

**TEKNOJİK MALZEMENİN MODERN
SANAT ÜZERİNDEN ÇÖZÜMLEMELERİ**

Fatih AKPINAR

**Yüksek Lisans Tezi
Resim Ana Sanat Dalı
Prof. Mehmet KAVUKCU
2014
Her Hakkı Saklıdır**

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI**

Fatih AKPINAR

**TEKNOJİK MALZEMENİN MODERN SANAT ÜZERİNDEN
ÇÖZÜMLEMELERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Prof. Mehmet KAVUKCU**

ERZURUM-2014



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TEZ BEYAN FORMU

14/11/2014

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum "Teknolojik Malzemenin Modern Sanat Üzerinden Çözümlenmeleri" 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.

14.11.2014

Fatih AKPINAR



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Prof. Mehmet KAVUKCU danışmanlığında, Fatih AKPINAR. tarafından hazırlanan bu çalışma 14 / 11 / 2014. tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Resim Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Mehmet KAVUKCU
Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Muhammet TATAR
Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Hüseyin ELİTOK

İmza: 
İmza: 
İmza: 

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. 14 / 11 / 2014

Prof. Dr. Mustafa YILDIRIM
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET	III
ABSTRACT	III
RESİMLER DİZİNİ	IV
ÖNSÖZ	VII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM**20. YÜZYILDA TEKNOLOJİ VE SANAT SERÜVENİ**

1.1. KÜBİZM	6
1.2. FÜTÜRİZM	8
1.3 DADAİZM	11
1.4. KONSTRÜKTİVİZM	17
1.5. POP ART	21

İKİNCİ BÖLÜM**DIJİTAL İLGİDE SANAT****2.1. DİJİTAL TEKNOLOJİNİN SANATTA ORTAM OLARAK**

KULLANILMASI	25
2.1.1. Işık Sanatı	25
2.1.2. Enstalasyon Sanatı ve Dijital Enstalasyon	27
2.1.3. Film, Video ve Animasyon	30
2.1.4. İnternet ve Ağ Sanatı	33
2.1.5. Yazılım Sanatı	36
2.1.6. Sanal Gerçeklik ve Genişletilmiş Gerçeklik	38
2.1.7. Ses ve Müzik Sanatı	40
2.2. VİDEO ART VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ	42

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÇAĞDAŞ TÜRK SANATINDA TEKNOLOJİK ETKİLER

3.1. ÇAĞDAŞ TÜRK SANATINA TEKNOLOJİNİN ETKİLERİ	50
SONUÇ.....	58
KAYNAKÇA	59
ÖZGEÇMİŞ.....	61

ÖZET

**TEKNOJİK MALZEMENİN MODERN SANAT ÜZERİNDEN
ÇÖZÜMLEMELERİ**

Fatih AKPINAR

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet KAVUKCU

2012, 61 sayfa

**Jüri: Prof. Mehmet KAVUKCU
Yrd. Doç. Muhammet TATAR
Yrd. Doç. Dr. Hüseyin ELİTOK**

Teknoloji bazen bir silah bazen de büyük bir kurtuluş olmuştur. Hakkında bazen övgü ile bazen de nefret ile konuşulurken, sanatın, 19. Yüzyılın ikinci yarısında bugün bilinen teknolojiyi kullanmaya başlaması, ciddi bir ivme kazanmasına sebep olmuş ve sanatçılar tarafından geniş bir zemin üzerinde güçlü bir malzemeye dönüştürülerek yine sanatın güçlü bir ifade biçimi haline gelmiştir.

Teknoloji sanat akımlarının çoğalmaya başlamasına olanak tanırken kabuk değiştirme, modern süreç için sağlam bir alt yapı hazırlamıştır. Teknolojik gelişmelerin desteği ile pozitif bilimler, sosyal bilimler, endüstri ve sanayi gelişirken, eskiden yeniye süregelen sanat, teknolojik malzemenin bolluğu ile değişim sürecine girmiş, ekonomik etkenler, makineleşme ve mekanik çözümler, endüstri ve sanayideki pazarın etkisi, yeni icatların yeni buluşların temelini oluşturmuştur. Bu buluşlar sanatı doğrudan etkileyecek köklü fikirleri de beraberinde getirmiştir. Teknoloji, sanatsal, bilimsel, kültürel ve sosyolojik çalışmalar üzerinde olumlu gelişmelere imkân sağlamış, seri üretim bantları, makineleşen insanların, sayısını çoğaltmış, gittikçe hızlanan bir dünyada, ekonomik kaygılar, toplumsal hırslar, iktidar savaşları yenedünya da yerini almıştır. Bu durumun oluşturduğu çelişki ve kaos ise sanatın temel malzemesi olmuştur.

Buradan yola çıkarak diyebiliriz ki, teknoloji, modern sanat içerisinde, artık, sanatın ve sanatçının vazgeçilemez bir malzemesi olmuştur. Teknoloji ile büyüyen/gelişen bütün alanlar gibi sanatta kendini teknolojinin var olduğu tüm alanlarda da kendini ifade etmiştir ve edecektir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Sanayi Devrimi, Modern Sanat, Malzeme

ABSTRACT**TECHNOLOGICAL MATERIAL ANALYSIS ON THE BASIS OF
MODERN ART****Fatih AKPINAR****Advisor: Prof. Dr. Mehmet KAVUKCU****2012, page: 61****Jury: Prof. Mehmet KAVUKCU
Assist. Prof. Muhammet TATAR
Assist. Prof. Dr. Hüseyin ELİTOK**

Technology occasionally has become a weapon and a great salvation at times. Owing to the fact that the art started to use technology which was known today in the second half of 19th century, it made an important progress and became a strong locution of art being turned into a strong material on a wide platform by artists while it was being sometimes remembered with praise and also with anger.

Technology prepared a robust substructure for changing shell and modern process when it enabled to increase the number of art movements. While positive and social sciences, industry and trade were improving with the support of technological developments, the ongoing art entered into the period of change with the abundance of technological materials and the economic factors, mechanization and mechanical solutions and also the impact of the industrial and commercial market formed the basis of new inventions and discoveries. Those inventions brought along radical ideas which would directly influence the art. Technology provided opportunities for positive developments of artistic, scientific, cultural and sociological works and the serial production lines augmented the number of mechanized human and the economic concerns, social ambitions, power struggles took their places in the new world constantly evolving. And the contradictions and chaos emerged with that situation became the basic material of art.

Here we can say that technology has become an essential material of art and artist within the modern art. Art has expressed itself and will express in all areas of technology as well as other fields growing/developing with the technology.

Keywords: Technology, Industrial Revolution, Modern Art, Material

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1.1. Claes Oldenburg, free stamp, 1991.	5
Resim 1.2. Pablo Picasso, Pipo İçen Adam, 1911.	7
Resim 1.3. Georges Braque, Oyun Kâğıtları İle Natürmort, 1913.	8
Resim 1.4. Luigi Russolo, Dynamism of a Train, 1912.	10
Resim 1.5. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, 1913.	11
Resim 1.6. Marcel Duchamp, Pisuar (Çeşme), 1919.	14
Resim 1.7. Marcel Duchamp, Büyük Cam, 1923.	16
Resim 1.8. Vladimir Tatlin, Model For 3rd international Tower, 1919–20.	18
Resim 1.9. Bob Potts, Cosmographic Voyager, 2010.	20
Resim 1.10. Kinetura, Kinetower, 2006.	20
Resim 1.11. Andy Wharol, Soup cans, 1962.	22
Resim 1.12. Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1962.	23
Resim 2.1. Dan Flavin, İkon V, 1962.	26
Resim 2.2. Dan Flavin, Sarı Floresan Lamba, 1963.	27
Resim 2.3. Mehmet Kavukcu, Mevsimler ve Biçimler 1, 2012.	28
Resim 2.4. Erwin Redl, Dzyga Art Union, 2009.	29
Resim 2.5. Jeffrey Shaw, Video Installation, 2010.	30
Resim 2.6. Matrix Filmi İçin Kullanılan Bullet Time Tekniği.	31
Resim 2.7. Kayıp Balık Nemo Animasyon Filminin 3D Model ve Render Aşamaları.	32
Resim 2.8. Vuk Cosic <i>Thing</i> New York 1999.	33
Resim 2.9. Joan Heemskerk www.jodi.org 1994	34
Resim 2.10. Joan Heemskerk, www.jodi.org II 1994.	35
Resim 2.11. Ali Miharbi <i>Darwin's Birthday</i> Digital print, 2009.	36
Resim 2.12. Burak Arikan, "Antakya Biennial Artists Network," 2010	37
Resim 2.13. Tamiko Thiel, Yokluğun " Shades :Schlingensief Yaldızlı " 2011.	38
Resim 2.14. Mathieu Briand'ın "Sanal Gerçeklik Kaskları	40
Resim 2.15. David Rokeby, <i>The Giver of Names</i> Computer monitor 1991	41
Resim 2.16. Toshio Iwai, Well of Lights 1992.	42
Resim 2.17. Nam June Paik "Electronic Highway" 1995 Korea	45
Resim 2.18. Nam June Paik, <i>Tv Cello</i> , New York, 1964	47
Resim 2.19. Wolf Vostell, "Elektronik Dekolaj, Happening Odası" (1968)	48

Resim 3.1. Candaş Şişman, Yekpare, 2010.	51
Resim 3.2. Candaş Şişman, Flux, 2010.	51
Resim 3.3. Burak Arıkan, Mypocket, 2008.	52
Resim 3.4. Burak Arıkan, Transactions Graph Animation, 2008.....	53
Resim 3.5. Beliz Demircioğlu Cihandide, Intouch Hand Installation (Africa), 2009. ...	53
Resim 3.6. Nil Yalter, Başsız Kadın ya da Göbek Dansı, 1974.	54
Resim 3.7. Nil Yalter, Histoire de Peau, 2003.....	55
Resim 3.8. Hale Tenger, Beirut, 2005-07.....	55
Resim 3.9. Füsün Onur, Counterpoint with Flowers, 2014.....	56
Resim 3.10. Kerem Ozan Bayraktar, Composition with pills, 2011.	57
Resim 3.11. Kerem Ozan Bayraktar, Painter with 7 horses, 2013.	57

ÖNSÖZ

Teknolojik malzemelerin Modern sanat içerisine dikkat çekici bir biçimde yerleşmesi çoğu sanat eleştirmeni ve sanatçıyı etkilemiştir.

Günümüz sanatını neredeyse tamamen şekillendiren, teknolojik gelişmeler ve icatlar, modern süreçte sanata yön vermiştir. Telefon, posta, telgraf gibi kitle iletişim araçları, günlük yazılı basın, haber ve bilgi alışverişi, alışagelmşin tamamen dışında bir enformasyon ağı oluşturmuş; bu icatlardan biri olan fotoğraf makinesi, sanat literatürüne henüz yeni girmişken, bilinen evrendeki anlar dizisinden seçilen herhangi bir kareyi dondurarak kaydedebilmesi, resim sanatına; kendini yeniden sorgulayabilme fırsatı vermiştir.

Eğitim hayatım boyunca ilminden faydalandığım, yanında çalışmaktan onur duyduğum ve tecrübelerinden yararlanırken göstermiş olduğu hoşgörü ve sabırdan dolayı değerli hocam, Prof. Mehmet KAVUKCU'ya, desteklerini esirgemeyen hocalarım Yrd. Doç. Dr. Muhammet TATAR, Yrd. Doç. Dr. Hüseyin ELİTOK'a ve her zaman yanımda olan aileme, teşekkür ederim.

Erzurum – 2015

Fatih AKPINAR

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca süre gelen sanat, doğası gereği her çağda temsilcileri aracılığı ile olumlu ya da olumsuz bütün gelişmelerden etkilenmiştir. Denilebilir ki sanat, sürekliliğini sürdürebilmek için sanatçının beslenmesi gerektiğini düşünür. Sanatçılar da bu durumla doğru orantılı olarak içinde buldukları çağı yorumlarken, kendine has bir ifade biçimi oluşturarak eserlerini ortaya koyup pozitif ya da negatif anlamda tepkilerini sanat üzerinden anlatmak istemişlerdir. Bu durum ise, oluşum evresinde, eserin ifade biçimini doğrudan etkilemiş ve bu süreçte, sosyal yapıdan, kültürden, bilimden ve felsefeden, özellikle 19. yüzyıldan sonra teknolojiden de ilham alarak çeşitli alanlar oluşturmuştur.

Dünyada ki ilk adımını insanla beraber atan sanat, 20. yüzyıla gelindiğinde, evrimini modern bilimlerdeki gelişmeler, sosyal bilimlerin gelişimi, sanayi devrimi ve teknolojinin ilerleyişi üzerinden gerçekleştirmeye başlamıştır. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak yeni yeni filizlenen global tutum ve en önemlisi, dünya sahnesine çıkan teknoloji ile ciddi bir ivme kazanarak modern sürece girmiştir.

Sanat, “modern” ifadesi ile kabuk değiştirmeye başlarken, teknoloji, toplumun bazı kesimleri tarafından alkışlanmış, bazı kesimleri tarafından ise tepkiyle karşılanmış ve nefret gölgesi altında, sanat ve sanatçılar üzerinde yeni alanlar oluşturmuştur. Teknolojinin sanata etkileri, sanatçıları yeni arayışlara sürüklerken, etki tepkiden doğan yeni ifade biçimleri oluşmaya başlamıştır. Kandinsky, “*her sanat kendi çağının çocuğudur*” derken belki de bundan bahseder. Sanayi devrimi ile makineleşen dünyada ekonominin seri üretim üzerinden hız kazanarak ilerlemek isteği, insanların makineleşme fikri, ya da devrime övgüler bu ifade biçimlerinden bazıları olmuştur. Devabil Kara “*19.yüzyıldan günümüze sanat ve teknoloji ilişkisi*” adlı makalesinde “*XIX. Yüzyılda teknoloji, sanayide bilgiyi ve gücü biriktirme, denetleme, yeni aygıtların, makinelerin üretilme ve uygulama bilgisi olarak yaşamı kolaylaştırmayı hedefleyerek yaşamın her alanında varlığını hissettirdi. Özellikle, 1910’lardan sonra sanatın tüm bilim-teknik ve felsefe alanıyla iç içe olan ilişkisi yeni bir sanat dili oluşmasına neden olmuştur*” cümlelerine yer vermiştir.

