

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR SANAT DALI

DİJİTAL SANAT FORMLARINA YÖNELİK BİR İNCELEME

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Mizgin ADAR

KOCAELİ 2021

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR SANAT DALI

DİJİTAL SANAT FORMLARINA YÖNELİK BİR İNCELEME

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Mizgin ADAR

Doç. Dr. Mehmet ARSLANTEPE

KOCAELİ 2021

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT M DALI
DRAMATİK SANATLAR SANAT DALI

DİJİTAL SANAT FORMLARINA YÖNELİK BİR İNCELEME

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tezi Hazırlayan: Mizgin ADAR

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No:14.07.2021/17

KOCAELİ 2021

ÖNSÖZ

Sanat içinde bulunduđu dönemim koşullarından etkilenerak çeşitlenmiş ve yeni formlar doğurmuştur. Dijital çağ olarak adlandırılan günümüzde, sanat teknoloji ile bütünleşik hale gelmiştir. Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi sanatçılara yeni ve çeşitli malzemeler sunmuştur. Sunulan bu çeşitlilik farklı sanatsal anlatım biçimlerini ve tekniklerini ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmada Türkiye’de dijital sanat pratiklerinin ve dijital sanat eğitiminin durumu, teknolojinin sanat eğitimindeki yeri incelenmiştir.

Öncelikle tez konusunu belirlerken isteklerimi önemseyen, çalışmanın her aşamasında ilgi ve desteğini esirgemeyen, eğitim sürecim boyunca engin bilgi ve tecrübelerinin hayatıma kattığı önemini hiçbir zaman unutmayacağım çok değerli tez danışmanım Doç. Dr. Mehmet Arslantepe’ye, yüksek lisans sürecim boyunca bana kazandırdığı bilgi birikiminden dolayı kıymetli hocam Prof. Dr. Sema Göktaş’a, çalışma için değerli zamanlarını ayıran saygıdeğer sanatçılar: Arda Yalkın, Candaş Şişman, Can Büyükberber, Derya Yücel, Ekmel Ertan, Hande Şekerciler, Lara Kamhi, Selçuk Artut ve Yağmur Uyanık’a, çalışma boyunca motivasyonumu yüksek tutmama yardımcı olan sevgili eşim Hüseyin Demirer’e, maddi ve manevi olarak desteğini her zaman hissettiğim canım abim Hakan Adar’a, canım kız kardeşlerim Meyrem Adar, Fatma Adar ve Hediye Adar’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Mizgin Adar
Kocaeli, 2021

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
İÇİNDEKİLER.....	II
ÖZET.....	V
ABSTRACT.....	VI
GÖRSELLER.....	VII
TABLolar.....	XI
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	4
1.DİJİTAL SANAT.....	4
1.1. DİJİTAL SANAT NEDİR?	4
1.1.1. Dijital Sanat Nedir?	4
1.1.2. Teknoloji ve Sanat.....	5
1.1.3. Sanal Gerçeklik ve Sanat.....	7
1.2. DİJİTAL SANAT FORMLARI.....	11
1.2.1. Dijital Sanat Formlarının Sınıflandırılması.....	11
1.2.2. Resim.....	13
1.2.3. Fotoğraf.....	15
1.2.4. Video.....	16
1.2.5. Animasyon.....	16
1.2.6. Müzik ve Ses.....	17
1.2.7. Performans Sanatı.....	18
1. 2.8. Enstalasyon.....	19
1. 2.9. Dijital Heykel.....	20
1. 2.10. Yazılım Sanatı.....	20
1. 2.11. Net Sanatı.....	21
İKİNCİ BÖLÜM.....	23
2. TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANAT.....	23
2.1. TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANATIN BAŞLANGICI.....	23

2.1.1. Türkiye’de Dijital Sanatın Kısa Tarihi.....	23
2.1.2. Türkiye’de Dijital Sanatın İlk Örnekleri.....	24
2.2. TÜRKİYE’DE DİJİTAL SANATIN GELİŞİMİ.....	27
2.2.1. Türkiye’de Dijital Sanat Eğitimi.....	27
2.2.1.1. Türkiye’de Sanat Eğitiminde Teknolojiye Yer Veren Üniversiteler.....	29
2.2.2. Dijital Sanatın Gelişimine Yönelik Etkinlikler	32
2.2.3. Türkiye’de Dijital Sanat Alanında Çalışan Kurumlar ve Faaliyetleri.....	35
2.2.3.1. Sanat Kurumları, Müzeler ve Galeriler.....	36
2.2.3.2. Sergiler.....	38
2.2.3.3. Festivaller.....	51
2.2.3.4. Bağımsız Girişimler, Yayınlar.....	53
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	55
3. TÜRKİYE’DE DİJİTAL SANAT UYGULAMALARI.....	55
3.1. DİJİTAL SANAT ÜRETİMLERİ.....	55
3.1.1. Arda Yalkın.....	55
3.1.2. Candaş Şişman.....	59
3.1.3. Can Büyükberber.....	62
3.1.4. Hande Şekerciler.....	65
3.1.5. Lara Kamhi.....	67
3.1.6. Selçuk Artut.....	69
3.1.7. Yağmur Uyanık.....	73
3.1.8. Derya Yücel.....	76
3.1.9. Ekmel Ertan.....	76
3.2. GÖRÜŞMELER.....	77
3.2.1. Yöntem.....	77
3.2.2. Görüşme ve Bulgular.....	79
3.2.2.1. Dijital Sanat Eserlerinin Sınıflandırılması.....	79
3.2.2.2. Türkiye’de Dijital Sanat Eğitimi.....	86

3.2.2.3. Dijital Sanatın Geleceđi.....	91
SONUÇ.....	96
KAYNAKÇA.....	103
EKLER.....	112



ÖZET

Sanat ve teknoloji arasındaki ilişki asırlar boyunca birbiriyle etkileşimli bir biçimde bugüne gelmiştir. Her sanat pratiği üretildiği çağın olanaklarından, araçlarından, teknik ve teknolojilerinden olabildiğince faydalanmıştır. Günümüzde teknolojinin hayatın her alanında olmasıyla birlikte sanatın geçmişe nazaran teknoloji ile çok daha fazla ilişki kurduğu görülmektedir. Gittikçe dijitalleşen dünyada sanatçılar da sanatsal pratiklerini dijital ortamlarda veya dijital olanaklar aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Türkiye’de dijital sanat pratiklerinin ve dijital sanat eğitiminin durumunu, sanat eğitiminde teknolojinin yerini konu edinen bu çalışmanın amacı; dijital sanatın Türkiye’deki gelişimini, sanat eğitiminde teknolojinin yerini, dijital sanatın sınıflandırılması ve interaktif yapısını ortaya çıkarmaktır. Çalışma, 2000 yılı sonrasında dijital sanat veya yeni medya sanatı kapsamında gerçekleştirilen festivaller, konferanslar, paneller, sergiler incelenerek bu alanda ön plana çıkmış yedi sanatçı ve iki akademisyen ile yarı yapılandırılmış görüşme yöntemiyle gerçekleştirilmiştir.

Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İncele başlıklı bu çalışma üç ana bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde; dijital sanat kavramı ve etkileşimde olduğu alanlar, sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, dijital sanat formları ve bu formların birbirleriyle ilişkisi üzerine akademik bir altyapı hazırlanmıştır. İkinci bölümde; dijital sanatın Türkiye’de ortaya çıkışı, üniversitelerdeki durumu, gelişimi ve bugünü, dijital sanatın gelişimini etkileyen ve bu alanda farkındalık oluşturan konferanslar, paneller, söyleşiler, sergiler yer almıştır. Üçüncü bölümde sanatsal üretimleriyle öne çıkan sanatçılara ve dijital sanat alanında yaptıkları araştırmalar, eleştiriler ile alanının gelişimine ivme kazandıran akademisyen ve sanatçılarla yapılan görüşmeler yer almıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Teknoloji, Dijital Sanat

ABSTRACT

The relationship between art and technology has come to this day in an interactive form with each other over the centuries. Every art practice has benefited as much as possible from the possibilities, tools, techniques, and technologies of the era in which it was produced. Today, technology is in all areas of life, it is seen that art has a much greater relationship with technology than in the past. In an increasingly digital world, artists also practice with their artistic practices in digital environments or through digital possibilities. The aim of this study, which covers the status of digital art practices and digital art education in Turkey, the place of technology in art education, is to reveal the development of digital art in Turkey, the place of technology in art education, the classification and interactive structure of digital art. The study was conducted by semi-structured interviews with seven artists and two academics who came to the fore in this field by examining festivals, conferences, panels, exhibitions held within the scope of digital art or new media art after 2000.

This study, Titled of Review Digital Art Forms, consists of three main sections. In the first part of the study, an academic infrastructure has been prepared on the concept of digital art and the areas in which it interacts, the relationship between art and technology, digital art forms and the relationship of these forms with each other. In the second part; the emergence of digital art in Turkey, the situation in universities, development and present, conferences, panels, interviews, exhibitions that affect the development of digital art and raise awareness in this field were included. In the third section, interviews with artists who stand out with their artistic productions and with academics and artists who have given impetus to the development of their field with research, criticism, writings in the field of digital art were included.

Keywords: Art, Technology, Digital Art

GÖRSELLER LİSTESİ

Resim 1: Dijital çizim görseli 1	14
Resim 2: Dijital çizim görseli 2.....	14
Resim 3: Beygir Gücü.....	15
Resim 4: Toprağın Parmak İzi.....	15
Resim 5: Mypocket.....	21
Resim 6: Gerilim.....	22
Resim 7: Oscillons/Ben F. Laposky/1953.....	23
Resim 8: Dia Pozitif/Teoman Madra/1964.....	25
Resim 9: La Roquette, Prison de Femmes/Nil Yalter/1974.....	26
Resim 10: Celebrity no:9	56
Resim 11: Gymferno 5.....	57
Resim 12: Impossible Sculptures: no8.....	58
Resim 13: Impossible Sculptures: no9.....	58
Resim 14: Cenralized 1	60
Resim 15: Cenralized 2.....	60
Resim 16: Transition 1.....	61
Resim 17: Transition 2.....	61
Resim 18: Multiverse 1	63
Resim 19: Multiverse 2.....	63
Resim 20: The.big.connection 1.....	64
Resim 21: The.big.connection 2.....	64
Resim 22: The.big.connection 3.....	64
Resim 23: Impossible Sculptures no:1.....	66
Resim 23: Impossible Sculptures no:10.....	66
Resim 25: Space Orchestra 1.....	68
Resim 26: Space Orchestra 2.....	68
Resim 27: Chaosmoss II	69
Resim 28: Chaosmoss II	69

Resim 29-30: If These Walls Could Hush 1.....	71
Resim 29-30: If These Walls Could Hush 2.....	72
Resim 31: Estranged Music 1.....	73
Resim 32: Estranged Music 2.....	73
Resim 33-34: A440 1-2	75
Resim 35-36: Selfmaking: Lavers of becoming with 1-2.....	76



TABLÖLAR LİSTESİ

Türkiye’de 2000 Yılı Sonrası sergilenen Dijital Sanat Sergileri ve Karma Sanat Sergilerinde Yer Alan Dijital Sanat Çalışmaları.....	39
---	----



GİRİŞ

Sanat çağlar boyunca içinde var olduğu dönem ile karşılıklı etkileşim içinde olmuştur. Dijital çağ olarak adlandırılan günümüzde de sanat teknoloji ile iç içe bir durumdadır. Teknoloji ile alışveriş halinde olan sanat günümüzde dijital sanat veya yeni medya sanatı olarak adlandırılmaktadır. Sanatta dijitalleşmenin temellerinin atıldığı 1950-1960'lardan bu yana sanatın teknoloji ile olan birlikteliğinden çeşitli formlar doğmuş ve sanatçılar bu formlarla yeni anlatım biçimleri sunmuştur. Türkiye'de dijital olgusunun sanat eserlerine ilk yansıması 1970'lerde görülmektedir. Ancak bu birliktelik 2000'lere kadar durağan bir dönem geçirmiştir. 2000'lerden sonra gerek sanatçıların kendi çabaları gerek bazı kurumların desteği aracılığıyla dijital sanata ilgi duyulmaya başlanmış ve bu alanda üretimler ortaya çıkmıştır. Sanatın çağa ayak uydurması, onun sürdürülebilirliğini arttırdığı düşünüldüğünde dijital sanatı ve sanatçıyı görünür kılmakta fayda vardır.

Bu çalışmanın konusunu Türkiye'de dijital sanat pratiklerinin ve dijital sanat eğitiminin durumu, sanat ve teknolojinin sanat eğitimindeki yeri oluşturmaktadır. Türkiye'de dijital sanat pratiklerinin ve dijital sanat eğitiminin durum saptamasını araştıran bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde Dijital sanat kavramı ve etkileşimde olduğu alanlar, sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, dijital sanat formları ve bu formların birbirleriyle ilişkisi üzerine akademik bir temel atılmıştır. İkinci bölümde dijital sanatın Türkiye'de ortaya çıkışı, üniversitelerdeki durumu, gelişimi ve bugünü, dijital sanatın gelişimini etkileyen ve bu alanda farkındalık oluşturan konferanslar, paneller, söyleşiler, sergilerden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ise dijital sanat alanında üretim gerçekleştiren ve yaptıkları sanatsal üretimlerle öne çıkan sanatçılara ve dijital sanat alanında araştırmalar, eleştiriler, yazılar ile alanının gelişimine ivme kazandıran akademisyen ve sanatçılarla yapılan görüşmelere yer verilmiştir. Görüşmeler çalışmanın amacı doğrultusunda "Dijital Sanatın Sınıflandırılması", "Türkiye'de Dijital Sanat Eğitimi" ve "Dijital Sanatın Yarını" başlıkları kapsamında verilmiştir.

Bu tez çalışması nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak yapılmıştır. Çalışma, dijital sanatı tanımlamak, interdisipliner yapısını ortaya koymak ve Türkiye'de dijital sanat pratiklerinin ve dijital sanat eğitiminin durumunu saptamaya yöneliktir. Çalışmanın temel çıkış noktası

Türkiye’de dijital sanat eğitiminin durumunu ortaya çıkarmaktır. Bu bağlamda araştırma cümleleri aşağıdaki gibidir:

‘‘Türkiye’de sanat eğitiminde teknolojinin yeri nedir?’’

‘‘Türkiye’de dijital sanat eğitimi ne durumdadır?’’

‘‘ Dijital sanatı sınıflandırmak?’’

‘‘ Türkiye’de dijital sanat ile ilgilenen / eser üreten kesim temelde hangi alanlardan gelmektedirler?’’

‘‘Dijital sanatı nasıl bir gelecek beklemektedir?’’.

Bu tez çalışmasının amacı Türkiye’de dijital sanat pratiklerinin ve dijital sanat eğitiminin durumu, dijital sanatın Türkiye’deki gelişimini, sanat eğitiminde teknolojinin yerini, sanatçı ve alanda araştırma yapan akademisyenlerin bu konu hakkındaki görüşlerini ortaya çıkarmak, sanatçıların çalışmaları üzerinden dijital sanat eğitiminin bugünü ve yarını hakkında incelemeler yapmaktır. Bu tez çalışması, Türkiye’de dijital sanatın dünü, bugünü ve yarını kapsamında, sanatçıların ve akademisyenlerin görüşleri, deneyimleri aracılığıyla sonuca ulaştırarak, alan literatürüne katkı sunmaktadır. Dijital teknolojilerin sunduğu yeni ve çeşitli anlatım teknikleri aracılığıyla üretilen sanat çalışmalarının izleyicinin ve okuyucunun dijital sanat algısında bir farkındalık yaratacağı düşünülmektedir.

Bu tez çalışması kapsamında; dijital teknolojileri, araç, ortam veya her iki şekilde de kullanarak sanat çalışmaları üreten sanatçılar ve yaptıkları araştırmalar, çalışmalar, verdikleri dersler ile alana katkı sunan akademisyenlerle, Türkiye’de dijital sanat eğitiminin durumu; bugünü ve yarını hakkında yarı yapılandırılmış mülakat gerçekleştirilmiştir. Bu tez çalışması için Türkiye’de 2000 yılı sonrasında dijital sanata yönelik gerçekleştirilen sergi, festival, etkinlik, konferans, eleştiriler, müzeler, galeriler ve yayınlar incelenerek seçilen on sanatçı ve beş akademisyene ulaşılmıştır. Görüşme, görüşme talebini kabul eden yedi sanatçı ve iki akademisyen ile gerçekleştirilmiştir. Türkiye’de bu alan ile ilgilenen kesimin pek çoğunun eğitim, çalışma ve proje gibi kişisel öncelikleri sebebiyle yurt dışında bulunmaları ve orada yaşamaları, çalışmanın yöntemi gereği uzun vakit alması bu çalışmanın sınırlılıklarını belirlemektedir.

Bu tez çalışması nitel arařtırmalardan veri toplama aracı olan görüşme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Öncesinde görüşmenin yapılabilmesi için görüşme formu hazırlanmış ve ilgili kişilere gönderilmiştir. Görüşmeyi kabul eden sanatçılara tezin amacı doğrultusunda toplam beş soru sorulmuştur. Görüşme pandemi koşulları gereği ve ilgili kişilerden bir kısmının yurt dışında olması sebebiyle video konferans aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Sanatçılar ile gerçekleştirilen görüşmeler, sanatçıların izni alınarak ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Sonrasında görüşmeler deşifre edilerek metne dökülmüştür. Konuşmanın seyrinde ortaya çıkan duraksamalara, konuşma diline özgü sözcüklere yer verilmemiştir. Yazıya dökülen konuşmalar, görüşme yapılan kişilerin onayına sunularak tez çalışmasına eklenmiştir.

Dijital sanat kavramı pek çok kaynakta, internet sanatı, bilgisayar sanatı, yeni medya sanatı olarak da geçmektedir. Yeni medya kavramı günümüzde iletişim odaklı olmakla birlikte pek çok alanda kullanılmaktadır. Yeni medya sanatı bilimi, teknolojiyi ve sanatı bir arada bulunduran yapısı dolayısıyla ilgi ve etki alanı geniş, sınırları esnek bir alandır. Bu geniş çatı altında her çeşit sanatsal, bilimsel ve teknolojik gelişme dahil edilebilmektedir. Bu sebeple pek çok çalışma, üretim yeni medya sanatı başlığı altında nitelendirilmektedir. Yeni medya sanatının bu çok kapsamlı özelliği ve ‘yeni’ kelimesinin manası gereği tartışılmaya açık olması sebebiyle bu çalışmada yeni medya sanatı yerine dijital sanat kavramı tercih edilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.DİJİTAL SANAT

1.1. DİJİTAL SANAT NEDİR?

1.1.1. Dijital Sanat Nedir?

Bilgisayar, internet ve dijital araçların sanatçılar tarafından yaratıcı ortam veya araç olarak kullanıldığı ve keskin sınırları olmayan sanat üretim disiplinlerine dijital sanat denir. Bu sanat disiplini genel olarak bu isimle adlandırılrsa da ‘‘yeni medya sanatı’’, ‘‘virtual art’’ ‘‘bilgisayar sanatı’’, ‘‘dijital medya sanatları’’ gibi isimlerle de adlandırılmaktadır. (Yücel, 2012: 27). Dijital sanatın çok yönlülüğü, interdisipliner yapısı, melez yapısı gereği tanımlanması zorlaşmaktadır. Çünkü her geçen gün sanatın teknoloji ile ilişkisi artmakta yeni biçimler, formlar değişim ve dönüşümler ortaya çıkmaktadır. Dijital sanat uygulayıcıları hem kendilerine hem de dijital sanata farklı tanımlamalar ve sıfatlar yüklemektedirler. Görsel Sanatçı, Yaratıcı Teknolojist. Bu çalışmada genel olarak dijital sanat adlandırılması kullanılmakla birlikte yeni medya sanatı, dijital medya sanatı kavramları da kullanılmıştır.

The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTTF) tarafından 2005 yılında hazırlanan ‘‘Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü’’ne göre, dijital sanat, ‘‘bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat’’ olarak tanımlanmaktadır (Johnson ve Shaw’dan aktaran: Sağlamtimur, 2010: 217). Çizgen ise, matematiksel olarak 0 ve 1’lerin oluşturduğu yeni teknik dille ekranda geliştirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretilere yansımaları şeklinde tanımlamaktadır (2007:69). Dijital sanat pratikleri 1990’lı yıllardan itibaren sanat üretimlerinde etkili olmaya başlamıştır (Yücel, 2012: 27).

1.1.2. Teknoloji ve Sanat

Sanat, tarihsel süreç ile ele alındığında, teknik ve sanatın birbirini beslediği ve bazı sanat akımlarının tekniği gereği teknolojiyi yaratıcı gücü ile etkilediği görülmektedir. Çünkü sanat özgün kuralların yaratıldığı bir alan olarak tekniği bile aşan bir güce sahiptir. Günümüzün teknolojik dünyasında teknoloji kendi dil yapılarını oluşturmuş, sanatçılar ise bu dil yapılarını üretimlerinde kullanabilecekleri yeni biçimler ve yaklaşımlara dönüştürmüştür (Yücel, 2012: 26-27).

Wands mekanik ve elektronik medya çağının temel alt yapısını 19. yy'daki bilimsel ilerlemeler ve yapılan icatların oluşturduğunu söylemektedir. Bu ilerlemeler günümüz teknolojisinin müjdecisi olmuştur. İlk teknolojik sanat pratikleri bilgisayarın geliştirilmesinden sonra ortaya çıkmıştır. Ben Loposky, teknolojiyi kendi sanatsal çalışmalarında kullanan ilk isimlerden birisidir. Sanatçı 1950'li yıllarda bir oskilloskop (Bir floresanlı ekran üstüne elektrik akımının görsel kaydını çıkarmak için katot ışını tüpü kullanan bir cihaz) üzerine dalga formlarından elektronik görüntüler üreterek bu görüntülerin fotoğrafını çekmiştir. Teknoloji zaman içinde birçok sanat türünü etkilemiştir. Sanat ve teknolojinin yavaş yavaş kaynaşmasını sağlayan bir başka sanat pratiği de 1958 yılında Edgar Varese'nin Belçika'daki dünya fuarındaki ses sanatının öncüsü olan 'ses sanatı yerleştirmesi'dir. Bir heykel mekanına yerleştirilen yüzlerce kolondan oluşan bu ses sanatı yerleştirmesi sanatçının stüdyo kayıtları, zil sesleri ve üzerinde oynanmış piyano seslerinin bir araya getirildiği bir kolajdan oluşturulmuştur. Bu çalışmayla sanatçı kendi elektronik şiirini oluşturmuştur (Wands, 2006: 24).

1977 yılı itibariyle renkli grafik özelliklerine sahip ilk kişisel bilgisayarların ortaya çıkması sanatçılara yeni teknolojik sanat eserleri üretme fırsatı ve kolaylığı sağlamıştır. Teknolojinin giderek gelişmesi ve sanatçılar tarafından keşfedilmesi sanat ve teknoloji harmanından üretilen çalışmalar giderek artmıştır. 1979 yılında Avusturya'da elektronik sanatların geliştirilmesi ve bu alandaki sanat pratiklerinin sergilenmesi için Ars Electronica kurulmuştur. Teknoloji ve sanat birlikteliğini önemseyen bu girişim teknolojik ilerlemelerle birlikte dijital sanat adına atılan kurumsal desteğin ilk adımları olarak görülebilir. (Wands, 2006: 26).

1980 yıllarında aşamalı olarak geliştirilen kişisel bilgisayarlar sayesinde dijital sanat çalışmalarının üretilmesi açısından oldukça verimli bir zaman olmuştur. Kişisel

bilgisayarlar ve rahat bir şekilde elde dileyen günümüzde hala kullanılan Pait Brush gibi yazılım programları sanatçıların dijital görüntüler yaratabilmesini sağlamıştır. Sanatçılar aynı zamanda dijital ortamda gerçekleştirdikleri bu sanat pratiklerini arzu edildiği şekilde baskıya da dönüştürülme olanaklarına da sahip olmuşlardır. Bu alandaki gelişimler sanatçılara yeni bakış açıları ve yaratıcılık sınırlarını genişletmeye fırsat vermiştir. Buna örnek olarak Bernhard Leitner 1987 yılında stereo kulaklıklarla dinlenen, işlenmiş elektronik seslerden şekillenen bir dizi işitsel heykelden oluşan Head Spaces'i sergilemiştir. 1989 yılında Jeffrey Shawl üç boyutlu bir uzamdan hareketi keşfeden ilk sanat eserlerinden biri olan 'The Legible City'i sergilemiştir. İnteraktif sanat enstalasyonunu olan bu çalışmada izleyiciler sabit bir bisiklet kullanarak ekranda üç boyutlu bir şehir gezintisi yapmaktadır. Wands 1980'li yılların, yeni yaratıcı sınırların keşfedilmesi ve teknolojinin şaşırtıcı bir hızda ilerlemeye devam etmesiyle, dijital sanat açısından oldukça bereketli bir dönem olduğunu söylemektedir. (Wands, 2006: 28).

Avcı, dijitalleşmenin 1980'li yıllarda yavaş yavaş başladığını ve bunun o dönemde bilgisayarlar arası haberleşme, iletişim, eğitim, araştırma, teknoloji, eğlence gibi pek çok alanda etki yarattığını söyler. 1990'lı yıllarda ise World Wide Web (Dünya Geneline Ağ) aracılığıyla kodlarla oluşturulan bilgi paylaşımı, transferi ve etkileşimi mümkün hale gelmiştir. Dijitalleşmenin küresel boyuta ulaşması sağlayan bu sistem bir dönüm noktası yaratmıştır (Avcı Tuğal, 2018:94). Teknolojik gelişmelerle yaşamın her alanında görülmeye başlayan dijitalleşme dünyada veya dünya dışında olanaklar dahilinde ücra köşelere bile erişimi mümkün hale getirmiştir. Örnek verilecek olursa dijital teknolojinin sağladığı olanaklarından biri olan "online" (çevrimiçi) bağlantıların yapılabilmesi, sanatçılar, tasarımcılar arasında zaman ve mekanın dışında, bilgi alışverişinin, hızlı bir biçimde gerçekleşmesine imkan vermektedir (Avcı Tuğal, 2018:41).

Sanat, bilim ve teknoloji birbirleriyle çok yakından ilişkililerdir. Birçok alanda olduğu gibi sanat, bilim ve teknoloji de insanın yaratım süreci sonucunda ortaya çıkmış, süregelen bir biçimde gelişmekte ve kendini yenilemektedir. Toplumsal olguları da içinde barındıran bu yaratıcı süreçler, birbiriyle etkileşim halinde ilerleyerek toplumları da etkileyen (Altunay, 2004:191) yeni tekno-estetik yaratıcılıklar ortaya koyabilmektedir (Avcı Tuğal, 2018:41). Video sanatıyla başlayan bu sürecin getirdiği

en önemli deęişim ilk defa dijital bir alanın sanat ortamı olarak kullanılmasından gelmektedir. Bu teknolojik evrim yaşanan dięer deęişimlerin temel kaynağıdır. Bu durum dijital teknolojilerin de bir sanat ortamına dönüşeceği veya bir sanat malzemesi olarak kullanılabileceğini kanıtlamıştır. Bu sayede günümüz teknolojilerinin kullanımıyla gerçekleştirilen birçok sanat dallarının temeli oluşturulmuştur (Altunay, 2004:182-183).

Sanatçılar içinde yaşadıkları dönemin sağladığı koşullar doğrultusunda birçok malzemeyi kendi sanat pratiklerinde kullanmışlardır. Ortaya çıktığından beri hayatın her alanında yer alan teknolojik gelişmeler odağında gerçekleşen tüm sistemler sanatçılar için yeni deneyim aracı oluşturmuştur. Avcı, bugünün dünyasının ekran çağı olduğunu söyler. Günümüzde her çeşit bilgi dijital kodlara dönüştürülebilmekte ve insanlar sıfır ve birlerden oluşan sanal dünyalarda çokça vakit geçirmeye başlamışlardır. Günümüzün bu teknolojisini kullanan sanatçılar bu alanda sanat yapıtları üretmekte ve seyirciye yeni deneyimler kazandırmaktadır. Bu oldukça hızlı ve yeni üretim biçimlerini beraberinde getiren dijital sanatın, teknoloji ile son derece yakın bir ilişki içinde olmasındandır (Avcı Tuğal, 2018:67).

Sanatçılar sanatlarını icra etmek için pek çok objeyi malzeme olarak kullanmışlardır. Yaşanan teknolojik gelişmeler sanatçılar için yeni sanatsal ifade araçları oluşturmuştur. (Altunay, 2004:74). Altunay'a göre sanat temelinde yaratıcılık gerektiren ve estetik unsurlar içinde gerçekleştirilen bir uğraş olsa da iletişim etkisini de barındırmaktadır. Sanatçı izleyici ile iletişimini yarattığı eserler aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Dijital teknolojilerinin iletişime olan yatkınlığı sanatçıları bu teknolojiyi kullanmaya teşvik etmiş ve geleneksel sanat yapıtı üretme yöntemlerinde radikal deęişimlere sebep olmuştur. Dijital teknolojiler ile sanatsal iletilerin oluşturulması kolay ve ucuz olması yönüyle de çokça tercih edilmektedir (Altunay, 2004:76).

1.1.3. Sanal Gerçeklik ve Sanal Sanat

20 yüzyılın ikinci yarısında, dijital teknolojilerin gelişmesi neticesinde ortaya çıkarak, günlük yaşantılara dahil olan sanallık kavramı 'orijinalinden kopma, gerçekte bağının kesilmesi' gibi anlamlar taşımaktadır (Atalay, Önder, Uluoğlu'dan aktaran: Akten, 2008:4). Sanal (virtual), var olmayan ama algının yönlendirilmesiyle var

olduđu yanılsaması yaratılması durumunu ifade eder. Sanal gereklik, fiziksel gerekliđi yapay olarak yeniden üretmek ya da alternatif bir gereklik algısı yaratmak üzere, kullanıcıların duyularını, oluşturulan ortamla etkileştirerek yönlendiren bir dijital veri uzamıdır (Kuruüzümcü,2010:93-94). Neredeyse tüm bir evren tasarımını mümkün hale getiren sanal gereklik ortamı, başlangıçta bir araç veya aracı görevi görmekteyken zamanla teknolojinin gelişimiyle paralel bir gelişme göstererek başlı başına bir yaratım ortamı ve biçimi olarak yönelimini devam ettirmektedir (Kuruüzümcü,2010:93).

Sanal gereklik; *“geređi taklit eden ve başa takılan ekranlar, dokunsal eldivenler, hareket izleyicileri ve sensörler gibi belirli etkileşim aygıtları tarafından bu yaratıcı dünyadaki kullanıcı etkileşimi sađlayan bilgisayar tarafından oluşturulan bir arayüzdür.”* (Buzjak ve Kunica’dan akataran: Aydođan, Kaplanođlu, 2020: 84) *“Sanal gereklik, duyularımıza, gerekten oradaymış gibi deneyimleyeceđimiz şekilde sunulan sanal bir ortamın yaratılmasıdır.”* (Scales’ten akataran: Aydođan, Kaplanođlu, 2020: 84) Sanal gereklik ortamında fiziksel dünyanın taklidi olan veya yaratılan yeni bir dünya alanı olan sanal dünyaya girme deneyimi yaşanır (Aydođan, Kaplanođlu, 2020: 84).

Sađlantimur, sanal gerekliđi, bilgisayarda oluşturulan, katılımcılara etkileşimli bir ortam sađlayarak gerekmiş duygusu yaratan, üç boyutlu olarak seyredilebilen bir sanat alanının yaratılması olarak deđerlendirmektedir. Sanal gereklik ortamı izleyiciye veya katılımcıya, gerek olmayan üç boyutlu bir uzaya ulaşma ve dolaşma imkanı vermektedir. Sanal gereklik ortamı ađırlıklı olarak oyun ve eđlence dünyası olmak üzere sanat, tıp, mühendislik gibi birçok alanda kullanılmaktadır. (2010:227).

Sanal gerekliđin sanatta 1970’li yılların başında Myron Kruger’in insan-makine ara yüzü tasarımıyla alakalı yaptıđı araştırmalarda görölmektedir. Kruger, bilgisayarlar aracılıđıyla fiziksel hareketler ve jestlerle sezgisel bir biçimde etkileşim kurabilen ‘responsif ortam’ yaratmıştır. Sanal gereklik sanatı, ziyaretçiyi mutlak bir biçimde çalışmanın ortaya çıkışında etkin bir katılımcı haline getirmektedir. Buradan aynı zamanda, bir seyircinin eylemi neredeyse kullanıcı kadar gözlemlemesine uygun bir performatif manzara ortaya çıkar (Heartney, 2008:44).

Sanal gerçeklikle ilgili sanat arařtırmalar yapan New York Üniversitesi Interactive Telecommunications programı üyelerinden Camille Utterback ve Romy Achituv, 1999 yılında sanal gerçeklięi oyuncu yaklaşımından sanatsal pratięe doęru götüren ‘Text Tain’i yapmışlardır. Katılımcılar içinde harflerin yağmur gibi düřtüęü, büyük ve aynalı bir projeksiyonun karşısında dururlar ve hareket ederler. Ekranda yağın harfler katılımcıların hareketlerine göre tepki vermektedir. Bu harfler, tutulabilir, durdurulabilir, onu yönlendiren kullanıcının projeksiyona yansıyan bedenine düşebilir. Tamamen katılımcının projeksiyonun karşısında durarak yaptığı hareketlere göre yön bulan bu çalışma sanal gerçeklik uygulaması ile gerçekleştirilen çalışmaların ilk örneklerindedir. Bu örnekten anlaşılacağı üzere sanal gerçeklik sanatı, ziyaretçiye çalışmanın meydana getirilmesi için aktif katılımcı rolü yüklemektedir (Heartney, 2008:45).

Sanal gerçeklik teknolojisine sanatsal olarak bakıldığında başta etkileşimli bir ortam olması özellięiyle tasarım yönünden çeşitlilik sunan ve birçok sanatsal malzemeyi bir arada bulundurabilen bir yapıya sahiptir. Sanat üretimi için fiziksel bir atölyeye ihtiyaç duymadan resim, animasyon, illüstrasyon, heykel gibi pek çok sanat çalışmalarının gerçekleştirilebilir olması, çalışmalar arası etkileşim sunması, internet ortamında paylaşılabilir olması, kolay taşınması, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak baskı alınabilmesi yönüyle sanatsal pratiklerin kolay ve hızlı bir biçimde gerçekleştirilmesine imkan ve ortam sunmaktadır (Aydoğan, Kaplanoęlu, 2020: 85). Tüm bu nitelikler düşünöldüğünde hem kullanıcıya hem de sanatçıya farklı deneyimler yaşatarak sanatçıya sanatını icra etme hususunda yeni olanaklar tanıyarak yeni ifade biçimlerinin oluşmasına, anlatım gücünün artmasına da fırsat verdiği söylenebilir.

