

# Teknolojinin ve Dijitalleşmenin Geleneksel Türk Sanatlarına Yansımaları

## Reflections of Technology and Digitalization on Traditional Turkish Arts

Nazlı KIZILASLAN\*  
Prof. Dr. Düriye KOZLU İSMAİLOĞLU\*\*

DOI: 10.46641/medeniyetsanat.930735

### Öz

Bilgisayar bilimi ve teknolojisinin hızla gelişmesiyle birlikte, sanat alanında devrim niteliğinde değişimler yaşanmıştır. Günümüzün arka planı olarak dijital çağda, geleneksel sanat yapıtları dijital sanat formları olarak halka arz edilmektedir. Bu inşa konsepti gelişim aşamasında olsa da dijital teknolojiler günümüz sanatı içerisinde yaygın biçimde kullanılmaya devam etmektedir. Diğer yandan ortaya çıkan ürünlerin sanatsal olarak anlamlandırılması ve sınıflandırılması, her geçen gün giderek daha da güçleşmektedir. Bu bağlamda sanal ortamlarda, dijital veriler kullanılarak geleneksel sanatların yeniden tasarlanmasını olumlu karşılayanlar olduğu gibi, geleneksel sanatlar alanında bozucu, yıkıcı, özden uzaklaştırıcı bir eylem olarak yorumlayanların da olması yeni tartışmaları da ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmanın amacı teknolojinin ve dijitalleşmenin geldiği noktada yeni sanatsal yaklaşımların geleneksel sanatlara ve özelde Türk sanatlarına nasıl yansıdığını ele almaktır. Geleneksel sanatların dijital ortamlarda, teknolojik veriler kullanılarak yeniden tasarlanması, bu sanatların geleceğe aktarılabilmesi açısından önemlidir. Bu çalışma dijital sanatla ilgilenen Türk sanatçıların eserleri ile sınırlandırılmış nitel bir çalışma olup, veriler, makale, kitap ve sergi tasarımları üzerinden toplanmıştır. Türk sanatlarından ebru sanatı, hat sanatı, tezhip sanatı ve minyatür sanatı üzerine, tanım, tarih ve bilgilendirmeler yapılarak, dijitalleşmenin ve teknolojinin tasarımsal açıdan bu sanat dallarına etkisi, sanatçılar ve eserleri üzerinden incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Geleneksel Sanat, Teknoloji, Dijitalleşme, Dijital Sanat, Tasarım*

### Abstract

With the rapid development of computer science and technology, revolutionary changes have taken place in the field of art. As the background of today, traditional works of art are offered to the public as digital art forms in the digital age. Although this design concept is in the development phase, digital technologies continue to be widely used in art today. On the other hand, it turns out that the artistic meaning and classification of the resulting products is becoming more difficult from day to day. In this context, some appreciate reshaping traditional arts using digital data in virtual environments and those who interpret it as a destructive, self-deprecating act in the field of traditional arts. This study aims to discuss how new artistic approaches affect traditional art and Turkish art, especially at the point where technology and digitization emerged. Reshaping traditional arts in digital environments using technological data is important to carry these arts into the future. This study is a qualitative study limited to the works of Turkish artists interested in digital art, and the data was collected through articles, books, and exhibition designs. The creative effects of digitization and technology on these art branches were examined based on artists and their works by giving definitions, data, and information on the marbling, calligraphy, illumination, and miniature works of art that belong to the Turkish arts.

**Keywords:** *Traditional Art, Technology, Digitalization, Digital Art, Design*

\* Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi, nazl.kzilaslan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2147-9239.

\*\* Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, duriyekozlu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6965-581X.

## Giriş

Tarih boyunca toplumlar, sanat ile duygu ve deneyimlerini yansıtmış; sanatı kendilerini ifade etme ve iletişim aracı olarak kullanmıştır. Mağara döneminden sanayi devrimine kadar olan süreçte sanat, tekdüze ve ağır bir şekilde ilerlemesine rağmen 19. yüzyılın başlarında icat edilen fotoğraf makinesi gibi teknolojik araçlar ve 20. yüzyılda ortaya çıkan “Fütürizm” gibi sanat akımları ile sanat kendi içinde bir devinime girmiştir. Bunlarla birlikte sanatçılar artık yalnızca doğayı taklit etmekle kalmamış, bilim ile iç içe aklın sınırlarını zorlayarak üretimler yapmaya başlamıştır. Dijital teknolojilerin odağında bulunan bilgisayar teknolojileri, günümüzde sanat yapıtlarının üretilmesinde kökten değişimlere neden olmuştur. Fiziksel dünyada olan her şey sanal ortamlara taşınmış, sanatçılar ve izleyiciler için bu süreç dijital teknolojilerle de desteklenerek yeni bir anlatım dili oluşturmuştur. Dijital imajlarla oluşturulan, fotoğraflar, heykeller, enstalasyon çalışmaları, çeşitli performanslar, müzikal gösteriler, animasyonlar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dolaşım ağları ve internet, video filmler, elektronik görüntü çalışmaları ile kendi başına sanal alem üzerinden yaratılan etkileşimler, sanat üretimlerinde sınırsız ve farklı yaklaşımların ortaya çıktığının göstergesi olmuştur.

Günümüzde teknolojik alanda yaşanan bu gelişmeler, sanatçılara yeni yaklaşım ve bakış açıları kazandırmaktadır. İletişim bilimci Marshall McLuhan’ın; “Araçlarımızı aletlerimizi biz şekillendiriyoruz ve karşılığında onlar bizi şekillendiriyor” (Akt. Altay, 2005: 22) sözü teknoloji ile yaşanan dönüşüm sürecini ifade etmektedir. Bu minvalde sanatın teknoloji ile etkileşimi noktasında sanat, teknolojinin nihai etkisine maruz kalırken bazı durumlarda sanatçının eseri toplumu etkileyerek dolaylı bir süreci de döngüsel hale getirmektedir. Yaşanan bu süreçte kitle kültürü ve iletişim ağları üzerinden icra edilen sanatsal çalışmalar, sanatçıları etkilemiş ve dijital ortamlarda arayüz, portal, bloglar ve iletişim ağları ile kendi kitlelerine kolayca ulaşip hitap etme fırsatı bulmuştur.

Geleneksel sanat<sup>1</sup> ile meşgul olan sanatçılar çağın gereği olarak bilgisayar teknolojilerinden yararlanarak, dijital ortamın sınırsız çeşitliliği ile yeni tasarım ve farklı bakış açıları kazanmışlardır. “Geleneksel Türk Sanatları”nın tarihsel süreci incelendiğinde uzun yıllar “Türk Mimari Uslubu”na bağlı olarak gelişme gösterdiği, bununla beraber kitabi sanatların içinde disiplinlerarası bir yaklaşım mantığını da muhafaza ederek, iç içe ya da birbirinden bağımsız, sınırları şeffaf bir çerçeve içinde de ifade alanları bulunduğu görülmektedir.

Günümüz sanatçıları; çok çeşitli görüntüleme olanakları sağlayan oldukça güçlü özelliklere sahip çizim yapma, resimleme yazılımları, kodlama ve veri programlarıyla; bunları uygulayabilecekleri tabletler ve bilgisayar donanımları ile sanatsal ürünler üretebilmektedir. Sanatçılar, geleneksel ve dijital yöntemleri iç içe kullandıkları

---

<sup>1</sup> Sanat bağlamında gelenek, eskinin sürekli bir tekrarı olarak veya yalnızca geçmiş dönemlerin biçimsel öğelerinin bir tekrarı olarak algılanır. Bu bağlamda “Sanat eseri; geçmişin şimdi ile birleştiği, yeni bir sentezle ifade edildiği ve geleceğe aktığı anlarda yaratılır” (Çokokumuş, 2012). Geleneksel sanatta ise eserlerin üretimi, bir dönemin biçimsel özelliklerinin tekrarlanmasını gerektirmez. Tam aksine, günümüzün koşulları dâhilinde ilkelere bağlı kalarak eserler üretmek gerekir. Geleneksel çalışmanın yalnızca bir malzeme veya biçimsel bir özellik olarak algılanması, yanlış bir algıdır. Malzeme, eserin yaratım sürecinde bir araçtır. Diğer bir deyişle sanatçı, özden biçimsel ve bağlamsal olarak beslenirken, zamanının koşullarıyla birlikte malzemeyi ifadesinde bir araç olarak kullanır ve aynı zamanda eserine anın bir parçasını da katar (Çokokumuş, 2012). Dolayısıyla malzemenin amacı illüzyona yol açacaktır.