Diğer taraftan da günümüz sanatını neredeyse tamamen şekillendiren, teknolojik gelişmeler ve icatlar, modern süreçte sanata yön vermiştir. Telefon, posta, telgraf gibi

kitle iletişim araçları, günlük yazılı basın, haber ve bilgi alışverişi, alışagelmişin tamamen dışında bir enformasyon ağı oluşturmuş; bu icatlardan biri olan fotoğraf makinesi, sanat literatürüne henüz yeni girmişken, bilinen evrendeki anlar dizisinden seçilen herhangi bir kareyi dondurarak kaydedebilmesi, resim sanatına; kendini yeniden sorgulayabilme fırsatı vermiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

20. YÜZYILDA TEKNOLOJİ VE SANAT SERÜVENİ

20. yüzyıl Sanatını değerlendirirken, içinde bulunduğu toplumun ekonomik ve kültürel değerlerini göz ardı etmek mümkün değildir. Sanatın bu döneme dair vurgu yapmak istediği noktayı ve işaret ettiği eleştirel fikri anlayabilmek için bu dönemin, bilim, kültür, düşünce yapısı ve teknolojik gelişmelerini de değerlendirmek gerekir. 18 ve 19. yüzyılda temelleri atılan modern sanatın gelişimini; Amerikan (1776) ve Fransız (1789) devrimi, kültürel sonuçları olan demokratik devrim, İngiltere de ortaya çıkan endüstri devrimi ve teknolojideki gelişmeler büyük oranda etkilemiştir. Aristokrasiye karşı ilan edilen zaferler, zenginleşen burjuvazi ve bunun altında ezilen işçi sınıfı gibi sebeplerden dolayı toplum 19. yüzyılda ciddi boyutlarda sınıfsal bölünmeler yaşamıştır. Sanat ve sanat çevreleri bu gelişmelerden etkilenmiş ve üretim sürecinde bu gelişmelerden yola çıkarak hareket etmişlerdir. Şüphesiz üretim sürecinde, sanayi devrimi ve teknolojik gelişmeler en önemli kilit noktaları olmuştur. 20. Yüzyıla gelindiğinde teknoloji ve sanat birbirinden kopmayan iki önemli unsur haline gelmiştir. Teknolojik ürünler, yüzeyde ve üç boyutta sanat nesnesi olmuş, günlük tüketim ürünleri doğrudan sanatsal ifadeye yerini almıştır. Hızlı kopyalamak, seri üretim, dijital ortam üzerinden; kolay ulaşılabilirlik, intermedya, kısa ömürlülük, anlık hareketler gibi birçok sanat akımını etkileyen seçenekler doğmuştur. Sanatçılar artık eserlerini ulaşılamaz bir meta parçası olarak değil sıradanlaştırılmış maddi boyutu incelemeyen, kimi zaman sanattaki biricikliği reddeden çalışmalar yapmışlardır. Julian Stallabrass bunu şu sözleri ile destekler:

Sanat dünyasının, ekonomik ve teknolojik değişimin kamçılacağı bir modernleşme sürecinden geçtiğine ilişkin bazı işaretler var, Teknolojik yenilik, sanatın korunaklı kalesi için sürekli bir tehdit oluşturmuştur. Fotoğrafın sanat tarafından özümlemesi, ancak elle baskı yöntemlerinin öne çıkarılmasıyla, tek kopya basılan polaroidlerin kullanımı gibi çoğaltma gerektirmeyen diğer taktiklerle ve daha yakın geçmişte (gördüğümüz gibi) baskı boyutlarının müzeye uyacak kadar büyütülmesiyle sağlanmıştı. Son dönemde ise, videonun özümlemesi, ütopyacı sosyal eleştirisinden ve

geniş çaplı katılım ve dağıtım hedeflerinden vazgeçerek, enstalasyonla birleşip, resim ya da heykeli andıran, müzeye uygun işlere yönelmesi sayesinde gerçekleşti.¹

20. yüzyılın son çeyreğinde ise teknoloji nano boyutlara kadar ulaşmış ve fiber ağlar üzerinden yeni bir dünya yaratmıştır. Oluşan yeni dünya, geleneksel kuralların hemen hemen hiçbirine gerek duymamış, kendi kurallarını evrim süreci içerisinde kendi oluşturmuştur. Sanatçılar, web-art üzerinden e-mail projeleri, online video, internet bazlı yazılımlar, internet bazlı enstalasyonlar, ses ve radyo işleri, tarayıcı sanatı, spam sanatı, kod şiiri gibi çeşitli yöntemlerle işler üretmeye başlamıştır. İnternetin sunduğu imkanlar sanatçıların sınırsız platformlarda iş üretmelerine yardım edecek ve modernleşme sürecindeki sanatın gelişimine katkıda bulunacaktır. Özellikle kavramsal sanat, fluxus, pop art, performans sanatı gibi akımlar web-art ile yakından ilgilenmiştir. Julian Stallabrass şöyle demiştir:

Sanatın karşı karşıya olduğu daha yeni ve esaslı rakip ise, internettir. 1990'larm ortalarından itibaren sanatçılar, Web'i yalnızca çoğaltılabilen değil aynı zamanda bedava dağıtılabilen işler üretmek için kullanmaya başladılar. Bu tür işler bir bilgisayardan diğerine kusursuz kopyalanabiliyor; kullanımlarını sağlayan kodların büyük bölümü ise izlemeye, kopyalamaya ve yazdırılmaya açık. Eğer veri paylaşmayı mümkün kalan internet kültürü endüstriyel üretim yöntemlerini benimsemiş sektörleri bile tehdit ediyorsa, bu yöntemleri benimsememiş olanların çok daha ciddi tehditlere maruz kaldığını düşünmek zor değil. Bu koşullarda eser sahipliğinin pek bir anlamı yoktur; bunun en önemli nedeni, internet sanatı ruhunun, bırakın nesnelere, tamamlanmış herhangi bir iş üretmeye değil, diyaloga dayanmasıdır. İnternet sanatı bizzat nesnelere üretimine, mülkiyetine ve satışına meydan okumaz; ama öyle bir dünya yaratır ki, artık sanatçılar sanat olarak görülebilen gayri maddî işler üretebilir ve bu işler, sanat tacirlerinden ve devlet kurumları ile şirketlerin gündemlerinden bağımsız olabilir. Bir sanatı deneyimlemek ya da sanat üretmek ve küratörlüğünü yapmak isteyen insanlar, bunu doğrudan yapabilirler.²

Web-art üzerinden üretilen eserlerin kopyalanarak çoğaltılabilmesi onların değersizleşmesine sebep olmuştur. Oldenburg bu durum karşısında tepkisiz kalmamış, Stallabrass'ın da açıkladığı gibi web ortamında bedava olarak dağıtılabilen işlere

¹ Julian Stallabrass, *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bianeller*, İletişim Yayınları, İstanbul 2013, 112-116

² Stallabrass, 112-116

özgürce ulaşılmasını, onları değersizleştirmesini eleştirir bir tavırla 'Free Stamp' isimli devasa boyutta heykel çalışmalarıyla tepkisini göstermiştir. Popart'ın genel eleştirisi olan ve teknolojinin baskın olmasıyla insan hayatının hızlı ilerlemesi Oldenburg gibi birçok Popart sanatçısını da etkilemiştir.



Resim 1.1. Claes Oldenburg, Free Stamp, 1991.

Diğer taraftan Popart'a bir anlamda öncülük eden Dada hareketi de yeni dünya düzenine karşı tepkisiz kalmamıştır. Teknoloji ile büyüyen ve gelişen dünyada sosyal, kültürel, ekonomik ve daha birçok sebepten dolayı çıkar ve iktidar savaşlarının oluşturduğu kaos, insanları huzursuz etmiş ve nefret söylemleri ile yeni arayışlara sevk etmiştir. Tam olarak bu noktada, teknoloji endeksli endüstrinin ve ekonomik iktidar hırslarının yan etkisi olarak Dada gibi; bilinen her şeyin içinin boşaltıldığını söyleyen sanat hareketleri doğmuştur.

Devabil Kara;

Sanatın özünde değişime uğramasına neden olan bilimsel ve felsefe alanındaki gelişmeler, teknolojinin sağladığı malzemelerle sanatın nesnesinin de değişime uğramasına neden olmuştur. Renklerin seçilmesi hakkındaki bilimsel araştırmalar neo empresyonizm de uygulama alanı bulmuştur. Kolaj, Asamblaj, Konstruktivist, Pop Art,

*Dada, Post İmformel Sanat, Kinetik-Sibernetik Sanat, Ready-Made v.b sanat akımları, Henry Bergson'un sezgicilik kuramı, Freud'un Psikanaliz teoremi sanatçıları farklı düşünsel boyutlara çekerek sanatta yeni öz, içerik sorununu doğurmuştur. Ve sürrealizmin bilinçaltını araştırıldığı zamanda, optik sanat optik bilimin uzantısı sonucu ortaya çıkar. Bilimsel ve felsefi değişimler sonucunda yeni kavramlar, modern sanatta yeni biçim arayışını da doğurmuştur.*³ der.

1.1. KÜBİZM

Fransa da, 20. yüzyılın başlarında, Cezanne'nın temellerini attığı, adını bir sanat eleştirmenin "küçük küpler" cümlesinden alan Kübizmin doğuşu, teknolojinin atomu parçalayacak kadar ilerlediği bir zaman dilimine tekabül etmiştir. Bilim atomu parçalarken kübizmin temsilcileri de formları parçalamış ve etrafında dönerek tuvale çeşitli tekniklerle aktarmışlardır. Hareketini dairesel formlar üzerine temellendiren makineler, işlevini yerine getirmek için döndüklerinde anlar dizisinden oluşan bir zaman aralığını doldururlar. Kübizim içerisinde, objeyi etrafında dönerek resmetmeleri tıpkı makinelerin dönerken doldurduğu zaman aralığına tekabül edecektir. Bu kübizim içerisinde dördüncü boyutu ve sanat içerisinde ilk defa zaman kavramını kullandığını gösterir.

*Kübizmin hemen öncesi Avrupa da felsefe ve teknoloji alanındaki gelişmeler 1901'de Max Plank'ın Kuantum teorisi, 1905'de Einstein'in özel rölativ teorisi ve 1910'da Ernest Rutherford'un Atom çekirdeğini bulması, (Wilbur ve Orville Wright) Wright kardeşlerin bu tarihlerde uçaklar üzerinde çalışmaları dolaylı olarak sanatı da etkileyecek ve sanatta öncelikle kübizme varılacaktır. Kübist sanatçılar yeni insan-makine ilişkilerini, zaman ve hız kavramlarını, toplumsal yaşam bütünselliği içinde yorumlarlar.*⁴

Cezanne'nın etkisiyle objenin hacmini ve üç boyutunu geometrik biçimler yardımıyla kuran kübist ressamlar, görme biçimlerini resme, doğadan kopmuş, bağımsızlık kazanmış, geçici niteliklerinden arındırılmış, zorunlu ve sürekli olan lokal

³ <http://devabilkara.com/19zyyldan-gnmze-sanat-ve-teknoloji-iliki>, Erişim Tarihi: 31.10.2014.

⁴ <http://devabilkara.com/19zyyldan-gnmze-sanat-ve-teknoloji-iliki>, Erişim Tarihi: 31.10.2014.

renkleri ve soyut, yalın, geometrik, parçalı, birçok bakış açısından görünen ve sürekli bir özellik gösteren biçimler yaparak oluşturmuşlardır.

Kübizmde gerçek görüldüğü gibi değil olduğu gibi gösterilmektedir. Kübistler, nesnelere sanki çevrelerinde dolaşmış gibi bir çok bakış açısından gösterirler. Kübistler resimde renk oyunlarını, güneş ışınlarının tabiat içinde uyandırdıkları bir yana bırakarak, eşyanın geometrik yapısına önem vermişlerdir. Sanatın kaynağını düşünce olarak kabul etmişlerdir. Esere düşünceyi katarak empresyonistlerin (izlenimciler) aksine sanata sanat yoluyla varmayı seçmişlerdir.⁵



Resim 1.2. Pablo Picasso, Pipo İçen Adam, 1911.

⁵ <https://tasarimtarihi.wordpress.com/category/kubizm>, Erişim Tarihi: 31.10.2014.



Resim 1.3. Georges Braque, Oyun Kâğıtları İle Natürmort, 1913.

1.2. FÜTÜRİZM

Sevgili dostum, büyük fütürist müzikçi Balilla Pratella, 9 mart 1913 de, Roma Costanzi Tiyatrosunda 4000 geçmiş hayranına karşı kazandığımız kanlı zaferde, güçlü bir orkestranın çaldığı fütürist müziği yumruk ve bastonla savunduğumuz sırada, sezgisel zihnim, ancak senin dehanın yaratabileceği yeni bir sanat tasarladı; olağan dışı yeniliklerin mantıksal sonucu olan Gürültüler Sanatı 'ydı bu.⁶

Luigi Russolo nun “Gürültüler Sanatı” dediği fütürizm İtalya’nın endüstriyel olarak en gelişmiş şehri olan Milano’da ortaya çıkmıştır. Fütürizmin manifestosu 1909 yılında, Fransa’da, İtalyan şair Tomasso Marinetti tarafından Le Figaro’da yayınlanmıştır. Manifesto, teknoloji ve gelecek konularına vurgu yapan modernist bir sanat hareketi olarak ortaya çıkmıştır. Fütüristler için geçmişteki sanatı ve kültürü reddetmek, Fluxus sanatçılarının tutumu ile paralellik göstermiştir. Fluxus’un sanatı

⁶ Enis Batur, *Modernizmin Serüveni*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2000, 89.

reddetmesi, Fütürizm'in ise geçmişi reddetmesi geleceğe yönelik ilerlemiş olması onları bu bağlamda birleştirmiştir. Stephen Little Fütürizm'in ilk evrelerini şöyle desteklemiştir:

Fütüristler geçmişin sanatını ve kültürünü reddettiler: Yeni ve canlı olan her şeye yol açmak için eski ve saygın olan her şeyi yıkmak istiyorlardı. Örneğin otomobilin hareketi ve hızlanma eylemi Fütüristler için durağan haldeki otomobilin biçim ya da görünümünden çok daha önemliydi. Benzer biçimde, onların imgeleminde insan kalabalığı devlet kurumlarından çok daha anlamlı bir politik güçtü. Yapıtlarını tanıtmakta oldukça ustaydılar. Konferanslardan, halka açık gösterilere kadar her şey Fütüristleri oldukça görünür bir akım durumuna getirdi. Çoğunlukla keskin tonlarda renkleri kullandılar, ama hiçbir zaman onları dönemin öteki sanat akımlarından ayıracak tutarlı bir renk kuramı geliştirmediler. Öncelikli ilgi alanları Yeni-İzlenimcilik Kübizme yönelik daha sürekli biri ilgiye dönüştü.”⁷

Fütürizmin gürültüsü 19. yüzyılda makinelerin icadıyla duyulmaya başlarken, sanatın hemen hemen her alanını ‘gürültü-ses’ kavramı ile etkisi altına almıştır. Büyük kent atmosferleri makinelerin gürültülerine boğulurken, yavaş yavaş kırsal kesimde sıçramıştır. Kırsal kesimde yaşayan insanların mekanik anlamda en büyük gürültüleri çekiç sesleri iken modernleşen dünyada, demir yolunun icadı ile köyün sessizliğini delip geçen tren, fütürizmin gürültüsünü anlatan en güzel örneklerdendir. Stephen Little bu durumdan şöyle bahseder.

İlk fütüristler, sadece sanat ve edebiyata başkaldırmıyor, araba, uçak gibi araçların ve endüstriyel gelişmelerin insanoğlunun doğaya karşı zaferi olduğunu belirterek, modern yaşamın getirilerine dikkat çekiyorlardı. Teknolojiye, demir raylara, sanayi devriminin gelişmelerine hayranlığı yansıtıyor; hızı, dinamizmi, makineleşmeyi, savaşçılığı, sanayi girişimlerini, tersane ve makineleri övüyorlardı. İlk Manifesto; tehlike tutkusunu, enerji ve ataklığı, korkusuzluğu, gözü pekliği, başkaldırıcı yansıtıyor, bu akımı besleyen düşünce saldırganlığını yüceltiyor, açıkça insanları savaşa ve rekabete çağırıyordu.⁸

⁷ Stephen Little, *İzmler Sanatı Anlamak*, Yem Yayınları, İstanbul 2006, 108-109.

⁸ <http://www.futurizm.org/index.php/futurist-manifesto>, Erişim Tarihi: 01.11.2014.



Resim 1.4. Luigi Russolo, Dynamism of a Train, 1912.

Fütüristlerin teknolojiyi bu denli benimseyerek, hayatlarının merkezine konumlandırımları, onların sanat görüşlerini ve yaşam biçimlerini etkileyen en önemli etken olmuştur. Durağanlığın, reddedildiği; teknolojinin, gürültü ve makineleşmenin yüceltildiği bu dönemde, Fütüristler için madde sürekli bir akış hali içindedir. Bu akışın kavranabilmesi için sezgi gücünün var olması gerekmektedir. Sadece sezgi yolu ile kişiler doğayı bir zaman çizelgesi içerisinde deneyimliye bileceklerini savunular. Hareketten övgü ile bahseden fütürizmin temsilcileri, eserlerini üretirken tıpkı bir video filminin karelerini üst üste koymuşçasına hareketin evrelerini resmetmişlerdir. Dolayısı ile Fütürizmi diğer bir açıdan değerlendirilecek olursak videonun temel prensiplerini oluşturduğunu söyleyebiliriz. Fütürizm sadece video sanatının temellerini atmakla yetinmemiş, modern sanat fikrinin de çıkış noktası haline gelmiştir. Alper Altunay *Sanatın Ortamında Video* kitabında bu durumu şöyle anlatmıştır.

Fütürizm, sadece video sanatı için değil, modern sanat tarihinin de temel çıkış noktalarından biri olarak anılır. Bunun nedeni ise, fütürizm ile birlikte sanat tarihinin akışında köklü değişimlerin ortaya çıkmasıdır. Fütürizm, aynı zamanda Gelecekçilik

akımı adı ile de anılır. Teknolojik temellerinde Sanayi Devrimi ve bu devrimin sanatın toplumsal anlamında yaşanan deęişimler yatar.⁹



Resim 1.5. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen ıplak, 1913.

