



Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi Yıl:1, Sayı:1, Aralık 2018, s.16-22

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
8.11.2018

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
27.12.2018

Demet Karapınar

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

ÖZET

Sanat ve teknoloji insanoğlunun evreni ve doğayı kavrama, anlamlandırma ve değiştirme çabalarının sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Teknoloji insanın doğayla iletişimine aracılık etme ve doğayı dönüştürme işlevini üstlenirken; sanat gerçeklerin kavranıp, daha insana yakışır hale getirmesine yardımcı olur. Bu iki kavram, tarihin her döneminde birbirini etkilemiş ve birlikte gelişmiştir. Öyle ki, sanat ve teknoloji terimlerinin tarihsel kökenine baktığımızda, antik çağlarda her ikisinin tek bir kavram ile ifade edildiklerini görüyoruz. Teknoloji kelimesinin kökeni olan "techne" kelimesi Antik Yunan'da, bugün sanat ve zanaat olarak ayırdığımız kavramlara karşılık olarak kullanılmaktaydı ve imal ve icra etme yeteneği anlamına geliyordu. Rönesans sonrasında, sanat ve zanaat arasındaki ayrım yavaş yavaş belirmeye başlasa da, bugün anladığımız biçimde güzel sanatların ortaya çıkışı ancak onsekizinci yüzyılda gerçekleşmiştir. Sanayi Devrimi ve fotoğrafın icadı sanat tarihine yön veren önemli dönüm noktaları olmuştur. Sanat eserinin tanımı da bu süreçlere bağlı olarak değişmiştir.

İçinde bulunduğumuz dijital çağ ile birlikte, sanat yoluyla mekan, zaman ve gerçeklik kavramlarının sorgulandığı bir dönem başlamıştır. Bu dönemde artık sanatçı el becerileriyle değil, tasarımcı yönü ve iletişim becerisiyle öne çıkabilmektedir. Bu çalışmanın amacı, tarihsel süreç içinde sanat-teknoloji ilişkisini, çağımız sanatına yön veren teknolojik gelişmeleri ve dijital sanatın öne çıkan türlerini araştırmak; bu alanda üretilen yapıtlara yönelik, olumlu ve olumsuz görüşleri incelemektir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, teknoloji, dijital sanat

RELATIONSHIP BETWEEN ART AND TECHNOLOGY FROM PAST TO PRESENT

ABSTRACT

Art and technology have emerged as a result of efforts to understand, interpret and change the universe and nature of mankind. While the technology mediates communication between human and nature and transforms nature; Art helps to grasp the facts of the real world and make them more decent. These two concepts have influenced and developed together in every period of history. In fact, when we look at the historical background of the

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

terms of art and technology, we see that both are expressed in a single concept in ancient times. The root of the word “technology” derives from an Ancient Greece word “techne”, which was used for art and craft concepts, and it meant the ability to manufacture and execute. The emergence of fine arts took place only in the eighteenth century, and the invention of the Industrial Revolution and photography became important turning points that led to the history of art.

Along with the digital age we are in, a period has begun in which the concepts of space, time and reality are questioned through art. In this period, the artist can stand out with his/her design and communication skills instead of craftsmanship. The aim of this study is to investigate the relationship between art and technology in the historical process, the technological developments leading the art of our age and the prominent types of digital art; to examine positive and negative opinions about works produced in this area.

Keywords: Art, technology, digital art.