çalışmalarında gerçekliği yüksek görsel etkilerden, soyut kompozisyonlara kadar oldukça geniş bir perspektif ile üretimlerini gerçekleştirebilmektedir.

Bu çalışmanın amacı teknolojinin ve dijitalleşmenin geldiği noktada yeni sanatsal yaklaşımların geleneksel sanatlara ve özelde Türk sanatlarına nasıl yansıdığını ele almaktır. Bu çalışma dijital sanatla ilgilenen Türk sanatçıların eserleri ile sınırlandırılmış nitel bir çalışma olup, veriler, makale, kitap ve sergi tasarımları üzerinden toplanmıştır. Türk sanatlarından ebru sanatı, hat sanatı, tezhip sanatı ve minyatür sanatı üzerine, tanım, tarih ve bilgilendirmeler yapılarak, dijitalleşmenin ve teknolojinin tasarımsal açıdan bu sanat dallarına etkisi, sanatçılar ve eserleri üzerinden incelenmiştir.

## 1. Geleneksel Sanat, Teknoloji ve Dijital Sanat

Antik Çağ'dan beri öğrenmenin ilk kaynağı olarak doğa görülmüştür. Doğanın kendisi taklit edildikçe güzele ulaşılacağı düşünülmüştür. Bilgi üretimi ve birikimi ilerledikçe, akıl, kültür ve edimler geliştikçe doğanın güzeline yeni güzellikler eklemeye başlanmıştır. Bu nedenle çevremizde bulunan doğal güzelliklerin, insan üzerinde oluşturduğu duygusallığın ve düşüncelerin ifade edilmiş yolları ve biçimi araştırılmaya başlanmıştır (Ünlü, 2018: 158). Rönesansın önemli ressamlarından Leonardo da Vinci gibi hezarfenerler, sanatı evrenle ilgili bir bilgi türü olarak görmüşlerdir. Bunun yanında Antikite'nin doğayı taklit anlayışlarının yeniden ortaya çıkması, perspektif gibi bilimsel tekniklerin gelişmesi ile eserin meydana getirilmesi bu fikirlerin oldukça güçlenmesine neden olmuştur (Ünlü, 2018: 166).

Sanayi Devrimi, Avrupa'da 18. ve 19. yüzyıllarda yeni icatların ortaya çıkmasının üretim aşamasına etkisi ve bu yeniliklerin, Avrupa'da sermaye birikimini artırması ile başlamaktadır. İlk olarak İngiltere'de başlayan bu süreç, ardından Avrupa ve tüm dünyaya yayılmıştır. Tarihçi Gordon Childe'in (1994: 50) deyimiyle "Neolitik Devrim'den sonra insanlık tarihi süresince görülen en önemli ikinci gelişme, Sanayi Devrimi'dir", Childe bu görüşü ile dünya tarihinde Sanayi Devrimi'nin önemini vurgulamaktadır.

Bu zaman diliminde Sanayi Devrimi'nin sanata etkisi olarak; burjuva sınıfı sanatı övünç kaynağı olarak kullanmış resim, heykel, eski ve yeni kitap dekorasyonları, müzik ya da tiyatro gösterileri için, tarihte görülmediği kadar çok para harcanmıştır. Bu süreçte teknolojinin de gelişmesi ile bazı sanat yapıtlarının yeniden üretilmesi, sanatı daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Burjuva sınıfının portre resimlere duyduğu ilgi, fotoğraf sanatının gelişimini de desteklemiştir. Yeni oluşumların temelleri, geleneksel sanat anlayışı çerçevesinde eski tekniklerin içinde atılmış, portre resmi ile geliştirilen bakır-gravür kopyalama teknikleri ve röprodüksiyonlar zamanla çoğaltma tekniklerinden biri olan fotoğraf tekniği ile birleştirilmiştir (Benjamin, 2001: 20).

Tarih boyunca sanatın işlevi dönem dönem değişirken, kurumsallaşması ve özerkliği aristokrasinin, siyasi ve dini güçlerin himayesinde gelişim göstermiştir. Modern toplumlarda modern sanat, sanayi devriminin neden olduğu sosyal, kültürel ve ekonomik değişikliklerle başlamıştır. Bu toplumsal dönüşümler ve teknolojik gelişmeler, sanat eserinin işlevini belirleyen ve sanatçının özgürleşmesini sağlayan ana unsur oluşturmuş, böylelikle karşısında eleştirel bir tavır geliştiren "modernizm" ile gelenekten sapmaya başlamıştır (Torun, 2015: 5).

19. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan modernizm kendine özgü sanat formlarını yansıtmıştır. Jean François Lyotard'a göre (1997: 156) modernizm, sanayileşen toplumun estetiğidir. Gerçekte modernizm ve modern sanat ise hiçbir formda var olmayan, sanatçının kendi dünyasında oluşturulan ve bu şekilde sunulan estetik objeye

yöneliş biçimidir. Bruce Wands'e göre, modern sanattaki değişimin bir ölçüsü olan dijital sanat, çağdaş sanat alanında öne çıkmaya devam etmekte, dolayısıyla bilgisayar teknolojileri kullanılarak üretilen eserlere aşına olunduğu sürece, dijital sanatın kültürel katkısı olmaktadır. Wands bu görüşü ile dijital sanat kavramının, sanatsal alandaki gelişime etki eden faktörler ile değişkenlerinin gelecekte nasıl bir durumda olabileceğini, teknolojik donanımlarla üretilen sanat eserlerinin etkisini, sanatsal yaklaşımlarda yaşanan dönüşümler ile ifade etmektedir (Wands, 2006: 14).

Dijital sanatı; modern sanatın bir dönüşümü olarak değerlendiren Derya Yücel bunu şu sözlerle ifade etmektedir;

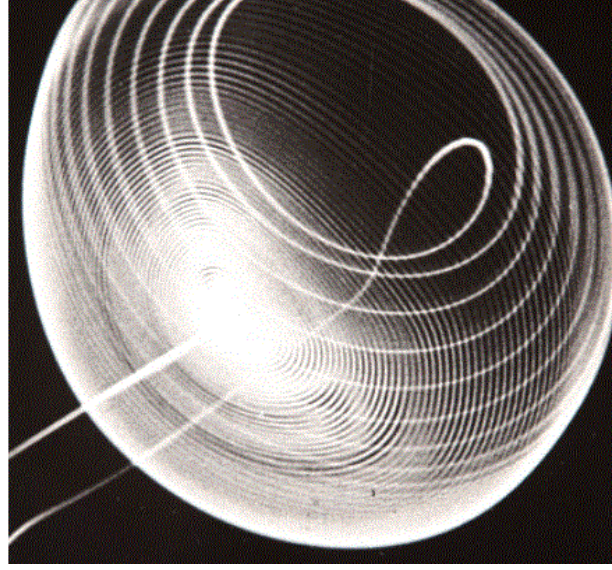
*“Dijital sanat ve yeni medya sanatı olarak adlandırılan güncel sanat formları, doğası gereği geleneksel sanat eserlerinden oldukça farklıdır. Başlangıcında büyü ve inançla ilişkili olan resim ve heykel sanatının, Batı sanat tarihinde din ve ritüel ile olan bağlantısı tarih öncesine kadar izlenmektedir. Benjamin'in makalesinde saptadığı gibi, sanat eseri önce ritüel aracıdır ve onu 'biricik' kılan, bütünleştiği bu tapınma eylemidir. Sanat kendine özgü atmosferini ritüelin temsil alemi içinde kazanmış, ritüel yoluyla geleneğe sinmiş ve bu gelenekle birlikte dönüşmeye başlamıştır (Yücel, 2012: 4)”*

Bu bağlamda; dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robot bilimi ve biyoteknolojik sanat yöntemleri kullanılarak yapılan “Yeni Medya Sanatı”, sanatta yeni bir hareket olarak kabul edilmekte, bu sebeple ortak kültürel ve sanatsal amaçlar sayesinde anlam kazanmaktadır. Günümüzde bu amaçlar genel olarak “Bilgi Toplumunun” sanatsal yansıması veya ticari medya için seçenekler yaratmaktır. Farklı bir ifadeyle bu beklentiler, yeni bir görünüm ile XX. yüzyılın başlarında kendini gösteren avangard yaklaşıma dönüşün temsili olarak yorumlanmaktadır (Manovich, 2001: 22).