1.3 DADAİZM

İktidar ve g sahiplerinin doymak bilmeyen alıęı toplumun alt kesimlerini savařlara srklemiř ve toplum ierisinde aęır bir kargařaya yol amıřtır. Birinci Dnya Savařının patlak verdięi dnemde teknolojik ilerlemenin hızla geliřmesi ve toplumun bu geliřmelerin baskısı altında kalması, gndelik yařamlarındaki huzursuzluęu artırmıř, gittike teknolojiye olan baęlılıęın artması, Avrupa toplumunu, sanat ve din gibi yerleřik deęerlere karřı sorgulama ařamasına getirmiřtir. 1916 yılında Hugo Ball

⁹ Alper Altunay, *Sanatın Ortamında Video*, Anadolu niversitesi Yayınları, Eskiřehir 2013, 37.

tarafından Zürih'in arka mahallesinde Dada'nın temelleri tam olarak bu kargaşa ve toplumsal huzursuzluk üzerine atılmıştır. Hugo Ball ve yayılarak taraftar toplayan fikirlerinin altında Birinci Dünya Savaşı,'na karşı muhalif bir ekip toplamaktır. Bu amaç için bir araya gelen şair, ressam ve heykeltıraşlar o gün itibari ile yaşayan rasyonel bilinci reddederek, denetimsiz bir akıl-dışı'na öncelik verilmesi gerektiğini düşünmüşlerdir. Dada hareketi için; Teknolojinin bilimle beraber, endüstri ve sanayi üzerinden ilerleyişi, seri üretim çılgınlığı, makineler ve makinelerin, insan seslerini altında bir böcek gibi ezen gürültüleri, aklın tükenmişliğinin ispatı niteliğindedir. Bu sebeptendir ki Dada ifadesinin nereden çıktığı ya da nasıl vücut bulduğu bile muamma iken bu durum ile ilgili çeşitli rivayetler oluşmuştur. Hatta bu rivayetlerin bir tanesi şöyledir ki; Yaşayan ve uzun süreçler içerisinde birikmiş geçerli aklın hafızasını reddeden Dada, her şeye sıfırdan başlayan bir bebeğin ilk defa söylediği belirsiz hecelerden oluşan “*Da, da, da*” dizisidir. Dada hareketi, bütün bunlara karşı alaycı bir tavır korkusuzca ortaya koyarken, hareketin yankıları her geçen gün daha da artmaktadır. Bu tavır Ahu Antmen 20. Yy Batı Sanatı Akımı isimli kitabında şu sözleriyle dile getirmiştir;

“Ball, ilk müdavimleri arasında Rumen şair Tristan Tzara (1896-1963), Rumen ressam Marcel Janco (1895-1984), Fransız asıllı Alman ressam ve heykeltıraş Hans Arp (1886-1966) gibi isimlerin bulunduğu kabaresinin yeni fikirlerin odak noktası haline geldiğini, bir tür alternatif sanatsal hareketi ifade ettiğini fark etmekte gecikmemiştir. Rivayete göre, Hugo Ball'in Dada sanatçılarından Richard Hülsenbeck'le birlikte Almanca-Fransızca bir sözlükten rasgele seçtikleri "Dada" ismi de böyle çıkmıştır. Bazı başka kaynaklarsa, "Dada" sözcüğünü sözlükten rasgele seçenin birçok Dada manifestosunun da yazarı Tristan Tzara olduğunu belirtir. Hatta Hans Arp'ın, "6 Şubat 1916'da, akşam saat altıda, Zürih'teki Café de la Terrasse'ta Tristan Tzara'nın Dada sözcüğünü icat ettiğini ve o sırada burnumun sol deliğine iştirilmiş bir çörek olduğunu beyan ederim" şeklinde bir açıklaması da vardır”¹⁰

Dada kendisinden sonra gelen birçok sanat akımını etkilemesinin yanı sıra, sanat tutumu ile dönüm noktaları yaratmıştır. Bunların en önemlisi ‘Ready-Made’ kavramını sanata kazandırmasıdır. Ready-Made kavramı, işlevsel anlamda görevini yerine

¹⁰ Ahu Antmen, 20. Yy Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul 2009, 121-122.

getirmek için üretilmiş, gündelik yaşamın parçası olan ya da başka bir sanat eserine ait olan nesnenin, gündelik yaşamdaki işlevsellik alanından veya herhangi bir sanat eserinden koparılıp yeniden yorumlanarak sanat içerisinde kullanılması ile oluşur.

Marcel Duchamp (1887-1968) daha önce sanatın bünyesinde yeri olmayan "hazır nesne" kavramını Dada ile birlikte sanatın içine sokar. Hazır nesne, geleneksel olarak kabul görmüş sanat nesnelere farklı olarak, gündelik yaşamdan ya da farklı sanat eserlerinden alınan sanat ya da sanat dışı nesnelere manipüle ederek ve yeniden yorumlayarak bir sanat nesnesinin parçası haline dönüştürmektir.¹¹

Bu kavram ilk defa 1919 yılında Marcel Duchamp tarafından R.Mutt imzalı hazır nesne olan "Pisuar" çalışmasında kullanılmıştır. Çalışma sergilenirken başta Duchamp olmak üzere diğer sanatçılar tarafından kabul görmemiştir. Aslında tamda yapılmak istenen budur.

Bay Mutt'ın çeşmesini reddetmenin dayanakları nelerdi: (Resim 1.6)

Bazıları onun ahlakdışı, kaba olduğuna inanıyordu. Başkaları, onun intihal olduğuna, basit bir tesisat malzemesi olduğuna inanıyordu. Bay Mutt'un çeşmesi ahlakdışı değil, bunu söylemek, bir banyo teknesinin ahlakdışı olduğunu söylemek kadar saçma. O her gün tesisatçıların vitrinlerinde gördüğünüz tesisatlardan biri. Bay Mutt'ın çeşmeyi kendi eliyle yapıp yapmamasının bir önemi yok. O onu SEÇTİ. Sıradan bir günlük malzemeyi aldı, onu, kullanım anlamının, yeni adı ve bakış açısı altında kaybolmasını sağlayacak şekilde yerleştirdi - o nesne için yeni bir düşünce yarattı. Tesisat malzemesi demek de saçma. Amerika'nın ortaya koyduğu sanat eserleri onun tesisatlarından ve köprülerinden ibaret.¹²

¹¹ Altunay, 50.

¹² Charles Harrison and Paul Wood, *Sanat ve Kuram*, Küre Yayınları, İstanbul 2011, 282-283.



Resim 1.6. Marcel Duchamp, Pisuar (Çeşme), 1919.

Seri üretim bantlarının, tek bir kalıp üzerinden tek tip üretim yapması, işlevsel anlamda görevini yerine getirecek nesneyi, klon-kopya ile çoğaltması, tek bir kalıptan çok sayıda analog simülasyon üretmesi anlamına gelecektir. Teknoloji nüfuz ettiği her şeyi değiştirmeye devam ederken, bu durum sanatın biricik ilkesi ile ters düşmüştü. Alper Altunay kitabında şöyle der;

Hazır nesne, sanatın geleceklerinde hüküm süren biriciktik kavramına ağır bir darbe vurur. Sanatın katmanlarından biri olan sanatın nesnesinin yeniden sorgulanması gerektiğini ilk kez gündeme getirir. Mekanik sanattan elektronik sanata geçişte İhtiyaç duyulan kuramsal temellerin atılması İçin en İşlevsel geleneklerin oluşmasına katkıda bulunur. Videonun bir sanat ortamı olarak keşfinde Dada'nın en belirgin etkisi, geleneksel sanata karşı güçlü duruşunda yatar. Modern sanatın kendi

geleneklerinin oluşması için, var olan köklü geleneklerin yıkılmasında başı çeker. Sadece video sanatçıları için değil, Dada'dan sonra sanat ile uğraşacak tüm sanatseverler için, daha başka bir sanat yapmanın mümkün olduğunu kanıtlar. En önemlisi ise, Rönesans'tan sonra sanata yüklenen tüm yüce değerleri sanatın üzerinden alarak, sanatın ve sanatçının özgürleşmesini sağlar. Bu nedenle Dada'dan çok uzun yıllar sonra, bir sanatçının video teknolojisini sanatın ortamına dahil etme cesaretini gösterebilmesi için ihtiyacı olan yeni sanat geleneklerinin kurulmasında ilk temelleri atar. Bu yeni temellerin üzerine modern sanatın geleneklerinin inşa edilmesi İçin gerekli olan zemini Dada hazırlar, çünkü Dada'dan sonra geleneksel sanata ait tüm yüce değerler zaten yerle bir edilmiştir.¹³

Dada sınırlarını çizerken, önemli noktaları işaret etmiş ve sorulması ya da söylenmesi gereken önemli sorular sorup, kavramlar ortaya atmıştır. Bunlardan biride "otomatizm" kavramıdır. Otomatizm; hiçbir estetik ön yargıya, ilke ya da kurala bağlı kalmayan, beyinle denetlenmeyen, bilinçsizce otomatik bir biçimde yapılan sanatsal çalışma demektir. 1910'lu yıllarda dadacı sanatçıların bu tutumu, geçerli ve bilinen bellekten sıyrılarak, sıfırdan başlamak bir kontrol mekanizmasına ihtiyaç duymadan yıkıcı bir ilerleyişle mantığı yerle bir etmek isteyişlerinden kaynaklanmıştır.(Resim 1.7)

¹³ Altunay, 50.



Resim 1.7. Marcel Duchamp, Büyük Cam, 1923.

Önemli olan, Dada'nın yeni bir "sıfır noktası"nın, "sanattaki yeni"nin ifadesi olmasıdır. 1918 tarihli "Dada Manifestosu"nu kaleme alan Tristan Tzara'ya göre Dada, "Bir protestodur; yıkıcı bir eylemdir. Mantiğın yerle bir edilmesidir; işte Dada budur. Belleğin, arkeolojinin, geleceğin yıkımıdır. Dada, özgürlüktür. Çarpışan renklerin, zıtların birliğinin, tutarsızlıklarının ifadesi; kısacası yaşamın kendisidir."¹⁴

Dada, sanat ve savaş karşıtı olmasının yanında, anti-kapitalist bir harekettir ve Alman Komünistlerden oluşmuştur. Burjuva sanata karşı kendilerini tamamen tepki içinde tutan Dadaistler, irrasyonel işler üreterek ve tıpkı Fütüristler de olduğu gibi o güne kadar ki alışılmış bütün artistik hareketi reddederek oluşumlarını devam ettirmişlerdir.

¹⁴ Antmen, 121-122.

1.4. KONSTRÜKTİVİZM

Konstrüktivizm, Rusya’da 1914 yılında temellerini kübizmin attığı bir sanat akımı olarak belirmiştir. Resim, heykel ve mimari alanlarında ilerleyişine devam etmiştir. Rusya’nın teknoloji ile endüstriye duyduğu özlem akımının oluşması için ciddi bir zemin hazırlamıştır. Doğasında propaganda olan konstrüktivizm politik bir platform yerine sanatın sosyalleşmesi gerektiğine inanmıştır. Sanat sanat içindir görüşünü kabul etmeyen konstrüktivist sanatçılar, önceki sanatçıların düş gücüne dayalı çalışmalarının yerine, bilim ve tekniğe dayalı üretimi ve yaratıcılığı benimsemişlerdir. Konstrüktivizmin öncüsü olan Vlademir Tatlin’in Paris’te Picasso’yu ziyareti sonrası, duygusal bir tavır yerine, düşünsel yapılanmanın topluma daha yararlı olacak sanatsal bir tutum olduğunu düşünmüştür. Tatlin eserlerini üretirken tıpkı Picasso gibi metal, tel ve levha kullanmış, özellikle mekânların köşelerinde havada asılı olacak şekilde duran kabartma çalışmalar yapmıştır. Delaunay, Leger gibi sanatçıları da içinde barındıran akım, mantık, akıl, teknoloji, endüstri, dönemin icatları gibi daha pozitif yapılanmayı ön planda tutmayı tercih etmişlerdir. Bu durumu Mehmet Kavukcu şöyle anlatmıştır.

“Konstrüksiyon” (inşa) kavramı ilk kez 1912 yılında David Burluig’ un “kübizm” adlı makalesinde kullanıldı. Bu dönemde üretilen üç boyutlu nesnelere çıkış noktası olarak Picasso gösterilir. Picasso kâğıt, tel, teneke, hasır vb. topladığı atık malzemeleri ilişkilendirerek oluşturmuş olduğu üç boyutlu, heykelsi yapılar gerçekleştiriyordu. Picasso’nun eserleri her ne kadar atık malzemelerden üretilmiş olsa da, figür, sandalye, gitar gibi doğa ilişkili bildik nesnelere çağrıştırmaktaydı.¹⁵

Konstrüktivistler eserlerini, kendilerinden önceki sanatçıların kullandığı iki boyuttan tam anlamıyla çıkarmış ve iki boyuttaki yüzey mantığını kusursuz bir şekilde gerçek espasa taşımışlardır. Resimlerin dokunulabilirliği, onların üç boyutlu olarak izlenilebilirliği sanata yeni bir boyut kazandırmıştır. Denilebilir ki sanat içerisinde resim artık iki boyuttan çıkarak gerçek bir dünyaya geçiş yapmış ve bu durum alan kurgu çalışmalarının alt yapısını oluşturmuştur. Bu durumu Füsün Kavrakoğlu şöyle anlatmıştır.

¹⁵ Mehmet Kavukçu, *Kübizm’den Günümüz Sanatına Nesnenin Seyri*, Zafer Form Ofset Matbaacılık, Erzurum 2013, 26.

Kübizm'le birlikte ortaya çıkan resme, elle dokunurluk özelliği, onların yağlı boyaya kum karıştırmalarına neden olmuştur. Daha sonra, resme farklı nesnelere girmesi, kolâjin gelişmesi gibi değişimler, resmin yaşama bir nesne olarak yaklaşma isteğini göstermektedir. Resmin, yaşama bir nesne olarak yaklaşma isteği, o zamana kadar iki boyutlu yüzeyde çalışan sanatçının bu durumdan duyduğu rahatsızlığı, bir yetersizlik duygusunu da göstermektedir. Şüphesiz, Konstrüktivistlerin resme ve sanata yaklaşımları bir dünya görüşüyle ilgilidir. Örneğin, Tatlin'in kontra-rölyepleri iki boyutluluktan kurtulma çabasını çok iyi göstermektedir; sanatçının dünya görüşü doğrultusundaki çabalarıdır.¹⁶



Resim 1.8. Vladimir Tatlin, Model For 3rd international Tower, 1919–20.

Bu dönem içerisinde Vladimir Tatlin kapitalizmin sembolü olan Eifel Kulesine güçlü bir rakip olan sosyalizmi sembolize eden 3. enternasyonel kulesini fikir olarak inşa etmiştir. Konstrüktivizmin en iyi örneklerinden biri olan kule ortalama 400metre civarında olacak şekilde tasarlanmıştır. Resim heykel ve mimarlığın devlet

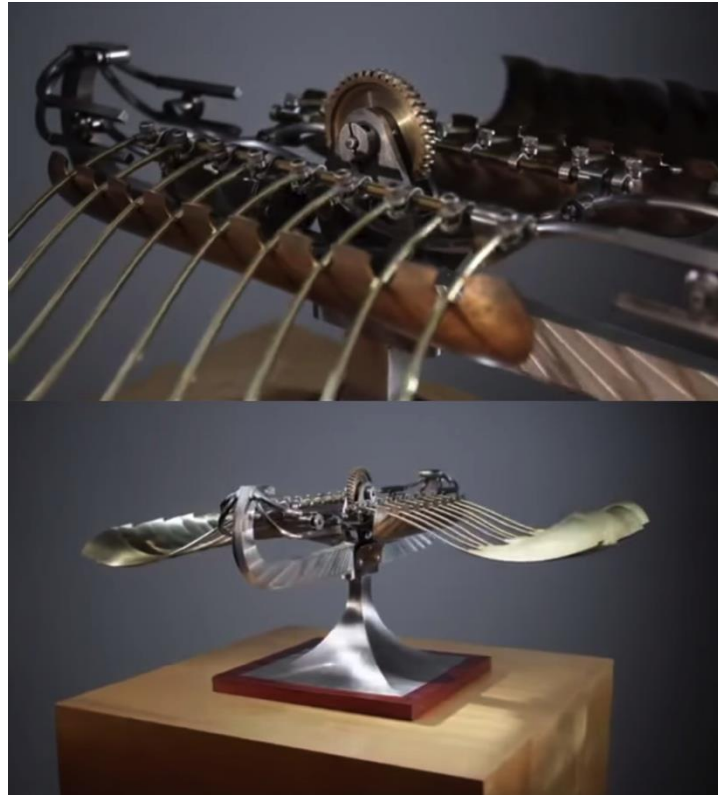
¹⁶ <http://blog.kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-47-konstruktivizm-1/>

propagandasının ve enformasyon organının bir araya gelişini gösteren büyük bir örnektir. Kule kendi etrafında dönerken dönüşünü tamamlayışı yapının formuna göre farklılık göstermektedir (Resim 1.8).

