu bir monolođa dnüşmüřtür. Birden ok ortamda aynı anda bulunma imkanı sanatılara farklı bakıř aıları getirmiřtir.

SONUÇ

Dijital Sanat, Çağdaş Sanat dünyasının önünde durmaya devam ettikçe, bilgisayar dünyasının diliyle paralel olarak yolunda ilerledikçe ve artık alışkanlık haline geldikçe, bizler zaman içerisinde daha da kolaylıkla bu sanatı tanımlayabilecek ve bu sanatla ilgili daha donanımlı olarak onu anlayabileceğimizi söyleyebiliriz. Bu Sanatta ana tema olarak Görüntünün dijital olarak oluşturulması konusunu ele almakla beraber, sanatçı artık nesneyi de sorgulamaya başlamıştır. Maddesizleştirilmiş dijital görüntüler elde edilen her çalışma eski olanın farklı bir sanat eseri olarak dijital ortamda saklanmaktadır. Düşünce nesneye o kadar baskın çıkmıştır ki sonuçta yapıtın somut bir şekilde gerçekleşmesine bile gerek kalmamıştır! Dijital sanatta arayüzlerin, blogların ve portalların daha çok tercih edilmesinin sebebi de budur çünkü bu bilgi ağında nesne sanal ortamda öğlesine gerçekçi işlenmiştir ki somut nesneye ihtiyaç dahi duyulmamıştır artık. Sanat yapıtlarının çıkış noktaları yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık zaman içerisinde yok olmuştur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır artık dolması gereken derin ve sınırsız bir alan vardır önlerinde o da Dijital ortam diğer bir adla Sanal ortamdır.

Sanat gelişen ve değişen zaman içerisinde sürekli yeni referanslar oluşturmuş ve teknoloji ile birlikte dijital teknolojilerin göz alıcı etkisiyle insanlığın yaşamında sanatsal ve kültürel anlamda değişimleri de beraberinde getirmiştir. Dijital teknolojilerin merkezinde bulunan bilgisayar, öğlesine etkiler uyandırmıştır ki Sanatı izleyen izleyici ve toplumlarda hem o sanatın içinde kendini bulmuş ve kendisinde kendine özgü dünyasında bir şeyler yaratma fırsatı bulmuştur. Fiziki dünyada olan her şey bu Sanal ortama taşınmıştır. Gelecek nesiller artık bilgisayarsız bir dünya göremeyecekleri için bu değişime kolay bir şekilde adapte olacaklardır. Elektronik ağızdan ağıza iletişimin kodları oluşmuştur. Artık her şeyi anında bilmemiz isteniyor çünkü sanal ortam buna zemin hazırlamaktadır. Verilerden oluşan bu yeni anlatım dili teknik ve pratikliği sayesinde çokça benimsenmiştir. Ulaşamadığı bütün Sanatçı ve izleyici kesimlerine muhakkak kendini tanıtmıştır. Gerçek dünyadaki bir durumu olguyu, bilgisayarda taklit etmek veya modellemek çok başarılı olmuştur. Bu başarı da çokça tercih edilme sebebi olmuştur. Bu sanatla beraber; dijital görüntüleme ve fotoğraf, dijital heykel, dijital enstalasyon, performans, müzik ve ses, animasyon, sanal gerçeklik ve genişletilmiş

gerçeklik, internet ve ağ, film ve video, elektronik görüntü çalışmaları da iç içe bir vaziyette birbirlerinden etkilenerek , kendi başına ya da internet üzerinde yaratılan etkileşim ortamı ile oluşturulan sanatsal üretim biçimlerine dönüşmüştür. Dijital teknolojiler, yeni anlatım biçimleri yaratmakta beraber sanatla anlamı güçlenen melez, yapay organizma ve zeka gibi kavramlar daha sık sanatçıları meşgul etmeye başlamıştır. Sanatın ve Sanatçının araştırmacı kişiliği daha da ön planda tutulur olmuştur.

21. yüzyılda artık veriler sayesinde geleceğe dönük daha çok ileti gönderilmekte ve bu gelecek için depolanmaktadır. Bu yeni yorumlamaların ve karışık tekniklerin oluşmasında şüphesiz teknolojinin, bilimin ve sanatın buluştuğu noktada hep birlikte ilerlemesi ve çağdaş söylemlere giderek daha fazla bilgi aktarımı yapmakta ve geliştirmektedir.