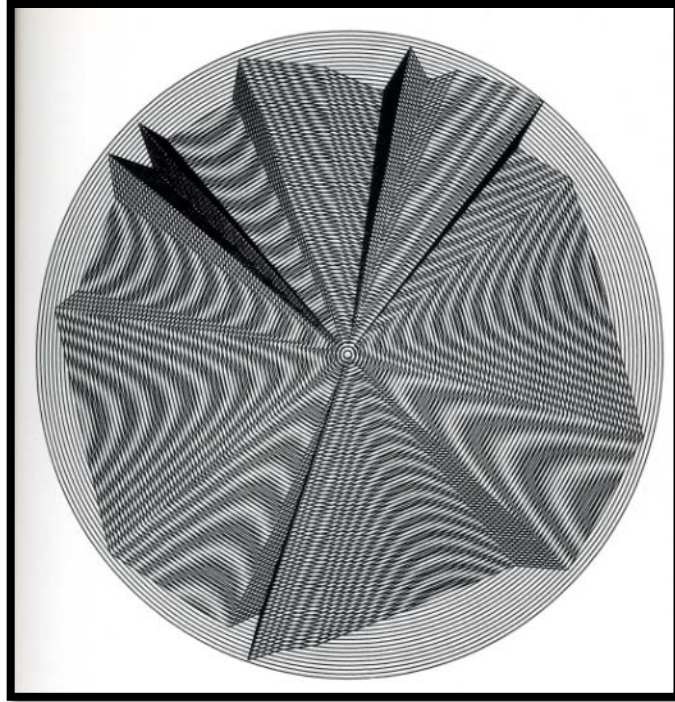
1830'larda teknolojik gelişmeler ve fotoğrafın icadı, sanat eserlerinin yeniden üretim ve kitle iletişimiyle yaygınlaşmasının yolunu açmıştır. Bu şekilde sanatın büyük kitlelere yayılmış, sanat çevrelerinin oluşmasıyla entelektüel paradigmanın temel öğelerinden biri haline gelmiştir. Daha önce de belirtildiği gibi, sanatın entelektüel çevreden ayrılmaz bağlantısı, aynı zamanda sanatın üretim tarzını da belirlemiştir. Bu bağlamda ekonomik ve politik gelişmelerin bir sonucu olarak üretim koşullarının değişmesi, sanatsal üretimin geçmişten günümüze hiyerarşisini oluşturmuştur. Bu sayede sanatsal üretim üç aşamada gerçekleşmektedir: Sanatın geniş tarihselliğini içeren "geleneksel üretim" ilk aşamayı temsil etmektedir. 17. yüzyılda mekanik dünya görüşünün neden olduğu değişikliklerle ilişkilendirilebilecek "mekanik yeniden üretim" ve son aşamada, teknolojinin çağımızda gerçekleştirdiği gelişimin bir sonucu olarak "dijital üretim" olarak ifade edilebilir. Bu sınıflandırmalar; "Geleneksel üretim" ve "mekanik üretim", sanayi devrimiyle birlikte gelişen süreç dâhil olmak üzere "dijital üretim" olarak sınıflandırılmaktadır (Paul, 2008: 7).

Sanayileşmenin getirdiği endüstriyel gelişmeler, teknolojinin her alanında olduğu gibi sanatçıların da üretimlerini biçim, içerik ve uygulama açısından etkilemiştir. Yeni teknolojiler ile donatılmış olan bilgisayarların, grafik yazılım programlarının geliştirilmesi ile dijital sanatın ilk örnekleri Amerikalı sanatçı Ben Laposky tarafından 1950'de gerçekleştirilmiştir (Görsel 1). Dalga formlarından elektronik görüntüler elde ederek siyah/beyaz optik etkiler oluşturduğu bu çalışmalar “Op-Art” akımının da başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Meram, 2013). Yaşanan teknolojik gelişmelerin sonucunda, 1968'de Londra'da bir fuarda ilk defa “Bilgisayar Sanatı Sergisi” açılmış ve böylece dijital ortamda üretilen “Sanat Ürünleri” bir “Sanat Eseri” olarak kabul edilmiştir (Meram, 2013). İlk

başlarda “Bilgisayar Sanatı” olarak ortaya çıkan “Dijital Sanat”, daha sonra “Çoklu Medya Sanatı” olarak gelişmiş ve günümüzde ise “Yeni Medya Sanatı” olarak gelişimine devam etmektedir.



**Görsel 1.** Ben F. Laposky,1952, Elektronik Soyutlama Serisi No: 27, Dsc 8426. Kopyası (<https://spalterdigital.com/artists/ben-laposky/> / 05.02.2021).



**Görsel 2.** Manfred Mohr, Dijital Sanat Çalışması, Paris Modern Sanatlar Müzesi, Kişisel Sergi, 1971 (<http://www.emohr.com/paris-1971/catalog/Lpage21.jpg> / 05.02.2021).

Bilgisayar sanatının en önemli sanatçılarından biri olan Manfred Mohr, bilgisayarda ürettiği işlerden oluşan kişisel sergisini 1971'de Paris Modern Sanatlar Müzesi'nde açmıştır (Görsel 2 ve 3). Bir müzede tamamen bilgisayar ortamında üretilen eserlerle açılan bu sergi, sanat tarihinde bu yönü ile dijital sanat alanında bir ilk olma özelliğini ihtiva etmektedir (Mohr, 2002: 112). Mohr, detaylı programlama analizi yoluyla yaratıcı süreci daha derinden anlamaya olanak sağlayan mantıksal ve soyut modelleri görselleştirmenin mümkün olduğunu ifade etmiştir. Max Bense'e göre; Mohr'un sistematik süreçleri takip eden çalışmaları tamamen rastlantısallığa dayalı eşit olasılıklarla başlayan fakat bu süreçte belirgin bazı işaretlerin seçilmesiyle olasılıkların giderek azaldığı ve yok olduğu bir aşama ile sonuçlanmaktadır (Spalter, 1999: 21).

Güncel sanat formları içinde yer alan "Dijital Sanat" ve "Yeni Medya Sanatı", doğası gereği geleneksel sanat eserlerinden oldukça farklıdır. Dijitalleşme, bir metin veya bir görselin üretilmesi ile bu üretimlerin kopyalarının enformasyon ağlarında dolaşıma sokulması olarak ifade edilmektedir. Bu bağlamda dijitalleşme, yeniden üretimin teknik anlamda iyileştirilmiş hali olarak tanımlanabilir. Öyle ki yeniden üretim ve dağıtım aşamalarında benzerliğini kaybetmeyen şey, dijital imge veya metnin kendisi değil, imge veya metin dosyası, diğer adıyla dijital veridir. Görüntü dosyası ise maddesel, bir formu olan görüntülerden ibaret değildir. Dijital imge görünmez olan imge dosyasının ve görünmez olan dijital verinin görsel hale getirilmesinin bir sonucudur. Bu sebeple de dijital bir imge, sadece sergileme veya kopyalarının dağıtımından ziyade her an sahnelenebilir veya icra edilebilir bir üretim şeklidir. Bu nokta da imge, notaları müzik parçasının notalarından farklı bir müzik parçasıymış gibi işlemeye başlar, tıpkı işitilmeyen, sessiz bir şarkı gibi, dinleyebilmek için müziğin icra edilmesi gereklidir. Süreç içinde dijitalleşmenin de bu anlamda görsel sanatları bir performans sanatına dönüştürdüğü de söylenebilmektedir (Groys, 2016: 123).

Dijital teknoloji sayısız manipülasyon, varyasyon ve kombinasyona uygundur. Fotoğraf, video ve film gibi alanlara bakıldığı zaman, montaj tekniğinden dolayı zaman ve mekân manipülasyonunun her zaman olduğunu söylemek mümkündür. Fakat dijital teknoloji bu durumu ciddi bir noktaya götürmüştür. Dijital teknoloji, özellikle Kübistler, Dadaistler ve Sürrealistlerin önünü açtığı kolaj ve mal etme (temellük) üstünden yeni yollar açmayı da mümkün hale getirmiştir (Paul, 2008: 27-28). Sanatın gelişen teknoloji ile birlikte modern bir sürece girdiği aşikârdır. Fotoğraf sanatının özümsemesi ve baskı metotlarının gelişmesiyle birlikte polaroid teknolojisi, dijital sanatı, bugün müzelerden takip edilebilen bir tarihsel sürecin aktörü yapmıştır (Stallabrass, 2013: 112-116). Yaşanan bu süreç göstermiştir ki gelişen teknoloji, üretilen farklı materyaller, yeni medya unsurları, sanatsal alanda bir bütünlük sağlamada ilk başlarda çatışmaya girmelerine karşın nihayetinde kaçınılmaz olarak aynı düzlemde var olabilmeyi başarmıştır.