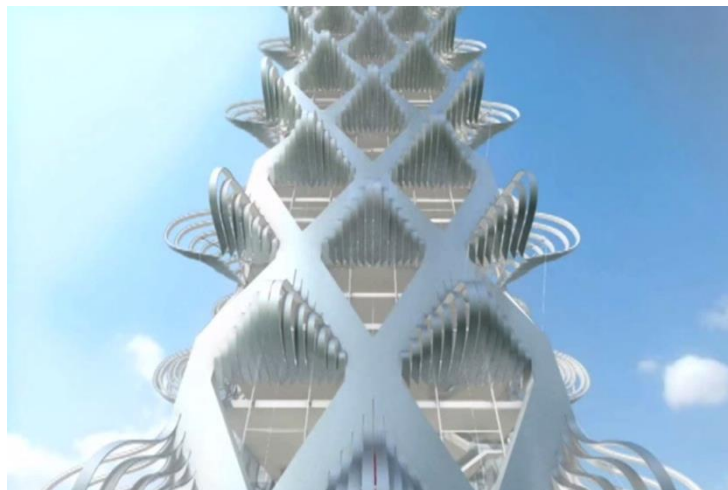
Günümüzde kullanılan kinetik mimari tekniğinin temellerini atan yapı, hareketli heykellerinde başlangıç noktası olmuştur. (Resim 1.9) Rusya'nın ve konstrüktivizmin teknolojiye olan özlemi sanayileşme ve endüstride gelişme merakı Tatlin'in bu eseri yaratım sürecinde ilham kaynağı olmuştur. Ayrıca eser enformasyon anlamında da ciddi bir bilgi akışı sağlamak için tasarlanmıştır. Bu bilgi akışı içerisinde özel bir projeksiyon aygıtı ile halka her gün, her saat yeni bültenler hükümet bildirimleri ve devrimci sloganlar bulunmaktadır. Bu eserin iki tane maketi yapılmıştır. İkincisi birincisine oranla çok daha ayrıntılı düşünülmüştür.

Kendisi 1919 – 20 yıllarında Petrograt'daki Neva nehri üzerine kurulacak dev bir yapı tasarlamıştı. Savaşın yol açtığı düşmanlıkları, kardeşçe bir iş birliği içinde ortadan kaldırmayı ve uluslar arası sosyalizmi birliğe kavuşturmayı amaçlayan Üçüncü Enternasyonal'e bir Anıt olarak ısmarlanan Tatlin'in Kulesi, aynı zamanda Paris'teki Eiffel Kulesine bir yanıt olacaktı. Eiffel Kulesi reklam ve eğlence amacı ile yapımlı 300 metreye ulaşan bir yapıydı. 400 metre olarak tasarlanan Tatlin'in Kule'si ise, hem dünya çapında bir birliğin gücünü ve özlemlerini simgeleyecek, hem de Komintern'in merkezi olarak kullanılacaktı. Bir bölümü kafes biçiminde ve 60 derece yatay kirişin taşıdığı sarmal yapı üzerine üç hücre yerleştirilecekti: küp biçimindeki mekan toplantı ve tartışma salonu, bir yana yatmış konumda ve piramit biçimindeki mekan sekreterlik bürosu, üzerine yarım küre oturtulmuş silindir biçimindeki üçüncü mekan da danışma merkezi ve radyo istasyonu olarak tasarlanmıştı. Simgesellikle işlevselliğin uzlaştırıldığı bu yapı, çelik ve cam malzemedan oluşacaktı. Asansörler, yapının giriş omurgasına yerleştirilecek, iki sarmal rampa da araçların ve yayaların ulaşımın sağlayacaktı. Tümüyle bir gözlem evine benzeyecek olan bu yapının, son samarlarda açıklandığına göre, eğik eksenli Kutup Yıldızına doğru yönelecekti. Yerden fırlarcasına yükselen bu yapının anlamı ve işlevi bakımından kozmik bir tasarımın bir parçası olduğunu düşünmek hiç de aşırı bir yaklaşım değildir.¹⁷

¹⁷ Nobert Lynton, *Modern Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi, İstanbul 2004, s.104-106.



Resim 1.9. Bob Potts, *Cosmographic Voyager*, 2010.



Resim 1.10. Kinetura, *Kinetower*, 2006.

1.5. POP ART

Televizyon, radyo, gazete, dergi gibi kitle iletişim araçlarının her geçen gün daha da artması, bu alanlar üzerinden, toplumsal anlamda tüketime yönelik makineleşen ve tek tip üretime dayalı metaların kopyalanarak çoğaltılmasını da içerisine alan “pop” ifadesi Lawrence Alloway tarafından ilk defa bu dönemde kullanılmıştır. Pop ifadesi için “sönen havanın gürültüsüdür, tıpkı bir balonunki gibi” demiştir. Teknolojinin gelişimi ile herhangi bir nesnenin kopyalanarak çoğaltılması ve ekonomik çıkarlar için dağıtılması ile aynı anda farklı yerlerdeki insanların aynı şeyi duyup aynı şeyi gördüklerini söyleyebiliriz. Tek bir makineden çıkmış insanların artık tek tip olduklarını, birbirinin kopyası olan insanların, aynı yiyecekleri, giyecekleri ya da aynı şeyleri söyleyeceklerini düşünürsek, Popart’ın temellerini oluşturan eleştirel tavra neyin sebep olduğu anlaşılacaktır.

Popart, soyut sanatın yapmacıklıktan yıkıldığını iddia ederek patlamıştı, aynen verdiği ses gibi: Pop! Bu, bazılarına göre ‘popüler’ kelimesinin özeti iken, bazıları için patlayan bir şampanyanın çıkardığı sesi ifade ediyordu. Çok da yanlış bir tanımlama değil aslına bakarsanız, ama o dönemde çıkardığı gürültüyü göz önüne aldığınızda şampanya bile hafif kalır.¹⁸

Popart akımının öncülerinden Andy Warhol tek tip insan modeli içerisinde tüketim toplumuna makine olarak katılmak istemiştir. Bu makine, dönemin tüketim metalarını istediği kadar çoğaltabilecek, yorulmadan sürekli çalışabilecek bir makine olmalıdır. Andy Warhol bu söylemini serigrafik makinesi ile gerçekleştirmiş ve sanatın kutsallığını yerle bir eden söz sahibi, mekanizmayı gözler önüne sermiştir.

¹⁸ <http://www.msxlab.org/forum/sanat/12538-sanat-akimlari-pop-art-pop-sanati.html>, Erişim Tarihi: 02.11.2014.



Resim 1.11. Andy Warhol, Soupcans, 1962.

Popart'da kişiliğin, derinliğin veya duygunun olduğu söylenemez. Kendini sıradan nesnelere ifade ederken anlatmak istediği şeyde tıpkı birbirinin kopyası olan metaller gibi yüzeyselleşmiş olur. Çünkü Popart hiçliği anlatır. Resmin sonu kitabında Hakkı Engin Giderer Warhol için şöyle der;

Sonuç olarak, Warhol'un resminin, imgeyi taşımasına rağmen hem de klasik anlamdaki bir tuval'de bir yokluğa, bir hiçliğe işaret ettiği söylenebilir. Marilyn Monroe baskı resmi, belki de bir hiçliğin işaretidir. Daha farklı bir açıdan bakıldığında, içi boşaltılmış bir sanatın, ruhsuzlaşmış ve satılmış sanatçının en derin ve en gerçekçi anlatımı olduğu da söylenebilir. Bu bir, intihar bile olsa, bunu bir sanatçı değil de bir züppe yapmış olsa bile, resim, en yüzeysel olanın peşinden giderek en derin anlamı yakalayabilmiştir: Çağın yabancılaşmanın ötesine geçen damarını. Warhol, resimlerinin ardında hiçbir şey olmadığını söylemiştir. Bir makine gibi davranmak istediğini vurgulamıştır. Onunla birlikte, artık resimde, ne aura vardır ne de eşsiz sanat nesnesi. Warhol, 'orijinal yapıt üreten sanatçıyı' yok etmiştir; onun tüm yaptıkları bir tür kopyadır.¹⁹ (Resim 1.11)

¹⁹ Hakkı Engin Giderer, *Resmin Sonu*, Ütopya Yayınevi, Ankara 2003, 143.



Resim 1.12. Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1962.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL İLGİDE SANAT

Günümüzde Bilgisayar Teknolojisi geçmişin büyük bir birikim ve tecrübesiyle hayatımızın merkezine konumlanmıştır. Sanatta bilgisayar teknolojisi ile sayısal veriler üzerinden dijital dünyanın kullanılmaya başlaması, 1990 yıllarında “*Dijital Devrim*” kavramının literatürlere girmesine yol açmış, bilinen fiziksel evrenden sayısal bir evrene açılan geniş bir kapı olarak nitelendirilebileceğimiz “*dijital*” ifadesi hipermedya kavramının temellerini atmış ve nüfuz ettiği her şey gibi sanatı da değiştirmeye başlamıştır. Hipermedyanın yani matrixin sınır ve olanakları, fiziksel dünyadan çok daha büyük ve fazladır. Bundan dolayıdır ki; gerçek espastan simule edilmiş paralel bir espasa taşınan sanat eserleri insanları büyülercesine rağbet görmeye başlamıştır. Yerleştirme (Enstalasyon), film, video, animasyon, internet ve ağ sanatı (web-art), yazılım sanatı (software art) gibi başlıklar dijital sanat içerisinde yer almaya başlamış ve bu durum, sanat için yavaş yavaş eksen kaymaları oluşturmuştur. Devabil kara bir makalesinde hipermedya için şöyle der;

Son 20 yılda ise teknoloji alanındaki hızlı gelişim, yaşantımıza sanal gerçeklik, sanal suçlar, internet etiği gibi yeni terimlerle giren, kendinden önceki tüm medya olanaklarını bir araya toplayan bu yeni teknoloji hipermedya olarak adlandırılıyor. “Çok Büyük” olarak adlandırılmasının nedeni: resimlere ve fotoğraflara özgü perspektif oyunlarını, film, video ve ses yayınlarının tüm olanaklarını bünyesinde aynı anda barındırabilmesinden kaynaklanıyor. Hipermedya’nın kapsam alanına baktığımızda yazılım teknolojisini, silikon uzaysal boşluğu, internet teknolojisini kısaca popüler yaklaşım ile söylersek matrixi görüyoruz. Hipermedya insanoğlunun tanıdığı hiçbir görsel ya da işitsel iletişim türünü kendi dışında bırakmıyor. Teorik olarak hipermedya aslında iletişim teknolojisi ürünü televizyon ve bilgisayarın birbirine yaklaşması ile oluşmuş gibi görünse de, pratik kullanımda sonucun bir parçalama bölme işlemi yapmakta olduğunu görürüz

Günümüzde hipermedya programları, resimler ve filmler gibi geleneksel medya olanakları ile geleceğin sanal gerçeklik olanakları arasındaki boşluğu dolduruyorlar.

Geçmişte pencerenin bir tarafından dondurulmuş bir zaman aralığına bakarken gelecekte, pencereyi aşip tamamen sanal bir gerçekliğin içine gireceğiz.²⁰

2.1. DİJİTAL TEKNOLOJİNİN SANATTA ORTAM OLARAK KULLANILMASI

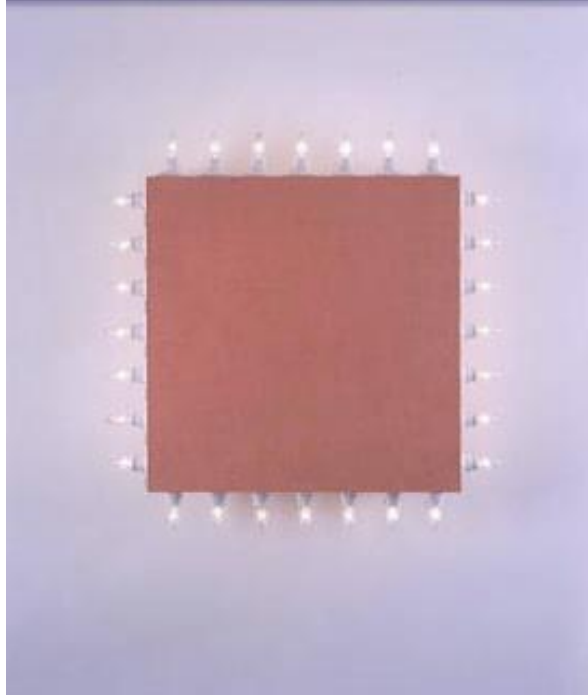
2.1.1. Işık Sanatı

Sanat tarihi boyunca, eserin büyüleyici güzelliği, iki boyutlu yüzeyde veya yarısamalı üç boyutta ışığın kullanımına paralel olmuştur. Erken dönem sanatçıları, önceleri ışığı gerçek ortamda yakalayarak iki boyutlu yüzeylere aktarmış, teknoloji ile birlikte ışığın boyutsal biçimi ve formu değişince, Sonraki sanatçılar tarafından, iki boyutlu düzlemde nesneleşerek çıkan ışığın kendisi sanat malzemesine dönüştürülmüştür. Günümüzde bilgi çağı toplumlarının kullandığı teknolojilerin de (Bilgisayarlar, televizyon, bilgi panelleri, cep telefonları, projektörler sanal gerçek uygulamaları) tamamı görüntü sağlarken ışığı kullanır, yani sanal ortam üzerinden hipermedya arayüzlerini, ekran teknolojileri ışık üzerine temellendirerek görüntüler. Toplumsal ihtiyaçlara cevap vermek için teknolojinin şekil verdiği ışık, Floresan tüpler içerisinde aydınlatma amacı ile tutulurken, daha sonra led teknolojisi ile nano boyutlara kadar küçülecek ve arayüz görüntüleme teknolojisinin ekran ayağını oluşturacaktır.

1963 yılında “*Sarı Floresan Lamba*” isimli çalışması ile ışığı sanat nesnesine dönüştüren, minimalizmin önde gelen sanatçılarından Dan Flavin, 1960’ların başlarında “ikon”ları ile kendini göstermeye başlamıştır. İkon çalışmalarını, elektrik aydınlatmasını sağlayacak hiyerarşik bir ilişki üstüne kurduğunu söylerken, modern teknolojik bir fetiş olduğunu da ekliyordu.

²⁰ Web Sayfası;

<http://devabilkara.com/19zyldan-gnmze-sanat-ve-teknoloji-iliki>



Resim 2.1. Dan Flavin, İkon V, 1962.

1963'te daha devrimci bir düşünceyle yaklaşık 2.5m uzunluğunda bir sarı floresan tüpünü atölyenin duvarına yatayla 45 derecelik bir açı yapacak şekilde asarak bunu Constantin Brancusi'ye adar. Bu, aynı zamanda "The diagonal of personal ecstasy (the diagonal of May 25, 1963)" ismini de taşımaktadır (Res. 2) ve sekiz fitlik altın renkli floresan bir çizgi oluşturur. Eserini Brancusi'nin 'Sonsuz Sütun'uyla karşılaştırarak onun mitolojik bir totem, kendininkininse modern teknolojik bir fetiş olduğunu belirtmiştir. Flavin ilk ürettiği bu floresan düzenlemeler serisine ruhsal bir derinlik yüklemiştir. Bundan sonra Flavin, floresan ışığını yapıtlarında temel araç olarak kullanacaktır. Amacı renkli, renksiz, atay, dikey, duvara sabitlenmiş, uzunlamasına yere yatırılmış, tavana asılmış, birden çok lambayla ışığı yaratmaktır.²¹

²¹ Web Sayfası;
<http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/gsfds/article/viewFile/3405/2909>



Resim 2.2. Dan Flavin, Sarı Floresan Lamba, 1963.