Artık Dijital sanatçılar geleceğin Çağdaş sanatçıları olarak adlandırılmaktadırlar.

KAYNAKÇA

- Antmen, Ahu, *20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, (3. Baskı), Sel Yayıncılık, İstanbul 2010.
- Brian O Doherty, *Beyaz Küpün İçinde*, (Çev.: Ahu Antmen), Sel Yayıncılık, İstanbul 2010.
- Baudrillard, Jean, *Simülakrlar ve Simülasyon*, (6. Baskı), Doğubatu Yayınları, Ankara 2011.
- Dayı, Didem, Tekcan, Eda, *Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat*, Kırk Yayınevi, İstanbul 2013.
- Ersoy, Ayla, *Sanat Eleştirisi*, Artes Yayınları, İstanbul 2010.
- Groys, Boris, *Sanatın Gücü*, Hayalperest Yayınevi, (Çev.: Firdevs Candil Erdoğan, İstanbul 2013.
- Kılıç, Levend, *Görüntü Estetiği*, (5.Baskı), İnkılap Yayınları, İstanbul, 2013.
- Leppert, Richard, *Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2002.
- Little, Stephen, *İzmler...Sanatı Anlamak*, (3. Baskı), Yem Yayıncılık, İstanbul 2010.
- Lynton, Norbert, *Modern Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi, İstanbul. 2009.
- Wands, Bruce, *Dijital Sanata Genel Bir Bakış*, Akbank Kültür Sanat Yayınları, Osman Akınhay, İstanbul 2006.
- Yücel, Derya, *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*, T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul 2012.
- Harrison Charles. Wood Paul, (Çev.:Sabri Gürses) *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi*, Küre Yayınları, İstanbul 2011
- Ergüven Mehmet, *Sırdaş Görüntüler*, Agora Kitaplığı, İstanbul 2007.
- Kılıç, Levent, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, Hij Yayın, İstanbul 1995
- Baudrillard Jean, *Şeytana Satılan Ruh yada Kötülüğün Egemenliği*, (Çev...Oğuz Adanır) Doğubatu Yayınları, Ankara 2005

Kavukcu Mehmet, *Kübizm'den Günümüz Sanatına Nesnenin Seyri*, Zafer Ofset Matbaacılık, Erzurum 2013

Derman İhsan, *Fotoğraf ve Gerçeklik*, Ağaç Yayıncılık, İstanbul 1991.

Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri*, Metis Yayınları, İstanbul 2004,

İNTERNET KAYNAKLARI

20. yy'da Sanatı Hazırlayan Etmeler, <http://www.odevarsivi.com>, Erişim Tarihi: 18.02.2014.

<http://www.frmtr.com/sanat-tarihi-arkeoloji/1016198-20-y-y-sanatini-hazirlayan-etmenler.html>, Erişim Tarihi: 19.02.2014.

<http://www.frmtr.com/sanat-tarihi-arkeoloji/1016198-20-y-y-sanatini-hazirlayan-etmenler.html>, Erişim Tarihi: 19.02.2014

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(tablo\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo)), Erişim Tarihi: 21.02.2014.

http://tr.wikipedia.org/wiki/Grande_Jatte_Adas%C4%B1'nda_Bir_Pazar_%C3%96%C4%9Fleden_Sonras%C4%B1, Erişim Tarihi: 22.02.2014;

http://tr.wikipedia.org/wiki/Avignonlu_K%C4%B1zlar, Erişim Tarihi: 22.02.2014,

http://tr.wikipedia.org/wiki/Paul_C%C3%A9zanne, Erişim Tarihi: 23.02.2014;

<http://www.on5yirmi5.com/haber/yasam/toplum/153029/sanat-akimlari-nelerdir.html>, Erişim tarihi: 23.02.2014;

<http://www.resimhocasi.com/sanatakimlari.html/2>, Erişim tarihi: 23.02.2014 ;

<http://www.artpressphotos.com/fotograf-tarihi-kanonunu-yeniden-dusunmek-oznellik-uzerine-bir-inceleme-2013>, Erişim Tarihi: 23.02.2014.