Giriş

Sanat ve teknoloji tarihin her döneminde birbirini etkilemiş ve birlikte gelişmiştir. Teknoloji insanın doğayla iletişimine aracılık etme ve doğayı dönüştürme işlevini üstlenirken, sanat; gerçeklerin kavranıp, daha insana yakışır hale getirmesine yardımcı olur. “Sanatın teknik ile ortak yanı, olayları ya da görüngüleri değiştirecek, bunları düzeltecek, olmaları gereken şeye uygun kılacak bir güç olmasıdır.” (Lenoir, 2002: 217)

İnsanlığın ilk çağlarında sanat ya da teknolojinin varlığından söz edilemez; onların yerine yalnızca büyü vardır. İlk insanlar doğayı mimesis yoluyla daha yaşanabilir kılmaya çalışmışlardır. Ölüm ve yaşama dair korkularını dindirmek amacıyla çeşitli aletler üretmişlerdir. Doğa yasalarının zamanla kavranmaya başlamasıyla birlikte, büyü ortadan kalkmış ve kültürü oluşturan üç temel kavramın doğuşu mümkün olmuştur: bilim (teknik), sanat ve felsefe.

İnsanoğlunun evreni ve doğayı kavrama, anlamlandırma ve değiştirme çabaları günümüzde de büyük bir hızla devam ediyor. Bilim ve teknoloji, bir yandan evrenin tüm gizemlerini açıklamaya çalışırken, bir yandan da fiziksel olarak son derece kırılabilir olan insan türünün zayıflıklarını gidermek ve onu daha gelişmiş özelliklerle donatmak üzere çaba sarfediyor. Teknoloji, gün geçtikçe yaşamlarımıza ve bedenlerimize daha fazla dahil oluyor. Kalp pilleri, işitme cihazları, diyaliz makineleri, yapay uzuvlar, tekerlekli sandalyeler, gözlükler ve hatta elimizden hiç düşürmediğimiz akıllı cep telefonları, hayatlarımızı kolaylaştırmanın ötesinde, bizim birer parçamız haline geliyorlar. Bütün bu cihazlar etten kemikten olmanın anlamını dönüştürürken, bizler de birer siborg (siberorganizma) haline geliyoruz.

Bilim ve teknoloji alanındaki tüm gelişmeler düşünme biçimlerini ve zihinsel süreçleri değiştirmekte ve bu değişim sanat alanına da etki etmektedir. Sanat eserinin yapıldığı dönemin toplumsal olaylarından, bilim ve felsefe alanındaki gelişmelerinden etkilenmemesi mümkün değildir.

Bu bağlamda, günümüz sanatı da Elektronik Çağ'ın getirdiği yeni teknolojilerin etkisiyle yeni sanat formlarına sahne olmaktadır ve günümüz sanatçıları geçmiş dönemlerin büyük ustalarından pek de farklı değildir. “Eskiden olduğu gibi şimdi de dönemin en ön plana çıkan sanatçıları, yeni teknik ve malzemeleri benimseyip kullanmakta başarılı olanlardır. Mario Costa'nın da belirttiği gibi, sanat tarihi temelde teknik gelişmelerin tarihidir.” (Longavesne, 2001)

1. Sanat ve Teknoloji İlişkisi

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

Sanat ve Teknoloji terimlerinin tarihsel kökenine baktığımızda, antik çağlarda her ikisinin tek bir kavram ile ifade edildiklerini görüyoruz. Teknoloji kelimesinin kökeni olan "techne" kelimesi Antik Yunan'da, bugün sanat ve zanaat olarak ayırdığımız kavramlara karşılık olarak kullanılmaktaydı ve imal ve icra etme yeteneği anlamına geliyordu. Aristoteles, "techne"yi şu şekilde tanımlar: "Doğru kurallar eşliğinde üretim yapmak üzere gereken donanım." (Lenoir, 2002: 215) Bu tanım, beceri gerektiren her türlü etkinliği kapsamaktaydı. Latince karşılığı "ars" olaran bu terimin kapsamında yalnızca müzik, şiir, resim değil; marangozluk, ayakkabıcılık, tıp, at terbiyeciliği gibi farklı alanlar da vardı ve insan iradesinin canlı ve cansız nesnelere hükmetme yöntemlerinin tamamı anlamına gelmekteydi. (Shiner, 2010: 45)