2.1.2. Enstalasyon Sanatı ve Dijital Enstalasyon

Çağdaş sanatın öncü akımlarında biri olan enstalasyon, gerçek mekanlarda, açık ya da kapalı havalarda üretilebilen, taşınabilir, yada sabit sunulan, özellikle izleyicinin, eser içerisinde gündelik yaşantıdaki gibi dolaşabilmesini sağlayan ve bunu önemseyen bir sanat akımıdır. 1970 yıllarında temelleri atılan akım, sıradan bir nesneyi, sanat nesnesine dönüştürürken, uzaktan (dışarıdan) izlenen sanat eserinin yerine izleyicinin, tıpkı sanat eserinin bir parçasıymış gibi eserin içerisinde gezinebilmesine imkan tanımıştır. Bu durum özne(izleyici) ve nesne (sanat eseri) kavramlarını bir araya getirerek bütünleştirmiştir.



Resim 2.3. Mehmet Kavukcu, Mevsimler ve Biçimler 1, 2012.

Enstalasyon, teknolojinin etkileriyle gelişen dünyada, kendine yer bulmaya başlamışken, bilgisayar teknolojileri ile sayısal altyapı üzerinde büyüyen, dijital yeni dünya, espas kavramını yeniden sorgulatmış ve sanal ortamlar üzerinden, sanatçılar eserlerini interaktif bir şekilde gerçekle etkileşim içerisinde üretmeye başlamışlardır. dijital yeni dünya, üretim süreci içerisinde, bilgi toplumlarında bilinen, sayısal anlamdaki kitle iletişim kavramlarının tamamını kapsadığı için olanak sınırları da çok geniş olmuştur.

Önceleri radikal bir sanat yaratım biçimi olarak çıkan enstalasyon sanatı, 1980'lerden itibaren müzeler ve galeriler tarafından tamamen kabul görmüş, 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. Dijital Sanat 223 Sanat eserinin sergileme veya gösterim aşamalarını vurgulayan enstalasyon sanatı, çok geniş bir alana yayılmış, çok farklı biçimlerde ve sanat tarzlarıyla bir arada olabilmektedir. Günlük ve doğal malzemelerin yanısıra günümüzde video, ses,

*performans, bilgisayar ve internet gibi yeni mecralardan da yararlanan melez (hibrid) bir tarzdır.*²²

Günümüzde, gerçekte iç içe geçmiş, fiziksel dünya ile etkileşim içerisinde eser üreten, önemli enstalasyon sanatçıları vardır. Ekran teknolojisinin temellerini oluşturan LED ışıklarla eser üreten Erwin Redl, geleneksel mantığı dijitalle harmanlayan Jeremy Gardiner, Shih-Chieh Huang, Ian Haiggibi isimler bunlardan bir kaçıdır.



Resim 2.4. Erwin Redl, Dzyga Art Union, 2009.

²² https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 03.11.2014



Resim 2.5. Jeffrey Shaw, Video Installation, 2010.

2.1.3. Film, Video ve Animasyon

Dijital sanat, son dönemde, teknolojinin desteği ile bilgisayar üzerinden çeşitli yazılımlar ve donanımlar kullanarak sayısal ortamda hareket eden görüntüler yaratma becerisini genişletmiş ve çeşitli hesapları (render) yüksek hızlara çıkarmıştır. 2000'lerin dünyasında, izlediğimiz sinema filmlerinin hemen hepsinde, animasyonlarda, televizyon reklamlarında, kısaca yeni medyada dijital ortamlar üzerinden hareket eden her şeyde dijital sanatlardaki gelişmelerin etkisini görmek mümkündür.

“Matrix” veya “Yüzüklerin Efendisi” gibi filmlerde bilgisayar sistemleri film yapımında kamerayla eşdeğer bir rolü üstlenmekte ve bu filmlerde yaratılan dünyalar başlı başına dijital sanat öğelerini içermektedir. Toy Story (Oyuncak Hikayesi), A Bug’s Life (Bir Böceğin Yaşamı), AntZ (Karıncı Z), Shrek gibi sadece bilgisayarda üretilen filmler ise özel bilgisayar yazılım ve donanım teknolojileri kullanılarak üretilmiştir. Ayrıca, bilim adamları tarafından geliştirilen sinema salonlarını tarihe karıştıracak “interaktif sinema” çalışmaları hızla ilerlemektedir. Avustralyalı Doktor Dennis Del Favero ve Alman profesör Jeffrey Shaw’ın interaktif sinema cihazı, 360 derecelik bir

ekrandan oluşmakta, ekranın ortasında dönen bir platform ekranı istenilen yöne çevrilebilmektedir.²³



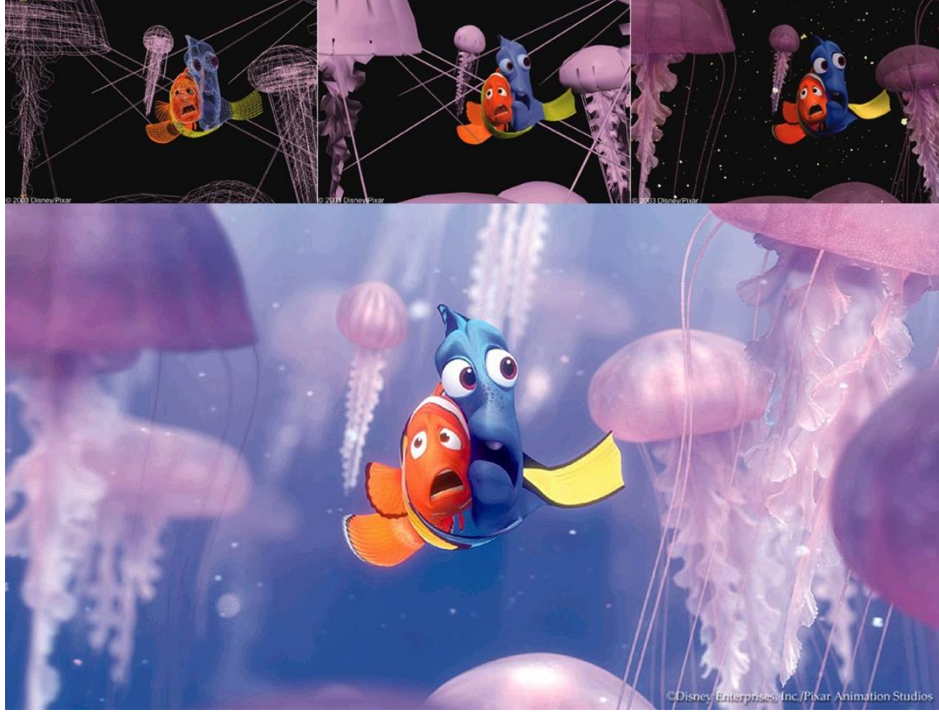
Resim 2.6. Matrix Filmi İçin Kullanılan Bullet Time Tekniği.

Dijital ortam öncesi dönemde bir animasyon filmi yapabilmek için binlerce çizim yapmak gerekirdi. Günümüzde ise ‘bilgisayar destekli betimleme’ olarak adlandırılan grafik programlar ile çok daha kolay ve hızlı yapılabilmektedir. Yeşil ekranın kullanılması, dijital ortamda yeşilin silinmesi ile şeffaflaşan arka plan ve sonrasında kurgulanmış görüntülerle üst üste bindirme gibi teknikler, üç boyutlu programların kullanılması video üzerinden görsel efektlerin uygulanması, çalışmaların inandırıcılığını artırmıştır. Dolayısı ile de izleyici üzerindeki etkisini üst noktalara taşımış, izleyiciyi büyüleyecek işlerin yaratılmasını sağlamıştır.

Amerika’da 2003 yılı ortalarında gösterime giren ve hasılat rekorları kıran animasyon filmi “Nemo: Kayıp Balık” filminin yaratıcı ekibinde yer alan Erdem Taylan, illüstratör ve animasyon yönetmeni Kerem Sami Hünel, teknolojinin günümüzde

²³ http://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 03.11.2014

animasyon sanatçıları için çok şey sunduğunu düşünen Candaş Şişman gibi isimler Türkiye’de animasyon sanatının gelişmesine katkıda bulunmaktadır.²⁴



Resim 2.7. Kayıp Balık Nemo Animasyon Filminin 3D Model ve Render Aşamaları.

80’li yıllarda bilgisayar ile videonun birleştirilmesi, teknoloji ile birlikte daha karmaşık bir video sanatının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda sanatçı videoyu herhangi bir platformda ekran teknolojileri üzerinden kullanarak çalışmalarında istediği etkiyi yaratabilmektedir. Dijital videolarla çeşitli fikirleri bir araya getiren, Opy Zouni, Rafael Lozano-Hemmer, Paul Sermon, isimlerden bazıları olmuştur. Türkiye’de Nancy Atakan, Haluk Akakçe, Hüseyin Çağlayan, Güçlü Öztekin, Erinç Seymen gibi isimler sayılabilir.

2.1.4. İnternet ve Ağ Sanatı

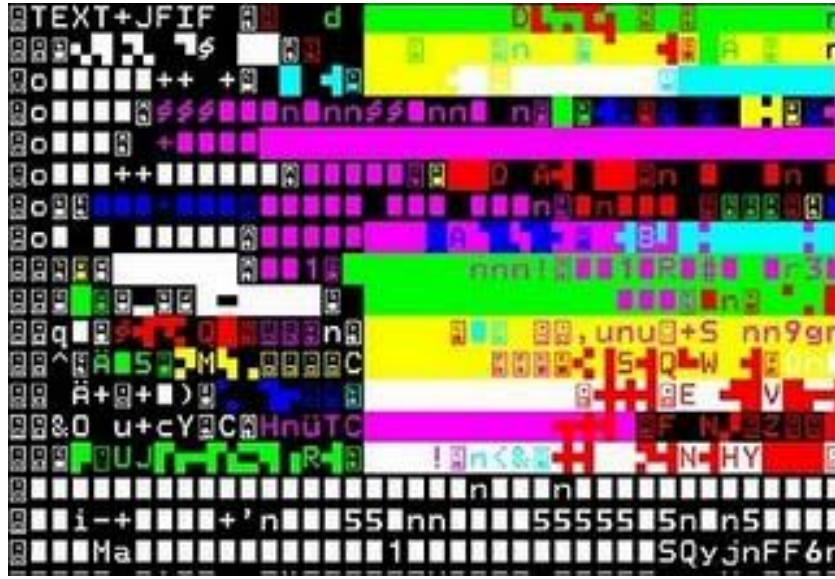
Dijital sanatın formlarından biri olan internet sanatı, sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimidir. Maddesiz ve yapıtsız bir sanat olan internet sanatı adını kullandığı ortamdan almakta, web sanatı, ağ sanatı, net sanatı olarak da isimlendirilmektedir. Net sanatı 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. İnternet sanatı bir akım olarak, medya sanatının ve elektronik sanatın bir parçasıdır ve birincil materyal olarak interneti kullanan, çoğunlukla interaktif olan bir sanat ve kültür formudur. Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet yazılımında, internet temelli ya da somut bir form alabilmektedir. Ayrıca internet sanatı, metne dayalı eserler, fotoğraf ve çizim, internet enstalasyonları, online video ve ses sanatı, radyo çalışmaları, tarayıcı sanatı, spam sanatı, kod şiiri gibi uygulamaları da kapsamaktadır. Günümüzde internet ortamına ek olarak cep telefonları, taşınabilir bilgisayar sistemleri, GPS (Global Positioning Systems) gibi araçların kullanımı da eklenmiştir.²⁵



Resim 2.8. Vuk Cosic *Thing* New York 1999.

²⁵ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.

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 bulunduğu 1990'lı yılların ortalarında sanat pratiğine uygun bir form haline gelmiştir. 1993'te Mosaic, 1994'de Netscape Navigator ve 1995'te Internet Explorer'ın yaygınlaşmasıyla internet sanatı, performans sanatı, pop sanat, kavramsal sanat gibi farklı sanat biçimleriyle etkileşim içerisinde gelişmiştir.²⁶



Resim 2.9. Joan Heemskerck www.jodi.org 1994

Hem sanatçının hem izleyicinin yaratıcı bir özgürlük ortamına sahip olduğu bu teknolojik format, geleneksel müze ve galeri ortamından çıkarak genel anlamda çağdaş sanatın değişmesi ve genişlemesine katkıda bulunmuştur. Bilgi paylaşım aracı olan internet, internet kültürü, teknoloji toplum ilişkileri gibi konuları irdelemekte, sanatçılar ile izleyiciler arasındaki etkileşimin yanı sıra sanatçılar ile teknisyenler arasındaki işbirliğine de bağlı olmaktadır. İnternet, sanatçılar tarafından daha önce görülmemiş özellikleriyle yeni bir araç ve yeni bir paylaşım tarzı getirmiştir. Saklı olan HTML gibi kodları görünür kılmakta, teknolojinin yarattığı karmaşık sistemi gözler önüne sermekte, vektör tabanlı web araçlarını kullanarak kalite kaybı olmadan her boyuta uygulanabilir kılmaktadır. İnternet sanatı, bir sanat formu olarak gelişmeye devam

²⁶ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.

etmekte ve teknolojik ilerlemenin yansımaları sanatçıların çalışmalarında izlenebilir olmaktadır. 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 aklı getiren optik bir dinamizm sergilemiştir.²⁷



Resim 2.10. Joan Heemskerk, www.jodi.org II 1994

Türkiye'de internet sanatı, dünyada olduğu gibi bir gelişme göstermemesine rağmen, bu konuda üretim yapmış kişiler ve gruplar bulunmaktadır. Bunların başında yer alan Xurban, Hakan Topal ve Güven İncirlioğlu'ndan oluşmaktadır. Xurban, felsefi ve siyasi fikirlerini cesurca ileri süren, yaptıkları işlerde fotoğraf, video, bilgisayar grafikleri, enstalasyon ve etkileşimli dijital medyayı birleştiren bir gruptur. Ağ ortamındaki ilk eserlerini 1990'ların sonlarında vermeye başlayan Genco Gülan, el

²⁷ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi:12.11.2014.

yordamıyla ilerlemek durumunda kaldığı alanda birçok tekniği ve tanımı kendi geliştirmek zorunda kalmış, 2000'lerin başından itibaren İnternet ortamında “canlı reklâmlar”ı, “canlı kameralar”ı ve “canlı sesler”i birleştirerek internet sanatı ya da kısaca net sanatı adı verilen işleri çıkarmıştır. Sanat ve teknolojinin yenilikçilik ve toplumsal etki konusundaki kesişimleri dışında, çağdaş sanatın diğer disiplinlerle olan etkileşimi ile ilgilenen Ali Miharbi gibi isimler de sayılabilmektedir.²⁸



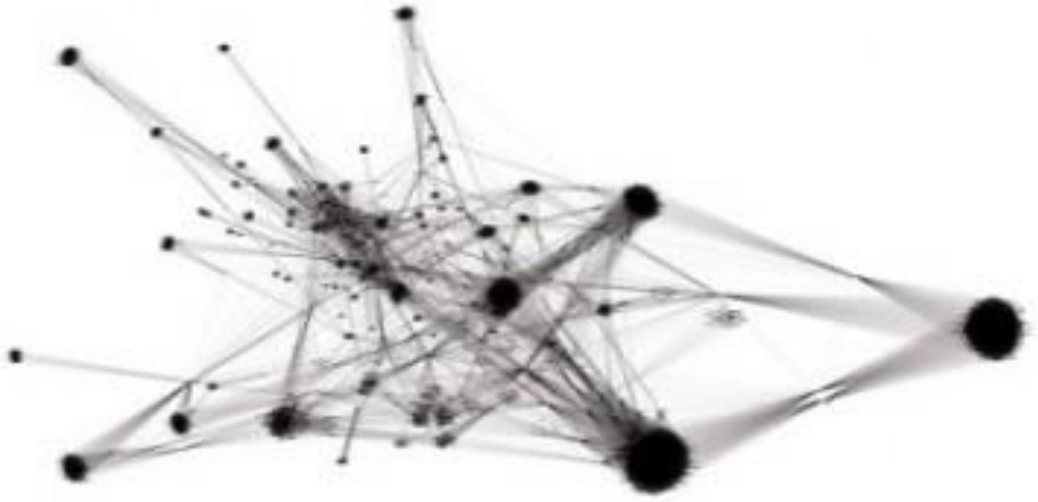
Resim 2.11. Ali Miharbi *Darwin's Birthday* Digital print, 2009

2.1.5. Yazılım Sanatı

Bilgisayarın istenilen işlemleri yapabilmesi için gerekli olan komutlar topluluğu olarak nitelenebilen yazılımlar, hem bilgisayar sistemini oluşturan donanım birimlerinin yönetimini hem de kullanıcıların işlemlerini yapmak için gerekli olan programlardır. Yazılım geliştirmek sadece kod yazmak değil, aynı zamanda tasarım bilgi ve becerisi isteyen bir alan olarak değerlendirilmektedir. Gün geçtikçe tasarımcılar mühendislik, mühendisler de tasarım bilgi ve becerilerini artırmaktadırlar. Dijital sanatın her türü, yazılımdan bir şekilde faydalanmasına rağmen, yazılım sanatı, kökenleri sanatçının

²⁸ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi:12.11.2014.

yazdığı programlarda olan yaratıcı eser olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar programcıları tarafından geliştirilen yazılımlar, otomatikleştirilmiş bir süreçten ziyade sanatsal bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Diğer sanat türlerini üreten sanatçılar gibi, yazılım sanatçıları da eserlerini sergilenmek üzere üretmekte, yazılım ve yazılımla ilgili kavramlar çalışmalarında ön plana çıkmaktadır. Ayrıca, ürün, zaman, maliyet açısından yazılım geliştirmede insan etkeni çok fazla önem taşımakta, sanatsal anlatımı etkilemektedir.²⁹



Resim 2.12. Burak Arıkan, "Antakya Biennial Artists Network," 2010

1990'ların sonlarından itibaren sanatsal anlamda etkin olmaya başlayan yazılım sanatı, 2000'li yıllarda Transmediale (Berlin), Prix Ars Electronica (Linz) ve Readme (Helsinki) gibi uluslararası sanat festivallerinde kendine yer bulabilmiştir. Alexei Shulgin erken dönem yazılım sanatının önde gelen isimlerindedir. Londralı sanatçı grubu I/O/D 1998 tarihli Web Stalker projesi, Maciej Wisniewski'nin network tabanlı yazılım ve enstalasyonları, Golan Levin'in gerçek zamanda soyut animasyonlar ve etkileşimli yazılım sistemleri gibi çalışmalar ile görülmektedir.³⁰

²⁹ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.