Dijital araç-gereç ve ortamların yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanması ile geleneksel sanatlardan farklı olarak gelişen "Yeni Medya Sanatı" imkân ve yeterlilikleri ile sanatçıların işini daha kolay bir hale getirerek bu alanı daha cazip kılmaya başlamıştır. Bu bağlamda "Yeni Medya Sanatı", geleneksel sanattan bağımsız olmamakta, geleneksel araç ve biçimlerin görünümünü de taklit etmektedir (Nalven ve Jarvis, 2005: 8). Bu yaklaşım ve anlayış ile iç içe geçen kavramlar, birbirlerini sanatsal olarak besleyen kaynak olmalarının yanı sıra, birbirlerinin tamamlayıcısı konumundadır.

Dijital sanat, geleneksel sanat anlayışlarına göre bazı yönlerden farklılıklar göstermektedir. Bunun nedeni dijital sanatın kendine özgü belirgin görsel dili kadar belki de o güne kadar hiç olmadığı biçimde sanat ve bilimin işbirliği ile üretilmiş olmasıdır. Bu

dönemde dijital görsel imgeleri yaratan sanatçıların birçoğunun bilim insanları olmasına da şaşırılmamalıdır. Çünkü o yıllarda bir sanatçının ticari olarak piyasaya arz edilmiş bir ürün olmayan bilgisayara ulaşması ya da sahip olması oldukça zordur. Bununla beraber o bilgisayarı kullanabilecek bilgiye ve donanıma da sahip olması gerekmektedir. O nedenle bu yeni sanat formunun ilk uygulayıcıları ya bir bilim insanıydı ya da bu yeni teknolojiyi kullanabilecek bilim insanlarıyla ortak çalışan sanatçılar idi. Sanat ve teknolojinin bir arada ele alındığı çalışmalar daha çok üniversitelerde ya da büyük şirketlerin laboratuvarlarında gerçekleştiriliyordu. Başlangıç dönemi çalışmalarla birlikte dijital sanat bağlamında bilim ve sanat arasındaki işbirliğinin, her geçen gün artarak ilerlediği görülmektedir. İlk bilgisayarla üretilen sanat çalışmaları o günün şartlarında teknik açıdan oldukça gelişmiş bir teknolojiyle üretildiklerinden sanatçı ve bilim insanlarının işbirliği kaçınılmazdı. Sanatçılarla bilim insanlarının işbirliğine girmeleri sanat tarihinin hiçbir döneminde bu kadar fazla olmamıştır.

Bu noktadan bakıldığında dijital teknolojilerin sanatsal anlatımda belirleyici bir rol üstlendiği dijital sanat çalışmaları içinde “Dijital İmajların” görselleştirmede kullanılan biçimlendirme yöntemleriyle kendine özgü görsel bir dile dönüştüğü görülmektedir. Ancak dijital teknolojilerin ve imaj işleme yöntem, yazılım ve programlarının geldiği nokta dikkate alındığında, dijital imaj teknolojileri ve görselleştirme yöntemlerindeki çok çeşitlilik, dijital çalışmaların teknik ve yapısal özellikleri ile yarattığı görsel dilin sanatsal bağlamda değerlendirilmesini güçleştirmektedir.

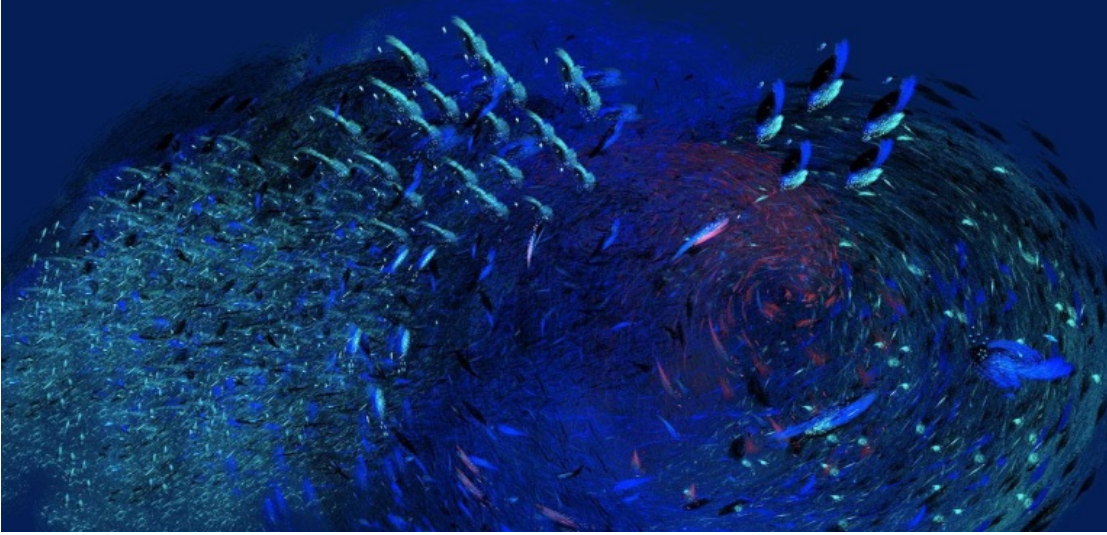
Buna göre dijital sanatın disiplinlerarası yaklaşım üzerinden sanata, sanatçıya ve insana bütüncül bir bakış kazandırdığı söylenebilmektedir. Bu kapsamda dijital sanat yöntemlerini kullanan sanatçıların ortak paydalar ile oluşturdukları sanatsal yaklaşımlar, farklı yöntemler ile geleneksel sanatları eserlerinde kullanan sanatçılar için güncellenen bir alan oluşturmaktadır.

## 2. Geleneksel Formları Dijitale Yansıtan Türk Sanatçılar

Sanatsal bir öge olarak gelenek, eskinin sürekli bir tekrarı olarak veya yalnızca geçmiş dönemlerin biçimsel öğelerinin bir tekrarı olarak algılanmaktadır. Gürkan Alağöz vd. (2018: 179)'ne göre; “Sanat eseri, geçmişin anla birleştiği, yeni bir sentezle ifade edildiği ve geleceğe aktığı anlarda yaratılır.” Bu bağlamda geleneksel sanat eserlerinin üretimi biçimsel olanın tekrarını gerektirmez. Biçimsel bir özellik olarak geleneksel yöntemler kullanılarak üretilen sanat eserinin algılanması, yanlış bir algı üslubu göstermektedir. Materyal, eserin o anda kendisini yarattığı araçtır. Yani sanatçı, biçimsel ve bağlamsal olarak özden beslenirken, malzemeyi günün şartlarında bir araç olarak kullanır ve aynı zamanda eserine o andan itibaren bir parça katabilir (Alağöz vd., 2018: 179).

Türkiye’de dijital sanat alanında yapılan çalışmalar 1990’lı yıllara dayandırılmaktadır (Sağlamtimur, 2010). Dijital sanat adı altında toplanan sanatsal etkinlikler, tasarım ve sunumlar dijital ortamlara aktararak kullanılmakta ve teknolojik gelişmelerin devam etmesi ile güncellik kazanmaktadır. Bu bağlamda sanatçıların teknolojik gelişmeleri sanata hizmet noktasında kullanabilmeleri için teknik donanımlara hâkim olmaları gerekmektedir. Ancak bu donanıma sahip olmayan sanatçılar ise bilgisayar ve yazılım alanında uzman kişilerle ortak çalışmalar yaparak ürünler ortaya koyabilmektedir (Akten, 2008). Bu sanatçılardan biri olan Hamdi Telli, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi’nden mezun olduktan sonra fotoğraf sanatıyla birlikte sayısal sanatla da ilgilenmeye başlamıştır. Türkiye’de 1987-1989 yılları arasında Mimar Sinan Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi'nde ilk kez "Bilgisayar Grafiği" dersleri de vermiştir (Turkishpaintings, 2021). Telli; modern ve geleneğin izlerini teknolojik imkânların kendisine verdiği yaklaşımlar ile yeniden yorumlamıştır. Geleneksel sanatların devingen izleri, çizgisel üslubu Telli'nin eserlerinde rengin kullanımıyla birlikte soyut bir anlatım diline dönüşmüştür (Görsel 3).