Sanat-zanaat birlikteliği Rönesans'ta da devam etmiştir. O dönemde sanatçı ve zanaatçı arasında hala bir ayrım gözetilmiyordu. Rönesans insanı bilim ve teknolojinin bu dünyayı mükemmel hale getirmekte yardımcı olacağına; mutluluk, huzur ve ilerleme getireceğine yürekten inanıyordu. Deney kavramı, Rönesansla beraber ortaya çıkmıştır. Dönemin sanatına en fazla etki eden bilimsel gelişmeler, perspektifin bulunuşu ve optik alanındaki yeni bulgular olmuştur. Sanatçılar, bu yeni bilgiler ışığında yapıtlarını biçimlendirmişler ve hatta görüntüyü yüzeye doğru biçimde aktarmada yararlanabilecekleri çeşitli araçlar geliştirmişlerdir. Leonardo da Vinci'nin fotoğraf makinesinin temeli olan "camera obscura" ile ilgili denemeler yaptığı bilinmektedir.

Rönesans sonrasında, sanat ve zanaat arasındaki ayrım yavaş yavaş belirmeye başlasa da, bugün anladığımız biçimde güzel sanatların ortaya çıkışı ancak onsekizinci yüzyılda gerçekleşti. Onsekizinci yüzyılın ikinci yarısından itibaren Avrupa'da, piyasa ekonomisinin doğuşu, orta sınıfin gelişmesi ve buna bağlı olarak statü özleminin ortaya çıkması sonucunda, sanat ve zanaat kesin olarak ayrıldı ve estetik, diğer deneyim biçimlerinden ayrı bir kavram olarak ortaya çıktı. Sanatçı hayal gücü ve esinle üreten kişi olarak düşünülürken, zanaatçının mekanik olarak hareket ettiği kabul ediliyor ve kural, hüner, taklit ve icat küçümseniyordu. (Shiner, 2010: 119) Sanayi Devrimi ile birlikte, zanaatçıların eserleri yerlerini seri üretim ürünlerine bıraktı ve sanat ve teknoloji ilişkisinde, teknoloji, sanatların ya da belirli bir tür sanatın sistematik gelişimini tanımlamak için kullanılmaya başlandı. (Wilson, 2001)

1839 yılında fotoğrafın icadı, sanat tarihinde bir dönüm noktası oldu. Fotoğrafın yaygınlaşmasıyla beraber geleneksel portre ressamlığı bir anda gözden düştü. Doğaya sadık çalışan ressamlar, fotoğraf makinesinin yarattığı görüntülerle yarışamadıkları için farklı tarz ya da konulara yönelirken; kimi sanatçılar da, fotoğraf makinesinin rastlantısal kompozisyonlarından yola çıkarak farklı estetik arayışlara yöneldiler. Fotoğrafın sanat eseri olarak kabulü konusundaki tartışmalarla birlikte, sanat-zanaat arasındaki ayrım yeniden gündeme geldi. Fotoğrafın sanat eseri olarak kabul edilemeyeceğini savunan Lady Eastlake, 1857 yılında yaptığı açıklamada, fotoğrafçının, özgür iradesini bir kenara bırakarak, fotoğraf makinesine itaat ettiğini öne sürüyordu. Ona göre fotoğraf, pratik amaçlara hizmet ediyordu oysa sanat, sanat için olmalıydı. Son olarak, sanat eserinin tekil (biricik) olması gerektiğini, buna karşılık fotoğrafın çoğaltılabilen ve geniş kitlelere hitabeden değersiz bir eğlence aracı olduğunu belirtiyordu. (aktaran: Shiner, 2010: 309-310) Oysa fotoğrafın sadece zanaat veya popüler eğlence aracı olmadığı zaman içinde kabul edildi ve 20. yüzyılın başlarından itibaren müzelerde fotoğraflara da yer verilmeye başlandı.