<http://laurenbeaphotography.tumblr.com/post/103115822854/camera-obscura-at-featherstone-castle> Erişim Tarihi: 23.02.2014.

http://www.dailypainters.com/artists/artist_gallery/572/Toni-Grote, Erişim Tarihi: 24.02.2014;

<http://fineartamerica.com/profiles/toni-grote.html>, Erişim Tarihi: 24.02.2014;

<http://whitehotmagazine.com/articles/2010-bruce-nauman-hamburger-bahnhof/2086>

Erişim Tarihi: 25.02.2014;

<http://www.theartstory.org/artist-nauman-bruce.htm>; Erişim Tarihi: 26.02.2014;

<http://whitehotmagazine.com/articles/2010-bruce-nauman-hamburger-bahnhof/2086>,

Erişim Tarihi: 26.02.2014.

[http://www.kcet.org/arts/artbound/counties/los-angeles/mocatv-william-wegman-](http://www.kcet.org/arts/artbound/counties/los-angeles/mocatv-william-wegman-weimaraner-dogs.html)

[weimaraner-dogs.html](http://www.kcet.org/arts/artbound/counties/los-angeles/mocatv-william-wegman-weimaraner-dogs.html), Erişim Tarihi: 27.02.2014;

<http://mikehoolboom.com/?p=86/http://curatorsintl.org/exhibitions/video-art-u.s.a>,

Erişim Tarihi: 01.03.2014.

http://www.frieze.com/issue/article/exhibition_programme/ Erişim Tarihi: 01.03.2014.

<http://mikehoolboom.com/?p=86/http://curatorsintl.org/exhibitions/video-art-u.s.a>

Erişim Tarihi: 01.03.2014.

<http://curatorsintl.org/exhibitions/video-art-u.s.a>, Erişim Tarihi: 04.03.2014;

http://www.frieze.com/issue/article/exhibition_programme/ Erişim Tarihi:04.03.2014.

<http://artmuseumfan.livejournal.com/6775.html>, Erişim Tarihi: 04.03.2014;

<http://www.lissongallery.com/artists/dan-graham>, Erişim Tarihi: 04.03.2014;

<http://www.medienkunstnetz.de/works/performer-audience-mirror/> Erişim Tarihi:

04.03.2014;

<http://www.vdb.org/titles/performer-audience-mirror> Erişim Tarihi: 04.03.2014.

[http://www.casino-luxembourg.lu/en/Exhibitions/Ready-to-Shoot-Fernsehgalerie-](http://www.casino-luxembourg.lu/en/Exhibitions/Ready-to-Shoot-Fernsehgalerie-Gerry-Schum-videogalerie-schum/)

[Gerry-Schum-videogalerie-schum/](http://www.casino-luxembourg.lu/en/Exhibitions/Ready-to-Shoot-Fernsehgalerie-Gerry-Schum-videogalerie-schum/) Erişim Tarihi: 05.03.2014;

[http://www.artpressphotos.com/fotograf-sanatinda-resimsellik-pictorialism-in-art-](http://www.artpressphotos.com/fotograf-sanatinda-resimsellik-pictorialism-in-art-photography-2010/)

[photography-2010/](http://www.artpressphotos.com/fotograf-sanatinda-resimsellik-pictorialism-in-art-photography-2010/) Erişim Tarihi: 06.03.2014;

[http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-sanat-komposu-baudrillardin-anti-](http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-sanat-komposu-baudrillardin-anti-estetigi-uzerine/1677)

[estetigi-uzerine/1677](http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-sanat-komposu-baudrillardin-anti-estetigi-uzerine/1677) Erişim tarihi: 06.03.2014 ;

<http://www.felsefeforumu.com/viewtopic.php?f=51&t=481> erişim tarihi: 06.03.2014