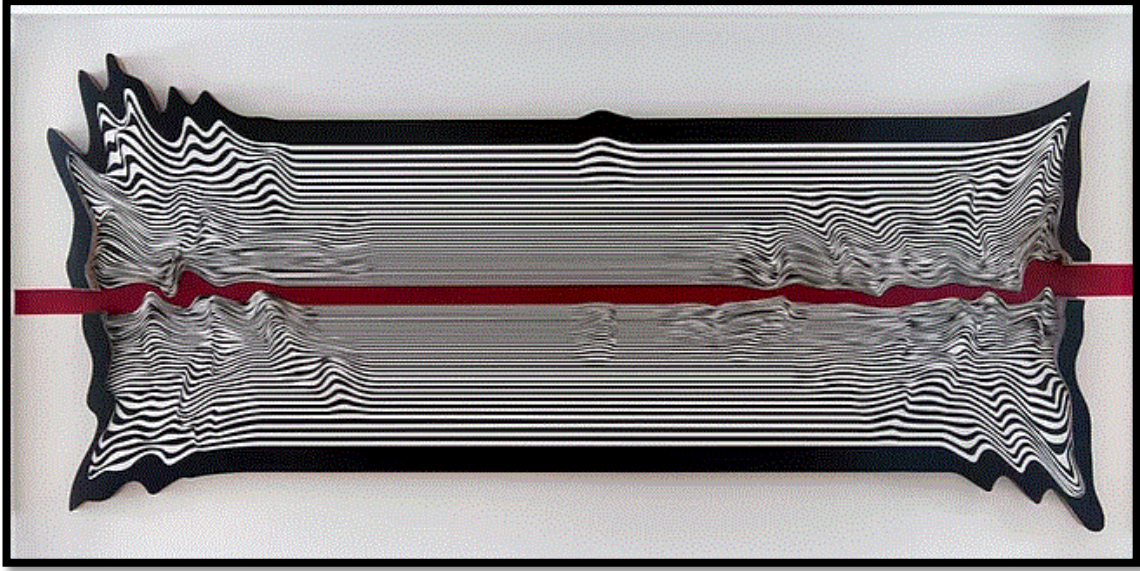
**Görsel 3.** Hamdi Telli, 21. Yüzyıl Dijital Sanat Sergisi  
(<https://www.arttv.com.tr/sergiler/diger/21.yy-sanat-dijital-art-hamdi-telli/> / 05.02.2021).

Dijital dünyanın ve teknolojinin olanaklarını kullanarak üretimlerini gerçekleştiren bir diğer isim olan Seçkin Pirim ise çağdaş heykel alanındaki çalışmalarının çizimlerini dijital uygulamalar üzerinden gerçekleştirmeyi tercih etmiştir. Pirim, gerçekleştirdiği çizimlerde daha hızlı ve pratik hareket etmesi, hata payının en aza indirilmesi, istenilen görüntü elde edilene kadar değişiklik yapılabilmesi, ayrıca lazer kesim yapan cihazlarda kusursuz kesim elde etmesi ve zamandan kazanması açısından dijital ve teknolojiye sanatında yer açmıştır. Bu çalışma yönteminin mesleki anlamda daha hızlı ilerlemesine katkı sağladığını belirten Seçkin Pirim'in ilk dönem çalışmaları, doğa ve kültür arasındaki ikiliği yansıtırken Pirim'in sanatının zaman içerisindeki gelişim ve değişimini Marcus Graf şu ifadelerle anlatmaktadır:

*"Seçkin Pirim eserlerinde, Kübizm, Fütürizm, Minimalizm ve günümüzün üç boyutlu bilgisayar grafikleri ile ürün tasarımlarından çeşitli yöntemler alarak kendi dilini oluşturmanın bir yolunu bulmuştur. Bu nedenle işleri hem tanıdık hem de yabancı görünür. Bilinen sanat ve tasarım tarihi temeli üzerinden yeni estetikleri tartışmaktadır. Bu sayede sanatçı, klasik reproduksiyonu veya postmodern eklektizmi aşan yeni üretim biçimleri geliştirmek için heykel sanatına yeni bir yol önermektedir (Artful Living, 2021)".*

Ebru sanatı ve Suminagaşi sanatının izlerine rastlanan yapıtlarında yalın bir tekrarı estetik bir devinim ile eserlerine taşıyan Pirim, çalışmalarında farklı disiplinlerden aldığı verileri dijital ortama yansıtarak tasarımlar yapmaktadır. Tasarım aşamasının uygulama safhasında yazılım programlarını uzman teknik elemanlara yaptırarak, kendi deyimiyle "Sanat" ve "Zanaat"ı birbirinden ayırmaktadır (Görsel 4).





**Görsel 4.** Seçkin Pirim, Yol-3, Bristol üzeri metalik boya karışık teknik, 158 x 82,6 x 5,1 cm  
(<https://www.c24gallery.com/seckin-pirim?lightbox=dataitem-ju5un13e1> / 05.02.2021).

Son yıllarda isminden çokça söz edilen yeni medya sanatçısı, yönetmen tasarımcı ve akademisyen Refik Anadol, medya sanatı ve mimarının melez ilişkisi üzerinden üretimlerini gerçekleştirmektedir. “UCLA Dizayn ve Medya Sanatı Bölümü” öğretim üyesi olarak görev yapan sanatçı;

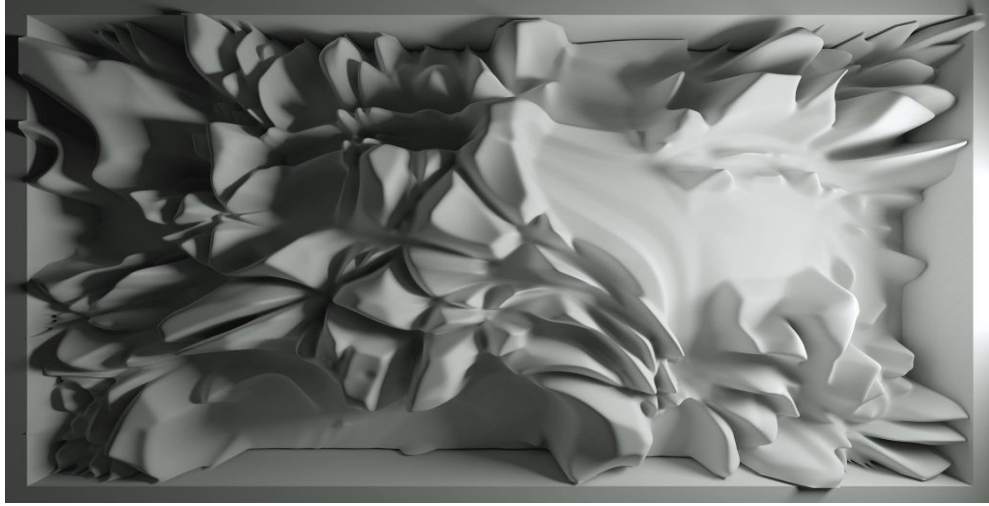
*“Bugüne baktığımızda kamusal alanın bizlere her gün ilham vermesi gerekirken; şu anda, bizler, bu alanda tam tersi bir gerçeklikle tasarlanmamış bir kaosun, yer edinme yarışının arasına sıkışmış bir haldeyiz. Bu duruma karşı geliştirdiğim projeler kimi zaman kalıcı bir dijital heykel çalışması olabiliyor kimi zaman filarmoni orkestrası ile eş zamanlı üretilen görsel/işitsel bir performans olabiliyor (Aura İstanbul, 2021).”*

sözleriyle sanatsal yaklaşımını açıklamaktadır.