Sanat tarihi boyunca farklı dönemlerde, sanatın yüceltilerek zanaattan tamamen ayrılmasına ve bunun sonucunda da toplumdaki kopmasına karşı çıkan sanatçılar oldu. Özellikle Dadaizm, Rus Konstrüktivizmi ve Bauhaus hareketleri bu görüşteki sanatçıların oluşturduğu direniş hareketleriydi ve amaçları sanat ve teknolojiyi gündelik hayatla birleştirmektir.

Dadaizm, sanayileşmenin yarattığı ağır koşullara karşı insani bir direniş olarak ortaya çıkıyordu. Benliğine yabancılaşan ve makine çarklarında ezilenlerin isyanını yansıtıyordu. Dadaistler fotomontaj ve fotogram tekniklerini kullanıyorlar, deneysel çalışmalar yapıyorlardı. Bu bağlamda, bilgisayar ve video sanatının habercileri oldukları söylenebilir. "Dada Hareketi,

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

gösterilerin ve farklı etkinliklerin de sanat olabileceğini ortaya koyuyordu. Dadaistlerle birlikte sanat terimi, kabare, dinleti, sergi, yürüyüş ve benzeri başka öğeleri de kapsayacak biçimde genişletilmiş ve bir daha eski dar anlamıyla kullanılmamıştır.” (Lynton, 1991; 128) Dadaistlerin ürettiği bu yeni sanat yapıtları, sanat ve sanat eseri kavramlarının yeniden tanımlanmasına yol açtı. Önceleri, sanat yapıtlarının ne hakkında olduğu yorumlanırken, zamanla bu durum sanat yapıtlarının ne olduklarını betimlemeye ve daha sonra da, nesnenin hangi durumda sanat yapıtı sayılabileceğini sorgulamaya dönüştü.

Bu dönemde, Marcel Duchamp, ready-made nesnelere sanatın karşısına çıkarak, hiçbir estetik nitelik taşımayan bir sanatın üretilip üretilmeyeceğini sorgulamıştır. “Duchamp'a göre Sanat eserinin hiç bir estetik çekiciliği olmamalıdır. Sanatçı, gelecek nesillerin kendisini alkışlaması adına kendini kısıtlamamalıdır. Zevkli olmaya çalışmamalıdır, çünkü zevk daima değişir. İyi olmaya da çalışmamalıdır, yalnızca var olmaya çalışmalıdır. Malzemesini oluşturan tutkuları ve acıları mümkün olduğunca iyi bir biçimde aktarmaya çalışmalı, sonra da her şeyi kendi akışına bırakmalıdır.” (Kuspit, 2006; 37)

Dadaizm ile hemen hemen aynı dönemde ortaya çıkan Konstrüktivizm teknolojik süreçlere öykünerek ve mekanik formlarla üretim yapmayı amaçlıyordu. İlk Konstrüktivist manifestolardan birinde yer alan, "kahrolsun sanat, yaşasın teknik bilim" (Shiner, 2010: 341) ifadesi ile teknoloji ve mekanik üretim yüceltiliyordu.

Williams, 19. yüzyılın ortalarında “teknoloji”nin uygulamalı sanatlara karşılık geldiğini söyler. (Wilson, 2001) 1919'da kurulan Bauhaus'un amacı da, teknolojiyi sanatla birleştirmektir. Uygulamalı ve güzel sanatları bir çatı altında toplayarak; insan ve makine arasındaki ilişkiyi kuramsallaştırmıştır.