- <http://ir.nmu.org.ua/bitstream/handle/123456789/126826/10bd16b373cf04f09d9ee1a4d0468567.pdf?sequence=1> Erişim Tarihi: 07.03.2014
- <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Erişim Tarihi: 07.03.2014
- http://www.academia.edu/553913/DIJITAL_SANAT, Erişim Tarihi: 25.02.2014;
- http://planetnetwork.net/2000conf/presenters/brixey_s.html Erişim Tarihi:27.02.2014;
- <http://www.berkeley.edu/news/berkeleyan/1998/1007/brixey.html>, Erişim Tarihi: 28.02.2014;
- http://www.sosbilko.net/dergi_SBD/arsiv/2013_2/Ferrahnur-Dundar.pdf /Erişim Tarihi: 27.02.2014;
- <http://www.ytusigmadergisi.com/dergi/makaleoku/152/> Erişim Tarihi: 03.03.2014;
- <http://www.felsefeforumu.com/viewtopic.php?f=51&t=481>Erişim Tarihi:08.03.2014;
- http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt7/sayi33_pdf/6psikoloji_sosyoloji_felsefe/kilic_c evdet.pdf, Erişim Tarihi:28.02.2014.
- <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Erişim Tarihi: 08.03.2014
- http://www.sosbilko.net/dergi_SBD/arsiv/2013_2/Ferrahnur-Dundar.pdf Erişim Tarihi: 08.03.2014
- <http://www.turkcebilgi.org/bilim/felsefe/sanal-gerceklik-24813.html/> Erişim Tarihi: 09.03.2014;
- <http://www.techno-labs.com/sanal-gerceklik-kavrami/> Erişim Tarihi: 11.04.2014;
- http://www.merlininkazani.com/Matrix_Reloaded_gelirken_sanal_gerceklik-oyun_makale-770p1.html, Erişim Tarihi: 12.04.2014
- https://www.google.com.tr/?gfe_rd=cr&ei=64JaU-K0Lave8gfRxiC4CA#q=need+for+speed Erişim Tarihi: 09.03.2014;
- https://www.google.com.tr/?gfe_rd=cr&ei=64JaU-K0Lave8gfRxiC4CA#q=war+game, Erişim Tarihi: 09.03.2014;
- http://forum.donanimhaber.com/m_44452855/tm.htm, Erişim Tarihi:09.03.2014

- <http://www.frmtr.com/felsefe-sosyoloji-psikoloji/4015285-platonun-magara-benzetmesi.html>, Erişim Tarihi: 09.03.2014;
- http://forum.donanimhaber.com/m_44452855/tm.htm, Erişim Tarihi:09.03.2014
- <http://wallpics4k.com/4k-wallpaper-city-new-york-city-empire-state-building/> Erişim Tarihi: 09.03.2014;
- http://www.emo.org.tr/ekler/d0a177509_6d802e_ek.pdf?dergi=625/ Erişim Tarihi: 14.04.2014;
- <http://www.shannonassociates.com/artist/viktorkoen>, Erişim Tarihi:15.04.2014;
- <http://www.kennethahuff.com/Works/WorkGroupThumbnails.php?g=Prints> Erişim Tarihi: 15.04.2014;
- http://www.huffingtonpost.com/max-eternity/kenneth-huff-natural-digi_b_676296.html, Erişim Tarihi: 15.04.2014 20:12;
- <http://www.kennethahuff.com/Works/WorkGroupThumbnails.php?g=Prints&p=1>, Erişim Tarihi: 16.04.2014.
- <http://education.siggraph.org/resources/history/sherban-epure> Erişim Tarihi:15.04.2014;
- <http://leonardo.info/rolodex/epure.sherban.html> Erişim Tarihi:16.04.2014.
- http://www.dimagery.com/Digital_Imagery/vita.html Erişim Tarihi: 19.04.2014;
- <https://vimeo.com/tporett>, Erişim Tarihi:15.04.2014;
- http://www.printcenter.org/pc_exhibition_past.html Erişim Tarihi: 20.04.2014;
- <http://www.debutart.com/illustration/viktor-koen/warheads-gas-mask#/illustration-portfolio> Erişim Tarihi: 25.04.2014;
- <http://www.nydigitalsalon.org/10/artwork.php?artwork=57#> Erişim Tarihi:16.07.2014;
- <http://kutuphane.dogus.edu.tr/makale/13030876/2010/cilt10/sayi3/M0010542.pdf>, Erişim Tarihi: 07.11.2014;
- <http://www.debutart.com/illustration/viktor-koen/warheads-gas-mask#/illustration-portfolio> Erişim Tarihi: 25.04.2014;
- <http://www.nydigitalsalon.org/10/artwork.php?artwork=57#> Erişim Tarihi:16.07.2014;

<http://kutuphane.dogus.edu.tr/makale/13030876/2010/cilt10/sayi3/M0010542.pdf>,
Erişim Tarihi: 07.11.2014;

https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/press_archives/4130/releases/MOMA_1968_July-December_0062_105.pdf?2010, Erişim Tarihi: 09.11.2014;

<http://www.artnet.com/artists/robert-rauschenberg>, Erişim Tarihi: 11.11.2014.

http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Rauschenberg Erişim Tarihi: 11.11.2014.