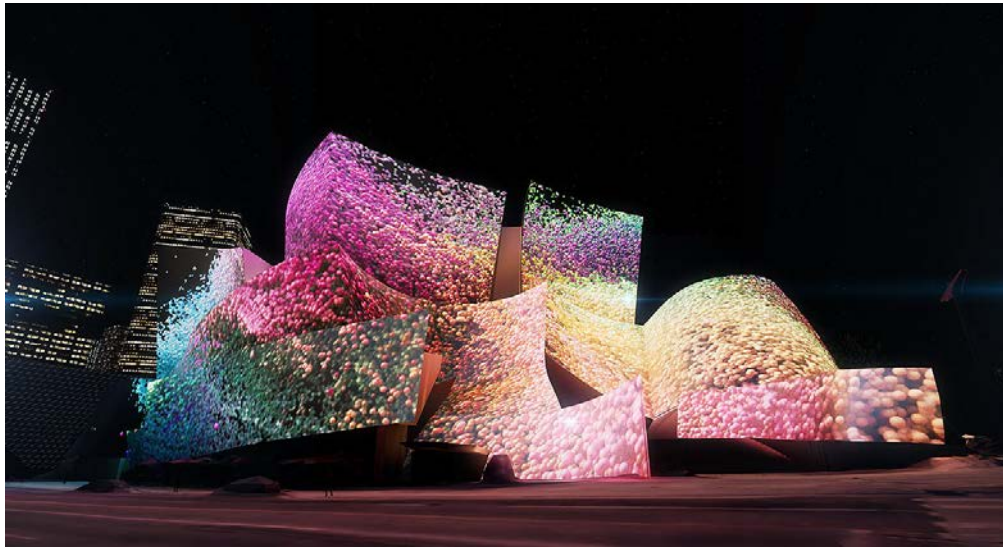
Sanatçının bilim ve sanatı birleştirerek ürettiği ve en çok bilinen projelerinden biri olan “Eriyen Hatıralar” (2018) yapıtında hatıralarla neler yapılabileceğini, hatırlama, bellek ve anıların nasıl sembolize edilebileceğini, sinir bilim alanındaki araştırmalara dâhil olarak EGG (beyin aktivasyonundaki değişiklikleri göstererek beyin hastalıklarının tespit edilmesinde kullanılan test) datasının üzerine yazılan programlar ve yazılımlarla yapay zekâ işbirliğiyle, ışık projeksiyonları ve boyayla hatırlama anını sanata dönüştürmüştür. Bir başka çalışması Los Angeles da ve “WDCH Dreams Walt Disney Konser Binası Rüya Görüyor” (2018) isimli yapıtıdır. Ünlü mimar Frank Ghery’nin tasarladığı önemli binalardan biri olan Walt Disney Konser Binası’nı bir bina rüya görebilir mi, görse bunun nasıl olacağı sorularının yanıtlarını yapay zekâ ile çalışarak sanata dönüştürmeyi başarmıştır. Los Angeles Filarmoni Orkestrası’nın 100 yıllık arşiv verilerinin (notalar, posterler, konser kayıtları vb.) yapay zekâyla çalışıldıktan sonra bina üzerine yansıtılması şeklinde oluşturulmuştur (Ark Tera, 2021).

Mimari mekânların ve kamusal alanların sınırlarını, datalar ve teknoloji aracılığı ile yeniden biçimlendiren Refik Anadol, yeni medya sanatçısı ve tasarımcısı olarak, çağdaş

kültürün gerektirdiği estetik, teknoloji ve dinamik mekânsal kavramların yöntemlerini yeniden yorumlamaktadır. Tasarı aşamasında, verileri ve makine zekâsını araç olarak kullanarak alışılmadık mekânsal deneyimler peşinde koşan Anadol, “Yeni Medya Sanatı”nı mimari ve mekânsal kavramlarla birleştirerek, dijital olmayan gerçekliğin kayb olduğu bir ortamda mimari ve mekânsal olanakların nasıl gelişebileceğini sorgulamaktadır. İzleyicisine hem iç hem de dış mekân çalışmaları için yeni fonksiyon ve alternatifleri hayal etme fırsatı sunan Anadol’a göre tüm iç ve dış alanlar tuvaldir. Anadol çalışmalarında insanlığın kolektif deneyimlerini alıp bilim ve sanat potasında eriterek izleyicisine yeni bir sanat eseri olarak sunmaktadır (Görsel 5 ve 6).



**Görsel 5.** Eriyen Hatıralar Sergisi, 2018 (<https://bi-ozet.com/2018/02/07/refik-anadolun-eriyen-hatiralar-sergisi-pilevnelide/> / 05.02.2021).



**Görsel 6.** Frank Gehry'nin Walt Disney Konser Salonu ([https://worldarchitecture.org/article-links/ephcv/frank\\_gehrys\\_walt\\_disney\\_concert\\_hall\\_gets\\_a\\_psychedelic\\_makeover\\_by\\_refik\\_anadol.html](https://worldarchitecture.org/article-links/ephcv/frank_gehrys_walt_disney_concert_hall_gets_a_psychedelic_makeover_by_refik_anadol.html) / 05.02.2021).

Geleneksel yöntemlerle oluşturulan sanat eserlerinin üretim süreci aylar sürerken, bu süre ileri teknolojik araçlarla olabildiğince kısaltılmakta, hatta bazen günleri saniyelerle değiştirmektedir. Bu noktada kullanılan fırsatların artması ve değişmesi ile sanatçının istediği sonuca ulaşmak için harcadığı mesafe, zaman ve çaba azalmaktadır. Sanatçının sorununa çözüm sağlayan teknolojik araçların yaygınlaşmasıyla birlikte siber sanat kavramı gelişmeye devam etmekte ve sanata yönelik yazılım ve donanım üretiminin hızla artması kaçınılmaz görünmektedir (Türkmenoğlu, 2014: 89).

### 3. Geleneksel Türk Sanatlarının Dijital Sanata Yansıması

İncelikli bir estetikle günümüze kadar kendi içinde anlatım dilini sürdüren “Geleneksel Türk Sanatları” zengin ve kadim bir geçmişe sahiptir. “Gelenek” sözcüğü Türk Dil Kurumu (TDK, 2020) sözlüğünde; “Bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olan, saygın tutulan, kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan, kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, töre ve davranışlar” olarak tanımlanmaktadır. Geleneksel sözcüğü ise, gelenekle bağlantılı olan şeyler olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda günümüzde geleneksel sanatlar, sanatın geleneğin içinde yoğrulduğu ile gerek tarihsel, gerek modern dönemin modern olguları ile birleşerek daha geniş bir sanatsal ifade alanı bulmuştur.

Resim sanatında geleneksel sanatların etkisi birçok sanatçı ve eserinde görülmektedir. Geleneksel sanatlarda da modern sanatların yansımalarına rastlanılmaktadır. Bu bağlamda geleneksel Türk sanatlarından biri olan “Ebru Sanatı”nın klasik yöntemlerin dışında modern anlamda ilk icrası Hikmet Barutçugil ile başlamıştır. Barutçugil, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Bölümü’nde öğrenim gördüğü sıralarda aynı üniversitede hocası olan Emin Barın’ın tavsiyesi ile Ebru sanatı üzerine araştırmalar yapmaya başlamış, kendi gayreti ile ebru sanatını öğrenmiştir. Zamanla “Ebru Sanatı”nı yeni formlar ve disiplinlerle birlikte icra eden sanatçı, Ebru sanatına yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Yurt içi ve yurt dışında yüzün üzerinde sergi açmış olan sanatçı, geleneksel sanatları bir kalıp içine sokmadan, toplumsal anlamda taşıdığı değerlerin farkında olarak üretimler yapmaktadır. Barutçugil, günümüz teknik ve imkânlarından yararlanarak, geleneksel sanatların geleceğe aktarılabilmesi için yeni yorum ve ifade alanlarına ihtiyaç duyulduğunu sıklıkla belirtmektedir (Barutçugil, 2001).