1960'larda performans, happening (oluşum) ve eylemler (actions) gibi izleyicilerin katılımıyla gerçekleştirilen sanat etkinlikleri yaygınlık kazanmıştır ve bu kavramsal sanat hareketleri, sanat-teknoloji ilişkisinin sorgulanmasına ve sanatın yeniden tanımlanmasına aracı olmuştur. Modernizmin sonu ile birlikte büyük anlatılar devri bitmiş, manifestolar çağı sona ermiş ve "yüce estetik" terk edilmiştir. Yaşamla sanat; popülerle seçkin arasındaki ayrım ortadan kalkmıştır. Artık tüm nesnelere sanat yapıtı ve tüm insanlar sanatçı olabilir. Joseph Beuys'un “Herkes sanatçıdır” sözünün müjdelediği gibi, sanatın felsefi kimlik arayışı son bulmuştur ve artık sanatçılar canlarının istediğini yapmakta özgürdür. (Danto, 2010; 159)

Dijital Sanat

Dijital sanat, 1950'lerden itibaren gelişen bilgisayar ve video sanatlarının bir uzantısı olarak düşünülebilir. Bilişim ve görüntüleme teknolojilerindeki son gelişmelerin ışığında şekillenen ve geleneksel sanat formlarından farklı olarak fiziksel sanat yapıtının yerine izleyici deneyimini koyan bir sanat biçimidir. 1990'ların sonunda bienallerde, müze ve galerilerde sıkça yer almaya başlayan dijital enstalasyonlar ile bu yeni sanat formu kabul görmeye başlamıştır.

Dijital sanat farklı türde projeleri kapsamaktadır. Bilgisayar ve dijital kameralarla üretilen durağan ya da hareketli görüntüleri, internet ve ağ bağlantılarını, özgün bilgisayar yazılımlarını, sanal veya genişletilmiş gerçeklikleri, yapay zekayı, veri tabanlarını, robotları, başlık, gözlük ya da eldiven şeklinde hazırlanmış giyilebilir arayüzleri kullanan projeler, dijital sanat çalışmaları olarak adlandırılmaktadır. Bilim adamları teknolojik cihazlar ile insanın sinir sistemi arasında doğrudan bağ kurarak arayüzleri tamamen ortadan kaldırmanın yollarını araştırmaktadır.

Etkileşim kavramı 1920'lerden itibaren ortaya çıkmıştır. Marcel Duchamp ve László Moholy-Nagy'nin çalışmaları bu alandaki ilk örneklerdir. Artık sanat, izleyicinin zihinsel katılımının yanı sıra, fiziksel katılımını da gerektirir ve deneyimin kendisi sanat yapıtı olarak görülmektedir. Etkileşimli projelerde izleyiciler, sanatçının önceden belirlediği sınırlar dahilinde projeye katılabilirler ya da izleyicilerin yapıtla kuracağı ilişkinin çerçevesi anlık değişkenler

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

tarafından dinamik olarak belirlenebilir. Dijital sanat çalışmaları izleyiciye sunduğu etkileşim olanakları bakımından dört türe ayrılabilir: durağan, hareketli-pasif, hareketli-etkileşimli ve hareketli-değişken etkileşimli. (Candy & Edmonds, 2002)

David Rokeby'e göre; "Etkileşimle uğraşan sanatçı, tamamlanmış eserler yerine ilişkiler yaratır. İlişkileri işlevsel bir biçimde temsil etme yeteneği, sanatçının elinin altındaki paletin ifade gücüne önemli bir katkıda bulunur. Bu ifadenin gücü, bizzat etkileşime girenlerin eserin göndermeleri haline gelmeleri ile daha da artar. Eserler bir bakıma portrelere benzer, etkileşime girenlerin görüntülerini, sanatçının derdini ifade edecek şekilde başkalaşmış halde geri yansıtan portrelere." (Burnett, 2006; 255)

Dijital sanatının gelişiminin 1952'de Ben E. Laposky'nin bilgisayarla ürettiği "Elektronik Soyutlamalar" adlı kompozisyon çalışması ile başladığı söylenebilir. Grahame Weinbren, Nam June Paik, Michael A. Noll, John Whitney and Vera Molnar gibi ustalar bilgisayar ortamında rastgele üretilen ses ve görüntüler ile çalışmalar yaparak bu alana katkıda bulunmuşlardır.