³⁰ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.

2.1.6. Sanal Gerçeklik ve Genişletilmiş Gerçeklik

Sanal gerçeklik, bilgisayar üzerinde üretilen, katılımcılara gerçekmiş hissi veren, etkileşimli bir ortam olanağı sağlayan, üç boyutlu izlenebilen bir sanat alanının yaratılması olarak değerlendirilmektedir. Bilim kurgu filmlere konu olarak yaygınlaşmaya başlayan sanal gerçeklik, gerçek dışı üç boyutlu bir uzaya ulaşma ve dolaşma fırsatı sunmaktadır. Özellikle oyun ve eğlence dünyasında daha fazla uygulama olanağı bulan sanal gerçeklik, tıp, mühendislik gibi alanlarda da bilimsel amaçlı kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik kavramının ilk ortaya çıkışı 1950'lere Ray Bradbury'e ve William Gibson'a uzanmakta, zaman içinde siberuzay (cyberspace), yapay gerçeklik (artificial reality), sanal dünya (virtual world), sanal çevre (virtual environment) gibi farklı terimler kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik teriminin ortaya çıkışı ise 1980'lerin sonunu bulmuştur. Bu terimi ilk defa 1989'da bir bilim adamı olan Jaron Lanier kullanmıştır. Lanier'den günümüze sanal gerçeklik oldukça ileri bir düzeye ulaşmış, görsel ve işitselin yanısıra koku, nem ve dokunmak gibi duylara da hitap edilecek düzeye ulaşmıştır.³¹



Resim 2.13. Tamiko Thiel, Yokluğun " Shades :Schlingensiefel Yıldızlı " 2011.

³¹ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.

Kullanıcı, bilgisayarların yaratmış olduğu bu ortamda istediği yere gidebilmeli, yani kontrolün kendi elinde olduğunu hissetmelidir. Sanal gerçeklik teknolojisinde bu amaçla yüksek performanslı ve gelişmiş grafik gücüne sahip bilgisayarlar ile insanı bilgisayar ortamına taşıyan elektronik başlık, özel veri eldiveni, gözlük veya tüm vücudu kaplayan bir giysi kullanılmaktadır. Genişletilmiş gerçeklik adı verilen sistem ise, temelde, başa takılan bir gösterici, takip etme cihazı ve taşınabilir küçük bilgisayardan oluşmaktadır. Bu donanımlar sayesinde insanın hareketleri ile ilgili bilgiler anında bilgisayara aktarılmakta ya da dokunma, fiziksel özelliklerini hissetme ve çevredeki sesleri işitme duyularını da kapsayacak şekilde katılımcı kendini ortamın içinde hissedebilmektedir. Bu şekilde insan ile bilgisayar ortamındaki üç boyutlu dünya arasında gerçek ortamdakine benzer bir iletişim kurulmaktadır. Sanatçılar sanal ortamın boşluğunu gerçek olmayan nesnelere doldurarak yeni bir gerçeklik kategorisi sunmaktadırlar. Sanal gerçeklik dalında öncü Kanadalı sanatçı Charlotte Davies, üç boyutlu görüntü, hareket edebilir sinema sistemleri ve interaktif anlatının öncü isimlerinden Jeffrey Shaw, elektronik medya üzerine yoğunlaşan Agnes Hegedüs, sosyal ve kültürel konuları ele alırken etkileşimli 3D sanal gerçekliği kullanan Tamiko Thiel gibi isimler sayılabilmektedir. Aya İrini Müzesi'nde açılan sergide yer alan Fransız sanatçı Mathieu Briand'ın "Sanal Gerçeklik Kaskları", Avustralya'da yaşayan ressam Füsün Sağlam'ın Sydney Macquarie Üniversitesi'nde "sanal ve sanal gerçeklik ilişkisi" üzerine çalıştığı projesi gibi çalışmaların yanısıra, Avatar, Dünyanın Merkezine Yolculuk, Shrek gibi gösterime giren üç boyutlu filmler ülkemizde sanal gerçeklik kavramının yerleşmesinde etkili olmuştur.³²

³² https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.



Resim 2.14. Mathieu Briand'ın “Sanal Gerçeklik Kaskları

2.1.7. Ses ve Müzik Sanatı

Bilgisayarın günlük hayatta kullanılan birçok araca girmesi gibi müzik ve ses sanatlarında da etkin olmaya başlaması şaşırtıcı olmamıştır. Müzik eserlerinin üretim safhasının yanı sıra CD, DVD, MP3 dosyaları şeklinde müziğin saklanabilmesi ve internetten dağılabilir olması da ayrıca dijital ses ve müzik sanatının gelişmesi için etken olmuştur. Müzik seslerle üretilen bir sanattır ve insanlar yaşadıkları toplumlarda seslerle etkileşim içerisinde bulunmaktadır. Bireyler algılarını, kişiliklerini, düşüncelerini ve tarzlarını birleştirerek sesler yardımıyla kendilerini ifade edecekleri müzikler yaratmaktadırlar. Dijital teknolojilerin gelişmeye başlaması ile “Müzik Aracı Sayısal Ortak Yüzeyi” anlamına gelen MIDI teknolojisi ile sayısal dizgeyle çalışan müzik araçlarının birbirlerini denetleyebilmeleri olanağı bulunmuştur.³³

³³ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.



Resim 2.15. David Rokeby, *The Giver of Names* Computer monitor 1991

Müzik bestecisi, geleneksel yöntemlerle yapabildiği pek çok editing işlemini bilgisayarda çok daha zahmetsizce gerçekleştirebilmekte, kesme, kopyalama ve yapıştırma işlemlerini basit bir ses kartı ile gerçekleştirmek günümüzde mümkün hale gelmektedir. Ayrıca, güçlükle elde edilebilen ses efektleri, yankı ve koro etkileri dijitalleşen dönem sonrasında çok daha ulaşılabilir olmuştur. Sanatçıların müzik ve ses sanatı eserleri yaratmaya duydukları ilgi performans, enstalasyon gibi diğer dijital sanat türleriyle etkileşimin artmasına neden olmuştur. Bu alanın önde gelen isimleri arasında ses ve müzik yaratırken bedenin ince hareketlerini temel alan David Rokeby, eşzamanlı görüntü ve ses performanslarıyla Golan Levin, ses ve görüntü arasındaki ilişki üzerine yoğunlaşan Toshio Iwai, elektronik müzik tasarımcısı Tolga Tüzün, elektronik müzik bestecisi İlhan Mimaroğlu gibi isimler sayılabilmektedir.³⁴

³⁴ https://www.academia.edu/553913/D%C4%B0J%C4%B0TAL_SANAT, Erişim Tarihi: 12.11.2014.



Resim 2.16. Toshio Iwai, Well of Lights 1992

2.2. VİDEO ART VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

Doğadan esinlenen ve minimal bir estetik yaratmak için optik fenomenleri, simetri ve geometriyi kullanan Opy Zouni, artan kentsel homojenliği aksatan ve eleştirel katılıma düzlem sunan işlerin yanı sıra algı, yanıltma ve gözetleme temaları üzerine enstelasyon ve video yerleştirmeler üreten Rafael Lozano-Hemmer, çalışmalarında bilişim teknolojilerini yoğun biçimde kullanan Türkiye’de de etkileşimli video yerleştirmesi sergilenen İngiliz sanatçı ve akademisyen Paul Sermon video sanatı alanında önemli isimler arasında yer almaktadır. Türkiye’de ise yeni arayışlar arayan Nancy Atakan, sürreal hayal gücünü, doğa ve teknoloji arasındaki kavramsal keşiflerini yansıtan Haluk Akakçe, farklı disiplinleri içeren video yerleştirmeleriyle Hüseyin Çağlayan, resim, performans ve video çalışmaları ile Güçlü Öztekin, çağın sorunlarıyla ilgilenen Erinç Seymen sayılabilmektedir.

Video üzerine kayda değer denemeler ilk olarak Kore asıllı bir sanatçı olan Nam June Paik’in ilk taşınabilir video kamerayı satın alması ile başlar. İlk taşınabilir video kamera 1965 yılında Sony tarafından "portapak" adıyla piyasaya sunulur. Bu dönemde video kameranın taşınabilir bir formda satılması demek, sadece televizyon

yayıncılarının elinde bulunan bir teknolojinin halkın kullanımına açılması anlamını taşır. O dönemde satışa sunulan video kameralar üç farklı işlevi yerine getirmesi açısından sadece sanatçıların değil, bu teknolojiye sahip olmayı aklından geçiren her kesimin fikrini çelebilecek önemli avantajları içermektedir. Bunlardan İlki, videonun fotoğraf ve film gibi çoğaltım teknolojilerinde bulunan ışığa duyarlı film malzemesi yerine, kamera tüpleri ve kayıt için video bantları kullanıyor olmasıdır. O dönem için çok karmaşık bir alt yapısı olan üst düzey bir teknoloji içermesine rağmen, oldukça basit kullanımı olması videoya büyük avantaj sağlamıştır. Bir görüntüyü video banda kaydetmek, filme kaydetmekten çok daha basit ve hızlı olmuştur. İkinci olarak, video görüntüsünün kendisi ışıktır ve ekran da ışıktan oluşan bir yüzeydir. Bu özellik sanatçılar için dilediklerinde manipüle edebilecekleri, gerektiğinde boyut katabilecekleri ve karanlık ya da aydınlık olması önemli olmayan farklı ortamlarda kullanabilecekleri plastik bir malzeme demektir. Üçüncüsü ise videoda ses ve görüntü senkronize biçimde birlikte kayıt edilir ve birlikte çoğaltılır. Böylelikle video teknolojisini elde eden sanatçılar sadece görsel olarak değil, işitsel olarak da kendilerini ifade edebilme şansı bulmuşlardır. Bu fotoğraf kadar kolay taşınan; ancak filmin sağlayabileceği gibi hareketli ve sesli bir anlatım aracını İnsanların yanlarında taşıyabilmesi anlamına gelmektedir. Bu bir sanatçı için kolay kolay göz ardı edilemeyecek kadar büyük bir devrim niteliğindedir. Fotoğraf kadar pratik, film gibi hareketli ve sesli bir Videonun sağladığı yeni anlatım olanaklarını keşfeden Paik ve döneminde Fluxus sanatçıları, bir kitle İletişim aracı olarak anılan elektronik görüntünün, bir sanat ortamı olarak yeniden keşfedilmesini ve sanatın ortamına girmesini sağlar.³⁵

Video Sanatı, ilk kez ticari televizyona karşı bir tepki olarak, 1960'larm başında bazı sanatçıların uygulamalarıyla ortaya çıkmıştı. Tarihsel olarak ilk kez 1963'te Wuppertal'de Nam June Paik ve Wolf Vostell'in Galeri Par-nasse'daki sergilerinde kullanılmış ve 1964'de *İmajın Deneysel Etkisi* adı altında Boston'm WGBH-TV'unun 'Broadcast Jazz Workshop' programında / yayınlanmıştı.

Başlangıcından bu yana, video sanatçılarının çalışmalarıyla ilgili iki farklı çıkış yolu/kaynak gözlemlenebilir. İlkinde video kamerası basit bir cihaz gibi kullanılır, diğerinde ise elektronik sistemlerin özellikleri üzerine deneysel bir araştırma niteliği ön

³⁵ Altunay, 59-60.

plana çıkar. Bunun ilk örneklerine ise; başta Vito Acconci, Gilbert ve George, Gina Pane ve Body Art'm diğer önemli temsilcilerinin; belgesellerini, sınırlandırılmış metinlerini ve fotoğraflarını daha ileri bir noktaya/ taşımak amacıyla çektikleri hareketli kayıtlarda rastlıyoruz.

Bruce Nauman, Peter Campus, Wolf Vostell, Joseph Beuys ve Robert Rauschenberg de benzer bir prosedürden kaynaklanan etkinliklerinde, bu sistemin tüm olanaklarını kullanmak amacındaydılar. Örneğin Nauman, kamerayı stüdyosuna yönelterek, oradaki her bir jestin yakalanmasına olanak sağlıyor ve sonra da bunların arasından seçtiği görüntüleri sergisinde kullanıyordu. Benzer olarak Campus de; kamerayı tavana asarak, bir halatla kendi bedenini bağlamasıyla sonuçlanan spiral hareketleri kaydediyordu. Jackson Pollock'un kendi beden diliyle oluşturduğu ve 'Şamanistik Dans Ritüeli'² olarak nitelendirdiği resim yapma eyleminin değişik bir uzantısı olarak nitelendirebileceğimiz ve temelde sanatçının yaratım evresindeki eylemlerinin ön plana çıktığı bu yaklaşım biçimi; aynı yıllarda Avrupa'da Body Art(Beden Sanatı) ile uğraşan sanatçıların işleriyle de bir paralellik sergiler. Pollock'da psikik süreçlerin somutlaşması olarak görünen yaratım şekli, ikincisinde, sanatçının bizzat kendi bedenini ya da Yves Klein'm yaptığı gibi boyanmış insan bedenlerinin yüzeyde bıraktıkları boyasal izleri (antropometri) konu alan bir 'Kayıt Dönemi'ni vurgular. Bu, sanki kimi zaman varoluşu sorgulayan bir eylem biçimi, kimi zamansa 'uzamsal' olanın zamansal bir kadrajla belgelenmesi gibidir. Happening, Performans gibi yaratım biçimlerinin de anın yakalanmasına ve tekrarı olmadan jestlerin saptanmasına yönelik özellikleri göz önünde bulundurulursa, tek nolojik bir yenilik olan videonun, eylemle tanıklık eden ve onun aktarımını sağlayan önemli bir sanatsal araca dönüştüğü rahatlıkla söylenebilir. Bu yüzden video, yeniden üretim(reproduction) sürecinin televizyonla birlikte en önemli aygıtıdır.

Video teknolojisinin karakteristiklerini araştırmalarına taşıyan sanatçıların yaklaşımları oldukça farklıdır. Sanatçılar elektronik aracı, basit bir kayıt aracı olarak değil, resimsel(pictoral) ve heykelsi materyalleri dönüştürebilecekleri, karmaşık bir sanatsal yöntem olarak düşünmekteydiler.³⁶

³⁶ Rıfat Şahiner, *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*, Yeni İnsan Yayınevi, İstanbul 2008, 67-68-69.