1980’li yıllardan sonra teknolojik gelişmeler odağında ortaya çıkan sanal ortam bugünün sanal gerçeklik ortamını oluşturmaktadır. O dönemden bu zamana gelişen bilgisayarlar, yazılım programları bugünün sanat biçimi ve uygulamalarının temeli olmuştur. Sanal kavramıyla olağan hale gelen sanal ortam yeni alışkanlıklar, sanat pratiklerinin gerçekleştirildięi yeni ortamlar sunmuştur. Bunun sonucunda bilgisayar ve kullanıcı ilişkisi kişiselleşmiş, stereoskopik gözlükler, ekranlar sanallaştırma kaskları, ses teknolojisi, eldivenler, veri toplayan giysiler (data clothes) gibi pek çok dijital teknoloji materyalleri insanları görüntülerden oluşan yeni dünya ve evren içine

almıştır. Görsel, işitsel ve bedensel duyarlılık seyrinde oluşan bu yeni teknoloji, sanal gerçekliği ortaya çıkarmıştır (Avcı Tuğal, 2018:41).

Sanal gerçeklik ortamında izleyiciye veya kullanıcıya yüksek nitelikli bir deneyim olanağı verilmektedir. Yüksek performanslı ve gelişmiş grafik gücüne sahip bilgisayarlar aracılığıyla kişiler, sanal gerçeklik materyalleri olan; elektronik başlık, özel veri eldiveni gözlük veya tüm bedeni saran giysiler giyerek sanal aleme taşınmaktalar. Sanal gerçeklik cihazları aracılığıyla kullanıcıların hareketleri ile alakalı bilgiler hızlıca bilgisayara transfer edilmekte veya kişilerin dokunma, fiziksel özelliklerini hissetme ve çevreden gelen sesleri işitme duyularını da kapsayacak şekilde kendini ortamın içinde hissedebilmektedir. Bu sayede kullanıcı ile bilgisayardaki üç boyutlu dünya arasında gerçek ortamdaki gibi bir iletişim kurulabilmektedir (Sağlamtimur, 2010:227).

Sanal gerçeklik ortamı, gerçeğin farklı bir boyutunun deneyimlendiği kurgusal bir modelledir. Sanal gerçeklik ortamında mevcut dünyanın veya düş gücüyle oluşturulan, mevcut dünyada bulunmayan ortamların simülasyonu (benzetişim) yapılabilir. Bu ortamda kullanıcı mevcut ortamından tamamıyla veya kısmi bir şekilde soyutlanarak bu simülasyona dahil olup başka bir boyuta geçer. Bu sayede deneyimleyici belli bir süre içinde, tasarlanan kurmaca dünyada gerçekliğin farklı bir boyuna şahit olur (Aydoğan, Kaplanoğlu, 2020: 84).

Sanatın duygu ve düşünceleri somutlaştırma, anlamlandırma çabası, sanal gerçeklik ortamında da kendini göstermektedir. Sanal mekan oluşturulurken, hayali bir ortam yaratılmaktadır. Sanallık, vücudun bağlı olduğu sanal gerçeklik materyalleri ile girilen uzayda, gözlenen derinlikte, nesnelere etrafımızda olması, onlarla ara gerçek alanda hacimsiz, yerçekimsizlik, bir uzayda iletişime geçilebileceği hissi taşımaktadır (Bayram, 2012: 7).

Sanallık pek çok alanda ve düzeyde kurulu gerçeğin yerine geçmiş ve sanatsal üretimde de öne çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010:215). Sanal gerçeklik teknolojisi, sanat üretim ortamı olmasının yanında sanatın sergilenebildiği bir ortam olarak da çeşitli imkanlar sunmaktadır. Sanal gerçeklik ortamında oluşturulmuş yapıtlar çıktı alınarak sanat galerilerinde veya müzelerde sergilenebileceği gibi sanal gerçeklik ortamında sanal bir sanat galerisi veya sanal bir müze oluşturularak sanal bir sergi de

gerçekleştirilebilir. Sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu bu imkan ile bu sanal sergilere ulaşım kolaylaşmaktadır. Sanata bu derece kolay ulaşım sanatın çekiciliği üzerinde bir yan etki yaratma durumunu da beraberinde getirebilir. Ancak sanat da diğer birçok unsur gibi içinde yaşadığı dönemle etkileşim halinde ve dönemim imkanlarından faydalanmaktadır. Günümüzde teknolojinin her alanda hakim vaziyette olması sanatın ve sanatçının da teknolojiden uzak kalmasını kaçınılmaz kılmaktadır (Aydoğan, Kaplanoğlu, 2020: 86).

Bilgisayar ve internet teknolojisi; “sanal dünya”yı yaşama katmıştır (Aydoğan, Kaplanoğlu, 2020: 84).

1.2. DİJİTAL SANAT FORMLARI

1.2.1. Dijital Sanat Formlarının Sınıflandırılması

20. yüzyılla beraber bilim, sanat ve ticaret alanında büyük oranda gerçekleşen teknolojik ilerlemeler, günümüz sanatını şekillendirmiş ve şekillendirmeye devam etmektedir (Avcı Tuğal, 2018:34). Dijital sanatın dayanağı olarak kabul edilen teknoloji, yaşamın her alanında kendine yer bulduğundan günümüz sanat pratiklerinde yalnızca bir araç olarak değil bir ortam ve medya haline gelmiştir (Sağlamtimur, 2010:214). Yeni anlatım biçimleri yaratan dijital teknolojiler aracılığıyla içerisinde birçok sanat dalını barındıran melez denebilecek çalışmalar gerçekleştirilebilmektedir. Kübist ve Fütürist resim, heykel, kinetik sanat, performans sanatı, video, elektronik sanat, bilgisayar sanatı, dijital sanat ve daha çağdaş zaman temelli medyalar dahil olmak üzere pek çok sanat türünde bu etkilere rastlamak mümkündür. (Avcı Tuğal, 2018:34).

Dijital sanat, bazı özelliklerini geleneksel sanat pratiklerinden almakla birlikte teknoloji ile olan etkileşiminden kaynaklı olarak sürekli yenilenmekte ve gelişmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin sürekli olarak kendini geliştirmesi ve bunların sanata entegre edilmesi ile dijital tekniklerin geçişli yapısı dijital sanat eserlerinin nihai formunun açıkça tanımlanmasını zorlaştırmaktadır (Yücel, 2012:30). Bu yüzden dijital sanat, sanat eserlerinin üretim ve sunun süreci boyunca bilgisayarın veya farklı dijital teknolojilerin araç, yardımcı öge veya ortam olarak kullanımına bağlı

olarak sınıflandırılabilir. Ancak sanat ve teknolojinin karşılıklı etkileşimine ve gidişatına bağlı olarak dijital sanat formlarının çeşitleneceği ve yeni tanımlar, sınıflandırmaları da beraberinde getirebileceği unutulmamalıdır.

Dijital sanat dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına bürünmektedir. Yani bir veri formundadır. Bahsi geçen bu verilerin somut bir hale gelip gelmemesi sanatçıya bağlıdır. Örneğin, üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımıyla üretilen bir sanal nesne animasyon olarak tek bir nesneye dönüşebilir veya heykel olarak ortaya çıkabilir. Animasyon veya görüntü, ayrıca bir web sitesinde birleştirilebilir ya da bu suretle internette net sanatı şeklinde var olabilir (Wands, 2006: 14). Sonuç olarak dijital sanat çalışmaları birbirleriyle geçişli ve etkileşimli bir özelliktedirler.

Bir veri formunda yaratılan dijital sanat ürünleri, sanatçıların isteğine bağlı olarak geleneksel bir sanat nesnesi biçiminde de üretilebilmektedirler. Dijital sanat alanında üretim gerçekleştiren sanatçılar teknolojinin imkanlarını kullanarak sanatsal anlatım formlarını ve sanatsal üretim araçlarını da çeşitlendirmişlerdir (Yücel, 2012:30).

Paul'e göre, dijital sanat dijital teknolojilerin 'araç' ve 'ortam' olarak kullanılması şeklinde bir sınıflandırma yapılabilir. Ancak bu iki tür dijital teknoloji kullanımının ana özelliklerinin bir kısmı ortak olmasına rağmen, dışavurumları ve estetik ifadelerinde farklılıklar barındırmaktadır. Ona göre bu iki türü sınıflandırmadan ziyade bir melez tür olarak görmek gerekmektedir (Paul'den aktaran, Sağlamtimur, 2010:220- 221).

Dijital teknolojilerin araç olarak kullanılması: Sanatçının sanat eserini oluşturduğu süreç içerisinde bilgisayardan destek aldığı ve işin bir bölümünü bilgisayarın yaptığı sanat türüdür (Gülsoy, 2020:224). Sanatçı eserinin üretim sürecinde eserin tamamında veya bir kısmında dijital teknolojilerden faydalanmaktadır; photoshop, web tasarımı teknikleri, programlama dilleri, ses ve görüntü manipülasyonu, efektler vb.

Dijital teknolojilerin ortam olarak kullanılması: Sanatçının işin üretilmesinde bilgisayarı tek araç olarak kullandığı sanat türüdür (Gülsoy, 2020:224). Yaratılan sanat ürününün dijital ortamda gerçekleştirilmesi, sergilenmesi ve gösterilmesidir. Üretim

süreci boyunca sanatçı dijital teknolojinin olanaklarından bütünüyle faydalanmaktadır; dijital enstalasyon, film, video, animasyon, net sanatı, yazılım sanatı vb.

Dijital sanatın bürünebileceği formlar (hem geleneksel hem de yeni formlar) bazen onlar arasında berrak bir ayırımın yapılamayacağı şekillerde harmanlanabilirler. Dijital sanatın geleneksel formlar arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, animasyon, müzik ve performans sayılabilir. Dijital alanın kendisine özgü yeni yeni formlar olarak da sanal gerçeklik, net ve yazılım sanatı sayılabilir (Wands,2006: 11).

Dijital sanatın bürünebileceği formlar (hem geleneksel hem de yeni formlar) bazen onlar arasında berrak bir ayırımın yapılamayacağı şekillerde harmanlanabilirler. Dijital sanatın geleneksel formlar arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, animasyon, müzik ve performans sayılabilir. Dijital alanın kendisine özgü yeni yeni formlar olarak da sanal gerçeklik, net ve yazılım sanatı sayılabilir (Wands, 2006: 11).

Teknolojinin ilerlemesi ve bilgisayar sistemlerinin çok daha aktif ve elverişli olmasıyla beraber sanat ve tasarım alanında dijitalleşme 20. yüzyılın sonlarından bu yana hızlı bir biçimde gelişme göstermiş ve 21. yüzyıla birlikte her alana aksetmiştir (Avcı Tuğal, 2018:117). İnterdisipliner sanat üretimlerinde sanatçılar artık fiziksel, kimyasal, bilişsel biyolojik, genetik bilimler, nano ve makro teknolojilerle beraber dijital teknolojileri daha çok kullanmaya başlamıştır (Avcı Tuğal, 2018:116).

1.2.2. Resim

Resmin tarihine bakıldığında oldukça eskiye mağara duvarlarına çizilen görsellere kadar dayanmaktadır. Belki de resmin sanatın ilk göz ağırlarından biri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Resim çağlar boyunca değişmiş gelişmiş ve beraberinde farklı çizim tekniklerini getirmiştir. Her sanat formu içerisinde yaşadığı dönemin malzemelerini, yöntemlerini barındırmıştır. Gelişen dijital teknolojiler ekran üzerine çizilen dijital resmi ortaya çıkarmıştır. Dijital resim en basit manasıyla; bilgisayar, tablet, akıllı cihazlar vs. gibi çeşitli dijital teknolojilerden faydalanarak yapılan çizimlerdir.

Günümüzde dijital çizimlerin, resimlerin yapıldığı pek çok yazılım ve program vardır. MacPaint, Adobe İllustratör, Photoshop bunlardan bazılarıdır. Dijital çizime ve görüntü manipülasyonlarına imkan tanıyan bu programlar günümüzde pek çok sanatçı tarafından oldukça yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Bu programlar sanatçılara oldukça gelişmiş ve çeşitli çizim olanakları sunarlar. Çizim için gerekli olan tüm materyaller (kurşun kalem, dolma kalem, füzen, pastel, çeşitli kalem uçları, çeşitli kağıtlar vb.) dijital olarak sağlanmaktadır. Bu zengin dijital araçlar yardımıyla çeşitli renk paletleri, arzu edilen özellikte çizim kalemleriyle çalışmalar gerçekleştirilebilmektedir (Tire 2018:90). Dijital ortamlarda oluşturulan resimler sanatçının isteğine bağlı olarak ahşap, metal, tuval bezi, kağıt vs. gibi çeşitli yüzeylere basılabilir ve çoğaltılabilir. Bu dijital teknolojilerle sanatsal pratiklerini birleştirmek isteyen sanatçılar için geleneksel sanat materyalleri dışında çok çeşitli ifade olanakları sunulmaktadır.

Avcı, dijital resmin geçmiş dönemlerdeki gibi bir iz olarak düşünülmemeyeceğini; onun sayılarla oluşturulan bir program sonucu ortaya çıkan teknik görüntü olduğunu söylemektedir. Resim, dijital resim ile özerk bir gerçeklikten ziyade gerçekleştirilmesi gereken bir program, kendini yaratan, yaratmak üzere olan bir yapıya doğru yönelmiştir (2018:113).

Resim1: Dijital çizim görseli 1



Resim 2: Dijital çizim görseli 2



1.2.3. Fotoğraf

Fotoğraf, 19. Yüzyılın en önemli icatlarından biridir. Fotoğraf, görüntünün bir cihaz aracılığıyla iki boyutlu bir yüzey üzerine kaydedilmesi sonucunda oluşmaktadır. Fotoğraf ilk ortaya çıktığı dönemden bugüne hızlı bir değişim geçirmiştir. Başlangıçta analog fotoğraflar üretmek için film, fotoğraf kartı ve kimyasal maddeler kullanılırken günümüzde teknolojinin gelişmesi sonucunda optik teknolojisi, elektronik ve bilgisayar teknolojisi kullanılarak elde edilen dijital fotoğraflara geçilmiştir. Bugün çoğunlukla dijital fotoğraf makineleri kullanılmakta ve dijital ortama aktarılıp kurgulanabilmekte ve saklanabilmektedir (Tire, 2018:69).

Fotoğrafçılar ilk fotoğrafın ilk dönemlerinde negatif fotoğraflar üzerinde kazıma, çizme, yırtma, yapıştırma veya gibi işlemlerle veya fırça darbeleri, kalemler, rötuş bıçaklarıyla müdahale ederek farklı sanatsal dokular yaratmaya çalışmışlardır. Dijital fotoğrafçılıkla beraber fotoğraf üzerinde gerçekleştirilen müdahaleler kolaylaştırılmıştır. Geleneksel fotoğrafçılıkta kullanılan materyaller yerini çeşitli dijital uygulamalara bırakmıştır (Tire, 2018:73-74). Photoshop, Corel, Paint, dijital illüstrasyon, fotomontaj, fotokolaj, fotoğraf manipülasyonu gibi uygulamalarla sanatçılar dijital ortama aktardıkları fotoğraflar üzerinde çeşitli müdahalelerde bulunabilmektedir. Bu programlar aracılığıyla dijital çizim, dijital boyama, kolaj, manipülasyon, illüstrasyon gibi teknikler kullanılabilir. Aynı fotoğraf üzerinde farklı müdahaleler gerçekleştirilebilir ve her seferinde farklı bir sonuç elde edilebilir. Bu uygulamalar sanatçılara duygu ve düşüncelerini daha kolay aktarabilecekleri sanatsal ve özgün bir ortam sunmaktadır.

Resim 3: Beygir Gücü



Resim 4: Toprağın Parmak İzi



1.2.4. Video

1960’larda teknolojik gelişmeler video sanatının ortaya çıkmasına vesile olmuştur. İlk çıktıklarında oldukça ağır ve taşınması zor olan video kameraların taşınabilir hale gelmesi sanatçılar için yeni sanatsal anlatım biçimi oluşturmuştur. Sanatçılar videoyu bir sanat ortamı olarak kullanmaya başlamıştır. Başlangıçta gerçekleştirilen bir sanatsal çalışmayı, etkinliği kaydetmek için kullanılan video ortaya çıkarılan sanat ürünlerini belgelemek için kullanılmıştır (Altunay, 2004:160). Daha sonra videonun pek çok sanatsal çalışmaya dahil edilmesiyle müzelerde ve galerilerde sergilenen bir sanat formu haline gelmiştir (Ünal, 2019:38-39).

Televizyon yayıncılığında kullanılan video sanatçılar teknolojik gelişmeler sonucunda taşınabilir hale gelmesiyle sanatçılar tarafından keşfedilmiş ve sanat ortamına dahil edilmiştir (Altunay, 2004:157). Videonun çeşitli sanatsal pratiklere dahil olması sanatın alışlagelmiş sınırlarını zorlayarak sanatçılara yaratıcılıklarını kullanmaları için bir fırsat yaratmış ve bugünün sanatçılarına referans olmuştur. 1960’larda Andy Warhol’un kayıt altına aldığı bazı video filmler ve Nam June Paik’in video kayıt, enstalasyon ve televizyon ekranı üzerinde gerçekleştirdiği deneysel çalışmalar video sanatını başlattığı düşünülmektedir (Ünal, 2019:40).

Video sanatı televizyon veya sinema değildir. Başlı başına bir sanat formudur. Video sanatı olarak üretilen çalışmaların keskin sınırları olmamakla birlikte birçok ortak özelliğe sahip olduğu söylenebilir. Ünal’ın Whitham ve Pooke’den aktardığına göre video sanatında yer alan belirli karakteristik özellikler şu şekildedir: “dramatik eylemin yokluğu, anlatı ve karakter rolleri, içeriğin sıradanlığı, gelişmiş kamera tekniklerinin ve düzenlemenin yokluğu ile yavaşlatılmış hareket gibi zamana karşı alışılmadık tutumlar ve bir sekansın gerekirse birçok kez yeniden oynatılmasını sağlayacak biçimde filmin bölümlerinin bir döngü halinde gösterimi” (Ünal, 2019:42).

1.2.5. Animasyon

Animasyon (canlandırma), resimlerin art arda sıralanarak oluşturduğu hareketli görüntüdür. Animasyonun ilk örnekleri 19. Yüzyılın başlarında görülmektedir. Animasyon geleneksel ve dijital olmak üzere birçok farklı teknik kullanılarak yapılmaktadır. El çizimi, flipbook, rotoskop stop motion, cut-out, kukla, devinimsiz ve çamur animasyon teknikleri geleneksel animasyon teknikleridir. Bu

teknikler teknolojinin gelişmesiyle yerini dijital animasyon tekniklerine bırakmıştır. Dijital animasyon teknikleri iki boyutlu (2D) ve üç boyutlu (3D) animasyondur.

Animasyonun ilk yıllarında animatörler geleneksel teknikler kullanmaktaydılar. Bu durum hem maliyet hem de zamansal olarak çok pahalıya olmaktadır. Günümüzde dijital animasyon, geleneksel animasyona göre daha az maliyetli ve kısa zamanda gerçekleştirilmesi yönüyle animatörler tarafından daha çok tercih edilmektedir. Animatörler bilgisayar, klavye ve mouse aracılığıyla çeşitli animasyonlar yaratmaktadırlar. 3D Studio Max, Maya, Zbrush, SoftImage, Cinema4D, SketchUp, Body Paint kullanılan birçok animasyon programlarından bazılarıdır. Dijital animasyon teknikleri geleneksel animasyon tekniklerine göre daha hızlı ve görsel olarak daha kaliteli iş üretimini sağlar. Ayrıca geleneksel tekniklerle elde edilen animasyonlarda doğabilecek herhangi bir hatanın telafi edilmesi çok zorken bu sorunlar dijital animasyon tekniklerinde oldukça kolay bir şekilde telafi edilebilir (Dilim, 2018:59). Dijital animasyon kendi içerisinde “İki Boyutlu” (2D) ve “Üç Boyutlu” (3D) animasyon tekniği başta olmak üzere içerisinde farklı tarzların çeşitlendirdiği ve teknoloji ile uyumlu bir yol göstermektedir (Kozan, 2015:136).

1.2.6. Müzik ve Ses

Ses teknolojisinin gelişmesiyle sanatçıların yaratıcılıklarının gelişmesini sağlayan müzik ve ses üretme ortamı, performans sistemleri, çeşitli yazılımlar ortaya çıkmıştır. Sanatçılar eserlerini tamamladıklarında CD, DVD, MP3 dosyaları şeklinde oluşturdukları ses ve video içeriklerini internet aracılığıyla dağıtım yapmalarına imkan sağlamıştır (Wands, 2006: 123). MP3 formatının bulunması ses teknolojisinde önemli bir kilometre taşı olmuştur. Mp3 dijital müzik dosyaları oluşturmayı sağlayan bir veri sıkıştırma sistemidir. Verilerin sıkıştırılması, dosya paylaşımı, veri transferi gibi imkanlar sağlaması yönüyle birbirine ağ ile bağlı topluluklar, sanatçılar ve müzisyenler için kolaylık sağlamıştır (Wands, 2006: 124).

Müzik ve ses programları dijital teknolojilere koşturarak ilerleme göstermektedir. 1980’li yıllardan itibaren ses kayıtları dijital veriler olarak saklanabilmektedir. MIDI (Musical Instrument Digital Interface (Müzik Enstrümanları Dijital arayüzü) teknolojisi ile Ses verileri kolaylıkla düzenlenebilmekte, kopyalanabilmekte, ses vurguları, tonları, enstrüman sesleri

değiştirilebilmektedir (Wands, 2006: 123). MIDI programı sanatçıya sınırsız sayıda enstrüman seçeneği sunarak, sanatçının paletini genişletmiştir. MIDI ile ses kayıt stüdyoları çoğalmış ve sanatçılara müzik üretiminde büyük bir kolaylık ve çeşitlilik sağlamıştır. Bu program aracılığıyla sanatçılar stüdyo dışında da kendi evlerinde, kişisel bilgisayarlarında müzik üretebilmektedirler (Akdoğan, 2015:90).

Günümüzde müzisyenler pek çok ses kayıt ve düzenleme işlemlerini bilgisayarlarda gerçekleştirebilmektedirler. Çeşitli ses efektleri, yankı, koro etkileri bilgisayar programları aracılığıyla kolaylıkla oluşturulabilmektedir. Sanatçılar yarattıkları müzik ve ses eserlerini performans, estalasyon gibi diğer dijital sanat formlarıyla etkileşimli hale getirmektedirler (Sağlamtimur, 2010:228). Sanatçılar işitsel ve görsel öğeleri bir araya getirerek etkileşimli işler üretmektedirler. Gelişen dijital teknolojilerinin müzik ve ses sanatının diğer sanatlarla etkileşimini arttırarak yeni ve yaratıcı ifade biçimlerine temel hazırlamıştır.

1.2.7. Performans Sanatı

Performans sanatı 1960'lı yıllarda ortaya çıkan, sanatçının mekan sınırlaması olmadan görüntü ve ses eşliğinde önceden planlanan bir düşüncenin, olayın veya kavramın izleyici ile etkileşimli bir şekilde tekrarı olmaksızın eylemsel olarak sergilenmesi olarak tanımlanabilir (Ünal, 2019:21). 20. yüzyılın ilk yarısındaki sanat ortamında yeni arayışlarla kendini gösteren performans sanatı, sanatın bir nesneden insan bedenine yöneldiği ve izleyicinin sanatçı ile direkt olarak ilişki kurabileceği bir ortam yaratmıştır. Performans sanatçıları bedenlerini bir sanat nesnesi olarak kullanırlar. Performans sanatçıları performanslarını bir kere gerçekleştirdikleri için video kaydı olarak daha sora tekrar sergileyebilmektedirler (Yılmaz, 2008: 52-53).

Dijital teknolojiler performans sanatının paletini çeşitlendirmiş ve sanatçıların performansları esnasında daha denetimli olmaları konusunda ortam yaratmıştır. Örnek vermek gerekirse sanatçının vücuduna takılan sesi ve görüntüyü kontrol eden bazı cihazlar aracılığıyla performans anında performanslarının bir parçası olan ışık, ses veya video akışındaki geçişi hızlıca kontrol edebilmektedir. Bu gibi teknik gelişmelerle diğer dijital sanat formları ile etkileşimli bir şekilde çeşitli görsel-işitsel performanslar sunulmaktadır. Performans sanatının müzik ve ses sanatı, video sanatı, enstalasyon gibi diğer dijital sanat formlarıyla etkileşimi sürekli olarak devam

etmektedir. Performansın bu gibi diğer sanat formlarıyla bir arada olması izleyiciyi etkilemekle birlikte sanatçının kendini ifade ediş şeklini çeşitlendirmekte ve anlatım olanaklarını arttırmaktadır (Wands, 2006: 17).

1. 2.8. Enstalasyon

Enstalasyon, kapalı veya açık mekanlarda, içinde bulunduğu çevreyle ilişkili olan, içerisinde mekana özgü niteliklerine yer veren ve izleyicinin de işin içine dahil edildiği bir sanat türüdür. Bugünün enstalasyon çalışmalarında bilinen materyallerin dışında ses, video, performanslar da dahil edilmekle birlikte, bilgisayar ve internet gibi mecralardan sıklıkla yararlanılmaktadır. Başlangıçta radikal bir sanat üretim şekli olarak kendini gösteren enstalasyon 1980'ler sonrasında müzeler ve galeriler tarafından görünür hale gelmiş, günümüzde ise baskın bir sanat türü olmuştur (Yılmaz, 2008: 56).

Dijital enstalasyonların ilk örnekleri 1960'larda görülmektedir. 1968 yılında Londra'da bulunan Çağdaş Sanatlar Enstitüsünde "Cybernetic Serendipity" isimli sergide ses ve ışık enstalasyonları, hisseden robotlar gibi bazı çalışmalar sergilenmiştir. Bu çalışmalar bugünle kıyaslandığında teknolojik olarak henüz gelişmemiş olsa da dijital sanat bağlamında günümüzdeki pek çok karakteristiğın temelini oluşturmuştur (Akten, 2008: 14).

Günümüz teknolojik imkanları enstalasyon sanatçılarının yelpazesini büyük oranda genişletmiştir. Etkileşimli birimler, robotlar, gerçek zamanlı veri akışıyla gerçekleştirilen enstalasyonlar örnek olarak verilebilir. Dijital enstalasyon sağladığı yaratıcı denetim olanağı ve katılımcı ile etkileşimli sanatın önemli bir unsuru olması yönüyle dijital sanatın önde gelen alanlarından biri olmuştur (Wands, 2006: 16). Sağladığı sonsuz imkanlar ve gerek disiplinlerarası ilişki gerekse materyal çeşitliliği ile dijital enstalasyon, yalnızca bugünün sanatı olmasının dışında gelecekte de kalıcı bir yere sahiptir (Yücel, 2012; 38).

1.2.9. Dijital Heykel

Heykel, bir nesneye, fikre veya canlıya üç boyutlu form verme sanatıdır. Dijital teknolojinin sanatla birlikteliğinden doğan dijital heykel, bilgisayar ortamında çeşitli üç boyutlu modelleme programları aracılığıyla üretilmektedir. Geleneksel heykel sanatçıları atölyelerde mermer, ağaç, kil, plastik, kireçtaşı, maden, balmumu gibi

materyaller kullanarak heykel üretmektedirler. Günümüzde ise dijital heykel üreten sanatçıların atölyeleri bilgisayar ortamı olmuştur. Sanatçılar MAYA, Autodesk, Houdini, ZBrush, 3DCoat, Blender, Modo vb. gibi programları kullanarak üç boyutlu dijital heykel üretmektedirler (Eronat, 2019:8).

Dijital teknolojiler; bir nesnenin tasarımı, üretim süreci, modelleme ve baskısına kadar birçok alanda üç boyutlu üretime etki etmiştir. Kimi heykeltıraşlar bu teknolojiyi yalnızca tasarım aşamasında kullanırken, kimi de yalnızca dijital ortam var olabilecek heykeller üretmektedirler (Paul'den akt; Akten, 2008:24). Bilgisayar ortamında tasarlanan bir heykel veri dosyası şeklinde muhafaza edilebilir, çoğaltılabilir, dijital baskı yöntemiyle fiziksel bir hale getirilebilir. Aynı zamanda internet yoluyla farklı bilgisayarlara transfer edilebilir veya farklı yazılımlar aracılığıyla bir enstalasyonun, performansın, videonun veya filmin içine yerleştirilebilirler (Wands, 2006:77).

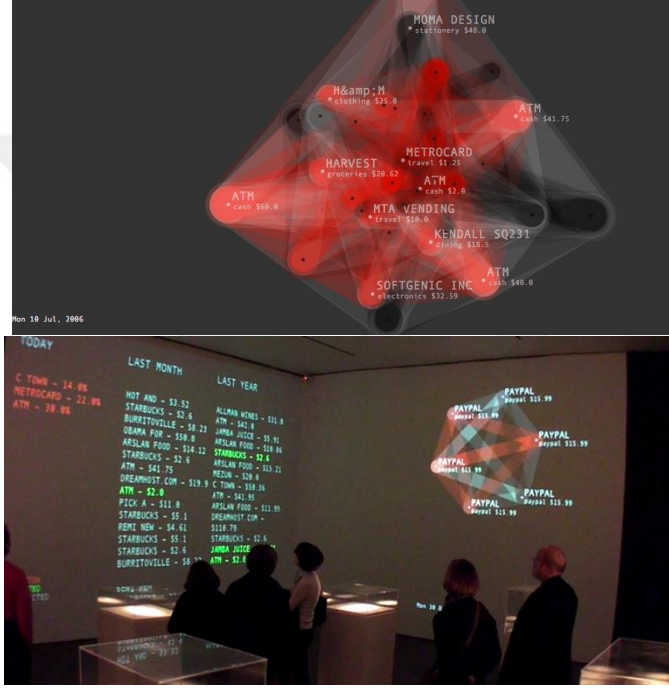
Bilgisayar ortamında üç boyutlu olarak bir nesne tasarlama imkanı sanatçıya zengin bir alan açmaktadır. Bu ortamda üretim esnasında gerçekleşen herhangi bir hatanın telafi edilmesi, renk doku, boyut gibi özelliklerin kolaylıkla değiştirilebilmesi veya en ince ayrıntısına kadar müdahale edilebilmesi sanatçılara sonsuz yaratıcılık ve çeşitlilik sağlamaktadır. Sanatçı bu heykelleri bilgisayar, klavye ve fare yardımıyla veya dokunmatik olarak kolaylıkla gerçekleştirebilmektedir (Wands, 2006:77).

1. 2.10. Yazılım Sanatı

Yazılım sanatı diğer dijital sanat formlarından farklı olarak dijital ortamda var olmuştur. Yazılım sanatı; bilgisayarda işlenen ve uygulanan komutlar bütünü olarak tanımlanabilir (Akten, 2008: 39). Burada programlama sanatçının boyası ve tuvali gibidir. Sanatçı bir yazılım programı yazabilir veya bir yazılımcı ile birlikte çalışmalar üretebilir. Sanatçının sözcükleri kodlardan oluşmaktadır. Yazılım programının işlenişi ve uygulanışı sanat çalışmasını ortaya çıkaran öğelerdir. İnteraktif çizimler, müzik yazılımları, algoritmik çalışmalar, veri dönüşümü, net sanatı, sanatsal oyunlar bu sanata örnek olarak verilebilir (Wands, 2006: 164). Dijital sanatın her çeşidi bir anlamda yazılımdan yararlanmaktadır. Pek çok enstalasyon, görsel, fiziksel ve işitsel çalışmalar kodlara ve yazılımlara dayanmaktadır. (Akten, 2008: 39).

‘‘MyPocket’’ dijital sanatçı Burak Arıkan’ın günlük banka hareketlerindeki örüntüleri analiz ederek her gün bir sonraki gün ne alacağını tahmin eden bir canlı yazılımdır. Bu sistemde sanatçının üç yıllık harcama geçmişi gelecekteki harcamalarını ön görmek için hazırlanmış özel bir yazılım ile analiz edilir. Algoritma tahminler geliştirerek analiz yapar ve zamanla kişinin davranışlarıyla uyumlu sonuçlar vermeye başlar (Arıkan, 2006).

Resim 5: Mypocket



1. 2.11. Net Sanatı

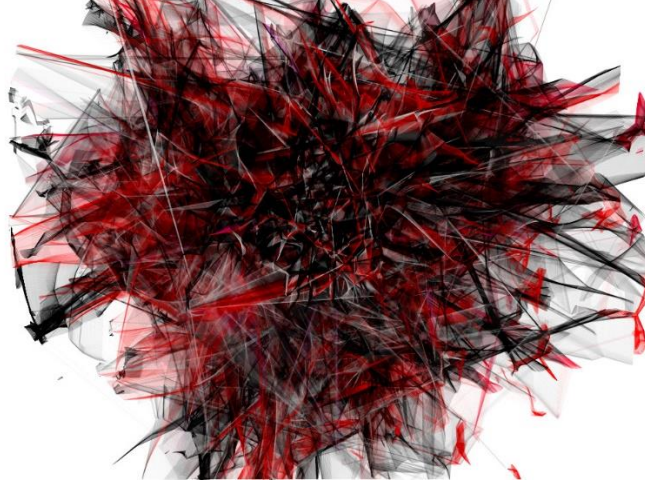
Net sanatı adını kullanıldığı ortamdan yani internetten alan bir sanat formudur. Ağ sanatı, internet sanatı, web sanatı olarak da bilinen bu sanat World Wide Web (Dünya Geneline Ağ)’in bulunmasıyla ortaya çıkmıştır. Sanatçılar interneti ilk zamanlarından bu yana kullanmalarına rağmen, net sanatı, 1990’larda ortaya çıkan Netscape ve Internet Explorer gibi grafik tarayıcılarının kullanılmasıyla ön plana çıkmıştır. Net sanatının ana bileşeni ve ortamı internettir. Net sanatı yazılım sanatının ağ bağlantılı bir çeşidi olarak görülebilir (Wands, 2006:165).