Özellikle 1960'lardan sonra gelişen televizyon, video kamera ve bilgisayar gibi araçlar nedeniyle, gerçek dünya yerini imgeler dünyasına bırakmış, elektronik çağ başlamıştır. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaştığı ilk zamanlarda popüler kültür imgelerinin sorgulandığı eserler ortaya çıkmışsa da, 1960'larda, mekanik sanattan elektronik sanata geçişte öncülük eden, Yvaral, Yaacov Agam (asıl adı Jacob Gibstein), Nicolas Schöffer, Liliane Lijn gibi sanatçılar bu araçların sunduğu olanakları keşfederek yeni estetik açılımlara yönelmişler ve teknolojiyi sanatla bütünleştiren, görsel, dokunsal, işitsel ve etkileşimli projeler üretmişlerdir.

Elektronik çağ ile birlikte, sanatçı ile zanaatkar arasında ayırım gözetilmeyen, mekan, zaman ve gerçeklik kavramlarının sorgulandığı bir dönem başlamıştır. Bu dönemde sanatçıların ürettikleri, eser ya da yapıt olarak değil, proje ya da iş olarak anılmaktadır ve artık sanatçı el becerileriyle değil, tasarımcı yönü ve iletişim becerisiyle öne çıkabilmektedir. Çoğu zaman farklı branşlardan gelen uzmanların oluşturduğu ekipleri yöneterek projelerini gerçekleştirmek zorunda kalan sanatçılar, ekip çalışmasına yatkın, organizasyon ve iletişim becerileri kuvvetli ve paylaşımcı olmak durumundadırlar.

Günlük hayatımıza dahil olan araçlar, düşünme ve üretim biçimlerimize etki etmektedir. Çağımızın en sıradan, en kolay erişilen araçları olan dijital fotoğraf makineleri, video kameralar, cep telefonları, bilgisayarlar, tabletler ve internet teknolojileri sundukları sınırsız görüntü yaratma olanakları ile sanatsal alt yapısı olmayan kişileri bile bu alanda üretim yapmaya adeta kışkırtmaktadır. Dijital sanatın ilk yıllarından itibaren, fen bilimleri veya mühendislik gibi farklı alanlarda uzmanlaşmış ve sonradan dijital sanata yönelmiş pek çok sanatçı olmuştur. Bu sanatçıların en önemlilerinden biri, 1977 yılında Fizyoloji ve Tıp alanında Nobel Ödülü alan ve sonraları sanatsal amaçlı bilgisayar imgeleri üretmeye başlayan Roger Guillemin'dir. Ancak, dijital sanat alanında çalışma ve denemeler yapan kişilerin sayıca çoğalmış olması profesyonel sanatçılar tarafından endişeyle karşılanabilmektedir.

Dijital ortamda üretilen çalışmalara yöneltilen bir diğer eleştiri de, ruhsuz, kişiliksiz ve tek tip işlerin ortaya çıktığı ve rastlantısallığa yer bulunmadığı yönündedir. Oysa teknolojik cihazların sadece birer araç olduğu ve rastlantısal sonuçların dijital ortamlarda da elde edilebileceği gözden kaçırılmamalıdır. Örneğin, taşınabilir video kameraların piyasaya ilk çıktığı yıllarda Nam June Paik, video görüntülerinin mıknaşs yardımıyla bozulabileceğini tesadüfen keşfetmiş ve bu yöntemle denemeler yaparak farklı çalışmalar üretmiştir.