<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artists/bios/1396>,
Erişim Tarihi 10.11.2014.

<http://www.wikiart.org/en/jackson-pollock/lucifer-1947> Erişim Tarihi: 01.02.2015.

http://www.academia.edu/3087877/1950_Robert_Rauschenbergin_Etkileri, Erişim
Tarihi: 01.02.2015.

[https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1
&isAllowed=y](https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1&isAllowed=y), Erişim Tarihi: 01.02.2015.

http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=5640, Erişim Tarihi: 01.02.2015.

<http://www.robertsmithson.com/introduction/introduction.htm>, Erişim Tarihi:
03.02.2015.

http://www.sanatvetasarim.gazi.edu.tr/web/makaleler/6_hatice.pdf, Erişim Tarihi:
30.01.2015.

<http://alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/187.pdf>, Erişim Tarihi:
30.01.2015.

http://tr.wikipedia.org/wiki/Yerle%C5%9Firme_sanat%C4%B1, Erişim Tarihi:
01.02.2015.

http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-, Erişim Tarihi:
02.02.2015.

http://video.eba.gov.tr/ekitap_ftp/sanat-tarihi/12/derskitabi/meb/sanat-, Erişim Tarihi:
02.02.2015.

- tarihi_12_derskitabi_meb_%C3%87a%C4
%9Fda%C5%9F_d%C3%BCnya_sanat%C4%B1_X4ebG.pdf // Erişim
Tarihi:02.02.2015.
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_sanat%C4%B1 Erişim Tarihi: 03.02.2015;
<http://nevar.net/video-sanati-4671/> Erişim Tarihi:03.02.2015.
- <http://theredlist.com/wiki-2-351-382-1160-1122-view-usa-profile-acconci-vito.html>,
Erişim Tarihi: 04.02.2015;
- [http://www.timeout.com/img/popUp/imageViewer.php?id=4341&image=40905&type=](http://www.timeout.com/img/popUp/imageViewer.php?id=4341&image=40905&type=4)
4, Erişim Tarihi: 04.02.2015.
- [http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A53](http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A53&page_number=4&template_id=1&sort_order=1)
&page_number=4&template_id=1&sort_order=1, Erişim Tarihi: 04.02.2015.
- <http://www.blendbureaux.com/making-space-40-years-video-art/> Erişim Tarihi:
04.02.2015.
- [http://www.artnews.org/macba/?exi=13405&MACBA_Museu_d_Art_Contemporani_d](http://www.artnews.org/macba/?exi=13405&MACBA_Museu_d_Art_Contemporani_d_e_Barcelona&Joan_Jonas)
e_Barcelona&Joan_Jonas, Erişim Tarihi: 04.02.2015.
- [http://www.artgallery.nsw.gov.au/exhibitions/new-contemporary-galleries/featured-](http://www.artgallery.nsw.gov.au/exhibitions/new-contemporary-galleries/featured-artists-and-works/nam-june-paik/)
artists-and- works/nam-june-paik/ Erişim Tarihi: 05.02.2015.
- http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0internet_sanat%C4%B1, Erişim Tarihi:
05.02.2015.
- <http://kutuphane.dogus.edu.tr/makale/13030876/2010/cilt10/sayi3/M0010542.pdf>,
Erişim Tarihi: 07.11.2014.
- <http://lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=825&bhcp=1>
Erişim Tarihi: 07.11.2014.
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Yerle%C5%9Ffirme_sanat%C4%B1 Erişim Tarihi:
15.11.2014.
- <https://prezi.com/gkvx8-q18i5l/enstalasyon-ve-land-art/> Erişim Tarihi:15.11.2014.
- <http://artintelligence.net/review/?p=215>, Erişim Tarihi:04.02.2015.
- http://atc.berkeley.edu/bio/shawn_brixey/ Erişim Tarihi:27.02.2014;