İlk ortaya çıktığından beri izleyici ile doğrudan etkileşim kuran, çalışmaların kolaylıkla sergilenmesi ve tartışılabilmesi için sanatçılara özgür bir ortam sunan net

sanatı, küresel izleyici kitlesi, müdahale edilebilir olması, kopyalanıp çoğaltılabilir olması veya yok edilmesi, ucuz üretim ve dağıtım olanakları ve devingen yapısı sebebiyle sanat alanında bugüne kadar benzersiz bir karaktere sahip olmuştur (Yücel, 2012; 37).

“Gerilim” bir ağ yapısının kendini düzenlemeye çalışırken gösterdiği davranışları inceleyen “Gerilim Serisi”nin ilk parçasıdır. Ağın davranışındaki kasılmaları ve genişlemeleri araştırmak için dinamik çizim ile ağ işlemlerini birleştiren bir yazılımdır. Bir ağ yapısının büyümesi sırasında biriken sinyalleri kullanarak çizim yapar. (Arıkan, 2006).

Resim 6: Gerilim



İKİNCİ BÖLÜM

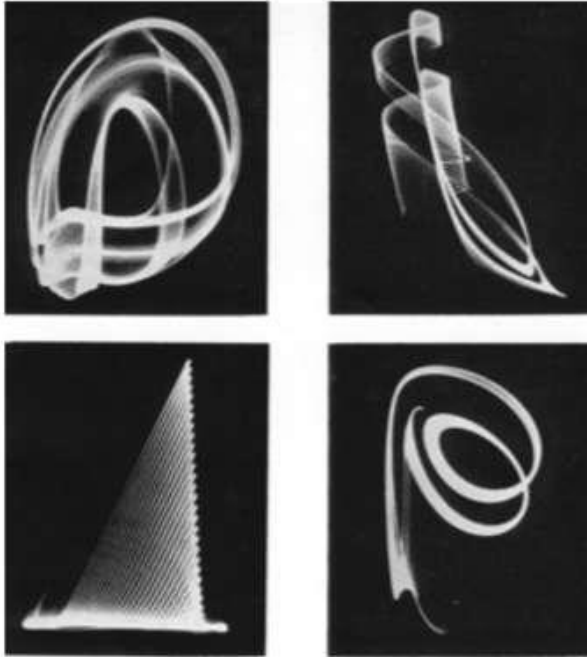
2. TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANAT

2.1. TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANATIN BAŞLANGICI

2.1.1. Türkiye'de Dijital Sanatın Kısa Tarihi

Türkiye'deki kısa tarihine geçmeden önce dünyada dijital sanatın tarihinden söz etmek gerekirse, dijital sanatın 1960'lı yıllarda ortaya çıktığı söylenebilir. Ancak günümüz söylemiyle dijital sanat, o dönemde sayısal sanat, bilgisayar sanatı olarak farklı isimlerle adlandırılmıştır. Ben Laposky 1950'de elektronik makine yardımıyla ilk grafik görüntüleri tasarlamıştır. Işığı kullanarak resimler üretmiştir (Türker, 145). Bilgisayar aracılığıyla yapılan ilk resimler ise Michael A. Noll tarafından yapılmıştır (Kırsaçlıoğlu, 2017:11). Bir çok kaynağa göre Nam June Paik ile Wolf Vostell ise video çalışmalarının ilk örneklerini vermişlerdir.

Resim 7: Oscillons/Ben F. Laposky/1953



Dijital sanatın tarihi, teknoloji ve bilimin tarihi tarafından biçimlenmiş, dijital teknoloji ve sanat öğelerinin bir araya gelmesiyle ilk örnekler üretilmeye başlanmıştır (Sağlamtimur, 2010:218). Dünyada 1960'lı yıllarda başlayan dijital sanatın Türkiye'de 1990'larda yeni yeni başladığı söylenebilir. Dijital sanatın Türkiye'deki tarihi yeni denecek kadar kısadır. ‘‘Bu durumu Ekmel Ertan şu sözlerle özetlemektedir:

‘‘Dijital sanatın dünyada ortaya çıkışı ve gelişimiyle Türkiye’de geçirdiği süreç karşılaştırıldığında Türkiye’nin dijital sanat alanında dünya çapında öncü bir rol üstlenemediği söylenebilir. Bu sebeple teknolojik yeniliklerde olduğu gibi dijital sanat çalışmaları da Türkiye’ye gecikmeyle girebilmiştir. Dünyada 60'larda avantgarde sanatçıların işleriyle, teknolojiyi anlamaya çalışan ve sorgulayan sergilerle başlayan, 80'lerden itibaren bilgisayar teknolojilerinin gelişimine paralel olarak yaygınlaşan, bir sanatsal ifade alanı olarak olgunlaşan dijital sanat, 2000'lerden bu yana, ortalama 20-30 yıllık bir gecikmeyle Türkiye’nin gündemine girmiştir ve bu alanında çalışan, iş üreten sanatçılar, ilk ürünlerini 2000'lerde vermeye başlamıştır’’ (Ertan, 2015).

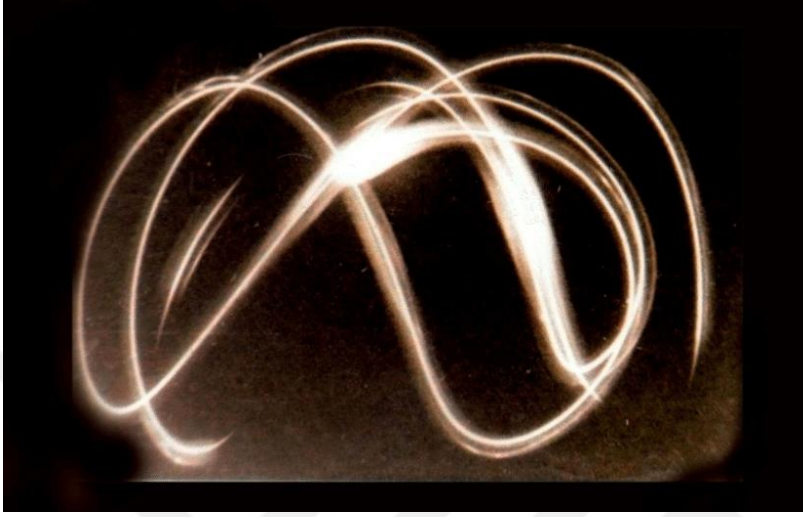
2.1.2. Türkiye’de Dijital Sanatın İlk Örnekleri

Türkiye’de yeni medya alanında çalışan ve iş üreten sanatçılar ilk ürünlerini 2000'lerde vermeye başlayan genç bir kuşaktır. Dünyada 60'larda avant-garde sanatçıların işleriyle, teknolojiyi anlamaya çalışan ve sorgulayan sergilerle başlayan, 80'lerden itibaren bilgisayar teknolojilerinin gelişimine paralel olarak yaygınlaşarak bir sanatsal ifade alanı olarak olgunlaşan yeni medya sanatı 2000'lerden itibaren, aşağı yukarı 20-30 yıllık bir gecikme ile Türkiye’nin gündemine girmiştir (Ertan,2015:2).

Ertan (2015) makalesinde dijital sanatın Türkiye’ye gecikmeli olarak girmesini dijital sanat farkındalığına dair ilginin az olması ve internetin Türkiye’ye geç girmesi ile ilişkilendirmektedir. 1990'ların öncesinde bilgisayar teknolojilerini kullanarak fotoğraf, video, multimedya ve performans gibi çalışmalar üreten Teoman Madra, İlhan Mimaroglu, Bülent Arel ve Nil Yalter örnek verilebilir. Bu kişiler alanı fark edip, o dönemin dijital teknolojilerini sanatsal üretimlerine dahil edip Türkiye’de dijital sanatın ilk örneklerini veren ve yayılımını sağlayan isimler olmuşlardır (Ertan,2015:1). Video, ses sanatı enstalasyonu, multimedya gibi Türkiye’deki ilk dijital sanat işlerini

üreten sanatçılardan biri olan Teoman Madra'nın 1964 yılına ait görsel bir çalışmasına yer verilmiştir.

Resim 8: Dia Pozitif/Teoman Madra/1964



Dünyada yeni medya sanatının ilk örneklerinin video sanatı aracılığıyla gerçekleştirildiği söylenebilir. Dünyada ilk dijital sanat üretimlerine 1960'lı yıllarda başlanmışken Türkiye'de o dönemde alanı keşfedip, video ve bilgisayarla deneysel işler üreten Teoman Madra ve deneysel fotoğraflar, video çalışmaları ve performanslar gerçekleştiren Nil Yalter gibi sanatçılar ön plana çıkmıştır (Şenova, 2013:1-2). Dünyada 1995 yılı itibariyle olgunlaşmaya ve ses getirmeye başlayan yeni medya sanatı Türkiye'de 2000'li yıllar sonrasında yavaş yavaş ortaya çıktığı görülmektedir (Çaşkurlu, 2014:50)

Aşağıda Nil Yalter'in 1974 yılında Paris'te sergilenen La Roquette adlı eseri gösterilmektedir. Eser aynı zamanda uluslararası birçok müzede sergilenmiştir.

Resim 9: La Roquette, Prison de Femmes/Nil Yalter/1974



Türkiye’de teknolojik araçlar kullanılarak üretilen sanat çalışmalarına 1995’te 4. Uluslararası İstanbul Bienali’nde ‘Concrete Vision’ (somut Öngörüler) sergisinde rastlanmıştır. Teoman Madra, Fatih Aydoğdu, Onur Eroğlu gibi sanatçılar medyayı bir anlatım biçimi olarak kullanmışlardır. 1996 yılında Atatürk Kültür Merkezi’nde (AKM) yeni medya sanatının temel odak noktalarından biri olan etkileşim odaklı bir sergi olan ‘XAMPLE’ sergisi gerçekleştirilmiştir. Sergi farklı alanlarda farklı tekniklerle üretim gerçekleştiren sanatçıların çalışmalarını bir araya getirmiş ve sanatçıların da birbirleriyle etkileşim kurmasına fırsat vermiştir (Çaşkurlu, 2014:50)

Çaşkurlu’ya (2014) göre Türkiyede 1996 ve 2005 yılları arasında dijital teknolojiler aracılığıyla üretilen sanatsal çalışmalarının sergilendiği dikkate değer bir sergi örneği görülmemiştir. Bu durumun ülkenin politikaları, sanatsal süreçleri ve internet kullanımı ile bağlantılı olduğundan bahsetmiştir (Çaşkurlu, 2014:50).

2.2. TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANATIN GELİŞİMİ

2.2.1. Türkiye'de Dijital Sanat Eğitimi

Teknolojik sanatlar alanında yaratıcılığı ve üretimi sağlayan ana faktörlerden biri eğitimidir. Dünya çapında tanınan pek çok eğitim kurumları ve enstitüler, teknolojik sanatlar, yenilikçi üretimlerin ortaya çıkmasını teşvik edici kurumlar ve enstitüler 1985 yılından itibaren kurulmaya ve alana yönelik çeşitli girişimler gerçekleştirmeye başlamışlardır. Örneğin Massachusetts Institute Of Technology'nin bir parçası olan MIT Media Lab (Massachusetts Institute Of Technology MIT Media Lab) 1985 yılında kurulmuş ve birbirinden farklı alanları bir araya getirerek alanda yenileşimle (inovasyon) kendini duyuran öncü bir kuruluş olmuştur. Dünyada birçok üniversitede bu yapıya benzer bölümler ve laboratuvarlar 1990 yılı itibariyle açılmaya başlanmıştır. Bu tür girişimler pek çok üniversitede yenilikçi ve teknoloji odaklı üretimlerin ortaya çıkmasında teşvik edici olmuştur (Erkayhan, Belgesay 2014: 57). Türkiye'de ise bu yapıya benzer bir girişime örnek olarak 2015 yılında, Koç Üniversitesi ve Arçelik A.Ş. iş birliği ile kurulan, Koç Üniversitesi Arçelik Yaratıcı Endüstriler Araştırma Merkezi (KUAR) bünyesindeki Desing Lab ve KARMA verilebilir (Kuar,2019) .

Türkiye'de dijital sanat eğitiminin 1997 yılında üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı bölümlerinin açılmasıyla başlamıştır. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi bu bölümün Türkiye'de açıldığı ilk üniversitelerdir. Şu anda Türkiye'de toplam 37 Üniversitede Görsel İletişim ve Tasarımı ya da benzeri bölümler mevcuttur. Yine bu üniversitelerin bazılarında yüksek lisans programları da mevcuttur. Yıldız teknik Üniversitesi bu alanda ilk yüksek lisans ve doktora bölümlerini başlatan üniversite olmuştur. Tüm bunlara rağmen hiçbir üniversitede tamamen bu alana odaklanmış veya Yeni Medya Sanatları adında bir program yoktur (ÖSYM,2020).

Bilkent Üniversitesi, Sabancı Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümleri ve Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümleri de Türkiye'de yeni teknolojik sanat üretimlerini başlatan ve alt yapı oluşturan kurumlar arasındadır. Bunun dışında Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) Türkiye'deki ilk internet girişini yapan, teknoloji ve sanat alanında önemli çalışmalar gerçekleştiren eğitim kurumlarından. (Çaşkurlu,2014: 56) ODTÜ bünyesinde bulunan 2018

yılında kurulan Tasarım Fabrikası ve Bahçeşehir Üniversitesi bünyesindeki BUG Oyun Laboratuvarı, Koç Üniversitesin açtığı Tasarım, Teknoloji ve Toplum adındaki lisans üstü programı sanat ve teknoloji bağlamında atılmış önemli adımlardır.

2001 ve 2011 yılları arasında İstanbul Bilgi Üniversitesinde Görsel İletişim Tasarımı bölümü kapsamında, Track adında yıllık öğrenci sergileri düzenlemiştir. Bu çalışmalar öğrenciler arasında, dijital teknolojiler konusunda bir duyarlılığın oluşmasına ve alanın yayılımına ön ayak olmuştur. 2005 yılındaki Track sergisinin Ars Electronica Linz'de gerçekleştirilmesi karşılıklı iş birliğinin ve Türkiye'deki dijital sanat çalışmalarının İstanbul ile sınırlı kalmayıp yurt dışında görünürlük kazanmış olması açısından önemlidir (Ertan,2015:2).

2007 yılında İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı kurulmuştur. Vakıf kuruluş amacını şu şekilde duyurmuştur:

“Dijital teknolojilere dayalı, bireysel ve toplumsal yaşam kültürünü ve bu kültürün her türlü sanatsal yansımalarını Türkiye’de geliştirmek ve bu yolla Türkiye’nin AB ve gelişmiş dünyada yerini almasına hizmet etmek, bu amaçlarını gerçekleştirmek için çeşitli girişimler, etkinlikler, eğitimler düzenlemek, araştırmalar yapmak, yaptırmak, yayınlar çıkartmak.”

Piksel Yeni Medya Misafir Sanatçı Programı, 2020 yılında Hande Şekerciler ve Arda Yalkın tarafından oluşturulan plastik sanatların her alanından genç sanatçılara ve sanatçı adaylarına dijital sanatların türlerini, üretim yöntemlerini, arkasındaki teknolojileri ve düşünce yöntemlerini anlatmak; nihai olarak dijital teknolojiyi anlamalarına ve iş akışlarına dahil etmeye yardım etmek için tasarlanmış bir eğitim, destek ve komünite oluşturma programıdır (A. Yalkın ile kişisel iletişim,02.03.2021). Türkiye’deki sanat eğitiminin teknolojik anlamda eksik kalması Piksel’in kuruluş amaçlarındadır. Piksel, görsel sanatlar alanındaki sanatçılar ve sanatçı adayları için oluşturulmuştur. Sanatçılar bu programda dijital sanat türlerini, üretim biçimleri ve bunların arkasındaki teknolojik yöntemlerini öğrenmektedirler. Dijital teknolojiyi anlama ve iş süreçlerine dahil etmeye yarayan bu program sonunda öğrenciler kendi işlerini üretmekte ve belli bir miktara kadar eser üretim desteği almaktadırlar. (H. Şekerciler ile kişisel iletişim, 12.03.2021). Çağımıza ayak uyduran bu program,

teknolojik sanat eğitim açığının olduğu Türkiye’de teknolojik sanatın yayılmasına ve gelişmesine vesile olmaktadır.

Türkiye’de Mezo Dijital öncülüğünde, Kültür ve Turizm Bakanlığı ile Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi iş birliğiyle 28 Mayıs 2021 tarihinde yapılacak olan 1. İstanbul Dijital Sanat Festivali, ‘‘Bağlantı Aranıyor’’ teması üzerinden gerçekleştirecektir. Bu etkinlik Türkiye’de dijital sanatın gelişimi konusunda geç kalınmış bir adım olsa da umut vaat edici bir etkinlik olacaktır.

2.2.1.1. Türkiye’de Sanat Eğitiminde Teknolojiye Yer Veren Üniversiteler

Bilindiği kadarıyla Türkiye’de dijital sanat, yeni medya sanatı veya teknolojik sanatlar adında bir lisans programı yoktur. Üniversitelerin iletişim fakültelerinde bulunan Yeni Medya ve İletişim bölümlerinin veya yeni medya adını taşıyan derslerin iletişim ve habercilik odaklı olduğu görülmektedir. Ancak bazı üniversiteler lisans programlarında dijital sanata yönelik derslere yer vermekte ve interdisipliner bir eğitim perspektifi sunmaktadır. Literatür taraması sonucunda, bu yönüyle ön plana çıkan üniversiteler arasında: Bilgi Üniversitesi, Sabancı Üniversitesi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Kadir Has Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi, Koç Üniversitesi, Işık Üniversitesi yer almaktadır. Bu üniversitelerin ilgili fakültelerindeki, sanat ve teknoloji birlikteliğine karşı yaklaşımlarından bahsedilecektir.

Bilgi Üniversitesi İletişim fakültesi bölümleri incelendiğinde dijital medya, medya sanatları, tipografi, yayın tasarımı, video, sinema, mühendislik, müzik, görsel tasarım, dijital iletişim, kültür analizi, siber kültür, sanat tarihi gibi pek çok alanı kapsayan disiplinlerarası bir eğitim modeli sunulduğu görülmektedir. Teknolojik yenilikleri takip eden ve kendini yenileyen bir eğitim anlayışına sahip olan fakülte bu yeniliklerin kültürel, sanatsal etkileri ve sonuçlarını önemseyerek çağa ayak uydurmaktadır (Nalçaoğlu, n.d.).

Sabancı Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı bölümü gerek verilen dersler gerek gerçekleştirilen dijital beşeri bilimler, görsel kültür, yeni medya, müzeler ve güncel sanatlar, teknik içerikli bilim, teknoloji ve kültür gibi dersler disiplinlerarası bir eğitim perspektifine sahip olduğunu

göstermektedir. Üniversite, Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı bölümü felsefesi öğrencinin görselliğin derinliğini anlamasını ve bu alanda uygulama gerçekleştirilmesi sağlamaktadır. Aynı zamanda bu alandaki uygulamaları ses tasarımı, yeni medya çıktısı ve zamana dayalı çalışmalar gibi farklı yaratıcı çıktılar ile bütünleşmesi, uyum sağlaması için gerekli ortamlar sunulmaktadır. Bu eğitim yaklaşımı, öğrenciler, sanatçı ve tasarımcı adayları için ideal bir üretim ortamı sunmaktadır (VAVCD, n.d.). Üniversites’de Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı adlı yüksek lisans programı da mevcuttur.

Yeditepe Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı ve Grafik Tasarımı bölümleri iletişim, medya, tasarım, sanat ve teknoloji alanlarını bir araya getirerek öğrencilere disiplinlerarası bir eğitim anlayışı sunmaktadır. Alt yapısını deneysellik ve yaratıcılık üzerine kuran, teknoloji ile iç içe olan bir yaklaşımla, tipografi, bilgisayar, özgün baskı, 3D animasyon, oyun tasarımı, video yapımı, etkileşimli tasarım gibi görsel iletişim tasarımının tüm alanlarında öğrencilere deneyim fırsatı sunulmaktadır. Üniversite aynı zamanda ‘‘Tasarımda Güz Buluşmaları’’, ‘‘Tasarımda Bahar Buluşmaları’’ adlı seminer ve çalıştay etkinlikleri düzenlenmektedir. Her yıl farklı bir tema etrafında şekillenen ‘‘Sene sonu Öğrenci Sergisi’’ ve bölümün ajansı olan ‘‘Atelier Root’’ faaliyetler düzenleyerek öğrencilere farklı deneyimler ve yetkinlikler kazandırılmaktadır (VCD, n.d.). Üniversite’de Animasyon Tasarımı ve Görsel İletişim Tasarımı adlı yüksek lisans bölümleri demevcuttur.

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde bulunan Çizgi Film ve Animasyon Bölümü Türkiye’de ilk olarak kurulmuştur. Geleneksel ve Bilgisayar animasyonu bir arada yürütülerek film, video, animasyon, çizgi roman, multimedya konularında eğitimler verilerek tek alanda yetkinleşmiş sanatçı yerine kavramsal ve teknik becerileri gelişmiş, donanımlı sanatçı yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Bölüm, dersler için gerekli teknik donanımlara sahiptir ve öğrenciler hem ders içinde hem de ders dışında bu olanaklardan faydalanabilmektedir (Çizgi Film ve Animasyon bölümü, n.d.).

Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesinde bulunan Grafik Tasarım bölümünde çağdaş teknoloji gereğince bilgisayar destekli dersler; tipografi, fotoğraf, hareketli görüntü, basım teknikleri gibi derslerin yanında psikoloji, sosyoloji gibi sosyal bilimler dersleri de verilmektedir. Sosyal, kültürel ve teknolojik bir alt yapı

üzerine kurulmuş bir eğitim anlayışına sahiptir (Balkır, Kuru, n.d.). Üniversite’de Yeni Medya Adlı yüksek lisans programı mevcuttur ancak bu bölüm dijital ve mobil iletişim üzerindedir.

Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi’nde bulunan Çizgi Film ve Animasyon, İletişim Tasarımı, Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde sanat, tasarım ve teknolojiyi bir araya getiren disiplinlerarası bir eğitim modeli sunmaktadır. Türkiye’nin ilk sanal gerçeklik laboratuvarı olan VR Lab üniversitenin iletişim fakültesi bünyesinde faaliyet göstermekte olup öğrencilere gerekli desteği sunmaktadır. Üniversite, her fakültesinde öğrencilerin projeler üretebilmeleri, geliştirebilmeleri ve ortak çalışmalara imkan veren laboratuvarlara sahiptir. İletişim fakültesi bölümleri için oluşturulan laboratuvarlar arasında Multimedya Laboratuvarı ve Web Laboratuvarı, Desing Laboratuvarı, Animasyon Laboratuvarı, Mac Bilgisayar Laboratuvarı, Oyun Laboratuvarı (BUG) yer almaktadır (İletişim Fakültesi, n.d.)

Koç Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesinde bulunan Medya ve Görsel Sanatlar bölümü teori, uygulama, sanat, teknoloji ve sosyal bilimleri bir araya getiren disiplinlerarası bir eğitim anlayışına sahiptir. Fakülte bünyesindeki bölümler arası iş birlikleri ile kurulan Tasarım Laboratuvarı, Sosyal Etkileşim ve Medya Laboratuvarı ve Sanatsal Araştırmalar Atölyesi çok disiplinli bir yapıya sahip olmakla öğrencileri kolektif öğrenme ortamı sunmaktadır. KARMA Lab, İstanbul Kalkınma Ajansı’nın desteğiyle kurulan ve grafik ve anlatı sanatçıları, psikoloji uzmanlarını, bilgisayar bilimcilerini, mühendisleri buluşturan disiplinlerarası bir yapıya sahip Karma gerçeklik Laboratuvarıdır. Üniversite aynı zamanda Tasarım, Teknoloji ve Toplum lisansüstü programına da sahiptir (İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi, n.d.).

Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde bulunan Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı bölümleri resim, baskı resim, sanatta bilgisayar kullanımı, tipografi, dijital illüstrasyon, animasyon, 3D modelleme, multimedya, etkileşimli tasarım, oyun tasarımı, grafik tasarımı gibi derslerle kavramsal ve uygulamalı olarak disiplinlerarası bir eğitim anlayışına sahiptir (Güzel Sanatlar Fakültesi, n.d.). Üniversite’de Görsel İletişim Tasarımı adlı yüksek lisans programı da mevcuttur.

Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde Müzik Teknoloji bölümü mevcuttur. Bölümde sanat, teknoloji ve bilimin etkileşimde bulunduğu, yazılım,

donanım, bilgisayar mühendisliği, elektronik mühendisliği ve fizik bölümleriyle entegreli çok disiplinli bir eğitim yöntemi sunulmaktadır (Müzik ve Teknoloji bölümü, n.d.).

Ankara Üniversitesi'nde Disiplinlerarası Fen, Matematik, Sanat ve Teknoloji eğitimi (FMST) adında tezsiz lisansüstü eğitim programı verilmektedir.

Türkiye'de Fırat Üniversitesi, Karabük Üniversitesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Gazi Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Kocatepe Üniversitesi, Nevşehir Üniversitesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Kırklareli Üniversitesi gibi üniversitelerde teknoloji fakültesi bulunmaktadır ancak bu üniversitelerde mekatronik, enerji mühendisliği, bilgisayar, elektrik-elektronik gibi bölümler mevcuttur. Bu fakültelerde sanat ile etkileşim söz konusu değildir.

2.2.2. Dijital Sanatın Gelişimine Yönelik Etkinlikler

2009 yılında İstanbul modern iş birliği ve Sabancı üniversitesi desteğiyle ilk uluslararası Amber Konferans gerçekleştirilmiştir. Temel amaç sanat, teknoloji ve bilimin birlikteliği çerçevesinde bir tartışma platformu yaratmaktır. Bu konferans 2012 tarihi itibarıyla format değişikliğine gidip davetli konuşmacılar içeren seminerlere dönüştürülmüştür.

ISEA (Uluslararası Elektronik Sanat Sempozyumu) 2011 yılında Sabancı Üniversitesi ev sahipliğiyle İstanbul'da gerçekleşmiştir. Sanat, bilim ve teknoloji alanında faaliyet gösteren farklı kuruluşlar ve bireyler arasında disiplinlerarası akademik söylemi yaymak ve bu alanda karşılıklı alışverişi teşvik etmek amacıyla yola çıkan, kar amacı gütmeyen uluslararası bir kuruluştur. ISEA kurulduğu tarih olan 1990' dan beri farklı ülkelerdeki üniversitelerle iş birliği yaparak çağdaş sanat, bilim, teknoloji alanında seminerler, konferanslar, atölye çalışmaları düzenlemektedir (ISEA International, 2021). ISEA2011 İstanbul'un ana temaları Güncel elektronik ve yeni medya ile çok kültürlülüktür. Sanat ve teknoloji birlikteliğinden doğan yenilikçi yaklaşımları tartışan, bilim ve teknolojinin bulunduğu dijital medya sanatlarının sergilendiği bu etkinlik alanının en büyük akademik etkinliği olması açısından önem kazanmaktadır. ISEA2011 Sabancı Üniversitesi iş birinde gerçekleştirilen

etkinliklerin İstanbul'da pek çok farklı mekanda gerçekleştirilmiştir (Gazete Su, 14.09.2011).

2013 Salt Galata "Farklı Kaydet: Toplumsal Bellek" adında bir sempozyum düzenlemiştir. Sempozyumda yazılım sanatı, arşivleme ve medya arkeolojisi üzerinde durulmuştur. Sempozyumda dijital sanat üretimi gerçekleştiren Ali Miharbi ve Burak Arıkan ile birlikte üç yabancı konuşmacı yer almıştır (Salt Online, 24.06.2013).

2015 yılında Pera Müzesi "Video Sanatı Üzerine Konuşmalar" başlıklı bir konuşma dizisi hazırlamıştır. Bu dizide dijital sanat pratiklerinin müze işlevlerine adaptasyonu, toplama ve biriktirme etkinlikleri, bakım ve koruma uygulamaları, belgeleme ve arşiv çalışmaları, sergileme ve sunum modelleri ile telif hakları ve fikri mülkiyeti üzerine konuşmalar gerçekleştirilmiştir (Pera Müzesi, Artut, Yücel, 11.06.2015).

2019-2020 yıllarında Akbank Sanat "Günümüz Sanatı/Bir Muamma" başlıklı seminer dizisiyle "Öğrenen Makinalar ve Makinelerle Birlikte Öğrenen Sanatçılar" başlıklı bir seminer düzenlemiştir. Seminere, sanat, bilim ve teknoloji çevresinde çalışmalar yapan ve yeni medya kültürünü eleştirel bir yaklaşımla inceleyen Ebru Yetişkin, dijital sanat alanında çalışmalar gerçekleştiren ve kendi alanında üniversitelerde çeşitli dersler veren Bager Akbay ve görsel sanatlar alanında işler üreten ve birçok kişisel sergi gerçekleştiren Vahit Tuna konuşmacı olarak katılmıştır. "Günümüz Sanatı Koleksiyonerliği ve Kürosyonu" başlıklı bir seminer gerçekleştirmiştir. Seminere ağ sanatı, yazılım/yapay zeka sanatı ve etkileşim sanatı alanlarında çalışmalar yapan Beryl Graham konuşmacı olarak katılmıştır. "Modern Biyolojinin Sanatçılara Sunduğu İmkanları keşfetmek, Kimlik Mesele: Nereden Geldik? Biz Neyiz? Nereye Gidiyoruz?" başlıklı bölümde biyoloji ve biyo teknolojinin bir yeni sanat mecrası olarak kullanılması konusunda araştırmalar yapan ve sanat atölyesinde çalışmalar yapan Mazta De Menezes'i konuk etmiştir. "Filmlerin Medya Arkeolojisi" bölümde ise görsel araştırmacı ve medya sanatçısı olan Ege Berensel'i konuk etmiştir (Akbank Sanat, Ekim,2019).

Akbank Sanat 2020 yılında "Dijital Sanatta Şimdi" başlıklı on videodan oluşan bir seri hazırlamıştır. Bu serinin her bir bölümünde dijital sanat alanında

çalışmalar gerçekleştiren sanatçılarla kısa bir röportaj gerçekleştirmiştir. (Akbank Sanat, 2020).

İstanbul Bilgi Üniversitesi, Bilgi Lisansüstü 2019 yılında Bager Akbay'ın eğitimliğinde günümüz sanatı, yeni medya sanatı ve sanatçıların esere hakimiyeti, sanat ve teknoloji konularını içeren herkese açık bir atölye gerçekleştirmiştir (Bilgi Lisansüstü, 28.11.2019).

Sabancı Üniversitesi, Sakıp Sabancı Müzesi'nin arşiv ve araştırma bölümü olan digitalSSM liderliğinde 2019 yılında "Teknolojik Sanatları Koruma" başlıklı bir proje geliştirmiştir. Proje kapsamında "Yazılım Tabanlı Sanatı Koruma", "Net Art Koruma", "Hareketli Medya Korunması" başlıklı paneller düzenlemiştir. Ulusal ve uluslararası üniversitelerden akademisyenler, yazılım mühendisleri, sanatçılar, araştırmacılar, yeni medya ve dijital sanat konservatörlerinin iş birliğiyle hayata geçirilen proje "Teknolojik sanat eserlerinin nasıl ve neden korunması gerektiği, konuya dair alınması gereken önlemler ve sorumlulukları, web arşivleri gibi kültürel mirası korumaya yönelik pek çok konu üzerinde durulmuştur (SSM, 2019).

Digilogue, Zorlu Holding ve Zorlu Performans Sanatları Merkezi tarafından oluşturulmuş bir platformdur. Platform dijitalin farklı disiplinlerle birlikteliğini odağına almıştır. Dijitalleşmenin sanat, müzik, mimari sinema gibi farklı alanlarla keşimesi sonucunda ortaya çıkan yenilikçi, yaratıcı ifade biçimleri ortaya çıkaran ve yeteneklerini geliştirmek isteyenleri bir araya getirmeyi amaçlamaktadır. Bu yüzden yıl boyu çeşitli zirveler, sergiler, festivaller, performanslar, konuşmalar ve projeler düzenlemektedir. Digilogue, 2016 yılında "Digital Revulation", 2017 ve 2018 yıllarında "Future Tellers" isimli zirveler düzenleyerek alanın öncü isimlerini bir araya getirmiştir. Digilogue 2017 yılında "Desing Thinking and Artful Thinking", "Dijital ve İnteraktif Medya Deneyimleri Nasıl Yaratılır?", "Dijital Geleceği Tasarımı", 2018 yılında "Gelecek Anlatıcıları'18: Atölyeler" ve 2019 yılında "Veri Performanslarında Hikaye Anlatımı" gibi teknoloji ve disiplinlerarası alanları buluşturan seminerler düzenlemiş ve bu kapsamda sanatçıların, tasarımcın, yazarların, teknoloji uzmanlarını bir araya getirmiştir. Bu alanda üreten, yaratan, öğreten birçok ismi bir araya getirmiştir (Digilogue, n.d.).

2018 yılında Akbank Sanat, Digilogue ve BASE iş birliğiyle Türkiye’de ilk defa gerçekleştirilen ‘‘Kampüste Dijital Sanat’’ etkinliği ile dijital sanat alanında öne çıkan eserler üreten yerli ve yabancı birçok sanatçı bir araya getirilmiştir. Etkinlik farklı gün ve saatlerde ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi, Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve Antalya Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde ve Olbia Sanat Galerisi’nde gerçekleştirilmiştir. Etkinlikte sergiler, söyleşiler, performanslar yer almıştır (Digilogue, 10.05.2018).

2019 yılından bu yana gerçekleştirilen Arter Araştırma Programı sanatçıların içinde yaşadığımız çağa özgü bakış açılarını, araştırma yöntemlerini ve ifade biçimlerini yaratmalarını desteklemeyi amaçlamaktadır. Disiplinlerarası, kolektif bir araştırma süreci benimseyen program, teknoloji ve algı, ölçüm ve kontrol, belge ve kurmaca ilişkisi gibi konular üzerinde durmaktadır. 28 Şubat 2021 tarihinde Algoritma ve Canlı Kodlama: Güncel Uygulamalar başlıklı bir panel gerçekleştirilmiştir (Arter Araştırma Programı, Ekim,2019).