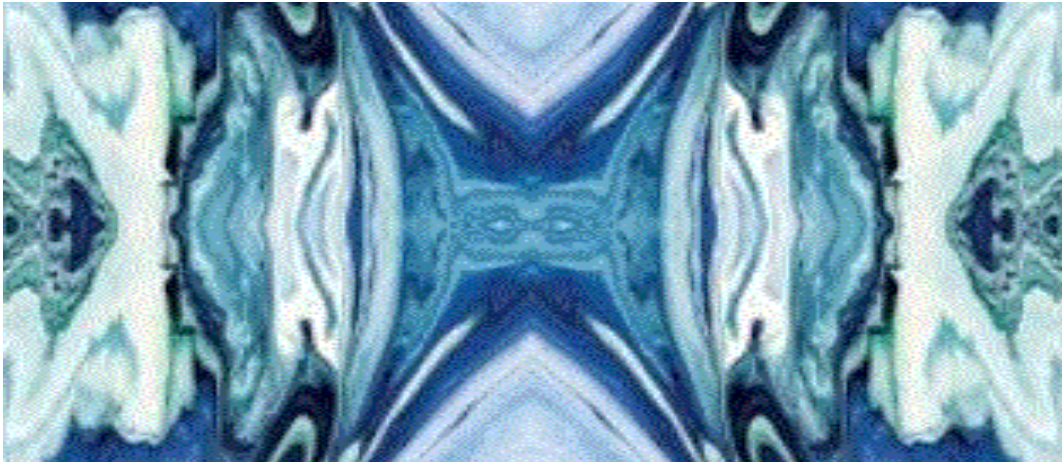
Barutçugil, Ebru sanatını yağlı boya ve sulu boya teknikleri ile birlikte kullandığı çalışmalarının yanı sıra dijital ortamlarda ebruları tekrardan tasarlayarak bu alanda sıra dışı çalışmalar gerçekleştirmiştir. Ressam Erol Deneç’in resimleri ile Barutçugil’in ebru çalışmaları dijital ortamda kolaj tekniği ile yeniden tasarlanarak, farklı bir konseptte izleyiciye sunulmuştur (Görsel 7). Ayrıca “Simetri” isimli seri çalışmaları dijital ebru alanında yapılmış tasarımlardır. Bu çalışmalar ebru kesitlerinin bilgisayar ortamında simetrik görüntülerinin elde edilmesi ile yapılmış seri çalışmalardan oluşmaktadır (Görsel 8) (Ebristan, 2021).

Tarihi ve dini mekânlarda süsleme elemanı olarak uygulanan hat sanatı, günümüz teknolojisi ile dijital ortamlarda kolaylıkla tasarlanabilmekte, boyama işlemi yapılmakta, üç boyutlu modelleme dâhil tüm aşamaları ile sürece yön verilerek, icra eden kişiye pratik tasarım ve uygulama imkânları sunmaktadır. Hat sanatı gelişen teknoloji ve dijitalleşme ile birlikte yeniden yorumlanarak, farklı ifade alanları kazanmıştır. Boyut, içerik ve işlevsellik açısından değişim gösteren hat sanatını birçok disiplin ve uygulamada bir arada görmek mümkün olmuştur. Günümüzde bilgisayar programlarının çok amaçlı kullanımının da etkisi ile hat sanatı grafiksel bir tasarım elemanı olarak da sıklıkla

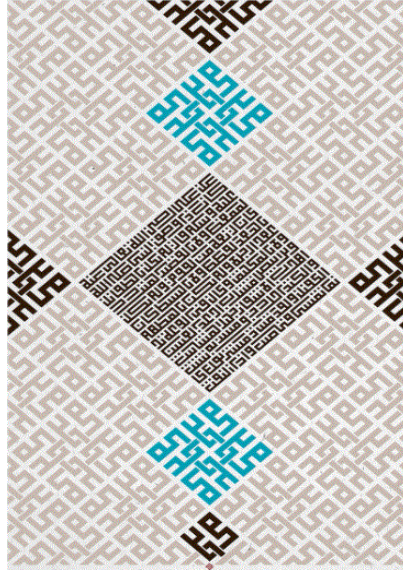
kullanılmaktadır. Tasarım sürecinde sanatçıya zengin bir alan sunan hat sanatında uygulama alanının sınırsızlığı, malzeme çeşitliliği ve desenlerin dijital ortamlara aktarılarak yeni tasarımların yapılabilmesi bu zenginliklerden bazılarını oluşturmaktadır (Görsel 9).



**Görsel 7.** Ebru Dijital Kolaj Çalışması (<https://www.youtube.com/watch?v=jyPxtdrFPsY/> / 05.02.2021).

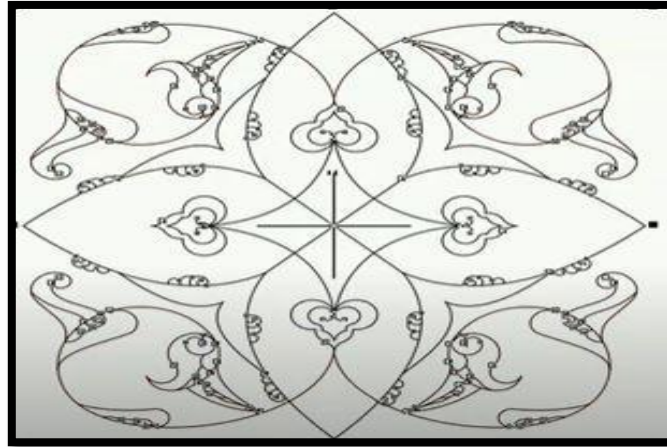


**Görsel 8.** Simetri Ebru Dijital Sanat Çalışması (<http://www.ebristan.com/index.php?d=galeri&uid=156/> / 05.02.2021).



**Görsel 9.** Erman Yordam Hilye-Şerif,35x50 Hat Çalışması  
(<https://www.facebook.com/photo?fbid=1652255458265557&set=pb.100004433555227.-2207520000 / 05.02.2021>).

Geleneksel alanda teknik uygulamalardaki değişim, dijitalleşme ile birlikte özellikle sanatın inşası aşamasında uygulanabilirliğini artırıcı çözümler sunmaktadır. Geleneksel sanatlarda matematiğin ve geometrinin önemine ithafen, bilgisayar ortamında uygulanan tezhip çalışmaları rakamlar ve kodlarla bir desen strüktürü oluşturabilmeye imkân tanımaktadır. Bunun yanında bir desenin 8’de ya da 4’te biri el ile çizilip kalan kısmı bilgisayar yazılımı yardımıyla tamamlanabilmektedir. Dijital ortamlarda, tasarımlar için kullanılan programlardan bazıları Vektör tabanlı; Corel Draw, Adobe Illustrator, Free Hand ve piksel tabanlı; Photoshop programlarıdır (Maktal ve Korkmaz, 2019: 48). Görsel 10’da eskiz aşamasında bir tezhip çalışması görülmektedir. Bu çalışma dijital ortamda boyanabildiği gibi bazı durumlarda farklı disiplinlerle desteklenerek üç boyutlu düzenlemeler de yapılabilmektedir.



**Görsel 10.** Tezhip Grafik, Youtube Sayfası, Dijital Ortamda Tezhip Desen Çizimi  
(<https://www.youtube.com/watch?v=P9RPC-W7rq4 / 05.02.2021>).

Kutluğ Ataman yönetmen ve sanatçı kişiliği ile tanınmaktadır, yönettiği sinema filmleri uluslararası platformlarda ödüller alan sanatçı, video art üzerine yapmış olduğu çalışmaları ile çeşitli bienaller ve sergilere katılmıştır. Ataman'ın "Canlandırılmış Kelimeler" isimli (2003) sergisi İslami yazı ve video art sanatını bir potada eriterek ortaya çıkardığı sunumlardan oluşmaktadır (Görsel 11) (Animated, 2021). Ataman eserlerinde "kimlik, algı ve gerçekliğin çok yönlü doğası gibi temaları araştıran bir sanatçıdır" (Amirsadeghi, 2010: 86). Kutluğ Ataman "Canlandırılmış Kelimeler" video enstalasyonu ile "İslam Kaligrafisi"ni kullanarak kelimeleri canlandırmaktadır. Bu çalışmalar, görüntü ve metinler arasında gidip gelen altı animasyonlu video dizisini içermektedir (Daftari, 2006: 26).



**Görsel 11.** Kutluğ Ataman, "Canlandırılmış Kelimeler", 2003 [Güzel (No. 1)] işinden bir kare ([https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/51549 / 05.02.2021](https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/51549/05.02.2021)).