- <http://web.deu.edu.tr/fmd/s15/15-05.pdf>, Erişim Tarihi: 03.03.2014;
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Robert_Smithson, Erişim Tarihi: 03.02.2015
- <http://www.theartstory.org/artist-smithson-robert.htm>, Erişim Tarihi: 03.02.2015.
- <https://www.artsy.net/artist/daniel-knorr>, Erişim Tarihi: 01.02.2015
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Frank_Stella, Erişim Tarihi: 01.02.2015.
- <http://teknoloji.nedir.com/#ixzz3EVVE8mS8>, Erişim Tarihi, 18.02.2014;
- <http://www.animanyasim.com/roll360-cinema/> Erişim Tarihi: 05.03.2014;
- <http://sr789.wordpress.com/2007/10/18/ivan-sutherland/> Erişim Tarihi:08.03.2014;
- <http://www.kennethahuff.com/blog/archive/2009/01/1/> Erişim Tarihi: 30.06.2014;
- <http://www.kennethahuff.com/blog/archive/2009/01/1/> Erişim Tarihi: 30.06.2014;
- <https://rewired09.files.wordpress.com/2009/04/nam-june-paik-exposition-of-music.pdf/>,
Erişim Tarihi: 06.03.2014;
- <http://www.domusweb.it/en/news/2010/06/19/involvements-vito-acconci-film-landscape-video-close-up.html>, Erişim Tarihi:04.03.2014 15:22
- <http://www.domusweb.it/en/news/2010/06/19/involvements-vito-acconci-film-landscape-video-close-up.html>, Erişim Tarihi:04.02.2015.
- <http://blog.art21.org/2010/07/06/seeing-and-time-video-art-as-experience/#.VNPXxJ2sUS4>, Erişim Tarihi: 05.02.2015.
- http://www.brandmaillive.com/2011/01/sayi_36/brandart.html, Erişim Tarihi
11.11.2014.
- http://www.brandmaillive.com/2011/01/sayi_36/brandart.html Erişim Tarihi:
01.02.2015.
- <https://contemporarysquirrel.wordpress.com/2011/08/07/robert-rauschenberg-soundings-1968>, Erişim Tarihi: 10.11.2014.
- <http://thesingleroad.blogspot.com.tr/2011/09/working-in-series.html>, Erişim Tarihi:
01.02.2015.

<http://eyelevel.si.edu/2013/01/nam-june-paik-because-almost-all-of-the-audience-is-uninvited.html>

http://www.huffingtonpost.com/2013/11/01/joan-jonas_n_4183202.html, Eriřim Tarihi: 01.03.2014;

<https://dezinti.wordpress.com/2013/12/23/2013un-en-iyi-10-enstalasyonu/> Eriřim Tarihi: 01.02.2015.

<http://www.odevarsivi.com> , Eriřim Tarihi:13.02.2014.

<http://artisttonigrote.blogspot.com.tr>, Eriřim Tarihi: 23.02.2014;

<http://www.hermetics.org/rakam.html>, Eriřim Tarihi: 25.02.2014

http://tr.wikipedia.org/wiki/Eyfel_Kulesi, Eriřim Tarihi:25.02.2014.

<http://www.boumbang.com/bruce-nauman/> Eriřim Tarihi: 27.02.2014

<https://ca.linkedin.com/in/shawnbrixey>, Eriřim Tarihi:27.02.2014

<http://shawnx.com/bio.php> Eriřim Tarihi:28.02.2014

<http://shawnx.com/alchymeia.php>, Eriřim Tarihi: 28.02.2014.

<http://www.artpressphotos.com/> Eriřim Tarihi:05.03.2014.

<http://web.deu.edu.tr/fmd/s15/15-05.pdf> Eriřim Tarihi:08.03.2014.

<https://resimbiterken.wordpress.com/2014/04/11/paul-cezannenin-montagne-sainte-victoire-eseri/> Eriřim Tarihi: 21.02.2014.

<http://www.viktorkoen.com/> Eriřim Tarihi:15.04.2014.

<http://www.viktorkoen.com/> Eriřim Tarihi:15.04.2014.

<http://www.kennethahuff.com/Works/> Eriřim Tarihi:15.04.2014;

http://monoskop.org/Sherban_Epur%C3%A9, Eriřim Tarihi:16.04.2014;

<http://www.flong.com/projects/hwnv/> Eriřim Tarihi: 09.07.2014;

<http://www.flong.com/projects/hwnv/> Eriřim Tarihi: 09.07.2014;

<http://www.davidrokeby.com/vns.html> / Eriřim Tarihi: 13.07.2014;

<http://www.davidrokeby.com/vns.html> / Eriřim Tarihi: 13.07.2014;