Salt Araştırma ve Digilogue’un birlikte ilerlettiği 19. yüzyılın sonlarından bugüne gelen sanat, tasarım, ekonomi, toplum konularına odaklanan görsel ve yazılı belgelere daha kolay erişimi amaçlayan bir proje olan ‘‘Üniversite Lab’’ı oluşturmuştur. Bu iki kurumun, dijital belge ve kaynaklarından yola çıkarak oluşturduğu, yeni veri işleme, okuma ve değerlendirme konularını araştıran ‘‘Üniversite Lab 2020’’ye Koç Üniversitesi ve Sabancı Üniversitesi de dahil olmuştur. Bu birlikteliklerle dijital bir bellek oluşturulması amaçlanmıştır. Dijital arşiv altyapısı konularında çalışma yürüten üniversite laboratuvarlarını odağına alıyor. Yeni mezun kişileri sanat sektörü, kamu ve medya ile bir araya getirmeyi hedeflemektedir (Digilogue, n.d.).

2.2.3. Türkiye’de Dijital Sanat Alanında Çalışan Kurumlar

Yeni bir akımın toplumsal ve kültürel alanda kabul görüp sürekliliğini koruması ve katlanarak çoğalması için sergi, festival, yayın, konferans vs gibi etkinliklere ihtiyacı vardır. Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de bu etkinlikleri kurumlar, galeriler, müzeler, enstitüler, araştırma merkezleri, bağımsız insiyatifler vs. üstlenmektedir. Bu kısımda Türkiye’deki kurumların organize ettikleri sınırlı sayıdaki güncel ve geçmiş dönem etkinliklerinden bahsedilmektedir. Alanın tanınması,

yayılması, gelişim gösterebilmesi için devlet ve özel kurumların desteğine ihtiyaç vardır.

2.2.3.1. Sanat Kurumları, Müzeler ve Galeriler

NOMAD, tasarımcılar, mühendisler, mimarlar, küratörler ve yazarlardan oluşmaktadır. NOMAD kurulduğu günden bu yana farklı disiplinler ile dijital sanat alanında ortaya çıkan deneysel oluşumları incelemeyi ve bu alanda yeni kalıplar üretmeyi amaçlamıştır. NOMAD dijital sanat üzerinden üretim ağı kurarak ulusal ve uluslararası ortak bir payda geliştirmiştir. NOMAD bu sürece 2001 ve 2002 yıllarında online projeler geliştirerek başlamıştır (Şenova, 2013:3).

NOMAD, başlangıçta bağımsız bir oluşum olarak kurulmuş ve 2006 yılında bir derneğe dönüşmüştür. 2004 yılında NOMAD-TV.network adlı proje ile ülkedeki genç kuşak sanatçıların, kaynaklarının, ortamlarının işlerinin ve ulusal dijital kültürün bir haritasını çıkarmıştır. Kendi ifadesiyle “uzun vadeli bir proje olarak dijital kültür içinde faaliyet gösteren yerel bir şebeke kurmayı amaçlamaktadır.” NOMAD tanıtım bülteninde şu şekilde ifade etmektedir:

“Türkiye’de dijital kültür içinde düşünen grupların, sanatçıların, müzisyenlerin, mimarların, tasarımcıların, mühendislerin, kültür alanında faaliyet gösteren dergilerin, inisiyatiflerin, organizasyonların ve bunlara paralel oluşumların katılımıyla oluşan bu şebekeyi görünür ve tanınır hale getirmek, giderek büyüyerek gelişen bu projenin ilk safhasını oluşturmaktadır. Aynı zamanda NOMAD bu şebekeyle birlikte çalışırken, yerel bilgi, uzmanlık ve üretme biçimleriyle uluslararası bağlantıları bir araya getirmeyi amaçlıyor.” (NOMAD, n.d.)

NOMAD 2005 yılında Kadir Has Üniversitesi ve Santralİstanbul’da Upgrade!İstanbul’u gerçekleştirmeye başlamıştır. Upgrade!İstanbul, dijital sanatçıları akademisyenleri, küratörleri ve alanla ilgili diğer kişileri her ay bir araya getiren toplantılar düzenlemektedir. Bu düzenli toplantılar aracılığıyla dijital kültür içinde karşılıklı iletişim ve iş birliği imkanları sağlaması, yeni projelerin tanıtılmasına fırsat vermesi ve ulusal bir dijital kültür arşivi oluşturulması amaçlanmıştır (Şenova, 2013:6).

Bazı sanatçılar, akademisyenler, mühendisler ve dansçılar bir araya gelerek 2007’de Beden İşlemsel Sanatlar Derneğini (BİS) kurmuşlardır. Bu oluşum Türkiye’de sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi inceleyen ilk oluşum olarak karşımıza çıkmaktadır. BİS misyonunu şu şekilde açıklamaktadır:

“Beden ve digital işleme sürecinin bir araya gelmesine odaklı sanatsal ifade biçimlerini araştırmak, yeni teknolojilerin dönüştürdüğü global dünyada, teknoloji ve sanat bağlamında yerel bir tartışma ve üretim alanı oluşturmak.” Faaliyet alanları, sanat, uluslararası kültürel ilişkiler olan bu oluşum hala dijital sanat alanında faaliyet göstermektedir (Ertan, 2015:4).

Borusan Contemporary Müzesi 2011 yılında Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu’nu ve Türkiye’de çağdaş sanatın gelişmesini sağlama adına açılmıştır. 2016 ve 2017 yılında Müze bünyesindeki yeni medya sanat yapıtları ABD’de Michigan Üniversitesi Sanat Sergisinde gösterilmiştir. 2021 yılında ‘Düş Suda’ adlı teknolojik sanat eserleri içeren bir sergi gerçekleştirmiştir. Necmi Sönmez küratörlüğünde gerçekleşen sergi, günümüz teknolojilerini kullanan uluslararası sanatçıların da eserlerini bir araya getirmektedir. Borusan Contemporary aynı zamanda bir yeni medya koleksiyonuna sahiptir (Borusan Contemporary, 2021).

Contemporary İstanbul (CI) her yıl İstanbul’da gerçekleşen bir sanat fuarıdır. CI tanıtım bülteni şu şekildedir:

“CI bir sanat fuarı olmanın yanında yıl boyunca çağdaş sanatı ve kültürü geliştirmek, bu alanda farkındalığı arttırmak ve bunları hem Türkiye içinde hem de dışında tanıtmak, uluslararası etkinlikler ve programlar düzenleyerek bölgedeki ilişkileri güçlendirmek için faaliyetler yürütmektedir.”

Contemporary İstanbul’un Plugin İstanbul Yeni Medya bölümü, 2013 yılından bu yana her yıl belirlenmiş bir tema eşliğinde Türkiye’den ve yurt dışından olmak üzere video sanatı, ses ve ışık estalasyonları, etkileşimli ve jeneratif sanat işler gibi dijital medya sanatlarını sergilemektedir (Digitalage, Fındık, 11.09.2019).

DECOL web sitesinden alınan bilgilere göre kendisini şu şekilde tanımlamaktadır:

“DECOL (Digital Experience Collective), Türkiye’nin ilk dijital sanat kooperatifidir.

Sanatsal ürünler, eserler ve deneyimler yaratan, bunları sergileyen ve performansını gerçekleştiren; iş, eğlence ve sanat dünyasında etkin şekilde kullanılacak hale dönüştüren bir oluşumdur. DECOL Kooperatifi, dijital sanatları iş dünyasıyla entegre ederek elde ettiği gelirden ayırdığı bütçeyle, genç potansiyelleri bu alanda eğitmek, teknik imkanlar yaratarak sektörün çarklarından bağımsız çalışabilmelerini sağlamak ve enerjilerini kendi organizmasına aktarmak için sektör ve üretime odaklı; eğitici seminer, kurs, workshop, sergi gibi etkinlikler düzenlemektedir. Bu amaçla 2015 yılında DECOL Academy ‘yi yaratmıştır.’(Decol, 04.02.2016).

BASE (Türkiye’nin kolektif Güzel Sanatlar Fakülteleri yeni mezunlar sergisi), Türkiye genelindeki bütün güzel Sanatlar Fakülteleri’nin resim, heykel, fotoğraf, video, grafik tasarımı, görsel iletişim tasarımı gibi bölümlerden yeni mezun olan öğrencilerin sanat çalışmalarını bir çatı altında buluşturmaktadır. Bu sayede genç yeteneklerin galeriler, sanatseverler ve koleksiyonerler tarafından keşfedilmesine imkan sunmaktadır. Aynı zamanda BASE Talks adı altında sanat söyleşileri düzenlemektedir. Bu sanat söyleşileri, sergiler vs. farklı iş birlikleri ile gerçekleştirilmektedir. Türkiye’nin yeni nesil sanatçı platformu olan BASE T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Digilogue gibi partnerler ve çeşitli sanat kurumları ve iletişim kanallarıyla iş birliği içindedir (Base, 2021).

2.2.3.2. Sergiler

Türkiye’de dijital sanata dair işlerin de yer aldığı ilk sergi 1995 yılında 4. Uluslararası İstanbul Bienali kapsamında, İstanbul Kadıköy’de bulunan Anarat Hıgutyun Okulunda sergilenen ‘‘Somut Öngörüler’’ başlıklı sergidir. Sergide Fatih Aydoğdu’nun ‘‘Yapay Yaşamın Kısa Soy Ağacı’’ isimli işi sergilenmiştir. Aydoğdu’nun 3D modeller ve animasyon içeren bu işi stereolitografi tekniğiyle bilgisayar yardımıyla üretilmiştir (Ertan, 2015:3). 1996 yılında Atatürk Kültür Merkezinde ‘‘Xample-Disiplinlerarası Sanat’’ başlıklı bir karma sergi sergilenmiştir (Madra, 24.01.2017).

2005 yılında Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim ve Tasarım bölümü öğrencilerinin dijital medya sanatı işlerinin yer aldığı Track sergisi, Ars Electronica

Linz’de gösterildi. Bu o dönemde dijital medya sanatını tanıtmak ve alanda yeni pratikler üretmek adına önemlidir.

2012 yılında Amber Platform Hollanda Denhag’da Today’s Art birlikteliğiyle Müşterek Zamanlar: Türkiye’den Yeni Medya Sanatı başlıklı bir sergi gerçekleştirmiştir. Serginin Küratörlüğü Ekmel Ertan ve Fatih Aydoğdu tarafından yapılmıştır. Türkiye’den birçok dijital medya sanatçılarının işleri de gösterilmiştir. Bu sergi Türkiye’den dijital medya sanatı işlerinin ilk kez yurt dışında kapsamlı bir şekilde gösterildiği ilk sergi olma özelliği göstermektedir (Ertan, 2015:4).

Türkiye’de 2000 Yılı Sonrası sergilenen Dijital Sanat Sergileri ve Karma Sanat Sergilerinde Yer Alan Dijital Sanat Çalışmaları

Yıl	Sergi	Sanatçı	Sergilendiği Yer
2007	Amber’07-Teknoloji Çağında Ses ve Tutunma	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2007	Track	Bilgi Üniversitesi VCD bölümü öğrencileri	Depo
2007	Substairs	Selçuk Artut	İstanbul Bienali
2008	Amber Festival’8 İnterpasif-Persona	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2009	Haritasız: Medya Sanatlarında Kullanıcı Çerçevesi	Karma Sergi	Santral İstanbul
2009	Ergenekon.TC	Burak Arıkan	
2009	Amber Festival’9 Siborglaştıramadıklarımızdan Mısınız?	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2009	A/B	Selçuk Artut	Amerikan Hastanesi Sergi Salonu
2009	Sanal Bedenler	Ali Alışır	Bozlu Art Project

2010	Amber Festival'10 Verikent	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2010	Fikirler Suça Dönüşünce	Karma Sergi	Depo
2010	Gerilim Serisi	Burak Arıkan	Antakya Bienali
2010	Beraber Sergi Yapmış Sanatçılar Ağı 2. Sergi	Burak Arıkan	Arter
2010	Dünyanın En Pahalı Resimleri	Genco Gülan	Daire-Cihangir
2010	Yekpare	Candaş Şişman	Haydarpaşa Garı
2010	Flux	Candaş Şişman	Plato Art Space
2010	Face on Mars	Ali Miharbi	Anna Laudel
2011	Amber Festival'11 Öteki Ekoloji	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2011	Forever Young	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2011	Forever Never	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2011	Sanatçı Koleksiyoncu Ağı	Burak Arıkan	Borusan Contemporary-Perili Köşk
2011	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul Kongre Merkezi
2011	Sanal Mekanlar	Ali Alışır	Bozlu Art Project
2011	Hyper-D	Ozan Türkkan	Elgiz Çağdaş Sanat Müzesi
2011	Feminine Polynomials	Ozan Türkkan	İstanbul Art Platform Gallery

2011	Resurrection	Ozan Türkkan	İstanbul Art Platform Gallery
2011	Pop Art Extended	Arda Yalkın	Alan İstanbul ve Lineart
2011	Contemporaray İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Sanatorium, Contemporary İstanbul
2011	Madde-Işık	Karma Sergi	Borusan Müzik Evi
2011	Kayıp Cennet	Karma Sergi	İstanbul Modern Sanat Nüzesi
2011	La La La İnsan Adımları	Karma Sergi	İstanbul Modern Sanat Nüzesi
2011	Minus Feld	Refik Anadol	Amerikan Hastanesi-Operation Room
2011	Future- Room	Can Büyükberber	Sanrtal İstanbul
2011	Family	Genco Gülan	Enka Dr. Clinton Vickers Sanat Galerisi
2011	Seance	Ali Miharbi	Pilot Galeri
2011	İstanbullaşmak Kavram Ağı	Burak Arıkan	Salt Beyoğlu
2011	Madde-Işık	Karma Sergi	Borusan Müzik Evi
2011-2012	İkametgah Kadıköy	Karma Sergi	Asfalt Art Gallery
2012	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul

			Kongre Merkezi
2012	Amber Festival'12 Parataktik müşterekler	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2012	Sanatçı Koleksiyoncu Ağı 2	Burak Arıkan	Maçka Sanat Galerisi
2012	Madde-Işık 2	Karma Sergi	Borusan Müzik Evi
2012	Rewind, Pause, Fast Forward: Mirrors On Iran	Karma Sergi	Pi Artworks-İstanbul
2012	Forever	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2012	Untitled	Karma Sergi	Plevneli Project
2012	Noisefloor	Candaş Şişman	Pg Art Gallery
2012	Bloody Who It's Me	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2012	Sceptial Interventions	Refik Anadol	Plevneli Galeri
2012	İsimsiz	Karma Sergi	Plevneli Project
2012	Fractal Dimensions	Ozan Türkkın	Hush Gallery
2012	Hardworking Little People	Arda Yalkın	Alan İstanbul
2012	Woman, Beautiful But Alone	Arda Yalkın	Alan İstanbul
2012	Self Portrait	Arda Yalkın	Alan İstanbul
2012	Sorry I Couldn't Recognize You	Arda Yalkın	Port Art Galeri
2012-2013	Eschaton Series	Can Büyükberber	Gümüşlük Akademi
2013	Amber Festival'13 Fişe Taktınız mı?	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2013	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul

			Kongre Merkezi
2013	I/P'O-cle	Candaş Şişman	Koç Üniversitesi Kampüsü
2013	Sanal Savaşlar	Ali Alışır	Bozlu Art Project
2013	Parallel Threads	Refik Anadol	Ekavart Gallery
2013	Macrocosm	Candaş Şişman	Pg Sanat Galerisi
2013	Eff-Lux	Candaş Şişman	Pg Sanat Galerisi
2013	Red Exhibition	Arda Yalkın	Çağla Cabaoğlu Galeri
2013	Differences	Arda Yalkın	Türker Art
2013	Sacred	Emir Uras	C.A.M Galeri
2013	Video Sergisi	Nil Yalter, Seza Paker	Fransız Kültür Merkezi-İstanbul
2013	Fog	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2013	Curving Time	Ozan Türkkkan	Contemporaray İstanbul
2013	Sayısal Uyum	Sibel Avcı Tuğal	Mustafa Ayaz Vakfı Plastik Sanatlar Müzesi
2013	Ruhun Mekanik İşleyişi Üzerine	Ali Miharbi	Pilot Galeri
2013	Yıldızlarla Dans	Hale Tenger	Galeri Nev
2013	Dada sineması Video Sergisi	Karma Sergi	Asfalt Art Gallery
2013	Ars Electronica Animasyon Festivali Sergisi	Karma Sergi	Cer Modern

2013	01	Candaş Şişman	Pg Art gallery
2013	Sanatçı Koleksiyoncu Ağı 3	Burak Arıkan	Borusan Contemporary-Perili Köşk
2013-2014	Kitle ve İktidar	Köken Ergun	SALT Ulus
2014	Amber Festival'14 Merkezsizleşme	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2014	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul Kongre Merkezi
2014	Trocadero	Karma Sergi	Nesrin Esirtgen Sanat Alanı
2014	Sanal Manzaralar	Ali Alışır	Bozlu Art Project
2014	Kutluğ Ataman Sergisi	Karma Sergi	SSm Sakıp Sabancı Müzesi
2014	Çok Sesli- Türkiye'de Görsel Sanatlar ve Müzik	Karma Sergi	İstanbul Modern Sanat Müzesi
2014	Çizgiler ve Kaçışlar	Karma Sergi	Şekerbank AçıkEkran Yeni Medya Sanatları Galerisi
2014	Mikro Flow	Ozan Türkkın	Mixer Sanat Galerisi
2014	Bipolar Fractal	Ozan Türkkın	Kakofoni Açık Ekran Yeni Medya sanatları Müzesi
2014	Batteries Not Included	Arda Yalkın	Linart Galeri
2014	Deep Fried Dreams	Arda Yalkın	Gaia Galeri

2014	Merz 300	Arda Yalkın	Plato Sanat Merkezi
2014	Untitled	Arda Yalkın	Gallery Metazori
2014	Turkish and Greek Artist	Arda Yalkın	Artis Causa Gallery
2014	Bir His Olarak Gerçeklik	Volkan Şenozan	Torun
2014	Fractal Body: Formless Form	Ozan Türkkın	Santral İstanbul
2014	Gümüş Gezegen	Orhan Cem Çetin	Sanatorium
2014	Piller Dahil Değil	Karma Sergi	Linart Sanat Galerisi
2014	Formsuz	Karma Sergi	Santral İstanbul
2014	Verisel Gerçeklik	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2014	Forever Momentum	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2014	What You See is not What You See	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2014	Analog Pixel	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2014-2015	Dijital sonrası Tarihçeler	Karma Sergi	Akbank Sanat
2015	Amber Festival'15 Çalışıyorum Öyleyse Varım	Karma Sergi	Farklı Mekanlar
2015	Kontrpye	Candaş Şişman	42 Maslak
2015	Pattern of Possibility	Candaş Şişman	Pg Art Gallery
2015	Re-conn-act	Candaş Şişman	Blok Art Space
2015	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul Kongre Merkezi

2015	Analog Pixel Seri 5	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2015	Forever Real	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2015	Pixel Rain	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2015	For Shadow	Selçuk Arut	Akbank Sanat
2015	Birikmiş Videolar Bahçesinde Yaz	Karma Sergi	Videoist
2015	Dalgalar	Karma Sergi	Blok Art Space
2015	Monochrome	Karma Sergi	Akbank Sanat
2015	Fractal Ball	Ozan Türkkan	RedBull Art Around Festival
2015	Well	Ozan Türkkan	BLOK Art Spaces
2015	Uyuma, Dayan!	Ali Miharbi	Depo
2015	Trocadero	Ali Miharbi	Nesrin Esirtgen Koleksiyonu
2015	Deep Fried Dreams 2	Arda Yalkın	Cer Modern
2015	How Should a War Be Remembered	Arda Yalkın	Cer Modern
2015	Dalgalar	Karma Sergi	Blok Art Space
2015	Soyut Haritalar	Genco Gülan	Piramid Sanat Galerisi
2015	Infinity Room	Refik Anadol	Zorlu PSM
2016	Amber Platform- Grammagraph	Karma Sergi	TÜYAP
2016	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul Kongre Merkezi

2016	Substance	Ozan Türkkan	Gallery ArtOn
2016	SYN-Phon	Candaş Şişman	Pg Art Gallery
2016	Everything is Awesome	Arda Yalkın	Gaia Gallery
2016	Alter Hero	Arda Yalkın	Gaia Gallery
2016	The Circle Jerk	Arda Yalkın	Gaia Gallery
2016	Mimarlığın Ses ve Işık Hali	Karma Sergi	Tophane-i Amire Tek Kubbeli Salon
2016	Artist Film International 2016 Video Sergisi	Whitechapel Gallery ödülünde 23 sanat kurumu ortaklığı	İstanbul Modern Sanat Müzesi
2016	Klon	Candaş Şişman	Pg Art Gallery
2016	Chesion	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2016	Kozmos	Ali Alışır	Bozlu Art Project
2016	Call of Marsyas	Arda Yalkın	Gaia Gallery
2016	Sentetik	Emir Uras	C.A.M Galeri
2016	Digital Revolution	Karma Sergi	Zorlu PSM
2016	Grammagraph	Ali Miharbi	TÜYAP
2016	Oyun Özgürlüktür	Karma Sergi	İstanbul Bağımsız Sanat Derneği
2016	Sergi: Yumuşak İniş Sonrası Keskin Bir Uçurum	Karma Sergi	Rem Art Space, Gaia Gallery
2016-2017	Kayıt Dışı	Nil Yalter	Arter
2017	Contemporaray İstanbul Sanat Fuarı	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul Kongre Merkezi

2017	AmberPlatform “’...’”	Karma Sergi	TÜYAP
2017	Wind Organ	Ali Miharbi	Pilot Galeri
2017	Substance	Ozan Türkkkan	REM Art Space
2017	Fragtum Regnum	Ozan Türkkkan	ArtOn Gallery
2017	Variable	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2017	Gündüz, Işık, Gece	Karma Sergi	İstanbul Modern Sanat Müzesi
2017	Arthive Dreams	Refik Anadol	Salt Galata
2017	Melez Ruhlar	Ali Alışır	Bozlu Art Project
2017	Upload= Delphic Panaceas	Karma Sergi	Zorlu PSM
2017	Across The Line	Karma Sergi	Zorlu PSM
2017	Cosmos	Karma Sergi	Beymen Zorlu Center
2017	Hetereotopya	Karma Sergi	Rem Art Space
2017	Sistemler/Görünürlük	Yağız Özgen- Alex Anikina	Sanatorium
2017	Ufkun Ardında	İnci Eviner	Galeri Nev
2017	Black Noise	Karma Sergi	Akbank Sanat
2017	Fog: In the blink of a bird	Ali Miharbi	Depo
2017	Play is Freedom,	Ali Miharbi	Yapı kredi bonontiada
2017	Pneuma	Ali Miharbi	Pilot Galeri
2017	Zahiri Mekanda Arşiv	Refik Anadol	Salt Galata
2018	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı ve İstanbul Kongre Merkezi

2018	İkosa	Selçuk Artut	Contemporary İstanbul
2018	Noise-dijital Festival	Karma Sergi	Galeri Fe
2018	Kesişen Yazgılar: Calvino'ya sAYGI	Karma Sergi	Bilsart
2018	Prosedürl Gerçeklik	Ömer Pekin	Galata Özel Rum İlokulu
2018	Uyuyor Musun?	İşıl Arısoy Kaya	Mixer
2018	Dijital Armoni Sanat Sergisi	Sibel Avcı Tuğal	Galeri Işık
2018	Digital Aesthetica	Sibel Avcı Tuğal	Sanatçılar ve Sanatseverler Vakfı
2018	Verum Corpus	Ozan Türkkan	Akbank Sanat
2018	Subtilis	Ozan Türkkan	Akbank Sanat
2018	Itero	Ozan Türkkan	Akbank Sanat
2018	Melting Memories	Refik Anadol	Plevneli Galeri
2018	Virtual Archive	Refik Anadol	Salt Galata
2018	Everything	Karma Sergi	Zorlu PSM
2018	Narrow	Karma Sergi	Zorlu PSM
2018	Body Paint	Memo Akten	Zorlu PSM
2019	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı
2019	Square Root	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2019	If These Walls Could Hus	Selçuk Artut	Zilberman Galeri
2019	Ecstasy	Hande Şekerciler	Cer Modern
2019	Future Tellers	Karma Sergi	Zorlu PSM
2019	Tepoto Sud morph Moruroa	Karma Sergi	Zorlu PSM

2019	Intergalactic	Karma Sergi	Anna Laudel-İstanbul
2019	Soyut İmgelem	Sibel Avcı Tuğal	Sanatçılar ve Sanatseverler Vakfı
2019	Dijital Arayış İçinde: Yeni Bir Deneyim Çağı	Karma Sergi	ADAS
2019	Lumin: Yaşayan Yerleştirme	Ahmet Said Kaplan	Mixer
2019	Artifact/Yüzler	Hakan Gündüz	Mixer
2019	Cometa	Gökhan Doğan	Odunpazarı Modern Müze (OMM)
2019	Çok Algılı, Üç boyutlu Yerleştirmeler: Ağaca Övgü ve Bir Hayvanın Gözlerinden	Karma Sergi	Odunpazarı Modern Müze (OMM)
2020	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/ Plugin	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı, İstanbul Kongre Merkezi ve Çevrimiçi
2020	İstanbul The Lights	Karma Sergi	Çoklu Mekanlar
2020	Acı Reçete 2	mentalkLINİK	Borusan Müzik Evi /Canlı yayın
2020	Hacettepe Sanat ve Tasarım Sergisi	Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Son sınıf Öğrencileri	Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
2020	ADA: Etkileşimli Kinetik Heykel	Karina Smigla-bobinski	OMM- Odun Pazarı Modern Müze
2020	Tersi ve Yüzü	NBV	İzmir Fransız Kültür Merkezi

2020	Medium	Yoğunluk Sanatçı Kolektifi	Kasa Galeri
2020	Bilkent Üniversitesi Senior Graphic Design Exhibition 2020	Grafik Tasarım bölümü Son sınıf Öğrencileri	Online
2021	Amber Network Festival	Karma Sergi	Online
2021	Contemporary İstanbul Sanat Fuarı/	Karma Sergi	Lütfi Kırdar Kongre Merkezi ve Sergi Sarayı
2021	Distopya Ses Sanatı Festivali	Karma Sergi	Akbank Sanat
2021	Machine Memories: Space	Refik Anadol	Plevneli Galeri
2021	İmkansız Heykeller Lucid Serisinden işler	Ha:ar (Hande Şekerciler ve Arda Yalkın)	Cer Modern
2021	Ecstasy	Hande Şekerciler	Cer Modern
2021	İmkansız Heykeller ve Lumid Serisi Sergisi	Ha:ar	Cer Modern
2021	Tempo Incognito: Akışları Ritim ve Hareket Üzerine	Karma Sergi	Depo- İstanbul
2021	Dijital Tekniklerle Dönüşen Resim Sanatı: TECHNE	Gizem Renklidağ	İzmir Ahmet Adnan Saygun Sanat Merkezi
2021	3. STEM+Sanat Bienali: Dijital Dönüşüm ve Yaşam	Bahçeşehir Koleji Öğrencileri	Online

2.2.3.3. Festivaller

‘‘Ctrl_alt_del’’ 2003 yılında NOMAD tarafından oluşturulmuş Türkiye’deki ilk işitsel sanat festivalidir. Bu festivalin amacı ulusal ve uluslararası ağları bir araya getirmektir. 2003 ve 2008 yılları arasında İstanbul Bianeli ile iş birliği içinde çeşitli paneller, performans serileri, atölyeler, sergiler, mekana yönelik yerleştirmeler, radyo programları, yayınlar, CD ve DVD yayınları gerçekleştirilmiştir (Şenova, 2013: 3).

TECHNE uluslararası İstanbul dijital performans platformudur. 2003 yılında dans, performans, tasarım ve dijital teknolojilerde uzmanlaşmış disiplinlerarası bir

grup sanatçı ve akademisyenler tarafından kurulmuştur. Bu platform, sanat ve teknolojinin birbirinden ayrılamaz iki varlık olduğu görüşünü savunarak, teknolojiyle çağdaş Türk sanat sahnesine dijital performans kazandırmak amacıyla kurulmuştur. Türkiye’de çağdaş sanat ortamını canlandırmak için uluslararası bir sanatçı, araştırmacı, mühendis ağ oluşturmak ve benzer gruplarla iş birliği içinde olmayı hedeflemiştir. Platform yaptığı çalışmalarla Türkiye’de yerel bir dijital performans bilinci yaratmış ve uluslararası sanat camiasında dikkat çekmiştir (Kalem, 2006). Ertan (2015) makalesinde Festival kapsamındaki bu etkinliği Türkiye’de yeni medya konusunda türünün ilk örneği olduğundan bahsetmektedir. TECHNE’nin düzenlediği bu festivallerde seminerler, bir sergi ve iki dans performansı ve dijital sanat üzerine bazı workshoplar gerçekleştirilmiştir (Ertan, 2015:3).

Amber Sanat ve Teknoloji Festivali dijital medya sanatı alanında 2007 ve 2015 yılları arasında BİS çatısı altında Türkiye’de düzenlenen ilk Sanat ve Teknoloji Festivali’dir. Festival, dijital medya sanatları sergileri, seminerler, performanslar, workshoplar ve sanatçı sunumları içermektedir. Amber Festival’in amacı İstanbul’daki sanat/teknoloji ve dijital medya sanatlarının Türkiye’de yaygınlaşması, gelişmesi ve uluslararası alanda görünürlük kazanmasıdır. Amber Festival öncelikli olarak yerel işleri görünür kılmaya ve sanatçıları desteklemeye önem vermiştir. Türkiye’de dijital medya sanatı farkındalığı ve gelişimi için büyük gayretler göstermiştir (Ertan, 2015:4). 2007 yılından 2015 yılına kadar değişen koşullar ve değişen dijital zaman içinde Amber Festival, Almanya’dan aldığı fonla Amber Network Festival olarak isim ve biçim değiştirerek tamamen online bir biçimde çalışmalarına devam etmektedir. Festival İzmir, İstanbul, Kazablanka, Tahran, Berlin’de geçen dağıtık bir festival haline gelmiştir. 2015 yılından bu yana yeni medya alanında pek çok sergi, konferans organize etmektedir (E. Ertan ile kişisel iletişim, 18.03.2021).

2010 yılında, Pera Müzesi, 1997 yılından bu yana Japonya’da düzenlenen; sanat, eğlence, animasyon ve manga bölümlerini kapsayan Japonya Medya Sanatları Festivali’ne ev sahipliği yapmıştır. Bu festival “yaratıcı akıl” ve “anlatıcı akıl” temasına odaklanmıştır (Pera Müzesi, 2010).

Plato Sanat 2010 yılında İlhan Koman: Hulda Festivali kapsamında Sanata ve Bilime Yolculuk sergisinde fotoğraf ve videolardan, Koman’ın öne çıkan on eseri ve

dijital sanatçı Candaş Şişman'ın, Koman'ın bazı işerinin biçimsel özelliklerinden ilham alarak yaptığı Flux adlı dijital bir animasyon yer almıştır (Plato Sanat, 2010).

Sonar İstanbul festivali 2017 yılından bu yana her sene Digilogue desteğiyle Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nde düzenlenmektedir. Festival her sene farklı bir temayla müzik, yaratıcılık ve teknolojiyi odağına almaktadır. Festivalde, sahne performansları dışında görsel-işitsel enstalasyonlar, interaktif sanat çalışmaları, paneller, sunumlar, atölyeler gerçekleştirilmektedir (Digilogue, n.d.)

2021'de Arter tarafından ilki düzenlenen "Yeni ve en Yeni Müzik Festivali" klasik, ve elektronik müzikten beslenen ve disiplinlerarası geçişken bir yapıya sahip besteci ve müzisyenlere ev sahipliği yapmıştır (Arter, 2021).

2.2.3.4. Bağımsız Girişimler, Yayınlar

Türkiye'de web tabanlı alternatif sanat uygulamalarına yönelik bir girişim olan Web Bienali, bağımsız, sanatçılar tarafından yönetilen ve deneysel bir çevrimiçi sanat festivalidir. 2013 yılında sanatçı ve teorisyen Genco Gülan tarafından ilk çevrimiçi bienallerden biri olarak kurulmuştur. Etkinlik, İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi ev sahipliğiyle online olarak gerçekleştirilmektedir. Web Bienali kendi sitesinde deneysel ve elektronik sanatlar için bir portal görevi gördüklerinden ve uluslararası bir niteliğe sahip, açık sergi formatıyla diğer büyük ölçekli sergiler ve bienaller için alternatif bir model oluşturduklarından bahsetmektedir. Bienenal'in odak noktasında deneysel ve ağ üzerinden sunuma uygun sanatsal çalışmalar vardır. 2014 yılında ara verilen bienale 2020 yılında tekrar devam edilmiştir (Web Biennial, 2020).

2000'li yıllarda dijital kültürün yaygınlaşmasını sağlayan önemli platformlardan biri de Dügümküme.org'dur. Bu platform içerisinde sanat, ağ, işlemsel sanat, mimarlık, fotoğraf, ağ sanatı, internet, performans gibi konularda insana, sanata yönelik bir tekno-kültürel eleştiri bloğudur. Sanatçılar, tasarımcılar, gazeteciler ve bilişimcilerden oluşan yazar kadrosuna sahip, Türkiye'de eleştirel düşünmenin önemini vurgulayan yeni dönem sanatsal ve kültürel çalışmaları ve süreçleri tartışmış kolektif bir yapıdır. 2005 yılında açılan blog 2011 yılında kapanmıştır. Faaliğini kaybeden bloğa günümüzde erişim mümkündür (Ertan, 2015:3).

BoDig (Beden odaklı ifadeler girişimi- beden temelli sanatlar ve yeni medya girişimi) ise 2008 yılında Aylin Kalem ve Beliz Demircioğlu tarafından oluşturulan bir sanatçı platformudur. İstanbul merkezli olan ve genel olarak çağdaş ve dijital kültürde beden sorunları üzerinde faaliyet gösteren bir sanat girişimidir. Sanatsal anlayışı daha çok beden sorunları ekseninde gerçekleşen, çağdaş ve teknolojik bağlamında; dans, performans, tasarım, mimari, mühendislik gibi birçok disiplini bir arada bulunduran çok kapsamlı bir yapıya sahiptir (İstanbul Modern, 11.07.2013).

Kurye Video Organizasyonu 2009 yılında Ceren Arkman ve Irmak Arkman tarafından kurulmuş önceleri yalnızca video alanında faaliyet göstermiş zamanla yeni medya sanatı işlerini de bünyesine katarak genişlemiştir (Karasu, 14.09.2013). Kurye video Organizasyonu tarafından hem Türkiye’de hem de yurtdışında dijital sanatlar ve tasarım alanında uluslararası festivaller, video gösterimleri, sergiler, canlı görsel işitsel şovlar, atölye ve seminerler düzenlenmiştir (CI’18 Plugin, n.d.).