“Yeni elektronik süper otobanların inşa edilmesi gelecekte daha da büyük bir yatırım olacak. New York’u Los Angeles’a güçlü iletişim menziline sahip ağların yanı sıra karasal uydularla, frekans yönlendiricilerle, demetlenmiş eşeksenli kablolarla ve fiber optik lazer ışınlarıyla bağladığımızı düşünelim. Maliyet hemen hemen Ay’a araç indirmekle aynı olacaktır ama tek bir farkla: Yan ürünlerin getireceği kâr çok daha büyük olacaktır.”

Paik’in erken dönem çalışma ve yazılarının çoğu 1974’te Judson Rosebush tarafından düzenlenen ve New York, Syracuse, Everson Museum of Art tarafından yayınlanan Nam June Paik: Video ‘n’ Videology 1959–1973 başlıklı kitapta toplanmıştır.



Resim 2.17. Nam June Paik “Electronic Highway” 1995 Korea

1986 tarihli Something Pacific başlıklı bir başka çalışmada oturan bir Buda heykeli kapalı devre bir televizyonda kendi görüntüsüne bakar. (Bu çalışma Kaliforniya Üniversitesi, San Diego’daki Stuart Collection’da yer almaktadır.). Positive Egg adlı bir

başka çalışmada beyaz bir yumurta siyah bir geri plan üzerinde gösterilir. Boyutları artan bir dizi video monitörde ekrandaki görüntü git gide büyür ve en sonunda yumurta soyut, tanınamayacak bir şekil alır. 1975 tarihli Video Fish' de yatay bir hat boyunca dizilmiş içinde canlı balıkların yüzdüğü akvaryumların karşısına başka balıkların görüntüsünü gösteren aynı sayıda ekran yerleştirilmiştir.

Paik televizyonlardan yaptığı robotlarla tanınmaktadır. Bu robotlar önceleri kablolar ve metaller kullanılarak yapılırken Paik daha sonra radyo ve televizyonlar kullanmaya başlamıştır. 1982'te Whitney Museum of American Art'da Paik'in çalışmalarının yer aldığı retrospektif bir sergi yapılmıştır. Paik 1984 yılının 1 Ocak günü Yılbaşı kutlamaları sırasında WNET New York, Paris Centre Pompidou ve Güney Kore arasında canlı bağlantı kuran Good Morning, Mr. Orwell adlı yapıtını yayınlamıştır. John Cage, Salvador Dali, Laurie Anderson, Joseph Beuys, Merce Cunningham, Allen Ginsberg, Peter Orlovsky, George Plimpton ve başka sanatçıların katılımıyla Paik George Orwell'in Big Brother'ının gelmemiş olduğunu göstermiştir. Paik 1986'da Güney Kore Seul, Japonya Tokyo ve ABD New York'daki canlı olayları birleştiren bir bant kaydından oluşan Bye Bye Kipling adlı yapıtını üretmiştir. Paik memleketine olan sevgisini iki yıl sonra 1988'de Seul'de düzenlenen Olimpiyat Oyunları için hazırladığı 1003 monitörden yapılmış dev bir kuleden oluşan The more the better adlı yapıtıyla bir kez daha göstermiştir.³⁷

³⁷ <http://www.kuadgallery.com/tr/artist/nam-june-paik/>, Erişim Tarihi:



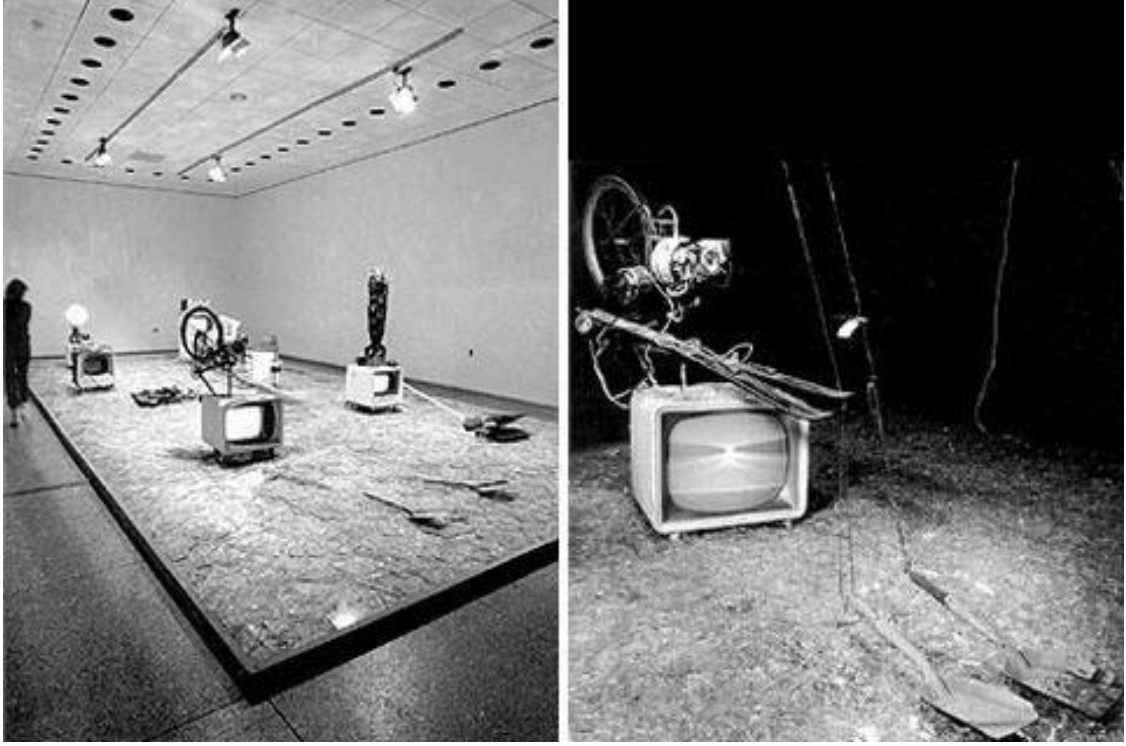
Resim 2.18. Nam June Paik, *Tv Cello*, New York, 1964

Paik 1986'da Güney Kore Seul, Japonya Tokyo ve ABD New York'daki canlı olayları birleştiren bir bant kaydından oluşan Bye Bye Kipling adlı yapıtını üretmiştir. Paik memleketine olan sevgisini iki yıl sonra 1988'de Seul'de düzenlenen Olimpiyat Oyunları için hazırladığı 1003 monitörden yapılmış dev bir kuleden oluşan The more the better adlı yapıtıyla bir kez daha göstermiştir.³⁸

Teknolojinin sanat uygulanmasıyla video sanatının öncesinde, televizyon estetiği temelli bir üretim ortaya konulmuş ve bu kullanım, video enstalasyon ve video heykel uygulamalarına uzanan sanat için olumlu yönde bir etki olmuştur. 1959 tarihinden itibaren Wolf Vostell, "de collage" olarak isimlendirdiği video çalışmalarında, çalışır vaziyetteki televizyon gruplarını kullanırken, aynı yıl içerisinde Nam June Paik

³⁸ Eleanor Heartney, *Sanat ve Bugün*, Akbank Yayınları, İstanbul 2008, 144.

televizyonlara ek olarak mıknatıs kullanarak, yayın akışındaki görüntüleri bozduğu televizyonlar la deneysel çalışmalara başlamıştır.



Resim 2.19. Wolf Vostell, "Elektronik Dekolaj, Happening Odası" (1968)

Televizyonların tıpkı diğer tüm sanat eserlerine malzeme olabileceği gibi , bu teknolojik ürünün de “nesne” özelliğine de müdahale edilebilmiştir. Televizyon aynı zamanda toplumun kültürel yapısı ve gündem durumlarını takip etme aracı olarak kullandığı; bir yayını yansıtabileceği gibi, sadece çerçevesi ya da hiçbir işlevi olmadan sanatta önemli bir yer edinmiştir. Heartney, “Sanat ve Bugün” isimli kitabında teknoloji için şunları söylemektedir:

“Teknoloji geçmiş ile şimdiki yan yana var edebilir, burada ile orada arasındaki ayrımı silebilir, hatta tarihsel olayların kayıtlarını değiştirip hafızayla oynayabilir. Gerçek zaman ile montaj zaman arasındaki gerilim, belirli bakımlardan, zamanın nesnel ve öznel kavranışı arasındaki, eskiye dayalı bir tartışmanın sürdürülmesidir. Varlık ne kadar ele avuca sığmaz ya da sorunlu olursa olsun gerçek zamana tutunma çabaları, zamanın kendimiz dışında somut bir varlığının bulunduğu, bizim de onun içinde var olduğumuz, herhalde gelecekte de olmaya devam edeceğimiz yönünde bir İnancı

temsil etmektedir. Öte yandan, montaj zaman, zamanın bizim oynayabileceğimiz bir şey olduğunu, en azından belirli bir ölçüde zamanın varlığının bize bağlı kaldığını kabul eder. Bu gerilim, çok sayıda çağdaş sanatçının (hem zamanı esas alan malzemelerle çalışıp, zamanla oynamanın psikolojik ve felsefi sonuçlarına katlanması gereken, hem de zamanı kendi çalışmalarının konusu yapan sanatçıların) eserlerinde görülmektedir.³⁹

³⁹ Heartney, 144.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÇAĞDAŞ TÜRK SANATINDA TEKNOLOJİK ETKİLER

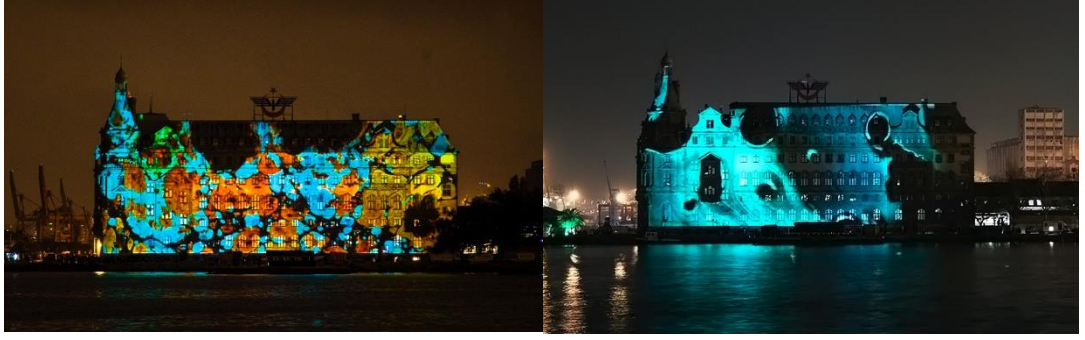
3.1. ÇAĞDAŞ TÜRK SANATINA TEKNOLOJİNİN ETKİLERİ

Günümüz Türkiye’inde küresel sermayeyle beraber bilgisayar teknolojisi ile gelişen dijital ortamlar, dijital ses, görüntü, internet ağı üzerinden kolay ulaşılabilir ve ulaştırma, çoğaltılabilir ve kolay taşınabilirlik gibi sebeplerden dolayı sanat, bilim ve teknoloji arasında çizgi giderek belirsizleşmektedir. Sanat, bilim ve teknoloji arasındaki çizgi yavaş yavaş yok olurken, çok katmanlı girift bir yapıyı da beraberinde getirmiştir.

Bilinen geleneksel tutumlar üzerinden üretilen sanat eserleri, gerek batının etkisi, gerekse Türkiye’deki teknolojik bilimsel çalışmalarla dijital ortamlar üzerinden bir çeşit simülasyon olarak yeniden üretilmektedir. Yeni arayışların desteği ile dijital devrimden sonra yeniden şekillenen Çağdaş Türk Sanatını “Sular Atık Tersine Akıyor” makalesi ile Ebru Yetişkin şöyle anlatmıştır.

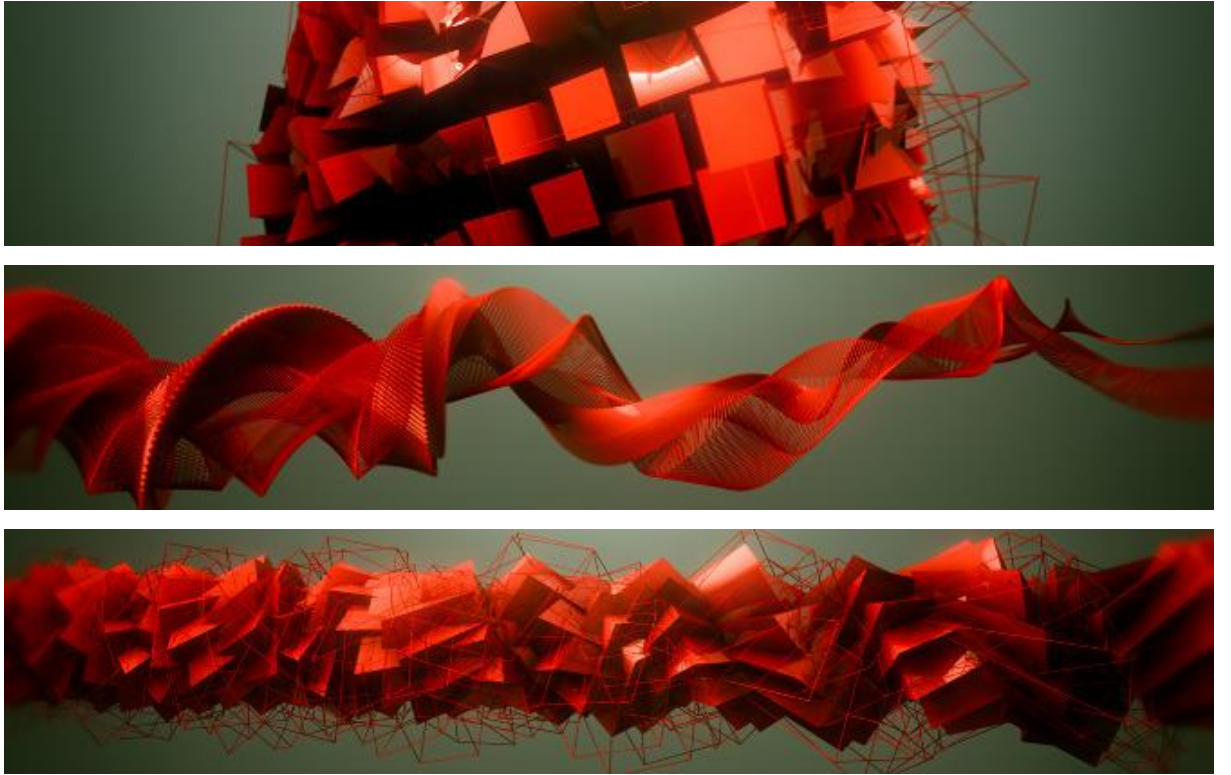
20 yıldan fazla bir geçmişe sahip olan yeni medya sanatının ‘yeni’ olarak tanımlanmasının nedeni ise yalnızca en son çıkan dijital, nano ve biyo teknolojilerin kullanılması ya da henüz yeterince tanınmamış olmasından kaynaklanmıyor. Bilim ve teknolojiye gelişmelerin sanatçılar tarafından uyarlanmasıyla yepyeni bakış açılarının, etkileşim ilişkilerinin ve formların üretim olanaklarının gerçekleştirilmesiyle ilgili. Her ne kadar kendisini hazırlayan resim, heykel, baskı, fotoğraf, kinetik, sinema ve video gibi daha önceki gelişmelerden beslense de yeni medya sanatı bugün deneysel aşamasını geçerek yayılmaya başladığı için birçok gelişmeye de bu yüzden son derece açık.⁴⁰

⁴⁰ https://www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanat%C4%B1_Nas%C4%B1l_Okunabilir, Erişim Tarihi: 03.11.2014



Resim 3.1. Candaş Şişman, Yekpare, 2010.

Dijital ortam üzerinde üretilen, özellikle son dönem yeni medya sanat eserlerinde, içeriksel anlam boyutundan çok sanatçının, eserdeki form ilişkileri daha ağır basmaktadır. (Resim 3.1)



Resim 3.2. Candaş Şişman, Flux, 2010.