- <http://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/october/22/when-robert-rauschenberg-met-jean-tinguely>, Eriřim Tarihi 10.11.2014.
- <http://www.davidrokeby.com/vns.html> Eriřim Tarihi:08.11.2014 .
- <http://www.davidrokeby.com/vns.html> Eriřim Tarihi:08.11.2014.
- <http://www.iamas.ac.jp/~iwai/> Eriřim Tarihi: 08.11.2014.
- <http://jacksonpollock.org/> Eriřim Tarihi: 02.02.2015; <http://www.robertsmithson.com/> Eriřim Tarihi: 03.02.2015.
- <http://eai.org/title.htm?id=3127>,EriřimTarihi:;04.02.2015.
- <http://blast.location1.org/032410.html>, Eriřim Tarihi: 04.02.2015.
- <http://www.vdb.org/artists/joan-jonas>, Eriřim Tarihi:05.02.2015.
- <http://www.paikstudios.com/> Eriřim Tarihi:05.02.2015
- <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=481> Eriřim Tarihi: 05.02.2015.
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Kamera_Obscura, Eriřim Tarihi:25.02.2014
- <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=280/> Eriřim Tarihi: 27.02.2014.
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Kamera_Obscura /Eriřim Tarihi: 06.03.2014.
- <http://7-themes.com/6832334-avatar-hd.html>, Eriřim Tarihi: 09.03.2014;
- <http://www.artnews.com/2015/03/10/helen-frankenthaler-foundation-pledges-200000-towards-joan-jonass-venice-biennale-presentation/> Eriřim Tarihi: 04.02.2015.
- http://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT_3/24, Eriřim Tarihi: 05.03.2014
- http://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT_3/24, Eriřim Tarihi: 05.03.2014.
- http://media.igert.ucsb.edu/seminars/0405/Seminar_Brixey_11-5.htm Eriřim Tarihi: 28.02.2014.
- <http://www.thefrasergallery.com/future.html>, Eriřim Tarihi:27.05.2014;
- <http://www.thefrasergallery.com/future.html>, Eriřim Tarihi:27.05.2014;

- <http://digitalartmuseum.org/brown/index.html> Erişim Tarihi:28.05.2014;
- <http://digitalartmuseum.org/brown/index.html> Erişim Tarihi:28.05.2014;
- http://hbogm.meb.gov.tr/aol/kitaplar/aol/SanatTarihi1_2/9.pdf Erişim Tarihi: 23.02.2014
- <http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nternet>, Erişim Tarihi: 07.11.2014.
- <http://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/soundings> 09.11.2014;
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Jackson_Pollock Erişim Tarihi 11.11.2014.
- <http://acconci.com/museum-of-needles-pins/> Erişim Tarihi:04.02.2015.
- <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=318> Erişim Tarihi:25.02.2014;
- http://atc.berkeley.edu/bio/shawn_brixey/ Erişim Tarihi: 28.02.2014;
- <https://ca.linkedin.com/in/shawnbrixey> Erişim Tarihi: 28.02.2014.
- http://home.utah.edu/~klm6/3905/dan_graham.html, Erişim Tarihi: 04.03.2014;
- <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/display/nam-june-paik> Erişim Tarihi: 04.03.2014;
- <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/nam-june-paik> Erişim Tarihi: 04.03.2014;
- <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=481> Erişim Tarihi: 04.03.2014;
- http://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik Erişim Tarihi: 04.03.2014;
- <http://www.paikstudios.com/> Erişim Tarihi: 04.03.2014;

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	KENAN AKDOĞAN
Doğum Yeri ve Tarihi	Erzurum 1982
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünü
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Sanatsal Faaliyetleri	<p>2005 Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Karma Özgün Baskı Resim Sergisi.</p> <p>2005 Selçuk Üniversitesi “ÖYP Üniversiteleri Güzel Sanatlar Fakülteleri Karma Sergisi”</p> <p>2005 Atatürk üniversitesi Güzel Sanatlar fak. Karma resim sergisi</p> <p>2006 Akademi Sanat Evi Kişisel Resim Sergisi Trabzon.</p> <p>2006 Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Özgün Baskı Karma Resim Sergisi.</p> <p>2007 Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Mezuniyet Sergisi.</p> <p>2007 9.Kolordu Komutanlığı Yıllık Beceri Kursları Kişisel Resim Sergisi.</p> <p>2012 Erzincan Üniversitesi “Dünya Sanat Günü Karma Resim Sergisi”</p> <p>2012 Atatürk Üniversitesi “Yüksek Lisans Öğrencileri Karma Sergisi”</p>
İş Deneyimi	
Stajlar	

Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	