Türkiye’de yayın dünyasında dijital sanata dair farkındalık yaratmak üzere yapılan ilk girişim HAT (Hybrid Arrested Translation) Dergisidir. Dergi, 1998 yılında Fatih Aydoğdu’nun editörlüğünde ve önderliğinde yabancı sanatçıların yazılarının da yer aldığı ‘‘Bilgi Çağında Yeniden Vücut’’ temasını ele almıştır. Ancak derginin ömrü çok kısa sürmüştür. Bu derginin ilk ve tek sayısıdır (Ertan, 2015:3). Ertan (2015), makalesinde Fatih Aydoğdu’nun Viyana’da yaşaması ve oradaki sanat çevresiyle kendi sanatsal pratiğinin etkisiyle böyle bir çabaya giriştiğinden bahsetmiştir. Ancak alana dair gösterilen bu çabanın Türkiye için henüz erken sayılabilecek bir tarih olduğunu ve o sıralarda sanat alanının böyle bir alana yatırım yapacak durumda olmadığını eklemiştir.

Günümüzde yayın hayatına hala devam eden Sanat Dünyamız Dergisi 2001 yılında ‘‘İnternet: Yaratının Yeni Ortamı mı? Dosyasında dijital sanatı konu edinmiş çeviri ve makalelere yer vermiştir. Bu makaleler ‘‘Tek Başına ama Hep Birlikte: Net Art’’, ‘‘Dondurulmuş Konuşma’’, ‘‘Net Art mı O da Ne? Başlıklı makalelerdir (Ertan, 2015:3).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANAT UYGULAMALARI

3.1. DİJİTAL SANAT ÜRETİMLERİ

3.1.1. Arda Yalkın

Anadolu Üniversitesi Turizm bölümü ve Ankara Üniversitesi Arkeoloji/Restorasyon bölümünden müzisyen olarak ayrılan sanatçı zamanla ses teknolojisi video- animasyon ile ilgilenmeye başlamıştır. Sanatçı aynı zamanda kendisi gibi bir sanatçı olan Hande Şekerciler ile birlikte dijital tabanlı işler yaptıkları Ha:ar isimli kolektif bir sanat oluşumu içindedir. Sanatçı çalıştığı konuları şu şekilde özetlemektedir:

İşlerimde güç-insan çatışması, tüketim toplumu, asimilasyon, savaş, siyaset, din ve çözülme gibi hoş olmayan konulara değiniyorum. Bir MTV çocuğu olarak büyümem de ticari reklamların, ana akım filmlerin ve kitle iletişim araçlarının gücüne, yöntemlerine ve zekasına büyük önem veriyorum. Genç bir üniversite öğrencisi olarak değer verdiğim şeylerin şimdi birer tüketim objesi haline dönüşmesini hayretle izliyorum. Benim yöntemim bir tür tersine mühendislik olarak tanımlanabilir. İnsanları kışkırtmayı severim. Sermaye ve siyasi iktidar, halkı sömürmek için incelikli ve iyi hazırlanmış iletişim teknikleri uyguluyor ve ben de aynı teknikleri onları biraz rahatsız etmek için kullanıyorum.

Sanatçının birçok çalışması ulusal ve uluslararası mecrada sergilenmiştir:

Everything is Awesome (İstanbul-2016), Alter Hero (İstanbul-2016), The Circle Jerk (İstanbul-2016), Deep Fried Dreams 2 (Ankara-2015), Call of Marsyas, (Bodrum,2016), How Should a War Be Remembered (Ankara-2015), Batteries Not Included (İstanbul-2014), Deep Fried Dreams (İstanbul-2014), Merz 300 (İstanbul-2014), Untitled (2014- Alaçatı), Rurkish and Greek Artist (2014- Yunanistan), BorderBody.MixingIdentities (İspanya ve İtalya-2014), Red Exhibition (İstanbul-2013), Differences (İstanbul-2013), Art Atina (Yunanistan-2013), Friendship 2

(Yunanistan-2013), Friendship 1 (Yunanistan-2012), Hardworking Little People (İstanbul-2012), Women, Beautiful But Alone (İstanbul-2012), Self Portrait (İstanbul-2012), Sorry I Couldn't Recognize You (İstanbul-2012), Pop Art Extended (İstanbul-2011), İkametgah Kadıköy (İstanbul, 2011-2012).

Everything is Awesome

Everything is Awesome (Her Şey Harika) sergisi, Gaia Galeri'nin Dolapdere'deki binasında 2016 yılında sergilenmiştir. Sanatçı serginin ismiyle tezat bir içeriğe sahip olduğunu ve tüketim pornografisi üzerinde durduğunu söylemiştir. Sergi iki büyük video enstalasyonu ve bazı dijital resimlerden oluşmaktadır. Sergide yer alan Celebrity Serisi selfie çılgınlığı ile alakalı insanların birçok felaket anında bile kendini ve tükettiklerini gösterme halini konu edinmektedir. Gymferno da ise ünlü olmak için harcanan çabayı temsil etmektedir. İnsanların sürekli olarak spor yapmaları, estetik ameliyat yaptırmaları gibi sürekli güzel olma uğraşları anlatılmaktadır (Arttv 30 Mart 2021 tarihinde erişilmiştir).

Resim 10: Celebrity no:9



Resim 11: Gymferno 5



Impossible Sculptures / İmkansız Heykeller

Impossible Sculptures serisini Ha:ar şu şekilde ifade etmektedir:

Bu imkansız heykeller, ekrandaki bir noktadan başlayarak 3 boyutlu bir düzlem üzerine serpilir. Bu ilk nokta, dijital bir evrende herhangi bir yönde gelişebilecek bir hikayenin yolunu açıyor. İkili, sonsuz olasılıkların yeni evreninde, giderek daha fazla dijital olarak tanımlanan ve deneyimlenen gündelik hayatın gerçekliğini felsefi ve mitsel anlatılarla yan yana getirerek tasvir etmeyi amaçlıyor (Ha:ar).

Resim 12: Impossible Sculptures: no21

Bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü, 2021

Bu çalışma İtalyalı heykeltıraş Giambologna'nın 1582 yılında yaptığı "Sabine Kadınlarının Kaçırılması" heykelinden esinlenerek yapılmıştır.



Resim 13: Impossible Sculptures: no22

Bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü, 2021

Burada ise bilinmeyen bir tanrıya hürmet etme ve sonsuz bir yaşam arayışındaki çürüyen etlerimizden bir uzantısı üzerinde durulmaktadır.



3.1.2. Candaş Şişman

Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümünden mezun olan sanatçı Hollanda'da Noordelijke Hogeschool'da bir yıl Mültimeya Tasarımı eğitimi almıştır. Sanatçı, çoklu duysal enstalasyonlar, kapsayıcı deneyimler, ses enstalasyonları, kinetik heykeller, animasyonlar ve görsel-işitsel performanslar gibi pek çok disiplinden çalışmalar üretmektedir. Sanat, Teknoloji ve Tasarım ekseninde disiplinlerarası deneyimler üreten NOHLAB'ın ve görsel ve işitsel performanslar gerçekleştiren iş birliği platformu NOS'un kurucularındandır. Sanatçı aynı zamanda çeşitli üniversitelerde ses sanatı üzerine dersler vermektedir. Dijital ve mekanik teknolojileri aracılığıyla deneyim temelli işler üretmektedir. Ses, koku, ışık, nesne, yazılım veya mekânsal deneyim gibi çeşitli disiplinleri kullanan sanatçı çalışmalarında genel olarak odaklandığı noktaları şu şekilde özetlemektedir:

Çalışmalarında genel olarak odaklandığım noktalar; algılama biçimlerimiz ve gerçekliğimizi sorgulamak, farklı gerçeklikleri bir araya getirerek melez gerçeklikler üretmek, alternatif iletişim biçimleri ve dil üzerine düşünmek, algılanamayan şeyleri algılanabilir yapmak, farklı duyularımızı bir araya getirerek sinestezik algılama biçimleri ortaya çıkartmak ve insanlığın evrimsel sürecinin tasarlanması üzerine düşünmek (C. Şişman ile kişisel iletişim, 03.05.2021).

Sanatçının birçok çalışması ulusal ve uluslararası mecralarda sergilenmiştir:

Refraction (2019), Centralized (Berlin-2018), I/P'O-cle (İstanbul-2013), Links (2017), Transition (2017), CYCL (2014), Flux (İstanbul-2010), Macrocosm (İstanbul-2013), Oscillation, SYN-Phon (İstanbul-2016), Pattern of Possibilities (İstanbul-2015), Sonicfield-01 (Venedik-2014), Deep Space Music (Avusturya-2012), Re-connect (İstanbul-2015), Yekpare (İstanbul-2010), MakroMikro(İstanbul-2013), Kontrpye (İstanbul-2015), Points, Nod (2011), Noisefloor (İstanbul-2012), 01 (İstanbul-2013), Knitt, Eff-Lux (İstanbul-2013), Edicisum (2008), Retory (2008), Continuum, Isofield (İstanbul-2011).

Centralized/ Merkezileştirilmiş

Distopya Ses Sanatı Festivali, 2018

'Merkezileştirilmiş', yetkililerin algıları nasıl manipüle ettiğini ve yaşanan gerçekliği nasıl değiştirdiğini düşünür. Gelecekte bu tür sistemler, insanları yeni teknolojilere uyarlayarak kolayca kontrol etmek için geliştirilebilir-insanlar giderek daha mekanik hale gelebilir. Bir ses kaynağı döngüsel bir yapıda bulunur ve esasen merkezi bir kontrol mekanizması haline gelir. Ses pleksiglas küpün merkezinden dışarı çıkar. Mikrofonlar kinetik bir sisteme göre hareket eder, sürekli olarak bir hoparlörden mesafelerini değiştirir—geri bildirim iç içe geçer. Bu geri bildirim ürettiği ses, başın üzerine yerleştirilebilen üç farklı kutuya iletilir. Her kutunun bir ses kaynağı ve ışık, koku ve dokunsal malzeme gibi farklı duyuşal ortamları vardır. Bu duyuşal ortamlar ve sesler birleşerek hibrit bir deneyim yaratır. Katılımcı var olmayan bir alana ve zamana yerleştirilir ve merkezi sistemin bir parçası haline gelir.

Resim 14: Cenralized 1



Resim 15: Cenralized 2



Transition/Geçiş

Kinetik Kurulum, 2017

Titreşim motoru, özel yazılım ve devre, hareket sensörü, pleksi ayna, demir levha, alüminyum, yaylı

Geçiş; 5 ayna farklı yoğunluklarda titreştirildiğinde ortaya çıkan bir kurulumdur. Titreşim motorlarının aynaları titreştirmesiyle, izleyiciler kendi görüntülerini bulanık bir desen olarak görürler. Titreşim frekansları birbirinden farklıdır ve insanlığın en derin zamanda okunamayan evrimsel dönemlerini sembolize eder. İzleyicinin en bulanık kopyasını gördüğü aynalar insanlığın geçmişini ve geleceğini tasvir eder ve en net gördüğü ayna şimdiki zamandır.

Resim 16: Transition 1



Resim 17: Transition 2



3.1.3. Can Büyükberber

Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim ve Tasarım bölümü mezunu olan sanatçı San Francisco Art Institute’inde Sanat ve Teknoloji alanında yüksek lisansını tamamlamıştır. Sanatçı kendisini sanat ve teknoloji kesişiminde çalışmalar üreten bir görsel sanatçı ve yönetmen olarak tanımlamaktadır. Dijital ve fiziksel mekanlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran, belirsizleştiren, görsel ve işitsel deneyimler tasarlamakla ilgilenmekte olduğunu söyleyen sanatçı, çalışmalarını şu şekilde özetlemektedir:

“Atölye ortamında hem fiziksel hem dijital araçların bir araya geldiği, sarmalayıcı, çok duyumlu farklı sensörler kullanan, bilimsel teorilerden, sanattan, felsefeden, tasarımdan beslenen görsel-işitsel çalışmalara odaklandım. Farklı üretim biçimleri, ekran dışından mekana uzayan, fiziksel ve dijital mekanlar arasındaki bağlantıya odaklanan ve bu sınırların bulanıklaşmasına odaklanan çeşitli spekülasyon çalışmaları üretmekteyim.” (C. Büyükberber ile kişisel iletişim, 07.04.2021).

Çalışmaları Türkiye’de ve yurt dışında pek çok kez sergilenen sanatçı alana dair birçok söyleşi ve konferansa konuşmacı olarak da katılmıştır.

Sanatçının birçok çalışması ulusal ve uluslararası mecrada sergilenmiştir; Multiverse Series (Web Bienali-2020), Noumenon (New York-2019), Frequency (Manhattan-2019), The.big.connection (2018), Stimuli Space(San Francisco-2018), Multiverse Series (ABD-2017), Mediated Vieriuality (San Francisco-2017), Epiphaneia (Uluslararası Dijital Sanatlar Bienali-2017), Unifield (San Francisco-2016), Unfold 01” (2015), Eschaton Series (İstanbul, İzmir, 2012-2013), e:merge (Signal Light Festival,Prag-2014), Future- Room (İstanbul-2011), 8th Circuit’(2011), Chairoma (Almanya- 2010).

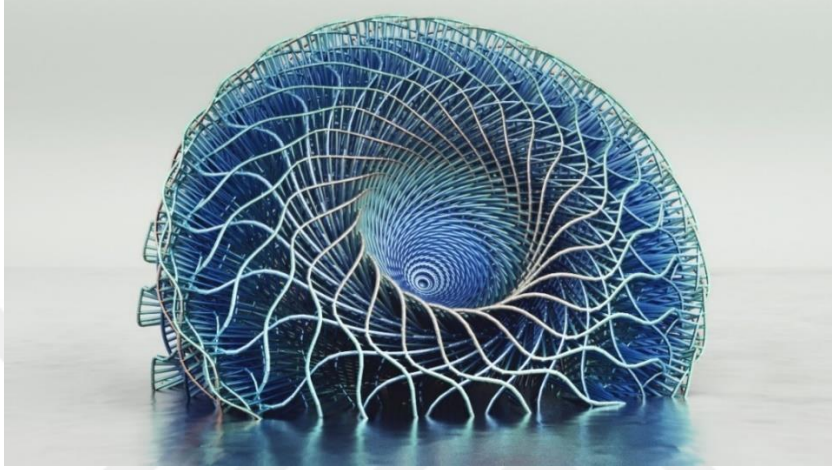
Multiverse/ Çoklu Evren

Digital Sculpture Series,2017

“Çoklu Evren”, dijital heykellerden ve animasyonlardan oluşmaktadır. Yüksek boyutlu alanların, organik yapıların, fiziğin ve fütürizmin kesişimlerinden yola çıkan ve süregelmekte olan bu deneysel form çalışması, hipnotize eden doğaüstü objeleri kamu veyahut özel alanlarda kinetik heykeller olarak farklı şekillerde

sergilemektedir. Başlangıcı ve sonu olmaksızın tekrarlanan dönüşümlerle uhrevilik hissi uyandıran "Çoklu Evren" serisi, şiirsel, görsel-ışitsel meditasyondan oluşan faik objelerden ve bu objelerin karmaşık ileri boyutlu geometrilerinin kesişen ağlarıyla izleyicilerin zihninde DNA ipliklerinden karadeliğe dönüşmesinden oluşmaktadır.

Resim 18: Multiverse 1



Resim 19: Multiverse 2



The.big.connection

Digital Animation, 2018

The.big.connection, karmaşık bilgi sistemlerinin dijital ilişkiler ve temsiller dünyasında görselleştirilmesinin arkasındaki güzelliği keşfediyor. Soyut görsel-işitsel yolculuk, izleticilerinin evrenin, insan bilişinin ve sosyal sistemelerin nasıl çalıştığına dair benzer kalıpları tanımasına olanak tanır.

Resim 20: The.big.connection 1



Resim 21: The.big.connection2



Resim 22: The.big.connection 3



3.1.4. Hande Şekerciler

Marmara Üniversitesi Heykel bölümünden mezun olan sanatçı bir heykeltıraştır. Sanatçı kendi kişisel işleri dışında, dijital sanatçı Arda Yalkın ile Ha:ar isimli sanatçı ikilisi olarak da işler üretmektedirler. Klasik sanat formlarını, kompozisyonlarını günümüz üretim yöntemleriyle harmanlayarak yeni ifade biçimleri yaratmaya çalıştığından ve bunu yaparken de dijital sanatın estetik bakışını kullandıklarından bahsetmektedirler. Günümüz teknoloji yazılım ve donanımlarını kullanarak heykel, video, resim, animasyon, 3D modelleme gibi birçok pratiği bir arada kullanarak dijital işler üretmektedirler. Ha:ar olarak yaptıkları çalışmaları şu şekilde özetlemektedirler:

“Yaptığımız işlerin temelinde insan var. İnsan formu, hareketi, insana dair bir şey var. Veri görselleştirmesi ya da sadece bir teknoloji, teknik üzerine kurgulanmış işler yapmıyoruz. Hikayesi olan, bir hikayeden çıkan işler yapıyoruz.” (H. Şekerciler ile kişisel iletişim, 06.03.2021)

2007 yılından bu yana birçok çalışması, Türkiye, ABD, İspanya, İtalya, Fransa, İngiltere, Yunanistan ve Rusya'da uluslararası galeri ve müzelerde sergilenmiştir; “Sıradakiler (2010-İstanbul)”, “Monophonia (2015- İstanbul), “Zerre (2018-İstanbul)”, “Vecd” (2019- İstanbul), “Ecstasy (Ankara- 2021)” bazı kişisel sergileridir.

Impossible Sculptures /İmkansız Heykeller

Impossible Sculptures serisini Ha:ar şu şekilde ifade etmektedir:

Bu imkansız heykeller, ekrandaki bir noktadan başlayarak 3 boyutlu bir düzlem üzerine serpilir. Bu ilk nokta, dijital bir evrende herhangi bir yönde gelişebilecek bir hikayenin yolunu açıyor. İkili, sonsuz olasılıkların yeni evreninde, giderek daha fazla dijital olarak tanımlanan ve deneyimlenen gündelik hayatın gerçekliğini felsefi ve mitsel anlatılarla yan yana getirerek tasvir etmeyi amaçlıyor (Ha:ar).

Resim 23: Impossible Sculptures no:1

Bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü, 2018

Bu çalışma, Leonarda Da Vinci'nin Son Akşam Yemeği tablosundan esinlenerek günümüze uyarlanmıştır. Son akşam yemeğindeki İsa'nın yemek sofrasında içlerinden birinin kendisine ihanet ettiğini açıkladığı an resmedilmiştir. Bu çalışmadaki ana unsur ise günümüze uyarlanarak bir ünlü ile selfie (özçekim) yapma anıdır (Tabacchi,2020).



İmkansız heykellerdeki savrulan bedenler ve aralarındaki devingen uyum yer ve gök arasındaki ilişkiyi, gerilimi sembolize eder. Bu heykeller serisi, atalardan kalan duygulardan postmodern yabancılaşma duygusuna uzanan temaları merkeze alır ve günümüzün özüne ulaşır. Ha:ar tıpkı ultra çağdaş bir rönesansı andıran, ruhani bir boyutta yeniden dünyaya gelmiş gibi görünen derin beden kompozisyonlarını betimlemektedir (Tabacchi,2020).

Resim 24: Impossible Sculptures no:20

Bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü, 2021



3.1.5. Lara Kamhi

Bilgi Üniversitesi'nde Sinema Televizyon bölümünden mezun olan sanatçı Slade School of Fine Art'da Medya Sanatları üzerine yüksek lisansını tamamlamıştır. Mesleğinin de çağdaş sanat ve sinema arasında gidip gelen, bu iki alan arasında diyalog kuran bir noktada ortaya çıktığını söylemiştir. Sanatçı çalıştığı konuları şu şekilde özetlemektedir:

“Dijital iş üreten birçok sanatçı gibi ben de çalışmalarımın temsil ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorguluyor, bu elementlerin yörüngeye oturma savaşını ve bu durumun yarattığı algı kırılmalarını inceliyorum. Çoğumuz bu izdihamın ortasında doğduk, büyüdük. Bu doğrultuda gerçekliğin fani ve manipülatif doğasını irdelerken, gerçeklik algısının hem somut hem de soyut yönleriyle ilgileniyorum” (L. Kamhi ile kişisel iletişim, 11.03.2021)

Sanatçının bazı çalışmaları şu şekildedir: Space Orchestra (2019- İstanbul), Dissapearence (2018- Tunus), Transparency of Being (2018- İstanbul), Moving Images III (2015- İstanbul), Moving Images II (2015- İstanbul), Cave VIII & IX (2014-İstanbul), Chaosmoss II (2013- Londra), Mutations (2012-Londra),

Space Orchestra/Uzay Orkestrası, 2019

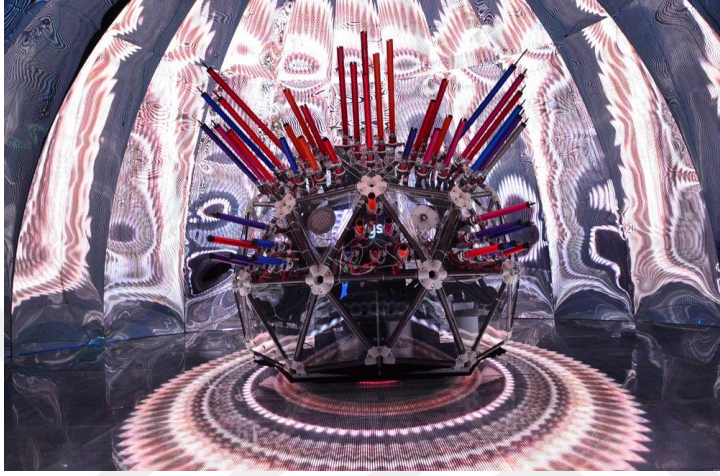
Led ekran zemin, Akrilik aynalı MDF kubbe yapısı, Dyson ve Orion Orkestrası ile tasarlanan müzik enstrümanı

Sanatçı çalışmayı şu şekilde aktarmaktadır:

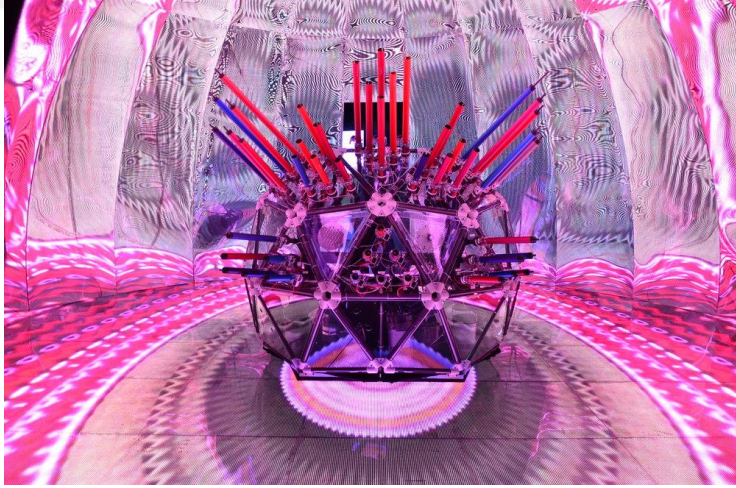
Heidegger “Teknolojinin özü insandı” demişti. Bugün teknolojik bir devrimin şafağında, her yeni tasarım gelecek için yeni öngörüler öneriyor, ancak insan unsuru bu önerilerin özünde, yaratıcısı, arabulucusu, tercümanı ve yorumcusu olarak kalmaya devam ediyor. Bu çalışma için özel olarak baştan yorumlanan enstrümanlar, bir tür görsel klasik müziğe hayat veriyor. Orkestra mekanik olarak hareket ettikçe, ikinci bir organik makine katmanı böylece ilkini yansıtır vurguluyor. Uzay Orkestrası, tüm bu unsurları yeniden birleştirerek ve onları mecazi ve fiziksel olarak neredeyse bir zaman makinesini andıran sürükleyici bir alana yeniden özgürleştirerek orkestrayı ve onun mekanik hareketlerine farklı bir görünürlük katmanı eklemeyi amaçlıyor. Kubbenin iç tabakası, zemini dolduran görüntüyü bozmaktayken orkestranın

kaleydoskopik bir etki ile bölüp çoğaltıyor ve alanı izleyicinin deneyimini de içeren, emen ve dönüştüren yansıtıcı yüzeylerle dolduruyor. Bu görüntü alanı, soyut düşünce ve teknolojinin bir araya gelerek şiirsel deneyimler yaratabileceği olası bir geleceği canlandırıyor.

Resim 25: Space Orchestra 1



Resim 26: Space Orchestra 2



Chaosmoss II, /Kozmos 2013

Flat Screen, Projectors, Rotating Plinths, Frosted Glass, Glass Balls, Aluminium Mirror Balls, Fabric, Dichroic Glass, Glitter, Canvas, Plaster, Paint

Sanatçı çalışmayı şu şekilde aktarmaktadır:

Hem dokunsal hem de dijital olanı maddesel ancak soyut bir düzlemde buluşturan çalışma, karşıt görüşlerin bir arada var olma yollarını araştırıyor. Yapılandırılıp yıkılmış ve yeniden inşa edilmiş yarı tesadüfi karşılaşmalar yoluyla dönüşkenlik içinde yenilerini yaratan bir anlatı dünyası sunuyor.

Resim 27: Chaosmoss II 1



Resim 28: Chaosmoss II 2



3.1.6. Selçuk Artut

Teknolojik sanat eserleri üreten ve Sabancı Üniversitesi Görsel İletişim Tasarım bölümünde eğitim veren Selçuk Artut'un çalışma alanları ses tasarımı, dijital sanatlar, çokluortam tasarımı, interaktif tasarım, teknoloji felsefesi, yaratıcılık ve teknoloji üzerinedir. Sanatsal çalışmalarında ve üretimlerinde insan ve teknoloji

ilişkinin teorik ve pratik yönü üzerinde durmaktadır. Kendi anlatımıyla çalışmalarının şu şekilde özetlemektedir:

“Yazılım üzerinden herhangi bir fikri ortaya koyarken deneyselliği zorlayıcı hatta ona teşvik edici fırsatlar yaratmayı seviyorum. Her ne kadar deterministik bir yapı olsa da görseller, ses performansları kimi zaman da bunların fiziki ara yüzlerle gösterilmesi gibi şeylerle uğraşıyorum. Ses odağında sanat eserleri yapıyorum. Bunların arkasında da genellikle yazılım oluyor.” (S. Artut ile kişisel iletişim, 06.03.2021)

Sanatçının çalışmaları İstanbul, Berlin, New York, Londra, Hong Kong gibi uluslararası birçok şehirde sergilenmiştir:

If These Walls Could Hush (İstanbul-2020), Square Root (Karekök-2019), Habituation Of Dishabituation (2019), Isomorphism (Berlin-2019), Estranged Music (Berlin-2018), Ikosa (Contemporary İstanbul-2018), Variable (İstanbul-2017), Cohesion (İstanbul- 2016), Far Shadows (İstanbul-2015), Pixel Rain (Brüksel-İstanbul2015), Forever Real (2015), Analog Pixels Serie 5 (İstanbul- 2015), What You See is not What You See (İstanbul-2014), Forever Momentum (İstanbul-2014), 107 People (Londra-2013), Languageless (İstanbul-2010), Forever Ordered Chaos (İstanbul-2012), An Ordinary Day of an Extraordinary Woman (İstanbul-2010), Fog (İstanbul-2013), Forever Never (2011), Forever AB(İstanbul-2011), Forever Spring (İstanbul-2012), Forever Nonsense (İstanbul-2012), Forever Opposing (İstanbul-2012), Forever Sanp (İstanbul-2012), Substairs (İstanbul-2007), Bloody Who It’s Me (2012), Analog Pixels (İstanbul-2014), Forever Young (2011).

If These Walls Could Hush /Duvarların Dili Olsa da Sussa

9 Kanallı Kinetik Ses Kurulumu

Zilberman Galeri, 2020

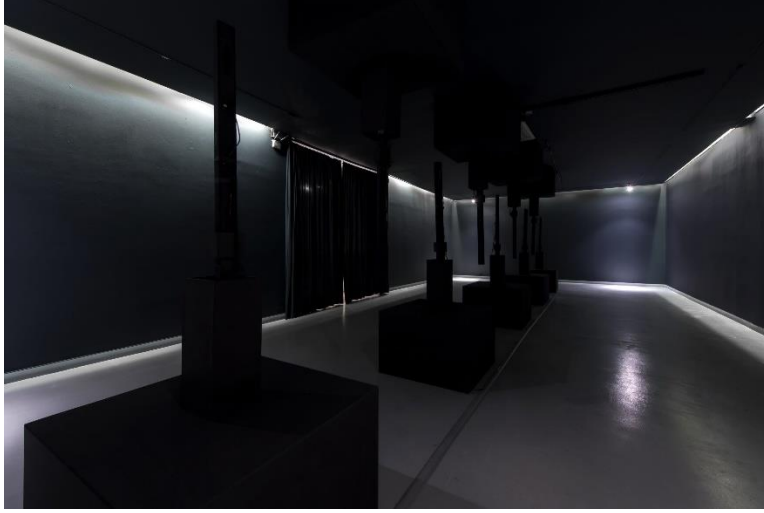
18 Eylül- 2 Aralık 2020 tarihleri arasında Zilberman- İstanbul’da sergilenmiştir. Sergi sanatçının beşinci kişisel sergisidir. Fikirselsel bütünlüğü yoğun olduğu ve teknoloji kullanılarak ortaya çıkarılan bu eser, dokuz adet ses üreticisinden oluşmaktadır. Bu ses üreticilerinde sanatçının kendi seslerinden oluşmuş çeşitli ses kütüphaneleri var. Bu seslerin herhangi bir anlam bütünlüğü yoktur. Bilgisayar yazılımıyla gelişen, kendinden üreyen, dil ve kelime yapısı ortaya çıkmaktadır. Ortaya

çıkan sesler ise uluslararası fonetik alfabe denilen bir takım ses paketçiklerinden oluşmaktadır. Bu paketler kendi aralarında çeşitli kombinasyonlarla bir araya gelmektedir. Bu sayede duvarlar kendine has bir dili ziyaretçiye sunmuş olmaktadır. Sanatçının kendi işi ile ilgili yorumu aşağıdaki gibidir:

“Duvarların dili olsa da sussa; aslında bu deyişin alışlagelmiş hali ‘Duvarların Dili Olsa da Konuşsa’dır. Ben duvarların birer hafıza, bellek taşıyıcısı olduğunu düşünüyorum. Bu görsel olarak çoğu kişide oturmuş bir durumdur. Örneğin bir evi boşaltırken sökülen tabloların arkasında bambaşka bir renk vardır. Duvarlarda çeşitli izler, çatlaklar vs. vardır. Tüm bunlarla beraber bir hafıza oluşuyor ancak başka bir metafor kullanarak bu durumu sesle ilişkilendirmeye çalıştım. Ses bu anlamda göz ardı edilen bir şey. Büyük bir mekanda tek bir ses heykeli oluşturmak istedim. Tamamen kavramsal ve fikirsel bütünlüğü olan bir iş ürettim. Teknolojinin yalnızca bir eğlence aracı olmasının dışında bizim felsefi boyumuzu açmaya yönelik önemli kapıları da zorladığını düşünüyorum.”

Resim 29-30: If These Walls Could Hush 1-2





Estranged Music/Yabancılaşmış Müzik

Distopya Ses Sanatı Festivali, Berlin, 2018

Bu çalışma 2018 yılında, Berlin Distopya Ses Sanatı Festivali'nde gösterilmiştir. Sanatçının kendi işi ile ilgili yorumu aşağıdaki gibidir:

“Eserde bir distopya hayal ederek işi üretmeye başladım. İleride bilinmez bir zamanda, müziğin dünyadan yok olduğu fantezisi üzerinde bir hikaye kurdum. Bu hikayede insanlık arkeolojik araştırmalar neticesinde dünyada müzik denilen bir şey olduğunu keşfediyorlar. Sonrasında 1977 yılında dünyadan uzaya gönderilen Voyager isimli bir uzay mekiğinde dünyanın çeşitli seslerini ve müziklerini barındıran plaklar olduğunu fark ediyorlar. Uzaya yapılan seyahatler sonucunda ulaşılan uzay mekiğindeki plaklardan müziğin ne olduğu anlaşılmaya çalışılıyor. Bu eserde yapay zeka kullanarak o plaktardaki belli başlı müziklerden yola çıkarak kendinde üreyen müzik kompozisyonları üreten bir yazım geliştirmiştim. İzleyiciler altı farklı ekranda sürekli yeni üretilen müzikleri dinleme şansı buldular. Bir nevi makinadan müzik öğrenmeye çalışan insanlarmışız distopyasını canlandırmak istemiştim.” (S. Artut, Akbank Sanat ‘Dijital Sanatta Şimdi’ video röportajından alınmıştır, 14.05.2020).

Resim 31: Estranged Music 1



Resim 32: Estranged Music 2



3.1.7. Yağmur Uyanık

Yağmur Uyanık mimarlık, yeni medya ve müzik alanlarında çalışan, San Francisco’da yaşayan Türkiyeli bir sanatçıdır. Uyanık, çalışmalarında çağdaş teknolojiyi kullanarak mekânsal yerleştirmeler yapmakta, bilgi toplumunun sosyo-teknolojik süreçlerini, kültürel sistemlerini ve bunların mekansal bağlamlarını araştırmaktadır. İşlerinde tekrar, süreç ve soyutluğu kullanmakta ve dijital medyanın sınırlarını, fiziksel bir deneyime dönüştürüncüye kadar genişletmeyi amaçlamaktadır. Uyanık, pratiğinde nesnelere değişen durumunu, kültürlerdeki melezliği ve bilgi

üretim biçimlerindeki dönüşümleri incelemektedir (Y. Uyanık ile kişisel iletişim, 29.03.2021).

Çalışmalarında ses bileşeni her zaman mevcut olan sanatçı, bunun önemine vurgu yapıyor: “Sesin elle tutulamazlığı, geçiciliği, mekanla kurduğu ilişki benim ilgimi çekiyor. Sesin işin aktarmak istediklerini radikal bir şekilde öne çıkardığını ve derinleştirdiğini düşünüyorum” (Y. Uyanık ile kişisel iletişim, 29.03.2021).