Dijital sanat kapsamında üretilen sanal gerçeklik projeleri, gerçek bir tehlikeye atılmadan, risk almadan korktuğumuz bilinmeyenleri deneyimleme imkanı verir. Sanal gerçeklik, bir kullanıcının gördüğü fiziksel dünyayı bilgisayarın ürettiği imgelerle kaplama ve hizaya sokma sürecidir. İzleyicinin başına saydam bir görüntülü başlık yerleştirilir, içteki kısmen gümüş kaplama

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

ayna, Lcd ekrandan gelen imgeleri kullanıcının gördükleriyle birleştirir. Bu görüntü teknolojisi giyilebilir bir bilgisayar ile birleştirilir ve böylece kullanıcının dışarıda yürüyüp normalde görülmeyen grafik nesnelere görselleştirmesi mümkün kılınır. (Burnett, 2006; 162-163)

Sanal gerçeklik ve yapay zeka uygulamaları, “tanrıçılık” oynamamıza olanak verir. Aynı zamanda bir “sorular evreni” açarak bizi, “gerçeklik, var olma ve kimlik” ile ilgili bilgilerimizi temelden sorgulamaya davet eder. Geçmişte teknolojilerin bir yabancılık duygusu yaratmasına karşın bu yeni teknolojiler dünyevi var olma biçimimizi “yeniden cazip hale getirmek” vaadiyle yola çıkıyorlar. “Uzak gezegenlere gidip, Satürn’ün halkalarında oturabilirsiniz” der Jaron Lanier. (Robins, 1999; 87) Günümüzün dijital sanat örneklerinin birçoğu, bedenden ayrılmayı, uzaklaşmayı, beden sınırlılığın kurtulmayı ifade eden bedensizleşme (disembodiment) çalışmalarıdır. Bu çalışmalar bedene ait tüm duyuların incelenmesi ve bedenin ölümsüzlüğünün yeni bir boyutta yakalanması yönünde çabalar olarak değerlendirilebilir. Sanal dünyada, fiziksel bedenlerimizi gerçek anlamda terk etmesek de, internet ve benzeri ağlar sayesinde hem kimliklerimiz, hem de bedenlerimiz neredeyse akışkan hale gelebilmektedir. (Çuhacı, 2007; 39)

"Sanat hiçbir zaman gerçekliğin katı bir tanımlaması değildir. Sanatın görevi her zaman insanı bütünlüğü içinde heyecanlandırmak, kendisini bir başkasının yaşamı ile bir görebilmesini, başkalarında kendisinin olabilecek yaşantıları benimsemesini sağlamaktır". (Fischer, 1990; 16) Sanat izleyicisi artık yapıtı sadece izlemekle yetinmeyip, onu tüm duyuları ile algılayan bir "kullanıcı"ya dönüşmüştür. Böylelikle birey olarak kimliğinden ve fiziksel bedeninden sıyrılarak ve kendi dışındaki yaşamları deneyimleyebilmesi mümkün olabilmektedir. Üstelik bu yapay deneyimler hiçbir gerçek tehlike barındırmadığı için gerçeklerinden çok daha eğlenceli ve heyecan vericidir.

Dijital sanat, plastik sanatların anlatım dilini kullanmakla yetinmeyip, bilişim teknolojilerinin yanı sıra, biyoloji ve fizik gibi bir çok bilim dalına ait güncel bulguları da kullanarak izleyiciyi yapıta etkin biçimde katılma yönünde teşvik etmektedir. Bu yolla bilimi hayatın içine katarken, bir yandan da insanlığın geleceği üzerine düşünmeye sevk eder.

Günümüzde insanın doğaya yabancılaştığı, yaratıcılığının öldüğü, ve üretilen yapıtların ruhsuz ve mekanik hale geldiği yönünde eleştiriler yapılmaktadır. Oysa, bilim ve teknolojideki gelişmelerin, tüm insanlarla birlikte sanatçıları da etkilemesi kaçınılmazdır. Dijital sanat da, fen bilimleri alanındaki bulgu ve araştırmalardan en fazla beslenen sanat formudur.