Yeni medya sanatında anlamın içerikle güçlü bir şekilde bağlanması, aslında formun bizzat kendisinin nasıl kullanıldığı üzerinden bir okuma yapılabilir. Candaş Şişman'ın İlhan Koman'ın 'Pi' (2008), '3D Moebius' (1980-1986), 'Whirlpool' (1990) ve 'To Infinity' (2006-2007) başlıklı eserlerinden esinlenerek ürettiği 'Flux'

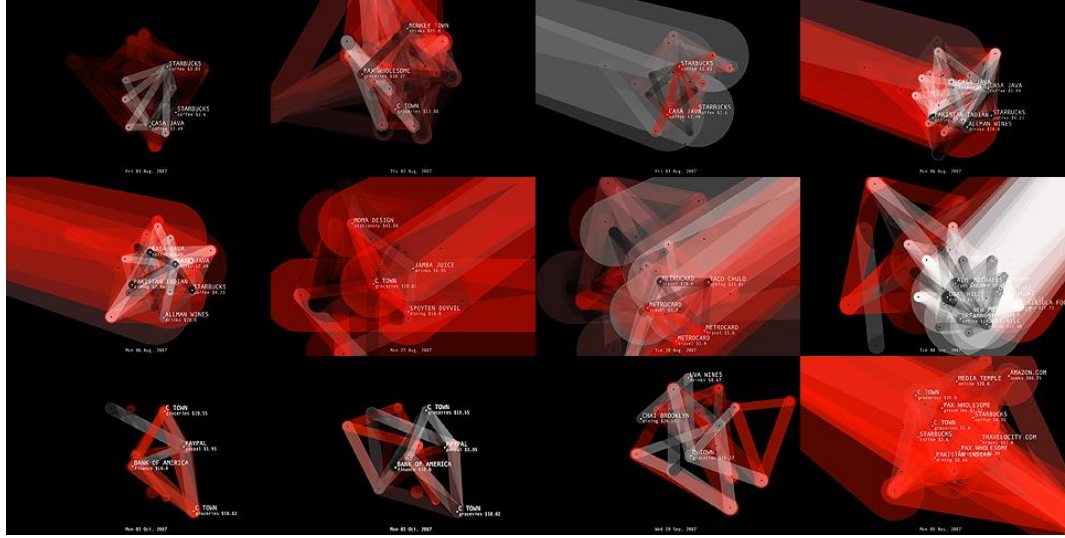
(2010) adlı görsel-işitsel çalışması bu bağlamda Türkiye'deki en yaratıcı örneklerden biri sayılır.⁴¹

Türkiye'de yeni nesil dijital sanatçılardan Burak Arıkan, makine ve insan eli ile büyüyen dijital ağlar oluşturarak, etkileşimli enstalasyonlar üretir. Eserlerinde mikro emek, yeni düzen ve düzenin politikası, siber ortamda yaratıcılık gibi konuları işler. "Mypocket" dikkat çeken çalışmalarından birisidir. Çalışmasında, finansal anlamdaki kayıtlarını tutarak gelecekteki finansal durumunu önceden bilmek istemiştir (Resim 3.3).



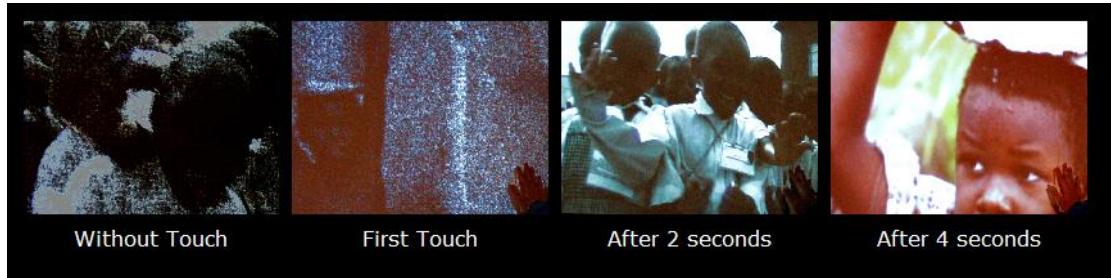
Resim 3.3. Burak Arıkan, Mypocket, 2008.

⁴¹ https://www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanat%C4%B1_Nas%C4%B1l_Okunabilir, Erişim Tarihi: 03.11.2014



Resim 3.4. Burak Arıkan, Transactions Graph Animation, 2008.

Diğer bir enstalasyon sanatçısı olan Beliz Demircioğlu Cihandi, “Intouch” adını verdiği dijital enstalasyon çalışmasında izleyicinin sabırla dokunarak sonuca ulaşabileceği bir eser yaratmıştır. Afrika’da çekilen videoda Afrikalı çocukların görünür olabilmesi için izleyicinin uzun süre ekrana dokunması gerekmektedir (Resim 3.5).

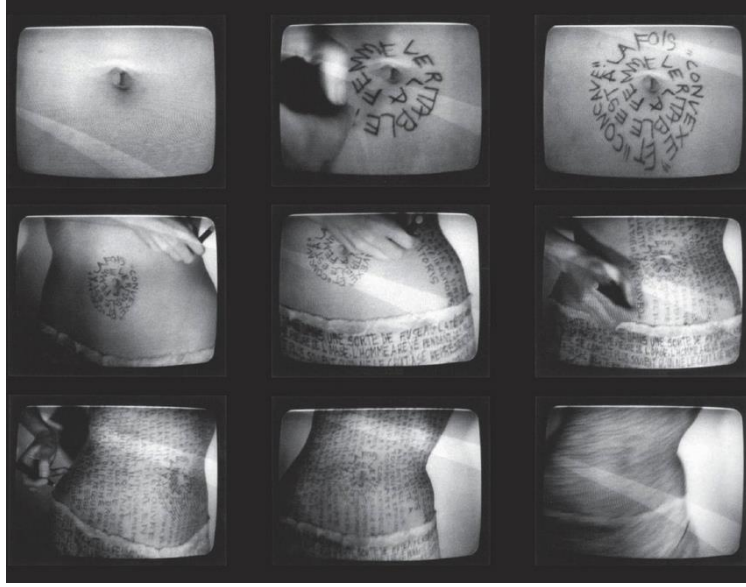


Resim 3.5. Beliz Demircioğlu Cihandide, Intouch Hand Installation (Africa), 2009.

Çağdaş Türk Sanatı, bilim ve teknoloji ile her geçen gün daha da ivme kazanırken, dijital ortam üzerinden üretilen işlerin sayısı da artmaktadır. Ortamların birbirini desteklemesi ve gerçek dünya uzamsalı ile etkileşim içerisinde olması, katmanların sayısını çoğaltarak kompleks eserlerin oluşmasına zemin hazırlamıştır.

Günümüzden biraz geriye gidecek olursak, Çağdaş Türk Sanatının, dijital anlamda eser üreten ilk temsilcisi olan Nil Yalter’in çalışmaları ile karşılaşırız. Paris’te yaşayan Yalter’in bilgisayar, video, performans gibi alanlardan yararlanarak ürettiği

çalışmalarından biri olan “Başsız Kadın ya da Göbek Dansı ” ilk video örneklerinden biridir.



Resim 3.6. Nil Yalter, Başsız Kadın ya da Göbek Dansı, 1974.

Yalter, katıldığı Önemli uluslararası sergilerin dışında, Türkiye’de de işlerini göstermiştir. 1998’de Aksanat’ta açtığı “Göçebe Dünya” adlı sergisine paralel olarak “Photoshop” üzerine bir atölye çalışması yapmış, bu programı öğrenmek isteyenlerle bire bir ilgilenmişti. İlk kez bu atölyede tanıdığım bu program, sonradan, çalışmalarım da en çok yararlandığım önemli bir araç oldu. 2006’da Fransız Kültür Merkezi’nde açtığı ”Şu Gurbetlik Zor Zanaat Zor 2” adlı sergisinde 1974-1992 arasında ürettiği videoları gösteren sanatçının işleri, 2008’in sonbaharında da İstanbul Modern’de düzenlenen “Suyun Bir Arada Tuttuğu” adlı sergide “Başsız Kadın” Gösterilecektir.⁴²

⁴² Nancy Atakan, *Sanatta Alternatif Arayışlar, Karakalem Kitabevi*, İzmir 2008, 164–165.



Resim 3.7. Nil Yalter, Histoire de Peau, 2003.



Resim 3.8. Hale Tenger, Beirut, 2005-07.



Resim 3.9. Füsün Onur, Counterpoint with Flowers, 2014.

Çalışmada hareketsiz bir biçimde havada duran ilaç kutusunun etrafında hareket eden haplar görülmektedir. Haplar kutunun etkileşim alanında yer alırlar ve zaman zaman içerisine girip çıkarlar. Mikro düzeydeki dünyaları gösteren belgesellerden esinlenerek gerçekleştirilen bu çalışma, doğal bir sistemdeki davranışların gündelik bir nesneye uyarlamasıdır. Fizik kurallarına aykırı betimlemenin altında, dijital imgenin hareketli ve statik görüntüleri bir araya getirebilme olanağı yatar. Bu olanak, sadece hap ve kutunun simülasyonu ile değil, aynı zamanda farklı medyumların kendilerine has özelliklerinin de kullanıldığı bir ekoloji yaratır.⁴³ (Resim 3.10)

⁴³ <http://keremozan.com/composition-with-pills-2011> Erişim Tarihi 03.11.2014



Resim 3.10. Kerem Ozan Bayraktar, Composition with pills, 2011.



Resim 3.11. Kerem Ozan Bayraktar, Painter with 7 horses, 2013.

SONUÇ

Sanat, içinde bulunduğu dönemi olumlu ya da olumsuz eleştirilerle izleyici kitlesine sunarken, ilgi uyandırmak ister. Sanatın bu isteği, sanatçılar tarafından gerçekleştirilirken ortaya atılan fikrin tutarlılığı ve el değmemişliği, eserin izleyiciler tarafından kabul görmesi için önem arz eder. Sanatçıların sanat eserlerini yorumlarken kullandıkları dil ya da ifade biçiminin sanatçı ile bütünleşmesi eseri biricik yaparken, Tarih boyunca üretilen sanat eserlerinin merak uyandırması ve izleyicisi ile duygusal bir bağ kurabilmesi de sanatın üst bilinci tarafından, dönemin hemen her şartını değerlendirmiş sanatçıların/eserlerin tutarlı ve özgün oluşu üzerine temellendirilmiştir.

Diğer taraftan, bir zaman makinesi olarak sanat, zamanın tepecikleri üzerine inşa ettiği köprülerle, geçmişini geleceğe anlatmıştır. Bu anlatılar sanat bilincini, dünden bugüne taşıırken, yarının sanatını da inşa edecektir. Günümüz dünyasından geçmişe doğru bakıldığında teknoloji ile nedenli bir ilerleme kaydedilmiş, görmek mümkündür. İlk mağara resimleri ile başlayan serüvende, teknolojiyi bir alet olarak kullanan sanat, sürekli kendini yenilemiş, içinde bulunduğu dönemde izleyicisinin ruhuna dokunarak onlarla duygusal bir bağ kurmuştur. Bu bağ, sanatçı eser ve izleyici üçlüsü üzerinden tarihe not düşerken, uzun soluklu ve tarihin hafızasından silinmeyecek bir bilinci de beraberinde getirmiştir.

Geçmişte, gündelik yaşamlar için üretilen alet teknolojisi, sonrasında sosyal, kültürel ve ticari kaygılarla oluşan makine teknolojileri, sanat malzemesi olarak hemen her zaman kullanılmış ve günümüzde artık gelişerek kabuk değiştiren dijital teknolojiler ile ciddi bir malzemeye dönüşmüş ve her geçen gün kullanımı katlanarak çoğalmıştır. Günümüzde mekanikten dijitale geçen sanatın, teknolojiyi nasıl bir alet olarak kullandığını ortaya koyan bu tez, Modern sanatın, teknolojik malzeme ile ne denli sınırsızlaştığına da vurgu yapmıştır.

KAYNAKÇA

- Altunay, Alper, *Sanatın Ortamında Video*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir 2013.
- Antmen, Ahu, *20. Yy Batı Sanatında Akımlar*, Sel Yayıncılık, İstanbul 2009.
- Atakan, Nancy, *Sanatta Alternatif Arayışlar*, Karakalem Kitabevi, İzmir 2008.
- Ataseven, Olcay, “Dan Flavin’in Mekanı Dönüştüren Işığı ve Minimalizme Yaklaşımı”, *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, ART-E Mayıs-Haziran 2012-09, Isparta 2012, 85-95.
- Batur, Enis, *Modernizmin Serüveni*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2000.
- Eleanor, Heartney, *Sanat ve Bugün*, Akbank Yayınları, İstanbul 2008.
- Giderer, Hakkı Engin, *Resmin Sonu*, Ütopya Yayınevi, Ankara 2003.
- Harrison, Charles and Wood, Paul, *Sanat ve Kuram*, Küre Yayınları, İstanbul 2011.
- Heartney, Eleanor, *Sanat ve Bugün*, Akbank Yayınları, İstanbul 2008.
- Kavukcu, Mehmet *Kübizm’den Günümüz Sanatına Nesnenin Seyri*, Zafer Form Ofset Matbaacılık, Erzurum 2013.
- Little, Stephen, *İzmler Sanatı Anlamak*, Yem Yayınları, İstanbul 2006.
- Lynton, Nobert *Modern Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi, İstanbul 2004.
- Stallabrass, Julian, *Çağdaş Sanat ve Bianeller*, İletişim Yayınları, Sanat A.Ş., İstanbul 2013.
- Şahiner, Rıfat, *Sanatta Postmodern Kırımlar ya da Modernin Yapıbozumu*, Yeni İnsan Yayınevi, İstanbul 2008.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Belgeler com, Erişim Tarihi: 01.11.2014 <http://www.futurizm.org/index.php/futurist-manifesto>
- Belgeler com, Erişim Tarihi: 02.11.2014 <http://www.msxlabs.org/forum/sanat/12538-sanat-akimlari-pop-art-pop-sanati.html>

Belgeler com, Eriřim Tarihi: 31.10.2014 <http://devabilkara.com/19zyyldan-gnmze-sanat-ve-teknoloji-iliki>

Belgeler com, Eriřim Tarihi: <http://blog.kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-47-konstruktivizm-1/>

<http://blog.kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-47-konstruktivizm-1/>

<http://devabilkara.com/19zyyldan-gnmze-sanat-ve-teknoloji-iliki>, Eriřim Tarihi: 31.10.2014.

<http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/gsfds/article/viewFile/3405/2909>

<http://keremozan.com/composition-with-pills-2011> Eriřim Tarihi: 04.11.2014,

<http://www.futurizm.org/index.php/futurist-manifesto>, Eriřim Tarihi: 01.11.2014.

<http://www.kuadgallery.com/tr/artist/nam-june-paik/>, Eriřim Tarihi:

<http://www.msxlabs.org/forum/sanat/12538-sanat-akimlari-pop-art-pop-sanati.html>, Eriřim Tarihi: 02.11.2014.

<https://tasarimtarihi.wordpress.com/category/kubizm>, Eriřim Tarihi: 31.10.2014.

https://www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanat%C4%B1_Nas%C4%B1l_Okunabilir, Eriřim Tarihi: 03.11.2014

Kara, Devabil, *19. Yüzyıldan Günümüze Sanat ve Teknoloji İliřkisi*, Eriřim Tarihi: 29.10.2014, <http://devabilkara.com>.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Fatih AKPINAR
Doğum Yeri ve Tarihi	13.04.1985
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü
İş Deneyimi	
Stajlar	Özel Resim Dersleri Dershane Kapsamında 3D Modelleme Eğitimi 3D Modelleme Üzerinden Özel Ders 9. Kolordu Komutanlığı Resim Kolunda 4 Yıl Resim Eğitimliği Atatürk Üniversitesi Resim Bölümünde 3 Yıl Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım Eğitimi
Projeler	<i>Projeler.</i> 2007 - 2014 Prof. Mehmet Kavukcu ile "Alan Kurgu" Projeleri 2009 - Atatürk Üniversitesi Lösev 2010 - 2011- Atatürk Üniversitesi – Bahar Şenlikleri 2010 - Erzurum 1. Uluslararası Resim Sempozyumu
Çalıştığı Kurumlar	Osen Eğitim Kurumları 9. Kolordu Komutanlığı Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
İletişim	
E-Posta Adresi	akpinarfatih@outlook.com
Tarih	