Yağmur Uyanık, lisans derecesini tam burslu olarak tamamladığı İstanbul Bilgi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi’nden ikincilik ile, yüksek lisans derecesini Fulbright bursiyeri ve yüksek onur öğrencisi olarak San Francisco Art Institute, Sanat ve Teknoloji bölümünden almıştır. İşleri, Ars Electronica Avusturya, Sonar +D Barselona, Signal Light Festival Prag, MUTEK, Exploratorium, California Academy of Sciences ve Diego Rivera Gallery San Francisco gibi enstitülerde uluslararası düzeyde sergilenmiştir;

A440 (2020), Selfmaking: layers of becoming with (2019), Looking glass (2018), Lux aeterna (2017), Past the beginning of the end (2017), Morphogenesis (2016), Recurrent (2016), Recurrent II (2016), Generative Sketches (2016), Vanishing Point(2015).

A440

Özel dövülmüş zil, zil ayağı, tek kanal video, 2020

A440, kare şekle dövülmüş bir zil ve tek kanallı bir videodan oluşan bir yerleştirilmedir. Dijitalleşen dünyayı karakterize eden maddi yeniden yapılandırmalar ışığında, kültürel üretim hakkındaki soruları ortaya koyar. Üretim süreçlerini kültürel, kişisel ve politik uygulamalar olarak keşfetmek için biçimsel dönüşümlerdeki anlam değişikliğini araştırır. Geçmişin gelenekleri ile günümüzün dijital manipülasyonları arasındaki dinamik karşılaşmanın ortaya çıkışının prototip bir fenomeni olarak hareket eder. Batı müziğinde standart frekans olarak kullanılan A440 müzikal perdesini isim referansı olarak kullanan eser, izleyiciyi emek ve materyal ilişkisini kültürel ve gelenek standartlar bağlamında ele almaya davet eder.

Resim 33-34: A440 1-2



Selfmaking: Lavers of becoming with/Öz Yaratım: birlikte oluşmanın katmanları

3 boyutlu baskı kumtaşı, 4 dakika ses, 2019

Öz Yaratım: Birlikte Oluşmanın Katmanları, anavatanı Atina olan ama yerinden edilip Birleşik Krallık tarafından Londra British Museum koleksiyonuna alınan ve daha sonra dijital arşivleme yoluyla arşivlenen iki 'özgün' heykelin (Büyük İskender ve Perikles) dijital modellerini birleştirerek yaratılmış melez bir karakterin üç boyutlu baskıyla elde edilmiş kumtaşı heykelidir. Öz Yaratım, ses ve heykeli bütünleştirerek kültürel bilgi yaratımının, yayılımının ve korunmasının coğrafi bağlamları, yerinden edilmişlik biçimlerini ve devletsizliği nasıl ön plana çıkardığını ortaya koyuyor. Kişisel anlatının ve kolektif belleğin kültürel mülkiyet, kültürel değer ve onlara içkin sembolik anlamlar sayesinde nasıl biçimlendirildiğini irdeliyor.

Resim 35-36: Selfmaking: Lavers of becoming with/Öz Yaratım: birlikte oluşmanın katmanları 1-2



3.1.8. Derya Yücel

Küratör, sanat yazarı, akademisyen olan Derya Yücel aynı zamanda AICA Türkiye (Uluslararası Sanat Eleştirmenleri Derneği) üyesidir. Sanat Yönetimi üzerine lisansını tamamladıktan sonra Müzecilik ve Sanat Tarihi alanında yüksek lisans yapmıştır. 2006 ve 2017 yılları arasında İstanbul Kültür Üniversitesinde öğretim görevlisi olarak çalışan Yücel 2009'dan bu yana İstanbul Bilgi Üniversitesi Sanat ve Kültür Yönetimi bölümünde öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır. Yücel aynı zamanda bugüne kadar birçok sergiye küratörlük yapmıştır. Sanat üzerine kitaplar, derleme kitaplar hazırlamış ve sanat üzerine yazdığı yazılar, basılı ve dijital mecralarda yayımlanmıştır.

3.1.9. Ekmel Ertan

İstanbul Teknik Üniversitesi Elektronik ve Haberleşme bölümünde lisansını tamamlayan sanatçı/eğitimci Yıldız Teknik Üniversitesi Etkileşimli Medya Tasarımı

programında master yapmıştır. Sanat ve teknoloji alanında arařtırmalar yapan, sanatsal üretim ve sergiler gerçekleřtiren Amberplatform ve BİS'in (Beden İřlemsel Sanatlar Derneđi)kurucularındandır. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi ve Sabancı Üniversitesinde Tasarım ve Medya Sanatları gibi dersler vermiştir. řu anda İzmir Ekonomi Üniversitesinde yarı zamanlı olarak derler vermektedir.

3.2. GÖRÜŐMELELER

3.2.1. Yöntem

“ Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme” başlıklı bu tez çalışmasında Türkiye’de dijital sanat eğitiminin durumu, üniversitelerin yaklaşımı, sergiler ve akademik etkinliklerin incelenmesi, sanatçı ve alanda arařtırmalar gerçekleřtiren akademisyenlerin görüşleri ve deneyimleri aracılıđıyla ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada nitel arařtırmaların veri toplama yöntemlerinden biri olan görüşme kullanılmıştır. Görüşme biçimlerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme tercih edilmiştir.

Yorumlayıcı yaklaşım üzerine kurulu olan yarı yapılandırılmış görüşme bir olgu hakkında derinlikli veriye ulaşılmasını sağlar. Bu yöntem aracılıđıyla katılımcıların görüşleri, açıklamaları doğrultusunda yeni fikirlerin ve izahların gelişmesi mümkündür. Yarı yapılandırılıő görüşme biçimi mülakatçıya gözlem yapma fırsatı sunmaktadır. Görüşme boyunca katılımcıların tutum ve davranışları, jest ve mimikleri, ses tonları da mülakatçı için görüşmenin gidişatını kontrol edebilmesi açısından önem taşımaktadır. Mülakatçı, katılımcının ilgi ve bilgisine göre bu harita çerçevesinde farklı sorular sorarak konunun farklı yönlerini ortaya çıkarmaya çalışır (Coşkun, Altunışık ve Yıldırım, 2017:101-102)

Görüşmeler Arda Yalkın, Candaş Şişman, Can Büyükberber, Hande Şekerciler, Lara Kamhi, Selçuk Artut Yağmur Uyanık, Derya Yücel ve Ekmel Ertan ile gerçekleştirilmiştir.

Çalışmada ilgili kişilere sorulan sorular çalışmanın amacı göz önünde bulundurularak “Dijital Sanat Sınıflandırılması”, “Türkiye’de Dijital Sanat Eğitimi”, “Dijital Sanatın Geleceđi” şeklinde üç ana kategoride verilmiştir.

Dijital Sanat'ın tanımlanması, sınıflandırılması ve disiplinlerarası yönünü ortaya çıkarmak üzere;

- Bruce Wands'ın (2006), dijital sanat sınıflandırması (dijital heykel, dijital enstalasyon ve sanal gerçeklik, performans, müzik ve ses, dijital animasyon ve video, Yazılım, veri tabanı ve oyun sanatı, net sanatı) ve bu alanın interdisipliner yapısı hakkında ne söylersiniz?
- Bir kategoriye sokulursa Türkiye'de dijital sanat ile ilgilenen kesimlerin / eser üreten kesimin temelde hangi alanlardan geldiği söylenebilir? Soruları sorulmuştur.

Türkiye'de Dijital sanat eğitiminin durumunu ortaya koymak üzere;

- Türkiye'de dijital sanat eğitimine dair neler söylersiniz?
- Sanat eğitiminde teknolojinin yeri hakkında ne söylersiniz?

Dijital sanatın bugününden yola çıkarak geleceği hakkında görüş bildirmeleri üzerine;

- Bruce Wands Dijital Çağın Sanatı adlı kitabında “Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak hiç de olağandışı bir durum olarak görülmeyecektir” sözünü Türkiye'yi göz önünde bulundurarak yorumlar mısınız? Sorusu sorulmuştur.

Çalışmanın üçüncü bölümü için referans oluşturması adına görüşme esnasında yalnızca sanatçılara aşağıdaki sorular sorulmuştur:

- Çalışmalarınızı ne üzerine yapıyorsunuz?
- Üzerinde durduğunuz özel bir konu var mı?
- Çalışmalarınızdan bazı örnekler paylaşır mısınız?

3.2.2. Görüşme ve Bulgular

3.2.2.1. Dijital Sanat'ın tanımlanması ve Sınıflandırılması

Dijital Sanat'ın tanımlanması, sınıflandırılması ve disiplinlerarası yönünü ortaya çıkarmak üzere;

Bruce Wands'ın (2006), dijital sanat sınıflandırması (dijital heykel, dijital enstalasyon ve sanal gerçeklik, performans, müzik ve ses, dijital animasyon ve video, Yazılım, veri tabanı ve oyun sanatı, net sanatı) ve bu alanın interdisipliner yapısı hakkında ne söylersiniz?

Bir kategoriye sokulursa Türkiye'de dijital sanat ile ilgilenen kesimlerin / eser üreten kesimin temelde hangi alanlardan geldiği söylenebilir? Soruları sorulmuştur.

Görüşme yapılan kişilerin ilk soruya cevapları aşağıdaki gibidir:

Özellikle son 15-20 yıldır, yazılımların ve donanımların yetenekleri ve kapasiteleri artarken fiyatlarının düştüğüne ve daha demokratikleştiğine şahit oluyoruz. Dahası, internet üzerinden bilgiye ve eğitime ulaşma konusunda da imkanlarımız artıyor. Bu nedenle sanatçılar arasında yeni medyaya olan ilgi de sürekli olarak artıyor. Toplumun da teknolojiye karşı artan ilgisiyle, bu alanda çalışan sanatçılar ve ürettikleri eserler gerek sanat kurumlarında ve koleksiyonlarda, gerekse kamusal alanlarda daha da görünür olmaya başladılar. Geçmişte hangi disiplin ile uğraşıyor ya da uzmanlaşıyor olursanız olun, o pratiğin kendi araçlarını kullanmak zorundaydınız. 50'lerde bir uçak mühendisini düşünün, aerodinamik hesaplamalarını ya da malzeme seçimleri yapmak için deney ve gözlem yapmanın yanısıra, hava tünellerinde çalışarak elde ettiği verileri kullanıyordu. Bugün, neredeyse tüm disiplinlerin ortak üretim aracı olan bilgisayar sayesinde, bir yeni medya sanatçısı ile bir uçak mühendisi neredeyse aynı parçacık simülasyonu teknolojilerini, farklı amaçlarla kullanıyorlar. Üstelik bir mimar, oşinograf ya da meteorolog da benzer araçları kullanıyor. Elbette kreatif disiplinler ve diğer pratiklerin etkileşim içinde kullandığı daha bir çok araç, ilgilendikleri bir çok ortak konu var. Endüstriyel seri üretimde kullanılmak için üretilmiş bir robot kolu bir yeni medya eserinde kullanmak gibi bir işe kalkıştığımızda -ki bunun örnekleri çokça var- teknolojiyi manüple ederek, geliştirerek üretim amacından başka bir amaca hizmet eder hale getirdiğinizde, aslında

o aracın evrimine katkıda bulunmuş oluyorsunuz. Günümüz mimarlığında önemli bir yer tutan parametrik tasarımların, yani bazı matematiksel verileri işleyerek mimari öğeler olarak ifade eden disiplinin, daha erken yeni medya araştırmaları ile yakından ilişkisi var, çok benzer araçları ortak kullanıyoruz. Sosyal medya platformlarının ve dev bilişim şirketlerinin ellerindeki akıl almaz büyüklükteki veriyi daha yaratıcı kullanabilmek için hem kodlama, matematik, istatistik gibi mühendislik bilimlerinde, hem de sanatsal alanlarda uzmanlaşan kreatifleri çalıştırdıklarını, onlara müthiş imkanlar sağladıklarını biliyoruz. Hatta, yaratıcı kodlama dediğimiz disiplinin böyle doğduğunu söylemek yanlış olmaz sanırım. Covid 19 pandemisi başladığında tıp kurumlarının ve profesyonellerinin hastalığın yayılımı hakkında durumun ciddiyetine ve izolasyona yönelik uyarılarını, bazı yeni medya sanatçılarının yaptıkları yayılım simülasyonlarını izlediğimde tam olarak anlamıştım. Bence, sanat, teknoloji ve endüstrinin birbirini dönüştürmeye zorlayarak geliştirdiği en önemli sektör, sinema ve animasyon. Teknolojiye meraklı, yaratıcı insanların buluşları ile milyar dolarlık gişeler yapan filmler sayesinde teknoloji firmaları, sanatçıların hayal ettikleri görsellere daha kolay ve hızlı ulaşabilmeleri için müthiş donanım ve yazılımlar geliştirdiler. Bu donanım ve yazılımlar bir çok yan sektörün itici gücü oldu. Hatırlıyorum, 16 sene önce ilk 4 çekirdekli bilgisayarımı, o zaman için çok yüksek olan bir para ödeyip almış ve yine de yaptığım işin ortaya çıkması için günlerce beklemiştim. Şu anda, o işlemci gücünden daha fazlasını iphone'umun içinde, cebimde taşıyorum. Çeşitli disiplinler katı üretim yöntemlerini, tek taraflı bakış açılarını terkedip aynı dili ve benzer araçları kullanmaya başladıkça eriyerek birbirlerine karışmaya, geçirgenleşmeye başladılar (A. Yalkın ile kişisel iletişim, 02.04.2021).

Genel olarak sınıflandırma sıkıntılı bir kavram fakat anlaşılabilirlik açısından kullanılabilir. Buradaki sınıflandırma bence yetersiz çünkü çok daha geniş bir alandan bahsediyoruz. Ben daha çok interdisipliner yapısı üzerinden bir şeyler söylemek isterim.

İnterdisipliner düşünüş biçimi, bu çağ içerisindeki sanatçının sahip olması gereken en önemli pozisyonlardan biri. Sanatsal ifade dili olarak tek sesli bir yapıdan çok, çağın sunduğu olanakları da değerlendirerek, birçok farklı kanal ve yöntemle objektif olarak bakmak önemli. Sanatçının tek bir ifade biçimine odaklanması, aslında

kendi güvenli alanında kısır bir döngüye girmesini sağlıyor. Bu durumda, sanatçının yaratıcılığını kısıtlayan bir alan oluşturuyor. Bu nedenle, sanatçının farklı dil ve yöntemlere açık olarak çağın sunduğu olanakları, yeni kavrayış biçimleri ve deneyimler açığa çıkaracak şekilde kendini konumlandırması gerekiyor. Ayrıca zanaat kültüründen koparak bireysel üretimden çok kolektif üretime odaklanması önemli bir kazanım. Böylece sanatsal üretimlerin fikirsel tarafları sanatçı tarafından tasarlanacağı için, aslolanın fikir olması, yöntem ve tekniğin önüne geçebilir. İşin üretiminin verdiği değerden çok fikirsel altyapısının ve neden üretildiğinin tasarlanması, sanatçının güncel pozisyonu olmalı. Neyin neden yapıldığıyla ilgili sanatçının söz sahibi olması, öncelikli bir pozisyon. Hem sadece konsepti tasarlamak hem de interdisipliner bir bakış açısına sahip ve açık olmak, üretim olasılıklarını oldukça arttıran bir yaklaşım biçimi olabilir.

Dolayısıyla sanatçının pozisyonu, interdisipliner bir bakış açısına sahip olarak ve bireysel zanaat kültüründen koparak, çağın sunduğu yeni anlatım biçimleri ışığında, yeni kavrayışlar üretmek, deneyimler açığa çıkartmak ve sorular sormak olmalı.

Bu durumun birçok katkısı var fakat bazı problemleri de mevcut. Gelişen teknoloji, her zaman sanat üretimi ile iç içe olmuştur. Bu da sanatçıya yeni olanaklar, deney alanları ve kendisini daha rahat ifade edebileceği bir platform sağlar. Bu birliktelik, deney ve deneyim yaratmak için önemlidir. Özellikle medya sanatlarının yeni gelişen teknolojileri özümseyip kendi anlatım diline eklemesi oldukça hızlı ve üretkardır. Aslında bu durum medya sanatlarının hızlı bir şekilde evrimleşen bir yapı olmasını sağlar ve sürekli yeni deney alanları yaratır. Fakat süreç hızlı ilerlediği için bazı problemleri de yanında getirir. Birçok projenin daha çok tasarımsal olarak kalması ve içeriksel olarak yetersiz olmasını sağlar. Özellikle teknik ve estetik etrafında dönen birçok projenin üretilmesi bu sebeptir. Bu yüzden teknoloji ve sanat birlikteliğinde konsept, estetik ve teknik arasındaki denge iyi kurulmalıdır. (C. Şişman ile kişisel iletişim, 03.05.2021).

Ben dijital sanat sınıflandırmasının çeşitli faydaları ve zararları olduğunu düşünüyorum. Dolayısıyla belli bir kategoride izleyicinin ya da belli bir platforma dair söylem üretmeye çalışan bir sergi için pratik bir durum oluşturduğunu düşünüyorum.

Örneğin oyun sanatı, yazılım sanatı veya konferansı dendiğinde spesifik bir kitleye daha kolay hitap etmeyi ve iletişim kolaylığı sağlamaktadır. Fakat bu sınıflandırmanın kreatif anlamda kişiyi kısıtlandırıcı bir tarafı da var. Kendimden örnek vermem gerekirse ben genellikle üretimimi ve düşünme biçimimi onu aktardığım mecranın üzerinde tutmaktayım. Çünkü o mecra sürekli form değiştirebiliyor. Bu yüzden burada asıl olan aktarılmaya çalışılan estetik ya da felsefi fikirlerdir. Bu yüzden bir forma takılı kalmamaya çalıştım. Var olan metni yaratıcılığın yaratıcı devamlılığını sürdürebilmesi açısından sürekliliğini sağlayabilecek bir araç olarak değerlendirmeye çalıştım. Aksi takdirde fikirler birbirini tekrar etmeye başlamaktadır. Dolayısıyla sanatçının kendini o kategoriler içinde sıkıştırmamasının faydalı olabileceğini düşünüyorum. Multidisiplinerlik açısından inanılmaz bir durum oluşturmaktadır. Klasik sanat dallarına baktığımızda çok keskin hatlarla olmada da sanatçılar çalıştıkları medyayla anılırlar. Ressam, heykeltıraş, müzisyen gibi. Fakat şimdi dijital mecrada öyle bir alan oluşmaya başladı ki bir müziğin, bir filmin, bir oyunun, bir televizyon programının, bir sanat eserinin yaratılış şekli birbirine çok benzemeye başladı. Bu alanlar benzer yazılımları, platformları kullanıyorlar. Hatta bilim insanları, mimarlar, mühendisler de benzer yazılımlardan faydalanmaktadırlar. Dolayısıyla bir dil bütünlüğü oluşturmakta ve bu durum disiplinlerarası mesafeyi yakınlaştırmaktadır. Aynı düzeyde farklı farklı düşünme biçimlerinin bir araya gelme gerekliliği de artmaya başlamıştır. Çünkü günümüzde fiziksel sınırlara ya da materyale dair sınırlar ortadan kalkarak sonsuz olasılıklar doğurmaktadır. O sonsuz olasılıklar, insanın kreatif anlamda nasıl yol alacağı, kendi farkını yaratan ya da eserlerine özgünlük katan bir durum oluşturmaktadır (C. Büyükberber ile kişisel iletişim, 07.04.2021).

Dijital sanatın gelişimi, sanatçıların, geleneksel sanat üretim biçimlerinin dışında teknolojinin olanaklarını da birer araç olarak benimsemeleri ile başlatılabilir. 1960'lı yıllardan itibaren dijital formlarla deneysel çalışmalar yapmaya girişen sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980'li yıllarda video kamera ve bilgisayar, 1990'lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır. Günümüzde disiplinlerarası yaklaşımla sanatın kapsamı da sürekli genişleme eğilimindedir. Yine de çağdaş sanatın bir dalı olarak değerlendirilen dijital sanat eserlerinin nihai formu açıkça tanımlanamamakta, dijital tekniklerin geçişli yapısı ve biraradalığı bu formların muğlaklığını artırmaktadır. Bu nedenle "dijital" sıfatı,

“sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat çalışmalarını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Üretilmesinden sunumuna kadar bilgisayarın ya da diğer dijital teknolojilerin araç, yardımcı öge ya da ortam olarak kullanıldığı sanat pratiklerini kapsayan dijital sanat kavramının içerdiği geçişlilik özelliği Bruce Wands tarafından da tarif edilmiştir. Sonuç olarak yalnızca bir bilgisayar dosyası ya da bir veri biçiminde yaratılabilen dijital sanat çalışmaları sanatçıların tercihleri ya da yönelimlerine göre geleneksel bir sanat nesnesi formunda da üretilebilmektedir. Nihayetinde, sanat ile teknolojinin etkileşimi ile ortaya çıkan dijital sanat alanında üretim yapan sanatçılar, teknolojinin imkanlarını kullanarak yalnızca sanatsal anlatım biçimlerini değil, üretim araçlarını da çeşitlendirmişlerdir. Günümüzde yeni medya sanatı yalnızca güncel teknolojik araçların kullanıldığı bir üretim formu olarak değil, aktivist, katılımcı ya da kavramsal köklere bağlı nedenlerle üretilen bir anlatım formu olarak karşımıza çıkmaktadır (D. Yücel ile kişisel iletişim, 09.05.2021).

“Dijital sanatın iki kullanımı var yani iki modu var, bir tanesi araç olarak kullanılması, bir tanesi de medyum (ortam) olarak kullanılması. Örneğin bir heykelin çekiçle oyulması yerine bilgisayar aracılığıyla yapılması, yani işin üretim sürecinde bilgisayardan yardım alınması sanat üretim aracını değiştirir. Yani dijital teknoloji araç olarak kullanılmış olur. Örneğin bir mermer üzerinde farklı yöntemler kullanarak aynı heykeli elde etmemiz mümkün olabilir. Ancak bir video oyunu, yeni-medya sanatı vb. dijital ortam olmadan var olamaz. Böyle bir durumda ‘dijital’ sanatın ortamı oluyor. Dijitali sadece bir teknik olarak algılayıp, dijital sanat dediğimizde her şey dahil eden bir anlayışla bakıyorsak eğer, e o zaman bütün sanatlar dijital çünkü günümüzün teknolojisi bu. Dolayısıyla dijital sanatlar dendiği zaman böyle bir problem var. Günümüzde bir sürü iş bir yandan fiziksel bir yandan enstalasyon bir yandan dijital bir yandan gerçekten belli bir veriye dayanıyor. Yani hibrit bir yapıya sahip, hepsi iç içe geçmiş bir durumda.” (E. Ertan ile kişisel iletişim, 18.03.2021).

Ben sanatın bir çatı olduğunu düşünüyorum. Ben kendi adıma; dijital sanat başka bir sanat konvensiyonel sanat başka bir sanat veya dijital sanat, video sanatı gibi ayrımları doğru bulmuyorum. Çünkü bunların hepsi birer yöntem, bir jargonu veya bir teknolojiyi işaret ediyor. Bu yüzden bunların farklı bir sanat biçimi olduğunu

düşünmüyorum. Ben kendimi heykeltraş olarak tanımlıyorum. Ancak heykeltıraşlık artık eskisi gibi yalnızca ağaç veya taş yontarak yapılan bir şey değil. Birçok farklı teknoloji girdi işin içine. Ben teknolojiden yararlanarak heykeller üretiliyor bu durumda bana dijital sanatçı denebilir ama ben kendim heykeltraş olarak tanımlıyorum. Sanatımı icra ederken teknolojiyi bir yöntem olarak kullanıyorum. Az önce de dediğim gibi bunların hepsi birer yöntem ve ben bir jargonu, bir teknolojiyi işaret etmek için kullanıyorum.

İnterdisipliner yapı zaten sanatın doğası, o da dijital araçların üretim pratiğiyle sayesinde ortaya çıkmış bir durum değil. Sanatçılar 60'lardan beri yazılım mühendisleri, genetik bilimcileri, tiyatrocular vs gibi birbiriyle çok alakasız gibi görünen disiplinleri bir araya getiren ve onlardan istifade eden işler yapıyorlar. Bunu yeni bir şeymiş gibi değerlendirmek tuhaf olurdu. Ama tabii bahsettiğiniz kitabı okumadım ve sadece yukarıdaki metin bağlamında yanıtlıyorum sorunuzu. (H. Şekerciler ile kişisel iletişim, 12.03.2021).

Temeli çok daha eskiye dayanan bu interdisipliner yapılar günümüzde yeni teknolojilerle harmanlandıkça dönüşüme uğruyor. Dijital sanatın temelleri 60'lı yıllarda atılmış, "Yeni Medya" söylemi de 90'larda popülerleşmişken, bu mecraların ancak güncel hayatlarımızla kesiştiği aşamada toplumun dikkatini çekmeye başlamasında sosyal medya da büyük bir rol üstleniyor. Elle tutulmayan ve bir yönden de fani bu yapıları keşfederken, soyut düşünceye de yaklaşmamız olası (L. Kamhi ile kişisel iletişim, 11.03.2021).

Dijital sanat, "Dijitalleşme" diye adlandırılan bilgisayar teknolojisinin ortaya çıkışını takiben internet ile bilgi paylaşımının yaygınlaşması sonucunda, geniş kitlelerin benimsediği bir dünyanın sanattaki biçimsel karşılıklarıdır denebilir. Ancak dijital kelimesi teknik manası ele alındığında son derece basit bir terimdir. Neticede teknolojiye katedilen bir aşamadır. Ben ayrımın teknolojik sanat şeklinde yapılmasının daha doğru olduğunu düşünüyorum (S. Artut ile kişisel iletişim, 06.03.2021).

Bu kategorik sınıflandırmaları doğru bulmasam da yeni medya sanatları terimini dijital sanat teriminden daha kapsayıcı buluyorum. Yeni medya sanatları, çağdaş teknolojiyi üretim veya sergileme süreçlerinin bir parçası olarak kullanan kültürel üretimler olarak özetlenebilir. Dijital sanatı da yeni medya sanatlarının altında

olan bir başlık olarak değerlendiriyorum. Benim işlerim genelde içinde dijitalliği de barından fiziksel yerleştirmeler olduğu için kendi pratiğimin de yeni medya sanatları kategorisine daha uygun olduğunu düşünüyorum (Y. Uyanık ile kişisel iletişim, 29.03.2021).

Sanatçıların ikinci soruya cevapları aşağıdaki gibidir:

Yeni medya sanatı özelinde bakarsak, Türkiye'den çıkan birçok başarılı sanatçının hem burada hem de dünyanın çeşitli yerlerinde çok başarılı işler yaptıklarını görüyoruz. Ancak, bu sanatçıların çoğu, konvansiyonel plastik sanatlar eğitimi almış değiller ve elbette bu şart da değil (A. Yalkın ile kişisel iletişim, 02.03.2021).

Daha çok görsel iletişim tasarımı ve animasyon alanlarından geldiğini söyleyebiliriz fakat bu durum çok değişken bir durum çünkü giderek ilginin artmasıyla daha klasik sanat veya tasarım eğitimi alan kişiler de dijital sanat ile ilgili çalışmalar yapıyorlar. Ayrıca, doğduğundan itibaren dijital araç gereçlerle gündelik hayatını geçiren genç nesil için bu dijital araç gereçler kendilerinin normali olduğundan dolayı, bunları her alanda giderek daha fazla kullanacaktır ve üretim için de çok doğal olarak dijital araç gereçleri daha fazla kullanacaktır (C. Şişman ile kişisel iletişim, 03.05.2021).

Bu alanda bildiğim kadarıyla alanın arka planında, güzel sanatlar temelli, mimarlık temelli, müzik temelli, sesle başlayıp görsel tarafa yönelen, mühendislik temelli insanlar var (C. Büyükberber ile kişisel iletişim, 07.04.2021).

Ağırlıklı olarak güzel sanatlar ve görsel iletişim ve tasarımı eğitimi almış olan sanatçılar dijital sanatla ilgilenmekteler. Az sayıda da olsa farklı formasyonlardan gelen ama bu yönde kendini geliştirmiş olan sanatçılar da var elbette (D. Yücel ile kişisel iletişim, 09.05.2021).

Medya sanatçıları ilk zamanlarda çoğunlukla mühendislikten, matematikten, geliyordu sonraki yıllarda sanatçılar işin içine girdiler. (E. Ertan ile kişisel iletişim, 18.03.2021).

Türkiye’de plastik sanatlar alanında çalışan sanatçılar garip bir şekilde genellikle dijital araçlara mesafeliler. Ama özellikle pandemiyle beraber bu durum değişiyor. Fakat bir kategorizasyon yapabilecek bir çalışmam, kimin hangi araçları kullandığına dair bir gözlemim yok (H. Şekerciler ile kişisel iletişim, 12.03.2021).

Çoğunlukla, Tasarım, Mimari, Mühendislik, Sinema ve Geleneksel Sanatlar eğitimi almış kişiler bu mecralara yöneliyor (L. Kamhi ile kişisel iletişim, 11.03.2021).

‘‘Benim kafamdaki üniversite eğitimi modeli lisans seviyesinde düşünecek olursak tam bir olgunlaşma süreci yani o dört sene boyunca ne okuduğumuz aslında sizin konfor alanınız. Bu yüzden spesifikleşme anlamında yüksek lisansı önemli buluyorum. Varsayalım matematik okudunuz dört sene sonunda illaki matematikçi olmak zorunda değilsiniz. Üniversiteden alınan eğitimin yanında bu alanda dışarıdan beslenimlerin de çok önemli olduğunu düşünüyorum. Bu alanın hangi şehirde olduğunuza, hangi gün koşulları içinde olduğunuz, gittiğiniz sergiler, katıldığınız konuşmalar vs. bunların etkili olduğunu düşünüyorum. Tabi bunlarla beraber bir dijital sanat eğitimi de olması lazım. O yüzden salt üniversite eğitiminin değil dışarıdan beslenimlerin de çok önemli olduğunu düşünüyorum’’ (S. Artut ile kişisel iletişim, 06.03.2021).

Yeni medya alanında çalışan sanatçılar genelde birçok farklı disiplinden geliyor. Bu disiplinler, mimarlık, ürün tasarımı, görsel iletişim tasarımı, müzik, bilgisayar bilimleri vs. olabiliyor. Disiplinlerarası olma durumu bu alanı çok zengin ve potansiyelli kılan en önemli özellik. Farklı alanlarda eğitim alıp işleriyle bu hibrit yapıya eklemlenen sanatçılar aslında sanatta katı sınıflandırmaların yanlışlığını, yetersizliğini ve alanlar arası geçişlerin doğallığını ortaya koyuyor (Y. Uyanık ile kişisel iletişim, 29. 03.2021).

3.2.2.2. Türkiye’de Dijital Sanat Eğitimi

Türkiye’de dijital sanat eğitiminin durumunu ortaya koymak üzere;

Türkiye’de dijital sanat eğitimine dair neler söylersiniz? Sanat eğitiminde teknolojinin yeri hakkında ne söylersiniz? Soruları sorulmuştur. Görüşme yapılan kişilerin cevapları aşağıdaki gibidir:

Sanat okulları tarafından bakarsak, ülkemizdeki güzel sanatlar fakültelerinin teknolojik araçların kullanımını, 4. endüstri devrimini, arkasındaki düşünce ve dinamikleri tartışmayı eğitim programlarına nerdeyse hiç dahil etmediklerini söyleyebiliriz. Birçok okulda yeni medya sanatını ve teknolojiyi bilen, geleceği okuyabilen eğitimci sayısı az, teknik imkanlar yetersiz. Bu sebeple de öğrencilerin ortodoks sanat kalıplarının dışına çıkmalarına müsaade edilmiyor. Oysa, orta vadede hem bireylerin hem de kurumların sanata bakışının evrileceğini, yeni medya sanatınının daha da gelişeceğini, iletişim için teknolojik okur yazarlığın da ötesinde bir bilgi birikiminin gerekli olduğu aşıkâr. Bu nedenle dijital sanat eğitimi almamış, üretim pratiklerine dijital araçları dahil etmemiş sanatçıların orta vadede hayatta kalmakta zorlanacaklarını düşünüyorum. Güzel sanatlar eğitimimizdeki bu açığı, genç sanatçı ve sanatçı adayı arkadaşlarımıza teknoloji kullanımı ve yeni dünyayı anlamaya yönelik eğitimler vererek kapatmamız gerekiyor. Hatta, sadece bugünün bilgisini öğretmek değil, dünyanın evrileceği yönü de görmelerine yardımcı olmamız, yeni teknolojileri kullanmaya, alanlar arasında geçişken olmaya da hazırlamamız gerekiyor. Bunu yapmazsak, senelerce sanat okullarında dirsek çürütmüş birçok gencimizin aldığı eğitimler ve onlara harcanan kaynaklar boşa gitmiş, gelecek planlarımızda sanatçıların hayal gücü yeterince temsil edilmemiş olacak (A. Yalkın ile kişisel iletişim, 02.03.2021).

Henüz dijital sanat adı altında yeteri kadar eğitim verilmiyor, daha çok tasarım endüstrisine yönelik eğitim mevcut. Aslında bu yöntemler henüz tam olarak ekosisteme entegre olmuş değil. Fakat her geçen gün daha fazla entegre oluyorlar. Bu ekosistemin içine tabi ki eğitim de giriyor. Dolayısıyla eğitim anlamında günümüzün güncel araç gereçlerini kullanabilecek bireyler yetiştirilmesi çok önemli. Ancak böyle günümüz metotlarını kullanarak, kısa ve uzun vadede sürdürülebilir olacak adımlar atabilmek mümkün. Bu aslında çok doğal bir süreç çünkü tarihte de hep böyle oldu, dönemin getirdiği yenilikleri hızlı entegre olabilen ekosistemler uzun vadede sürdürülebilir sistemlere dönüştüler. Örneğin iletişim sistemleri. Şu an iletişim için kullandığımız birçok araç ve gereç aslında 30 sene önce bu kapsamda kullanılmıyordu. Ve şu an gelinen nokta ortada. Dolayısıyla eğitim günümüzün yöntemlerine entegre olabilmeli. Sanat eğitimi için şu an ne yazık ki bu tam olarak gerçekleşmiş değil (C. Şişman ile kişisel iletişim, 03.05.2021).