İlk zamanlarında fotoğrafa yönelik yapılan eleştirilerin benzerleri şu an dijital sanata yöneltilmektedir. Fazla yaygınlaşması ve güzel sanatlar eğitimi gerektirmeden, isteyen herkesin bu sanat dalında kolaylıkla eser üretebilmesi, kalıcılığının ve biricikliğinin olmaması endişe uyandırmaktadır. Oysa, her sanat eseri, kendi dönemini yansıtır. Kandinsky bu durumu şöyle ifade eder: "Her sanat eseri zamanın çocuğu ve çoğu zaman duygularımızın kaynağıdır. Bundan da anlaşıldığı gibi, uygarlığın her dönemi, asla tekrarlanmayacak, kendine özgü bir sanat meydana getirir. Geçmişin sanat ilkelerini canlandırma çabaları en fazla ölü bir sanat doğurur." (Kandinsky, 2001; 29)

Sonuç

Bilgisayarlar hayatımıza hızla ve öngörülemez bir biçimde dahil olmuştur. Bunun sonucunda da insani özelliklerimizi yitireceğimiz, ruhsuz birer makineye dönüşerek bireyselliğimizi kaybedeceğimiz yönünde korkular ortaya çıkmıştır. Standage (1998) “Bu korkuların, ondokuzuncu yüzyılda fotoğraf ve sinema kültür sahnesinde belirlediğinde yaşanan tereddütten hiç de farklı olmadığı kanısındayım.” demektedir. (Burnett, 2006; 158) Teknolojinin inkarı imkansızdır ve korkularının, sanatçıyı araçları kullanmaktan alıkoymaması gerekir.

“Yeni teknolojiler alternatif bir kültür, hatta belki yeni bir çağ yaratmak için fırsat olarak kabul edilmektedir. Tasarlandığı gibi olursa bu yeni çağda - yeni Rönesans’ta - akıl bir kez daha

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

tahayyül gücüyle birleşecek, bilim ve sanat uyumlu bir şekilde yeniden bir araya gelebilecektir.” (Robins, 99; 77) Dijital sanat, teknolojiyi sanatla birleştirirken, insan aklı yepyeni deneyimlerle zenginleşip, hayal gücüyle beslenecektir. Ve belki de bu sayede bizleri, insan olmanın anlamına ve evreni kavramaya bir adım daha yaklaştıracaktır.

Kaynakça

- Burnett, Ron, (2006), *İmgeler Nasıl Düşünür*, Metis Yayınları, İstanbul
- Candy, Linda & Edmonds, Ernest, (2002), "Interaction in Art and Technology", Crossings eJournal of Art & Technology, volume 2:1, March, <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Candy/>
- Çuhacı, Gülüzar, (2007) "Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı", Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.
- Danto, Arthur C., (2010) *Sanatın Sonundan Sonra*, Ayrıntı Yayınevi, Ankara.
- Fischer, Ernst, (1990), *Sanatın Gerekliliği*, Verso ve İmge Yayınevi, Ankara.
- Kandisky, Wassily, (2001), *Sanatta Ruhsallık Üzerine*, Altıkırkbeş Yayınları, İstanbul.
- Kuspit, Donald, (2006), *Sanatın Sonu*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Lenoir, Beatrice, (2002), *Sanat Yapıtı, Yapı Kredi Yayınları*, İstanbul, s. 217
- Longavesne, Jean Paul, (2001), "The Aesthetics and Rhetoric of The Technological Arts Interface Machines - Part I", Crossings eJournal of Art & Technology, volume 1:2, September, <http://crossings.tcd.ie/issues/1.2/Longavesne/>
- Lynton, Norbert, (1991) *Modern Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Robins, Kevin, (1999), *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası*, Ayrıntı Yayınevi, Ankara.
- Shiner, Larry, (2010), *Sanatın İcadı*, Ayrıntı Yayınevi, İstanbul.
- Wilson, Mick, (2001) "How Should We Speak About Art and Technology?", Crossings eJournal of Art & Technology, volume 1:1, June, <http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Wilson>