Bir süredir Türkiye’de yaşamadığım için çok hakim değilim ama ben çok formüle edilmediğini düşünüyorum. Benim gördüğüm kadarıyla sanat ve teknoloji, dijital sanat veya yeni medya sanatları bölümleri yok. Öğrenci profilleriyle ilgili bir şey söylemem gerekirse gördüğüm kadarıyla VCD (Görsel İletişim Tasarımı), mimarlık bölümündeki öğrencilerin sanatçı olmaya daha motive bir haldeler. Dünya çağında adını duyurmuş, ilgi, talep ve kabul görmüş, yetenekli ve estetik açıdan yetkin genç sanatçılar ve öğrenciler var. Hem yazılım kullanma hem görsel estetik tarzda Amerika ve Avrupa ile kıyaslayacak olursak bence özellikle görsel anlamda oldukça gelişkin fakat biraz bu görsellik içerisinde bir sıkışmışlık da söz konusu olduğunu söyleyebilirim. Bu anlamda biraz felsefi derinlik sıkıntısı olduğunu düşünüyorum. İşin bu tarafı eğitime bağlanabilir. Muhtemelen eğitim modeli insanları henüz bu konuda çok beslememekte ve daha çok teknik ve görsel bir düzlemde kalmaktadır. Öğrencilerin bu görsel ve estetik kısmı iyi yaptığını düşünüyorum. Tahmin ediyorum ki insanlar o artistik perspektifi ya doğal bir yetenekle farkında olmadan icra ediyorlar ya da okul haricinde kendilerini besleyerek veya buldukları sosyal ortamlarla, takip ettiği sanatçılardan ilham alarak şekillendirmektedirler (C. Büyükberber ile kişisel iletişim 07.04.2021).

Türkiye’de sanat eğitimi alanında güncel teknoloji olanaklarının ne yazık ki kısıtlı imkanlara sahip. Özellikle devlet üniversitelerinde sanat eğitimi daha çok geleneksel ve konvansiyonel bir çerçevede aktarılmakta. Günümüz sanatına yönelik disiplinlerarası ve özellikle dijital araçların ve yeni medyanın bir sanatsal üretim dili olarak aktarılması oldukça kısıtlı. Fotoğraf, video, görsel iletişim ve tasarım gibi bölümlerde kısıtlı imkanlarla da olsa dijital sanat eğitime daha sık rastlanmakta. Genç sanatçılar ağırlıklı olarak kendi imkanları, kişisel ilgi ve yönelimleri ile bu alanda kendilerini geliştirmektedirler. Bazı sanatçı inisiyatifleri ya da yeni medya sanatı oluşumları bu yönde bir farkındalık yaratma ve eğitim imkanı vermekteler. Örneğin Piksel bunlardan biri: <https://www.piksel.ist>. Bu anlamda, güncel sanatın çeşitlilik içeren yapısı dijital sanat eğitiminin de gerekliliğini göstermekte. Sanatçıların bu dilin olanaklarının farkında olmaları da ancak eğitim ile saplanabilir. Bu dili kullanıp kullanmama elbette yine sanatçıların tercihleridir (D. Yücel ile kişisel iletişim, 09.05.2021).

Türkiye’de Medya Sanatları, Hibrit Art gibi sanata genel bir çağdaş perspektiften bakan bir bölüm yok. Bazı üniversitelerin sanat bölümlerinde daha çağdaş ve güncel bir perspektiften bakıldığı için zaman zaman bu yöne doğru bir eğilim olsa da genel olarak üniversitelerde, sanat fakültelerinde doğrudan medya sanatlarıyla ilgilenen bir bölüme rastlanmıyor. Bazı üniversitedeki eğitimciler kendi ilgi alanları doğrultusunda sanat ve teknolojiye yönelik dersler veriyorlar ancak bu henüz bir sistem haline gelmiş değil. Klasik sanat okullarında, Türkiye’de sanat okulu dendiğinde akla gelen okullarda teknolojik sanata doğru bir yönelim yok. Bu okullarda daha çok klasik sanat yaklaşımları ağırlıkta. Dolayısıyla medya sanatı eğitimi verilmiyor. Sanat eğitiminde hem dijital teknolojilerle gelen yeni kavramsal ve pratik araçlar hem de medyum olarak onun getirdiği olanakları araştıran kurcalayan, onlarla iş yapan bir bölüm yok. Bu da sanat eğitimi için bir eksiklik elbet. Oysa sanat bulunduğu çağı hem etkiler hem de ondan etkilenir. Çünkü hayatla beraber sanat da değişiyor. Sanat hayatı takip eder, hatta hayatın önünde gider sanat. Dolayısıyla bugün olup bitenin yansımadığı ya da referans alınmadığı bir sanat düşünülemez. Ben sanat eğitimi konusunda uzman birisi değilim ancak kendi ilgi alanlarım doğrultusunda bildiğim ve gördüğüm kadarıyla Türkiye’de sanat eğitimi hala çok eski yöntemlerle sürdürülen bir faaliyet diyebiliriz. Bugün üniversitelerde medya başlığını alan bölümler sosyal medya, dijital medya, habercilik, dijital habercilik şeklinde daha çok işin iletişim tarafındadır (E. Ertan ile kişisel iletişim, 18.03.2021).

Kendi eğitimim ve yakın çevremdeki gözlemleri göz önünde bulundurarak üniversitelerde alana dair eğitimler teorik olarak iyi bir temel sanat eğitiminin verildiğini söyleyebilirim. Fakat -kendi gözlemlerim doğrultusunda- öğretmenlerin yeni teknolojilere vakıf olmaması verilen eğitimin niteliğini etkilemekte, öğrencilerin bu yeni teknolojileri kullanmasının önüne geçtiğini söylenebilir. “Sanatçı zamanının ruhunun önünde giden ve yeniye, farklı olana işaret eden kişidir”. Bu şekilde düşünüldüğünde sanat eğitimi verilen okullarda zamanının teknolojisi kullanılmazken öğrencilerin yeni, farklı yollar açan sanatçılar olmaları düşünülemez. Türkiye’deki sanat eğitiminin eksik olmasına rağmen kendi çok iyi yetiştirmiş dünyaca ünlü galerilerde, müzelerde dijital işleri sergilenmiş ve sergilenmekte olan ve bu işin başını çeken Türk sanatçılar vardır. Bu yeni medya alanı yeni keşfedilen bir alan. Konvansiyonel sanatçı denilen kesimin gerekli teknolojik eğitimden kaçındıkları ve

teknolojik yöntemleri kullanmadıkları bu iş yeterli sanat eğitimi almamış ancak teknolojiyi kullanan ve işin daha çok mühendislik tarafında olan kişiler tarafından domine edilmektedir. Ancak bu durumun yavaş yavaş değişeceğini umuyorum. (H. Şekerciler ile kişisel iletişim, 12.03.2021).

Eğitimsel anlamda ancak kendi deneyimimden bahsedebilirim. Ben Bilgi Üniversitesi'nde Sinema okurken VCD ve POV bölümleriyle eş dersler alınabiliyordu. Orada interdisipliner bir eğitim vardı ve ben bu sayede çok verimli bir eğitim aldım. Türkiye dijital sanata biraz geç ilgi duymaya başladı. Ancak son on yıldır video sanatını daha sık duyar konuşur olduk. Halbuki bu alan dünyada 1965 senesinde ortaya çıktı. O yüzden biraz geriden geldiğimizi göz ardı edemeyiz. Sanata da genel anlamda batının yaklaşımından farklı olarak ulaşılamaz bir yere koyuyor, onu hayatın içine dahil etmiyoruz. Bu da dijital sanatın henüz bütünsel olarak kavranamamış olmasına katkı sağlıyor. Türkiye'de bu durumu fark eden akademisyenlerin ve akademilerin çok değerli bireysel çabalarına karşın hala bir algının oluşmamış olduğunu ve dijital sanat eğitimi açısından bir eksiklik olduğu söylenebiliriz. Tüm bunların dışında internetin sağladığı olanaklar göz önüne alındığında, kişinin merakıyla eş doğrultuda birçok şeyin artık bireylerin elinde olduğu bir dönemde olduğumuzu da söyleyebiliriz'' (L. Kamhi ile kişisel görüşme).

Dijital sanat ve teknolojik sanat gibi alanlarda eğitimlerin daha çok yeni olduğunu söyleyebilirim. Yani bunun kabul edilebilmesi bile bir 10 yıl almıştır belki geniş kitlelerce. Alıcıların oluşması, piyasada bu eserlerin koleksiyonlara girmesi vs. oldukça yeni kavramlar. Elbette neticede geleneksel sanatlarla ortak bir dünya üzerinden eğitim sistemleri oluşuyor. Çok eskinin grafik tasarımı dediği şey daha hibrit alanlara ulaşılabilmesi için biraz daha evrilerek görsel iletişim tasarımına dönüşmüştür. Bu konuda verilen eğitimlerin de olabildiğince hibrit olması lazım. Bu alanda parçası olduğum üniversitede bilgisayar mühendisliğinin olması, psikolojinin olması, Sosyal Bilimler'de farklı yeni çalışmaların olması gibi şeyler bu hibritliği sağlamak açısından önemlidir. O yüzden üniversite ortamının, olabildiğince fırsat yaratıcı ve öğrencinin kendini bulma uğraşında kişilere tahmin etmeyecekleri yolları açması gerektiğini düşünüyorum. Günümüzde her şeyi internette öğrenmek mümkün ancak üniversitede bir eğitimin görevi öğrenciye bu hibrit alanı sunmasıdır. Bu ortam içerisinde öğrenci yapıcı olabiliyor, yaratıcı olabiliyor. Bu anlamda da Görsel Sanatlar, Görsel

İletişim Tasarımı gibi başlıklar içerisinde verilen eğitimler bu alana dair altyapıları oluşturuyor. Üniversitelerde Yeni Medya adında iki yıllık bölümler açılıyor. Burada temel amaç yazılım öğretmenin dışında düşünür olmak, üretken olmak, vizyon açmak olmalıdır. “Sanat giyilen bir kıyafet ve sindirilmesi çok uzun süren bir şeydir.” (S. Artut ile kişisel iletişim, 06.03.2021).

Ben altı yıldır Türkiye’de olmadığım için şu anda dijital sanat eğitimi ne durumda bilmiyorum. Bildiğim kadarıyla Türkiye’de dijital sanat veya yeni medya sanatları lisans eğitimi yok, ama kendi aldığım eğitimden bahsedebilirim. Lisansımı İstanbul Bilgi Üniversitesi Mimarlık bölümünde yaptım. Mimarlık eğitimi aldığım yıllarda üniversitenin çok disiplinli eğitim perspektifi sayesinde mimarlık dışında sanat ve müzik bölümlerinden seçmeli ders alma imkanım oldu. Üniversitedeki interdisipliner yapı bu alanda öğrencilere önemli fırsat sunuyordu, öğrencilerin farklı bölümlerden ders alabilmesi, birlikte projeler üretebilmesi çok disiplinli işler üretmek isteyenler için önemli bir ortam sağlıyordu. Benim de daha interdisipliner bir üretim pratiğine geçmemde etkili oldu (Y. Uyanık ile kişisel iletişim, 29.03.2021).

3.2.2.3. Dijital Sanatın Geleceği

Dijital sanatın bugününden yola çıkarak geleceği hakkında görüş bildirmeleri üzerine;

Bruce Wands Dijital Çağın Sanatı adlı kitabında “Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak hiç de olağandışı bir durum olarak görülmeyecektir” sözünü Türkiye’yi göz önünde bulundurarak yorumlar mısınız? Sorusu sorulmuştur. Görüşme yapılan kişilerin cevapları aşağıdaki gibidir:

Her sanatçının dijital sanatlarla ilgilenmesi bir zorunluluk bunu kabul etmemiz lazım. Nasıl ki resimden heykelden enstalasyona, performansa, video sanatına geldiysek gelecekte de bu bu şekilde olacaktır. Yeni nesilleri içinde doğdukları kültürü çalışmalarına, koleksiyonlarına sokması neticesinde evrileceğini zaten biliyoruz. Bundan kaçış yok. Konvansiyonel sanatın öleceğini düşünmüyorum fakat dijitale çok daha fazla ağırlık verileceğini düşünüyorum. Aynı zamanda daha önce profesyoneller tarafından üretilen ve 3 boyutlu modelleri gerçeğe yakın olarak görselleştirmek için kullandığımız materyal kaplamalarını artık tek bir fotoğraf ve yapay zeka yardımıyla

çok daha kolay üretebiliyoruz. Teknik eğitim almış birçok insanın kendi alanlarındaki teknolojik gelişmeler nedeniyle işsiz kalması çok olası. Dünyadaki kaynakların yüksek teknoloji üretimi için yağmalanması, bilgiye ulaşma motivasyonu, eğitim ve gelir adaletsizlikleri, kişisel verilerin manipülasyonu, gözetleyici devletler, korporizm... Bunlar ilk anda aklıma gelenler, benim hayal gücümü ve bilgimi aşan birçok negatif gelişme yaşayacağız, buna hazır olmamız gerekiyor (A. Yalkın ile kişisel iletişim,02.03.2021).

Bununla ilgili düşünmemiz gereken ilk şeylerden biri normal kavramının zaman içerisinde evrimleşmesi durumu. Her varlık içinde bulunduğu ortama, çevresel faktörlere entegre olma yatkınlığının dan ötürü uyum sağlar ve bu da o varlığın normal haline gelir. Bu mekanizma farklı ölçeklerde farklı durumlar için geçerlidir. İçerisinde bulunulan ortam ve bakış açımızın elverdiği algılarımız bizim gerçekliğimizi oluşturur. Dolayısıyla Bruce Wands'ın bu bakış açısı benim için çok doğal geliyor. Geçmişte sadece doğada bulunan malzemelerle yapılan sanat çalışmaları artık insanlığın gelişimi sonucunda daha çok doğadaki materyalleri başkalaştırarak bir şeyler yapma yönüne evrildi. Günümüzde ise bu süreç, yeni malzemeler ve teknikler yaratma noktasına geldi. Ve bu doğal olarak sanat üretimlerine de yansdı. Bu gelişmelerin içerisinde yaşamına başlayan bir sanatçı için, bu onun normali olur.

Yeni medya ve dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri çevresinde olup biten kavramsal ve teknolojik gelişmeleri korkusuzca içerisine entegre ederek yeni deneyim alanları ve yöntemleri keşfetmek. Keşfetmek diyorum çünkü içimizde yaşadığımız zaman ve sistemin yapısından ötürü her şey çok hızlı değişim göstermekte. Ve bu değişimde kendi güvenli alanlarımızda (safe zone) kalmamız, bizi olmakta olan değişimin dışında kalmamıza neden olur. İşte tam bu noktada keşfetmek ve yeni deneyler yapmak noktasında yeni medya ve dijital sanatın rolü büyük. Evet bu yüzden hızlı tüketilebilir hale gelmesi söz konusu fakat bu değişimlere ayak uydurmanın ve yeni deneyimler açığa çıkarmanın öncüsü olma potansiyeli de aşikar. Bildiğimiz üzere bilim ve teknolojideki birçok gelişme, içinde bulunduğumuz tasarlanmış kavramsal yapıları sarsmakta, yeni kavram ve anlayışlar türetmekte. Bu değişime yeni medya ve dijital sanat, hem yöntem olarak yani interdisipliner bir üretim

bakış açısı perspektifinden dahil oluyor, hem de kullanılan teknik anlamında yeni teknolojileri kendi yapısına dahil edebiliyor. Bu esnek yapısı aslında onun her zaman güncel kalabilecek bir dile sahip olduğunu gösteriyor. Örneğin biyoteknoloji alanındaki gelişmeler, yeni medya için bir malzeme haline dönebiliyor, veya işin içine yapay zekanın da girmesiyle insan merkezci yaratıcılık gibi genel geçer kavramları alt üst edebiliyor. İnsanlık olarak biyolojik sınırlarımızdan dolayı gerçekliği ne kadar dar bir perspektifte algıladığımızı sorgulayabiliyor ve içerisine entegre ettiği teknikler ile duyumsayamadığımız şeyleri deneyimlememizi sağlayabiliyor.

Bütün bu gelişmelere bakıldığı zaman ileride sanatsal üretimler için sadece dijital araç gereçleri kullanmak normalleşmeyecek, aynı zamanda bioart özelinden konuşursak, bakteri, mikrop gibi organik yapıları da kullanmak da normalleşecek. Aslında özetle önemli olan şey kullanılan materyal veya yöntemden çok fikir ve dil olduğu için, benim bakış açımıyla bütün materyal ve yöntemler ile üretim yapmak oldukça normal (C Şişman ile kişisel iletişim, 03.05.2021).

Ben bu söze katılıyorum. Çünkü sanat ve teknoloji ilişkisi çağlar boyunca birbirleriyle ilişkili bir şekilde ilerlemiştir. Tuval, Boya ve fırça da teknolojik bir araçtır yalnızca bu araçların formu değişmiştir. Hepsi birer araç ve sanatçıların araçları düşünme biçimlerinin ve becerilerinin bir uzantısı olmuştur. Her sanat eseri üretildiği zamanın imkanlarını, araçlarını ve teknolojilerini kullanır. Günümüzde de bilgisayarların hayatın her alanına girmesiyle sanat eserleri daha fazla dijital ortamlarda gerçekleştirilmeye ve sergilenmeye başlamıştır. Teknolojik araçlar vasıtasıyla yeni ifade biçimleri ve yeni anlatım teknikleri doğmuştur. Dijital ortamlar ve yazılımlar sanatçılara fiziksel araçların sunamadığı kadar komplike üretim biçimleri sunmaktadır ve buna alışan bir neslin bundan kolay kolay vazgeçeceğini zannetmiyorum (C. Büyükberber ile kişisel iletişim, 07.04.2021).

Sanat alanında izlenen bu disiplinlerarası yaklaşımlar ile fotoğraf, video, televizyon, bilgisayar ve baskı, görüntü, ses teknolojilerinin de yaşanan gelişmelerin etkisiyle artık farklı disiplinlerin bir arada ve çok sayıda kombinasyonla kullanılması uzun zamandır sanat ortamında izlenmektedir. Bu nedenle, günümüz sanatı artık kategorileşmeye direnen bir yapıda gerçekleşmektedir. İçinde yaşadığımız çağın bir

geçiş dönemi olduğu ileri sürülebilir. Bugün, geleneksel sanat formları ile dijital sanat formları arasında algılanan farklılıkların pek çoğu zamanla silindikçe, dijital sanat, çağdaş sanatın bir alt kümesi olarak değil bir ana akım ya da geçişken ve melez bir sanatsal üretimin asli ögesi olarak görülebilecektir (D. Yücel ile kişisel iletişim, 09.05.2021).

Dünya ve yaşam biçimlerimiz değiştikçe bunlar sanata yansiyacaktır. Çünkü hayatla beraber sanat da değişim gösteriyor. Sanat hem hayatı takip eder hem de hayatın önünde gider. Dolayısıyla bugün olup bitenin yansımadığı ya da referans almadığı bir sanat düşünülemez. Günümüz sanatı da teknolojiye kayıtsız kalmaz. Sosyal hayattaki birçok veri sanat üretimlerinde -doğal olarak- kullanılır. Herkes gerek kullandığı sosyal medya hesaplarından, telefonlarından veya bilgisayarlarından takip ediliyor. Bu gözetim olgusunun geleneksel sanat yöntemiyle aktarılmasının etkileyciliği sınırlı kalırdı. Dolayısıyla yaşanan dönemin olgularını, olaylarını ve kavramlarını anlatabilmek için o dönemin araçlarına ihtiyaç var. Bu yüzden Wands'ın bu sözü doğru tabi. Bugünün sanatçısı güncel sanat yapmak istiyorsa bugünün araçlarını kullanmak zorunda. (E. Ertan ile kişisel iletişim, 18.03.2021)

Kesinlikle katılıyorum. Nasıl ki bugün artık kimse, eğer konseptinin bir parçası değilse, boyağını yumurta akı ve pigmentleri karıştırarak kendisi üretmiyor ve bizler hazır tüp boyağın olmadığı bir dünyayı bilmiyorsak; gelecekte de sanatçılar bilgisayar kullanmadıkları bir zamanı düşünmeyecekler (H. Şekerciler ile kişisel iletişim, 12.03.2021).

Oldukça yerinde olan bir söylem, ancak geleceğin belirsiz doğasını her daim göz önünde bulundurmamız yararlı olabilir. Teknolojik bir çağda yaşamının da ötesinde, bir çeşit farkındalığın yükseldiği ve doğal olanın talep edildiği bir evre de söz konusu. Dolayısıyla söz edilen 'geleceğin teknolojisi' bugün betimleyemediğimiz bir formatta çıkabilir karşımıza. Teknoloji nedir? dolayısıyla İnsan nedir? gibi sorular, bizlere genel bir çerçeve çizmek adına yardımcı olabilir (L. Kamhi ile Kişisel Görüşme, 11.03.2021).

Gelecekte bilgisayarsız bir dünyayı hayal etmek gerçekten zor gözüküyor. Ancak bir süredir bilgisayar dediğimiz nesne her yerde bulunan (İng. ubiquitous) bir yapıya dönüşüyor. Bu anlamda düşünüldüğünde insan ve teknoloji birlikteliğinin çok

daha yakın temas yaşanacağını söylemek mümkün. Artık jenerasyonlar yaştan öte teknolojiyi aktif kullananlar ve kullanmayanlar diye ayrılmaya başladı. Bunca yoğun baskı üzerlerimizde varken bu etkilenimleri sanatın dışında tutmak hayli güç. Geleceği bir kenara bırakacak olursak bugün dahi bahsettiğiniz dijital araçlar ve ortamlarda üretilen sanatlara yoğun bir ilgi oluştu. Sanat fuarlarında, sergi mekanlarında boy gösteren bu tür eserler oldukça ilgi çekiyor (S. Artut ile kişisel iletişim, 06.03.2021).

Bu cümleye kesinlikle katılıyorum. Bilgisayar şu anda günümüz sanatçılarının stüdyosu olmuş durumda, sanatçılar artık bilgisayarlarda iş üretiyor. Burada sanat yapma sürecine dair mekânsal bir dönüşüm var. Ancak yalnızca bilgisayar değil bilgisayarların farklı eklentileri olan sanal gerçeklik gözlükleri, çeşitli çipler, telefonlar gibi pek çok teknolojik araçlar da sanatsal üretim pratiklerine dahil ediliyor. Yani sanatçılar çağın teknolojilerinden uzak değil ve olmayacak da. Sanat işi üretirken teknolojik araçlardan yararlanmak yeni bir durum değildir. Sanatçılar fikirlerini gerçekleştirmek için her zaman çağdaş teknikleri, araçları kullandılar. Zaten 'teknoloji' kelimesi eski Yunancadaki 'tékhne' kelimesinden geliyor ve somut, değişken ve içeriğe bağlı olan yapma eylemine atıfta bulunuyor. Teknoloji hiçbir zaman sanattan bağımsız olmadı; resim, boya, baskı ve fotoğraf gibi teknolojiler ilk yaygınlaştıkları zamanlarda nasıl çığır açtıysa bugün de robot teknolojileri, 3D baskı, yapay zeka, makine öğrenmesi gibi teknolojiler birçok yeni yaratıcı üretim biçimine katkıda bulunuyor. Sanatçılar bu ortamlarda çalışırken onların doğasını anlayıp aşına oluyorlar, tekniklerin sınırlarını zorluyorlar ve gelişmelerine katkıda bulunuyorlar. Bu da karşılığında pratiklerini şekillendiriyor ve çalışmalarının belirleyici faktörlerinden biri haline geliyor. İçerik ve tekniğin bu kendine içkin döngüsel doğası sanatın en belirleyici unsurlarından biri (Y. Uyanık ile kişisel iletişim, 29.03.2021).

SONUÇ

Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme başlıklı bu tez çalışması üç ana bölümden oluşmaktadır. Türkiye’de dijital sanat eğitiminin durumu, sanat eğitiminde teknolojinin yerini inceleyen bu çalışmanın birinci bölümde dijital sanat kavramı ve etkileşimde olduğu alanlar, sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, dijital sanat formları ve bu formların birbirleriyle ilişkisi, dijital sanatın günümüzdeki yerinden bahsedilmiştir. İkinci bölümde dijital sanatın Türkiye’de ortaya çıkışı, üniversitelerdeki durumu, gelişimi ve bugünü, dijital sanatın gelişimini etkileyen ve bu alanda farkındalık oluşturan konferanslar, paneller, söyleşiler, sergilerden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ise dijital sanat alanında üretimleriyle öne çıkan, alanda araştırmalar, eleştiriler, yazılar ile alanının gelişimine ivme kazandıran akademisyen ve sanatçılarla yapılan görüşmelere ile sanatçıların eserlerine yer verilmiştir. Görüşmeler çalışmanın amacı doğrultusunda ‘‘Dijital Sanatın Sınıflandırılması’’, ‘‘Türkiye’de Dijital Sanat Eğitimi’’ ve ‘‘ Dijital Sanatın Yarını’’ başlıkları kapsamında ele alınmıştır.

Bu tez çalışmasında ‘‘Türkiye’de sanat eğitiminde teknolojinin yeri nedir?, Türkiye’de dijital sanat eğitimi ne durumdadır?, Dijital sanat nasıl sınıflandırılmalı?, Türkiye’de dijital sanat ile ilgilenen kesimler/eser üreten kesim temelde hangi alanlardan gelmektedirler?, Dijital sanatı nasıl bir gelecek beklemektedir? ‘‘ gibi araştırma sorularından yola çıkılmıştır. Bu kapsamda nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmış sanatçı ve akademisyenlerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Sanat her zaman içinde bulunduğu zamanın olanaklarından faydalanmıştır. Sanat üretimleri gelişen teknolojilerle harmanlanarak sanatçıya yeni imkanlar, deneyimler ve ifade biçimleri sunmuştur. Bu imkanlardan olabildiğince faydalanan sanatçılar hem kendileri hem de sanatseverler için farklı deneyimler yaratmıştır.

Görüşmeci sanatçılar dijital sanatın tanımını benzer bir biçimde tanımlamışlardır. Ancak kimisi sanatsal üretimlerinin isimlendirilmesi konusunda farklı adlandırmalar yapmışlardır. Görüşmeci sanatçılar sanat pratiklerini gerçekleştirirken dijital olanaklardan yararlandıklarını söylemişlerdir. Ancak sanatsal üretimlerini dijital sanat, yeni medya sanatı, teknolojik sanat eseri veya yalnızca sanat olarak nitelendirmeyi uygun bulmuşlardır. Bu durumda birbirine dijital teknolojilerden

yararlanarak; benzer veya aynı yöntemleri kullanarak üretim gerçekleştiren sanatçıların kendi sanat pratiklerini farklı adlandırdıkları söylenebilir. Sanatçılar sanatsal üretimlerinde kullandıkları teknolojiyi bir araç, bir yöntem olarak görmektedirler. Sanat tarihi boyunca sanatçılar, teknolojiyi veya zamanının malzemelerini, olanaklarını, tekniğini üretimlerine dahil etmişlerdir.

Günümüz teknolojilerinin sanatçılar tarafından sanat üretimine dahil edilmesi sanatın kapsamını giderek genişletmekte ve sanat eserlerinin çeşitliliğini her geçen gün arttırmaktadır. Görüşmeci sanatçılar dijital sanatın sınıflandırılması konusunda farklı fikirler beyan etmişlerdir. Sanatın tek bir çatı olduğunu ve bu çatı altında yapılan üretimlerde çok çeşitli yöntemler kullanılabilir. Sanat icra edilirken kullanılan yöntemler sanatçının aracıdır ve bu da sanat ana başlığı altındadır. Dijital anlamı gereği soyut olanı çağrıştırdığı gerekçesiyle yeni medya sanatı veya teknolojik sanat demeyi tercih eden sanatçılar olmuştur. Dijital sanatın sınıflandırılmasının anlaşılabilirlik açısından ve ilgili kitlelere ulaşımında faydalı bulan ancak bir yandan da sanatçıyı sınırlandıran bir tarafı olduğunu savunan görüşmeci sanatçılar olmuştur. Görüşmeci sanatçılar tarafından sanatta keskin sınıflandırmaların genel olarak tercih edilmediğini ve alanın çok disiplinli, geçişli yapısına aykırı olarak görüldüğü ortaya çıkarılmıştır.

Sanat doğası gereği disiplinlerarası bir yapıya sahiptir. Dijital teknolojileri kullanarak sanatsal üretim gerçekleştiren pek çok sanatçı birbirine benzer veya aynı yöntemleri kullanarak bir dil bütünlüğü oluşturmaktadır. Oluşan bu dil bütünlüğü disiplinlerarasılığı arttırmaktadır. Bu durum sanatçıya sınırları esnek olan bir alan sunmaktadır. Sanatçılar dijital teknolojileri sanat pratiklerinin üretiminden sunumuna kadar araç veya ortam olarak kullanmaktadırlar. Dijital sanat pratikleri, sanatçıların tercihlerine göre bir bilgisayar dosyası veya veri biçiminde ya da dijital ortamda üretilip fiziksel olarak forma kavuşturulabilmektedir. Sanatın teknoloji ile birlikteliğinden doğan dijital sanat, sanatçıların anlatım biçimlerini ve üretim araçlarını çeşitlendirmiş ve çeşitlendirmeye devam etmektedir. Bu durum dijital sanatı kategorize etmeyi zorlaştırmaktadır.

Dijital teknolojilerin de işin içine girmesiyle fotoğraf, video, görüntü, ses gibi çeşitli kombinasyonların bir araya getirildiği sanat pratikleri ortaya çıkmıştır. Günümüzde pek çok sanatsal üretim bir taraftan fiziksel bir taraftan dijital bir taraftan

gerçek zamanlı bir veriye dayanmaktadır. Dijital teknolojilerin sürekli gelişmesi, yeni ve çeşitli anlatım biçimleri sunması ve geçişli yapısı, dijital sanat pratiklerinin kesin olarak sınıflandırılmasını ve tanımlanmasını mümkün kılmamaktadır.

Görüşmeci sanatçılar ile yapılan görüşmeler sonucunda Türkiye’de dijital sanat ile uğraşan kesimlerin daha çok Görsel İletişim Tasarımı bölümleri ve Güzel Sanatlar eğitimi almış kişiler olmakla birlikte matematik ve mühendislik gibi farklı bölümlerden gelen sanatçıların da olduğu ortaya çıkarılmıştır. Bu alanın disiplinler arası geçişli bir yapıya sahip olması çok çeşitli potansiyeller doğurmaktadır. Bu açıdan bakıldığında da sanatçıların farklı disiplinlerden gelmesi dijital sanatın sınıflandırılmasını muğlaklaştırmaktadır.

Türkiye’de özellikle devlet üniversitelerinde sanat eğitimi çoğunlukla geleneksel bir perspektiften sunulmaktadır. Sanat eğitimi alanında günümüz teknolojisinin imkanlarından olabildiğince faydalanılmamaktadır. Dijital sanat adı altında gereğince eğitim verilmemektedir. Üniversitelerde dijital araçların, tekniklerin üretim dili olarak kullanılmasına çok sık rastlanılmamaktadır. Rastlanıldığı kadarıyla bu bölümler fotoğraf, grafik, görsel iletişim tasarımıdır. Sanat eğitiminde günümüz teknolojilerini kullanabilen bireylerin yetiştirilmesi için gerekli özen ve imkan sunulmamaktadır. Genel olarak sanat eğitiminin günümüz yöntemlerine entegre edilmediği söylenebilir.

Görüşmeci sanatçıların tamamı Türkiye’de sanat eğitiminde teknolojiye yeterince yer verilmediği ve bunun bir eksiklik olduğu konusunda hem fikir olmuşlardır. Dijital sanat ve teknolojik sanat gibi alanlarda eğitimlerin çok yeni verilmeye başlandığını, dijital sanatın henüz bütünsel olarak kavranmadığını, çağdaş perspektifle bakan bazı üniversitelerin benimsedikleri sanat eğitimi perspektifi ile bu alana ivme kazandırdığını, verilen sanat eğitiminde teknik ve estetik düzlemin dışında anlamsal bir alt yapı sağlaması açısından düşünsel boyuta da önem verilmesi gerektiği, öğrenciye olabildiğince fırsat yaratıcı ortamlar sunulması gerektiğinden bahsetmişlerdir.

Türkiye’de üniversitelere bakıldığında Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatları veya Teknolojik Sanat adında direkt olarak sanat ve teknoloji birlikteliği üzerine kurulu bir bölüm olmadığı görülmüştür. Ancak bu bölümü karşılayan Görsel İletişim

Tasarımı bölümlerinin mevcut olduğu ve çoğunun iletişim fakültesi bünyesinde yer aldığı görülmüştür. Bu alanda üretim gerçekleştiren kişilerin görsel iletişim tasarımı, heykel, müzik, mimarlık, animasyon, mühendislik, matematik gibi farklı disiplinlerden geldiği ortaya çıkarılmıştır. Bu sanatçıların genellikle yurt dışında sanat ve teknoloji, medya sanatı gibi bölümlerde master yaptıkları görülmüştür.

Günümüzde üniversitelerde yeni medya adında iki yıllık bölümler veya lisans üstü bölümler mevcut olmakla birlikte aynı adlı dersler de mevcuttur. Ancak bu bölümler ve yeni medya başlığı altında verilen dersler daha çok iletişim odaklıdır.

Görüşmecilerle yapılan görüşmeler sonucunda Türkiye’de üniversitelerde dijital sanat, teknolojik sanat, yeni medya sanatı adlı bölümlerin olmadığı ortaya çıkarılmıştır. Genellikle üniversitelerin iletişim fakültelerinde bulunan Görsel İletişim Tasarımı bölümlerinde bu alana yönelik teknik eğitimlerin verildiğini ancak bu eğitimin daha çok tasarım endüstrisine yönelik olduğu ortaya çıkarılmıştır. Bazı üniversitelerin sanat eğitimi konusunda daha güncel teknolojilerden faydalandığını ancak genel anlamda sanat eğitiminde geleneksel sanat yaklaşımlarının dışına pek de çıkılmadığı ortaya çıkarılmıştır. Üniversitelerde doğrudan medya sanatlarıyla ilgilenen bir bölüme rastlanmamıştır. Üniversitelerde medya başlığını alan bölümlerinse daha çok iletişim odaklı olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Türkiye’de sanat eğitiminde daha çok geleneksel yaklaşımlar olmakla birlikte teknolojinin de az da olsa dahil olduğu söylenebilir. Teknolojinin sağladığı imkanlar ve teknolojinin sanatla birlikteliğinin ortaya çıkarabileceği olağanüstü sanatsal üretimler düşünüldüğünde sanat eğitiminde teknolojinin pek de hak ettiği bir konumda olmadığı görülmektedir. Günümüz koşullarında teknolojinin hayatın her alanında yer ettiği göz önüne alındığında sanatın da bundan ayrı kalacağı düşünülemez.

Günümüz sanatının oldukça çeşitli olması yönüyle dijital sanat eğitimi bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital sanat, doğası gereği sürekli gelişime ve yeniliğe odaklıdır. Türkiye’de sanat eğitimi alan öğrencilerin veya genç sanatçıların genellikle kendi olanakları ve yönelimleriyle gerek internet gibi bilgi deryası bir platformdan, seminerler, konferanslar, sergiler aracılığıyla kendilerini geliştirmektedirler. Türkiye’de bazı sanat platformları, yeni medya sanatı oluşumları,

düzenledikleri seminerler, konferanslar, eğitimlerle genç sanatçılara fırsatlar sunarak bu yönde farkındalık oluşturmaktadır.

Günümüzde internetin sağladığı olanaklar düşünüldüğünde genç sanatçıların birçok şeyi internetten öğrenebileceği bir dönemde olduğumuz söylenebilir. Güncel sanatın sunduğu, çeşitli ifade biçimlerinin, yarattığı kavramsal ve pratik araçların farkında olmalarının yolu eğitimden geçmektedir. Bu durum göz önüne alındığında düşünsel bir zemin ve teknoloji ile buluşturulan bir sanat eğitimi öğrencilere, genç sanatçılara yeni deneyimler, yöntemler sunacaktır.

Günümüz dünyası teknoloji çağındadır ve teknoloji her türlü alana entegre edilerek sınırlılıkları ortadan kaldırmaktadır. Teknolojinin sanatla olan birlikteliği çağlar boyunca süregelmiştir. Teknolojinin sanat ile olan birlikteliği sanata yeni anlatım biçimleri ve sınırsız ifade olanakları sunmuştur. Eski çağlarda sanatçıların, sanatsal üretimlerinde kullandıkları fırça, boya gibi araçlar sanatçılar için kolaylaştırıcı önemli araçlar olmuştur. Günümüzde ise sanatçıların kolaylaştırıcı araçları bilgisayarlar, dijital teknolojiler, telefonlar gibi çağımızın vazgeçilmez unsurlarıdır. Bu unsurlar sanatçılara bilinmez olanı bilme, görünmez olanı görme, duyulmaz olanı duyma imkanı vererek sanatçıların hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadır. Teknolojinin yarattığı sonsuz ifade biçimini kullanarak soyut olanı somutlaştıran sanatçılar, sanatseverlere farklı dünyaları deneyimleme fırsatı sunabilmektedirler.

Bruce Wands Dijital Çağın Sanatı adlı kitabında “Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak hiç de olağandışı bir durum olarak görülmeyecektir” dijital sanatın bugünü de göze alındığında bu sözü hakkında ne düşünüyorsunuz? Sorusuna görüşmeci sanatçıların tamamı katıldığını belirtmiştir. Sanatın içinde yaşadığı dönemin imkanlarından faydalanmamasının imkansız olduğu konusunda hemfikir olan görüşmeci katılımcılar, teknolojinin bu denli hızlı gelişmesi ve her alanda koşulsuz yer etmesi sanatta da kendini gösterdiğini dile getirmişlerdir. Gelecekte de bunun farksız olmayacağını ve birçok farklı materyalden, farklı yöntemlerle sanatsal üretim yapmanın mümkün olabileceğini söylemişlerdir.

Sanat içinde yaşadığı dönemle etkileşim halindedir. Sanat hayatı, hayat da sanatı etkilemektedir. Dolayısıyla günümüzde gerçekleşen teknolojik, ekonomik,

siyasi birçok gelişme sanata etki etmektedir. Günümüz sanatı teknoloji ile hemhal olmuş durumdadır. Günümüzde teknoloji hayatın her yerinde ve birçok noktada olduğu gibi sanatta da yeni ifade yöntemleri yaratmıştır. Sanatçılar bu ifade biçimlerini kendi sanat pratiklerine dahil etmekten kaçınmamaktadırlar. Günümüz sanatçısı üretimlerine teknolojiyi de dahil ederek yeni kavramlar, teknikler üretmektedirler. Günümüzde dijital araç gereçlerin sanata sıkça dahil edilmesi ve bu sanat üretimlerinin sergilerde, sanat fuarlarında sıklıkla sergilenmesi bu sanata duyulan ilginin giderek artmasına katkı sağlamıştır. Günümüzde bu denli ilgi gören bu sanat kendini gelecekte de devam ettirecektir.

İnsan ve teknoloji ilişkisinin giderek daha belirginleştiği günümüz çağı teknoloji çağıdır. Teknolojinin bu denli yaşamın içine dahil edildiği bu dönemde günümüz sanatı teknolojiye kayıtsız kalmamıştır. Bugün pek çok sanatçının üretim ortamı bilgisayarlar, dijital ortamlardır. Bu durum sanatçılara çok disiplinli, zengin bir kültürel ortam yaratma potansiyeli sunmaktadır.

Türkiye’de şu anda Üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı bölümleri eğitim açısından kontrol edildiğinde, dijital teknolojilere yönelik dersler verildiği görülse de dijital sanat alanına dair uygulamaya veya üretime yönelik çalışmalar çok az denilebilecek düzeyde olduğu görülmüştür. Türkiye’de daha çok geleneksel sanat pratiklerine dair üretimlerin gerçekleştirildiği görülmektedir. Her geçen gün gelişme gösteren dijital teknolojiler ve dünyadaki dijital sanat pratikleri düşünüldüğünde Türkiye’nin bu konuda ciddi eksiklikleri olduğu söylenebilir.

Türkiye’de günümüz teknolojilerini kullanarak iş üreten sanatçılara bakıldığında birçoğunun farklı alanlardan geldiği ve birçok disiplini bir arada barından eserler ürettikleri görülmektedir. Sanatçılar bu alanın interdisipliner, melez ve geçişli bir yapıya sahip olduğu konusunda hemfikirlerdir. Ancak üniversitelerde dijital teknolojilere dair eğitim eksikliği göz önüne alındığında bu sanatçıların çoğunun kendi çabaları veya bu alanda çalışmalarını destekleyen, Türkiye ve dünyada görünür kılmaya çalışan özel girişimler, vakıflar, derneklerden yardım alındığı söylenebilir. Bu anlamda üniversitelere çok iş düşmektedir. Geleneksel sanatlar kadar dijital teknolojiyi de kapsayan derslere de öncelik vermeleri gerekmektedir.

Bu tez çalışmasında değinilen hususlar doğrutusunda dijital sanat günümüz sanatının bir parçası olduđu, dijital sanatın sınıflandırılmasının anlaşılrlık açısından faydalı olduđu ancak sanatçı için sınırlandırıcı bir durum yarattığı ayrıca dijital teknolojilerin sürekli gelişmesi, yeni ve çeşitli anlatım biçimleri sunması ve geçişli yapısı, dijital sanat pratiklerinin kesin olarak sınıflandırılmasını zorlaştırdığı; Türkiye’de sanat eğitiminde genellikle geleneksel yöntemlerin hakim olduđu ve yeterince teknolojiye yer verilmediği; Türkiye’de Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatları veya Teknolojik Sanat adında doğrudan sanat ve teknoloji birlikteliği üzerine kurulu bir bölüm olmadığı; üniversitelerin iletişim fakültelerinde bulunan Görsel İletişim Tasarımı bölümlerinin bir bakıma bu alanı karşıladığı; bu alanda üretim gerçekleştiren kişilerin görsel iletişim tasarımı, heykel, müzik, mimarlık, animasyon, mühendislik, matematik gibi farklı disiplinlerden geldiği; bu sanatçıların genellikle yurt dışında sanat ve teknoloji, medya sanatı gibi bölümlerde master yaptıkları; sanatın günümüz teknolojilerine kayıtsız kalamayacağı ortaya çıkarılmıştır. Dijital sanat alanının tanınması, gelişmesi ve yaygınlaşması için özellikle devlet ve özel kurumların desteğine ihtiyaç duyulduğu ortaya çıkarılmıştır.

KAYNAKÇA

1.Kitaplar

Artun, Ali (2015) Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi. İstanbul: İletişim Yayınları, Sanat hayat dizisi 22.

Artun, Ali, Nursu Öрге (2017). Çağdaş Sanat Nedir: Modernlik Sonrasında Sanat. İstanbul: İletişim Yayınları.

Altunay, Alper (2004). Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

Ankara Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (1985). Türkiye’de Sanatın Bugünü ve Yarını. 1. Ulusal Sanat Sempozyumu. Ankara: Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları no:1,

Arslan, Ali. Ve Çağlayandereli A. Durmuş (ed.). (2017). Sosyal bilimlerde araştırma yöntem ve Teknikler. Çanakkale: Paradigma Akademi.

Altar, Cevat M. (1996). Sanat Felsefesi Üzerine. İstanbul: Yapı kredi Yayınları.

Baudrillard, Jean (2011). Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1. (Çev. Elçin Gen, Işık Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları.

Burak Arıkan (2006). <https://burak-arikan.com/tr/works/> 15.02.2021.

Caudwell, Christopher (1974). Yanılsama ve Gerçeklik. (Çev. Mehmet H. Doğan). İstanbul: Payel Yayınevi.

Coşkun Recai, Remzi Altunışık, Engin Yıldırım (2017). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.

Çizgen, Gültekin (2007). Sanat Köprüsü-Sırat Köprüsü. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Danto, Arthur C. (2010). Sanatın Sonundan Sonra Çağdaş sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi. (Çev. Zetnet Demirsü). İstanbul: Ayrıntı Yayınları sanat ve kuram dizisi.

Erinç, Sıtkı M. (2004). Kültür Sanat-Sanat Kültür. Ankara: Ütopya Yayınları, Ütopya Yayınları Sanat Dizisi: 107.

Erinç, Sıtkı M. (2004). Sanatın Boyutları. Ankara. Ütopya Yayınları, Ütopya Yayınları Sanat Dizisi: 109.

Eco, Umberto (2012). Günlük Yaşamdan Sanata. (Çev. Kemal Atakay). İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Eroğlu, Özkan (2019). Türkiye’de Sanatın Durumu. İstanbul: Tekhne Yayınları.

Ertan, E. (2015). Dijital Sonrası Tarihçeler: 1960'lar ve 1970'lerin Medya Sanatından Kesitler. İstanbul: Akbank Sanat.

Heartney, Eleanor (2008). Sanat Bugün. (Çev. Osman Akınhay). İstanbul: Akbank, Akbank Kültür ve sanat dizisi: 78.

Kumral, Bülent (1994). Sanattan Yansımalar: Resim, Heykel, Seramik. İstanbul: Yem

Kula, Onur B. (2019). Eleştirel Aydınlanma ve Sanat. İstanbul: Tekin Yayınevi.

Kutup, Nejat (2011). İnternet ve Sanat, "Yeni Medya ve net.art". (Ed.) Mustafa Akgül, Ethem Derman vd. Akademik Bilişim'10/ XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. Muğla: Muğla Üniversitesi Basımevi: 9-20.

Lenoir, Beatrice (2003). Sanat Yapıtı. (Çev. Aykut Derman). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Lynton, Norbert (2009). Modern Sanatın Öyküsü. (Çev. Cevat Çapan, Sadi Öziş). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Sahanken, Edward A. (2012). Sanat ve Elektronik Medya. (Çev. Osman Akınhay). İstanbul: Akbank

Sanatta Zihinsellik Üstüne 1993, Vasili Kandinskii, çev. Tefik Turan Yapı Kredi Yayınları 2. Basım İstanbul

Shine, Larry (2004). Sanatın İcadı. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları Sanat ve Kuram Dizisi: 7.

Şişman, Ahmet (2011). Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Tansuğ, Sezer (1999). Çağdaş Türk Sanatı. İstanbul: Remzi kitabevi.

Turani. Adnan (200). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi,

Tezcan, Mehmet (2011). Sanat Sosyolojisi. Ankara: Anı Yayıncılık.

Uğurlu, Veysel (1993). Geçmişle Geleceği arasında Kıvranan Sanat: Çağdaşlık Sorunları. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Yücel, Derya (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi. İstanbul: TC İstanbul Kültür Üniversitesi

Wands, Bruce (2006). Dijital Çağın Sanatı (Çev. O. Akınhay). İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi: 74.

2.Makaleler

Akbulut, Dođan. (2018). ‘‘Dijital Çađda Sanatın ve Sanatçının Konumu’’. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 8 (17), 117-123.

Ahmet A., Bahadır Uçan, Çađatay Bilsel (2015). ‘‘Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme’’. İstanbul aydın Üniversitesi Dergisi, 26:1-14.

Avcı, Elif. (2020). ‘‘Dijital Çađda Kompozit Portreler’’. Art-e Sanat Dergisi, 13 (25), 211-227.

Aydođan, Derya. Lütfü Kaplanođlu (2020). ‘‘Toplum, Sanat ve Sanal Gerçeklik’’. Yeni Medya elektronik Dergisi, 4 (3). 79-88.

Altinkurt, Lale (2005). ‘‘Türkiye’de Sanat Eğitiminin Gelişimi’’. Dumlupınar Üniversitesi sosyal bilimler Dergisi, 0 (12),

Cançat, Aysun (2018). ‘‘Yeni Medya Sanatı Üzerine’’. Güzel Sanatlar enstitüsü Dergisi, 0 (40), 165-178.

Dündar, Nur, F. (2013). ‘‘Dijital Sanatın Gerçekliğinin İrdelenmesi’’. Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, 5 (2), 103-111.

Erkayhan, Şafak M. Çaşkurlu, Belgesay (2014). ‘‘Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler’’. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (14), 45-46

Fırıncı, Mehmet. (2013). ‘‘Dijital Çađda Geleneksel Baskı Resim ve Teknikler Arası Geçiş (Melezleşme)’’. Sanat ve Tasarım Dergisi, 4 (4), 127-135.

Koçtürk, S. Ahmet (2016). Fotoğraf Sanatı Çerçevesinde Deđişen Algılar ve Görme Biçimleri. İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi, 5, 10, 55-75.

Kuruüzümcü, Rıza (2010). ‘‘Bir Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik’’. Sanat Dergisi, (12), 93-96.

Kara, Devabiil (2017). ‘‘Elektronik Çađın Fütürizmi Sanal Gerçeklik ve Sanal Ortamın Deđerleri’’. Sanat ve Tasarım Dergisi, (8), 43-45.

Sađlamtimur, Özel, Z. (2010). Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10 (3), 213-238.

Sezen, Diđdem. (2013). ‘‘Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar’’. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 0 (45), 129-14.

Şenler, Filiz (2005). ‘‘Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat araştırmaları (HÜTAD)’’. (3): 99-114.

Türkmenođlu, Harun(2014). ‘‘Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Dijital Sanat Örneđi Olarak Instagram’’. Ulakbilge, 2 (4), 87-100.

Türkkay, Sezin (2020). Yeni Medya’nın Baskıresme Etkisi. Görünüm, 9 (9), 45-57.

3. Tezler

Akdoğan, Kenan (2015). Dijital Sanatta Nesne. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Akın, Canan (2015). Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik: Türkiye’de Etkileşimsel Dijital Sanatların Konumu Üzerine Bir İnceleme. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Akten, Zeynep (2008). Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları. Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bağrıyanık, Mehmet, F. (2018). Dijital alanın Tipolojileri: Dijital Kültüre Dair Sosyolojik Bir Okuma. Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Bayram, Can, E. (2012). Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar. Sanatta yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Çalışkan, Fulya (2018). Yeni Medya Sanatında ‘‘Yeni’’ Üzerine Bir Araştırma: Yeni Olan Nedir?. Yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çuhacı, Gülizar (2007). Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Dilim, Hasan (2018). Geleneksel Animasyon Tasarımlarında Doğa Betimlemeleri ve Resim İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Hatay Mustafa Kemal Atatürk Üniversitesi, Sosyal bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Güngör, Tolga (2019). Dijital Sanatta Metafizik: Temsil Kurgu ve Gerçekliğe Bakış. Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri.

Karakaş, Yelda (2019). Dijitalleşmenin Modern Gündelik Hayata Yansımaları ve Hikomori Örneği. Yüksek lisans tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.

Kırışçlıođlu, Çiğdem (2017). Dijital Sanat Uygulamalarının Türkiye’deki durumu. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Kozan, Ersin (2015). Üç Boyutlu Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: ‘‘Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar’’ ve ‘‘Can’’ Çizgi Film Örnekleri’’. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Mutlu, Mustafa (2019). Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri. Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Merdeşe, Tuba (2017). Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video. Sanatta yeterlilik Sanat Çalışması, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Özdemir, Özlem (2010). Çağdaş Sanatta dijital Teknolojilerden Yararlanan İnteraktif Sanat. Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri.

Şangüder, K. M. (2017). Yeni Medya Sanatı Ortamında Performans ve Görüntü İlişkisi. Sanatta yeterlilik eser çalışması, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Tire, Soner (2018) Sanat ve Dijital Teknoloji İlişkisinde Resim. Sanatta yeterlilik tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler enstitüsü, Adana.

Ümit, Deren (2019). Yeni Medya Sanatı: Teknoloji-Sanat Birlikteliği. Yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi, Plastik Sanatlar Anabilim Dalı, İstanbul.

Ünal, Cansu (2019). Çağdaş Sanatın Farklı Formlarında Dijital Sanat, Disiplinlerin Birbirleri ve Animasyon ile Etkileşimleri. Yüksek lisans tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Yücel, Derya (2010). Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi. Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yılmaz, İpek (2020). İnteraktif Sanat ve Dijital Müzeler. Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Yılmaz, Serdar (2008). Kavramsal Sanatta İroni ve Olumsuzluk. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Winegard, Ebru (2019). Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler enstitüsü, İstanbul.

4. Elektronik Kaynaklar

Akbank Sanat, (Ekim,2019), *Günümüz Sanatı Bir Muamma*.
<https://www.akbanksanat.com/program/gunumuz-sanati-bir-muamma>

Akbank Sanat, (2020), *Dijital Sanatta Şimdi*.
<https://www.akbanksanat.com/program/dijital-sanatta-simdi>

Arter araştırma Programı, (2019), *Arter Araştırma Programı*.
https://www.arter.org.tr/?gclid=Cj0KCQjw38-DBhDpARIsADJ3kjmmdF4A3TFGLHsA_9no4eLjQ6QkN-ppCoJ53dtH3RO6FllI9ekov_kaAjCtEALw_wcB

Arter. (2021), *Yeni ve En Yeni Müzik Festivali*.
https://www.arter.org.tr/yeni_ve_en_yeni_muzik_festivali

Atmaca, Ertok, A. (2011). ‘‘Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat alıřmaları (Digital Art)’’. Elektronik sosyal bilimler Dergisi, 10 (37), 293-302). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/esosder/issue/6151/82627> 02.02.2021.

Arda Yalkın. <https://www.ardayalkin.com/> 15.02.2021.

ARTtv. <https://www.youtube.com/watch?v=H9ndybg8HOE> 30.03.2021

ARTtv. <https://www.youtube.com/watch?v=wi5S2xIgLVU> 30.03.2021

BAU, (n.d.) *İletişim Fakültesi*. <https://bau.edu.tr/akademik/12549-iletisim-fakultesi> Baheşehir Üniversitesi.

Bilgi Üniversitesi, (28.11.2019), *BİLGİ Lisansüstü ‘‘Aık Ders’’*. <https://www.bilgi.edu.tr/tr/etkinlik/9429/bilgi-lisansustu-acik-ders/>

Borusan Contemporary, (2021), *Düş Suda*. https://www.borusancontemporary.com/tr/dus-suda_918

BASE, (2021), *Base Nedir*. <https://www.base.ist/hakkimizda/>

Bostancı, Meral (2019). ‘‘Dijital Müzecilik ve İnteraktif İletişim: SFMOMA ve MORİ Dijital Sanat Müzesi Örneklemi’’’. 2 (2), 34-39. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/unimuseum/issue/51304/665432> 13.10.2020.

CI18 Plugin, (2018), *Plugin İstanbul*. <https://www.contemporaryistanbul.com/tr/katilimcilar/ci18-plugin/> Contemporary İstanbul.

Candař Şişman. <https://csismn.com/> 15.02.2021

Can Büyükberber (2020.) <https://canbuyukberber.com/> 15.02.2021

izgi Film ve Animasyon Bölümü, (n.d.), *Program Profili*. <https://abp.anadolu.edu.tr/tr/program/programProfili/198/8> Anadolu Üniversitesi.

okokumuş, Benan (2012). ‘‘Dijital Ortamda Kültür ve Sanat’’’. 1 (3), 51-66. <http://www.ijtase.net/ojs/index.php/IJTASE/article/view/83> 08.01.2021.

Digilogue, (n.d.), *Digilogue Hakkında*. <https://www.digilogue.com/>

Digilogue, (10.05.2018). *Kampüste Dijital Sanat*. <https://www.digilogue.com/projeler/kampuste-dijital-sanat/>

Decol, (04.02.2016), *Tüm Etkinlikler Arşivi*. <https://www.bilgi.edu.tr/tr/etkinlik/6631/decol-joao-carrilho-ile-gorselisitsel-semineri-dub-video-connection/> Bilgi Üniversitesi.

Dijital Dönüşüm, (n.d.) <https://blog.ngn.com.tr/category/dijital-donusum/> NGN.

Digilogue, (n.d.) *Festival*. <https://www.digilogue.com/festival/>

Ebru Yetişkin, (16.11.2013), *Yeni Medya Sanatı Mı?*. <http://www.ebruyetiskin.com/yeni-medya-sanati-mi/>

Ebru Yetişkin, (17.09.2013), Candaş Şişman'ın Yeni Medya Sanatı Eserlerinde Hareket. <http://www.ebruyetiskin.com/candas-sismanin-yeni-medya-sanati-eserlerinde-hareket/>

Ebru Yetişkin, (07.01.2013), Farklı Kaydet: Yeni Medya, Toplumsal Bellekler ve Başka Gelecekler. <http://www.ebruyetiskin.com/farkli-kaydet-yeni-medya-toplumsal-bellekler-ve-baska-gelecekler/>

Eronat, Sinan (2019). Dijital Sanatta Resmin Yeri. Yüksek lisans tezi, Yedi Tepe Üniversitesi, Plastik Sanatlar ve Resim Programı, İstanbul

Fusun Kavrukoğlu, (14.03.2017), Çağdaş Sanata Varış 286/ Yeni Medya Sanatı 1. <https://kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-286yeni-medya-sanati-1/>

Fatih Aydoğdu, (25.10.2018), Soundscapes: Sanatta Ses Kullanımı ve Mekan Algısı. https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-soundscapes-sanatta-ses-kullanimi-mekan-algisi_814 Borusan contemporary.

Fındık, K. H. (11.09.2017) *Contemporary İstanbul'da Yeni Medya Sergisi: Natura Nova*. <https://digitalage.com.tr/contemporary-istanbulda-yeni-medya-sergisi-natura-nova/digitalage>.

Güzel Sanatlar Fakültesi (n.d.), *Fakülte Hakkında*. <https://www.isikun.edu.tr/akademik/guzel-sanatlar-fakultesi> Işık Üniversitesi.

GazeteSu, (14.09.2011), *Dünyanın en büyük elektronik sanat festivalinin 17.si "ISEA 2011 İstanbul" Sabancı Üniversitesi ev sahipliğinde başladı*. <https://gazetesu.sabanciuniv.edu/sabanci-univ-isea2011-bugun-basladi>

Gülsoy, Sait (2020). Sanat ve Dijitalleşme. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi (PDF) Sanat ve Dijitalleşme (researchgate.net)

Hande Şekerciler. <https://www.handesekerciler.com/> 15.02.2021.

ISEA İNTERNATİONAL, (n.d.) *İSEA International'a Hoşgeldiniz*. <http://www.isea-web.org/>

İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi, (n.d.), *Hakkımızda*. <https://cssh.ku.edu.tr/egitim/medya-ve-gorsel-sanatlar/hakkimizda/> Koç Üniversitesi.

İstanbul Modern, (11.07.2013). *BoDig*. https://www.istanbulmodern.org/en/events/past-events/bodig_1205.html

KUAR, (2019), *Kuar Hakkında*. <https://kuar.ku.edu.tr/about/>

Kuru, B. N. (n.d.), *Grafik Tasarım Bölümü*. <https://fad.khas.edu.tr/tr/bolumler/grafik-tasarim/bolum-hakkinda> Kadir Has Üniversitesi.

Kalem, A. (2006), *Techne06*. <http://aylinkalem.blogspot.com/2007/04/techne-06.html>

Karasu, G. Ö. (14.09.2013). Kurye Video Org
<https://oznurguzelkarasu.wordpress.com/2013/09/14/kurye-video-org/> BirGün
Gazetesi

Lara Kamhi. <http://www.larakamhi.com/> 15.02.2021

Müzik ve Teknoloji bölümü, (n.d.), *Hakkımızda*.
<https://www.mgu.edu.tr/tr/pages/muzik-teknolojileri-bolumu-307.html> Ankara Müzik
ve Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Madra, B. (24.01.2017) *Xample-Disiplinlerarası Sanat*.
<https://www.beralmadra.net/exhibitions/xample/scan-1/> BM Çağdaş Sanat Merkezi.

NGN, (n.d.), *Teknoloji ve Sanatın Olağanüstü Etkileşimi: Dijital Sanat*.
<https://blog.ngn.com.tr/teknoloji-ve-sanatin-olaganustu-etkilesimi-dijital-sanat/>

Nalçaoğlu, H. (n.d.), *Fakülte Hakkında*.
<https://www.bilgi.edu.tr/tr/akademik/iletisim-fakultesi/> Bilgi Üniversitesi.

NOMAD, (n.d.), *NOMAD Hakkında*. <http://www.nomad-tv.net/TR.html>

Önday, Özgür (2017). *Dijital Dönüşüm*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Özgen Yıldırım, *Yeni Medya ve Dijital Sanatlar*, Hacettepe yayınları, Sanat
Yazıları Dergisi sayı 22 <http://ozgenyildirim.blogspot.com/2012/02/yeni-medya-ve-dijital-sanatlar.html> 10.10.2020.

ÖSYM, (2020),
<https://dokuman.osym.gov.tr/pdfdokuman/2020/YKS/tkilavuz13082020.pdf>
10.10.2020.

Pera Müzesi, (11.06.2015), *Video Sanatı Üzerine Konuşmalar: Derya Yücel ve
Selçuk Artut*. <https://www.youtube.com/watch?v=S9WRZYQtKmo> 12.02.2021.

Pera Müzesi, (2010), *Japonya Medya Sanatları Festivali*.
<https://www.peramuzesi.org.tr/yayin/japonya-medya-sanatlari-festivali-33>
12.02.2021

Plato Sanat, (2010), *İlhan Koman: Hulda Festivali*. <http://platosanat.org.tr/tr-TR/sergiler/13060> İstanbul Ayvansaray Üniversitesi.

Rümeysa, Kiger, (26.12.2018), *İnternet ve Dijital Teknolojilerden İletişimin
Fizikselliğine: Ali Miharbi (Röportaj-Borusan Contemporary)*
https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-internet-dijital-teknolojiden-iletisimin-fizikselligine-ali-miharbi_820

Selçuk Artut. <https://selcukartut.com/> 15.02.2021

Sergi Rehberi (n.d.) <https://sergirehberi.com/guncel-sergiler.aspx> 12.02.2021.

Şenova, Başak (2013). *Dijital Sorgulama: Türkiye’de Dijital Kültür*. Goethe
Institut Sprache. Kultur. Deutschland. 1-8.

Salt Online, (24.06.2013), *Sempozyum: ‘Farklı Kaydet: Toplumsal Bellek*.
<https://saltonline.org/tr/600/sempozyum-farkli-kaydet-toplumsal-bellek>

SSM, (2019), *Teknolojik Sanatları Koruma*.
<https://www.sakipsabancimuzesi.org/en/page/technological-arts-preservation>
12.10.2020.

Tabacchi, Serena (2020). <https://www.mocda.org/post/impossible-sculptures>
MOCDA Müzesi Çağdaş Dijital Sanat. 15.02.2021.

VAVCD (n.d.) *Bizim Felsefemiz*. <https://vavcd.sabanciuniv.edu/> Sabancı Üniversitesi.

VCD, (n.d.), Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.
<https://iletisimfakultesi.yeditepe.edu.tr/tr/gorsel-iletisim-tasarimi-bolumu> Yeditepe Üniversitesi.

Yücel, Derya. <http://www.deryayucel.com/TR/Content/-2178858124.html#0>
09.05.2021.

Yücel, Derya (2012). “Dijital Teknolojiler Ekseninde Değişen Sanat ve Kurumlar”. *Genç Sanat*, (205). <http://www.deryayucel.com/TR/> 15.02.2021.

Yücel, Derya (2006), *Türkiye’de Sanat*, Mart/Nisan.

Yağmur Uyanık. <https://yagmuruyanik.com/> 15.02.2021

We are Ha:ar (2021). <https://www.wearehaar.com/project-2> 15.02.2021.

Web Biennial, (2020), About Web Biennial.
<https://www.webbiennial.com/about> 12.02.2021.

EKLER

Ek1 Görüşme Formu

Merhaba ben Mizgin Adar,

Kocaeli Üniversitesi'nde Dramatik Sanatlar bölümünde yüksek lisans öğrencisiyim ve tezimi hazırlamaktayım. Türkiye'de dijital sanat eğitiminin durumunu, dijital sanatın Türkiye'deki gelişimini, sanat eğitiminde teknolojinin yerini ortaya çıkarmak amacıyla bir araştırma yapmaktayım. Bu araştırmanın alanın gelişimi ve yayılımı konusunda bir farkındalık yaratacağını düşünmekteyim.

Bu araştırma için dijital sanat alanında üretim gerçekleştiren sanatçı ve alanda araştırma yapan akademisyenlerle görüşmeler yapmaktayım. Yaptığım tüm görüşmelerde verilen bilgiler sadece bu çalışmada kullanılacaktır. Görüşmenin 30-60 dk. arasında süreceğini tahmin etmekteyim. İzin verirseniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Kayıt sonrası görüşmemiz metne dökülecek ve tezde yer alması için onayınıza sunulacaktır.

Görüşme Soruları

1. Kısaca eğitim geçmişinizden bahseder misiniz?
2. Çalışmalarınızı ne üzerine yapıyorsunuz?
3. Tezde yer alması için iki çalışmanızı paylaşır mısınız?
4. Bruce Wands'ın (2006), dijital sanat sınıflandırması (dijital heykel, dijital enstalasyon ve sanal gerçeklik, performans, müzik ve ses, dijital animasyon ve video, Yazılım, veri tabanı ve oyun sanatı, net sanatı) ve bu alanın interdisipliner yapısı hakkında ne söylersiniz?
5. Bir kategoriye sokulursa Türkiye'de dijital sanat ile ilgilenen kesimlerin / eser üreten kesimin temelde hangi alanlardan geldiği söylenebilir?
6. Türkiye'de dijital sanat eğitimine dair neler söylersiniz? Dijital sanat eğitiminin önemi hakkında ne söylersiniz?
7. Bruce Wands Dijital Çağın Sanatı adlı kitabında "Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak hiç de olağandışı bir durum olarak görülmeyecektir" dijital sanatın bugünü de göze alındığında bu sözü hakkında ne düşünüyorsunuz?.

Ek 2 Piksel Yeni Medya Misafir Sanatçı Programı

Piksel Yeni Medya Misafir Sanatçı Programı hakkında detaylı bilgi;

Piksel, plastik sanatların her alanından genç sanatçılara ve sanatçı adaylarına dijital sanatların türlerini, üretim yöntemlerini, arkasındaki teknolojileri ve düşünce yöntemlerini anlatmak; nihai olarak dijital teknolojiyi anlamalarına ve iş akışlarına dahil etmeye yardım etmek için tasarlanmış bir eğitim, destek ve komünite oluşturma programıdır.

Piksel Yeni Medya Misafir Sanatçı Programı'nı üç başlıkta ele alabiliriz:

Ağlar

Ağ kavramının günümüzde hiyerarşik yapıların yerini alacağını, doğru bağlantıları kurduğumuz zaman bilgiyi demokratikleştirerek hem inovasyona katkı sağlayacağımızı hem de eşitsizlikleri azaltacağımızı düşünüyoruz. Bu sebeple Piksel'i de bu kapsamda hem farklı ülkeler ve şehirlerde yaşayan yetenekli bireylerin bir araya gelmesi olarak değerlendiriyor hem de sanatın dönüşümüne kolektif olarak katkı vermeyi amaçlıyoruz. Piksel programı altında katılımcıların hem eğitim sürecinde hem de eğitimlerini bitirdikten sonra bir topluluk olabilmelerini ve bu ağda birbirlerini beslemelerini önemsiyoruz. Bu sebeple eğitim sırasında ve sonrasında bir mezun kulübü olmasını hayal ediyoruz. Birbirleriyle iletişimde kalabilecekleri, iş birliği ve ortak üretim arayışı yapabilecekleri bir platformu kurmayı amaçlıyoruz. Bu platformda, Piksel tarafından uluslararası programların, yeni medya sanatı ile ilgili haberlerin, sergilerin, yeni yazılım, donanım ve teknolojilerin duyurulduğu bir bülten de yayınlamayı planlıyoruz.

Atölye Çalışmaları

Herkes için eşit ve ulaşılabilir olması adına programı çevrimiçi olarak gerçekleştireceğiz. Eğitim boyunca birçok yazılım, donanım ve yöntem işlenecek, işlenen konularda uzmanlaşmak isteyenlerin ne tür bilgi kaynaklarına nasıl ulaşabilecekleri anlatılacak fakat spesifik olarak programların kullanımı öğretilmeyecektir. Eğitim boyunca birçok alandan (ör. Dijital Resim, Foto Manipülasyon, Özel Efekt, 3D Modelleme, Generative Sanat, İnteraktif Sanat, 3B Modelleme, Kod ve Web Sanatı vb.) uzman, tanınmış sanatçıları programa konuk olarak çağırıp kendi alanlarındaki deneyimlerini aktarmalarını da sağlıyoruz. 6 hafta sürecek eğitim programında teknik eğitim derslerinin yanı sıra her hafta yeni medya sanatı prodüksiyonu, yönetimi, korunması, koleksiyonu, sergilenmesi ya da satışı ile ilgili profesyonelleri ağırlayarak katılımcıların sadece üretime değil tüm süreçte odaklanmalarını ve bu alandaki tüm aktörlerle tanışmalarını hedefliyoruz.

İlk Eser Üretim Desteği

Piksel'in hedeflerinden biri de programa dahil olan sanatçıların ilk yeni medya eserlerini üretmelerini finansal olarak desteklemek. Bu amaçla Piksel'e katılan sanatçılara eğitim sonunda üretim desteği sağlanıyor (A. Yalkın ile kişisel iletişim, 02.03.2021).