Ataman'ın "Canlandırılmış Kelimeler" adlı Video Art Sergisi (2003) LCD panellerin sergileme alanındaki duvara monte edilmesi ile gösterilmektedir. Ataman, bu yapıtta hat sanatını figüratif desenleri ile bir arada resimsel bir anlatım ile aktarmaktadır. Çalışmada bir yazı tekniği olan "Müsenna Hat" sanatı diğer ismi ile "Aynalı Hat" tekniği kullanılmıştır. Bu yöntemle Ataman, yazının simetrisi yani aksını merkeze alarak ortaya çıkan desenlerden bir sunuma ulaşmaktadır. Bu video enstalasyon serisinde, kaligramlar simetrik olarak aynı düzlem üzerine yerleştirilerek, bir eksen etrafında dönerek, birbirleriyle birleşmektedir (Görsel 11). Çalışmada yazılı metinlerin anlamlarından ziyade, görsel bir imajlar bütünü söz konusudur. Dolayısıyla kelimeler videoda sadece anlık olarak okunabilmekte ve algılanmaktadır (Albayrak, 2012: 17). Dönen kaligramlardan kısa süreliğine görüntüler çıkmakta ve sonra kaybolmaktadır. Görsel 11; videoda anlık oluşan kaligramda bir kelebek görüntüsünün ortaya çıktığı an gösterilmektedir. Görüntü ve metin bu nedenle iki kaligramın dönüş yoluyla açığa çıkmakta, gizlenmekte ve tekrar tekrar açığa çıkmaktadır. Bu süreçte, kaligrafi formların şekilleri gerçekten dönüşmez, ancak izleyicinin bunlara ilişkin algısı değişir. Burada gerçekleşen, başlangıçta gözlemciden gizlenen bir kimliğin yavaş yavaş ortaya çıkmasıdır. Dolayısıyla, Barbara Brownie'nin (2012: 48) ifade ettiği gibi, "harflerin (veya başka herhangi bir kaligrafi biçiminin) kendisi aslında değişmeyebilir, ancak izleyicinin bu biçimin anlamı ve doğası hakkındaki ilk varsayımları dönüştürülmeye zorlanır". Ataman'ın "Canlandırılmış Kelimeler" eseri; izleyicinin imaja yönelik algısını metinden temsili imaja, bir devinim halinde sürekli olarak değiştirmektedir (Khajavi, 2019: 33). Sanatçının yaklaşımı "Kaligrafî" geleneği içindeki "Kaligram" tekniğinden esinlenerek türetilmiştir. İçinde gizlenmiş olan ya da çoğunlukla zoomorfik görüntülerle anlaşılabilir şekillerle görüntüyü oluşturan kelimelerdir. Ataman'ın kelimeleri ise bazen sakallı bir adamın yüzü,

bazen bir kelebek bazen bir lale gibi rastgele bir görüntü grubuna dönüşmektedir. Sergi; Doğu ve Batı etkileri arasında kalan estetik bir uzlaşma olarak da yorumlanabilmektedir. Bu bağlamda, ikon geleneği ve figüratif imajlar, Batı kültürünü temsil ederken, kelimelerin sözlü ve yazılı imajları ise Doğu kültürlerini temsil etmektedir (Albayrak, 2012: 28). Dolayısıyla, “Geleneksel Hat Sanatı”nın, bilgisayarlar aracılığı ile dijital ortamlarda yeniden üretilerek tasarlanması, Batı toplumlarının ürettiği yeni teknolojilerle, Doğu toplumuna dair kültürel elemanların bir aradalığı, Doğu ile Batı arasında estetik ve kültürel bir köprü niteliğindedir.

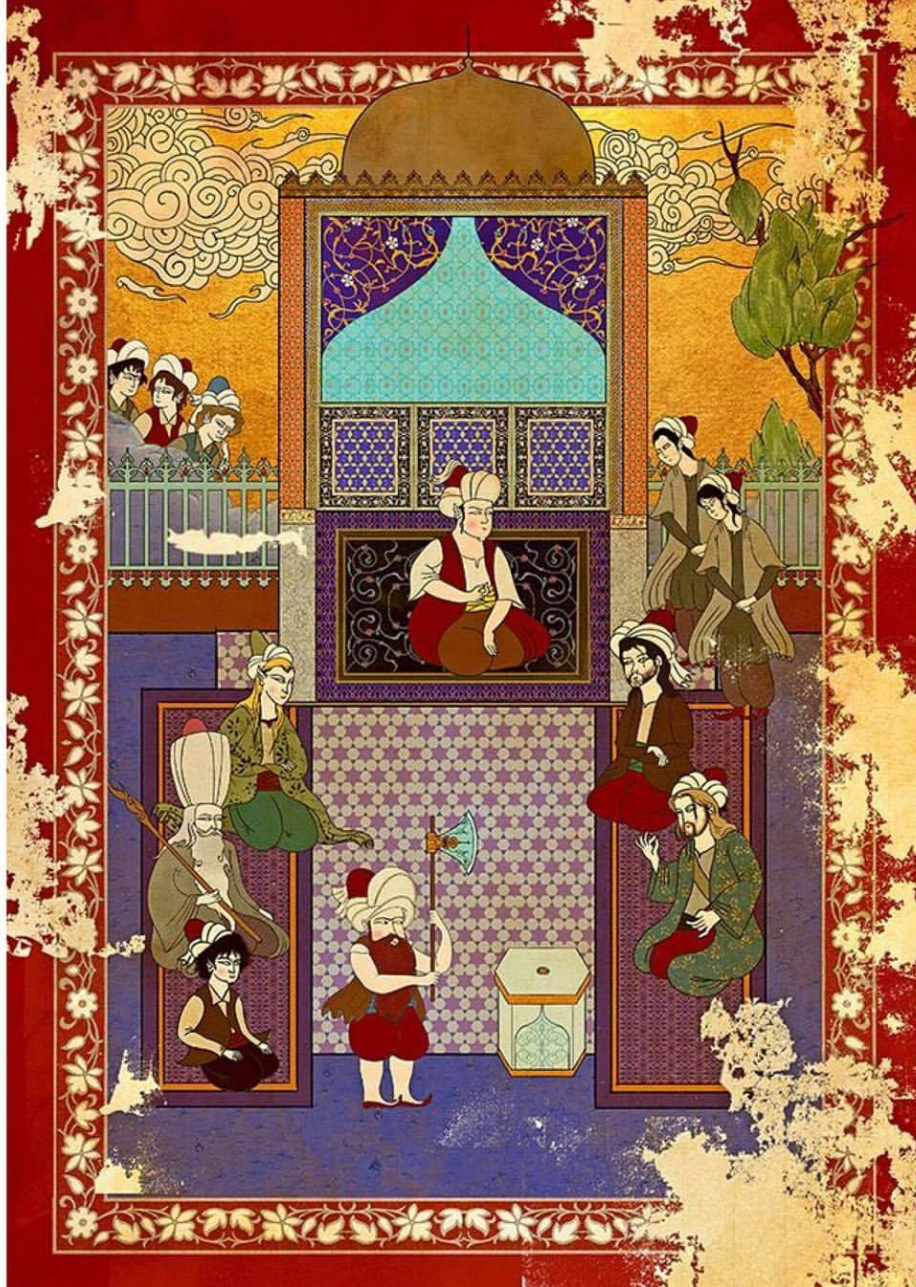


**Görsel 12.** M. Fatih Kara, Batman Padişah'tan İcazet Alırken (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-minyatür-sanatini-popüler-kültür-haline-getiren-cizerden-18-eglençeli-cizim-745008/> 05.02.2021).

Geleneksel Türk sanatlarından “Minyatür Sanatı” çağdaş sanatçıların sıklıkla eserlerinde yararlandıkları “Geleneksel Türk Sanatları”ndandır. Minyatür sanatı geçmiş dönemlere bakıldığında içerik ve biçimsel olarak değişimler gösterse de her dönem icra edilmiş geleneksel sanatlar arasında yer almaktadır. Bu bağlamda minyatür sanatını bir nirengi noktası olarak alıp popüler kültürün figürleri ile topluma farklı şekilde sunan sanatçılar, toplumsal kabuller, örf, adet ve gelenekler üzerinden yapılan eleştirilere de ayna tutan bir yapı meydana getirmişlerdir. M. Fatih Kara'nın çalışmasında, günümüz sinema ve çizgi film kahramanlarından olan Batman ve Örümcek Adam karakterleri, Osmanlı padişahı ile aynı karede resmedilerek ironik bir anlatı meydana getirilmiştir (Görsel 12).

Osmanlı Minyatürlerinden yola çıkarak üretimlerini gerçekleştiren Murat Palta, grafik tasarım üzerine eğitimler almış, grafik alanındaki bilgisini minyatür sanatı ile birleştirerek güncel bir anlatım dili oluşturarak eserler üretmektedir. Tarihten beslenen günümüz

sanatçıların ortak özellikleri, birçok medyumu bir arada kullanarak disiplinlerarası yaklaşımlar ile eserler üretmeleridir. Murat Palta da bu yaklaşım ile dijital ortamları kullanarak etkileyici çalışmalar yapmakta, zengin bir anlatım dili ortaya çıkarmaktadır. Palta, pop kültür öğelerine eserlerinde ustalıklı yer vermekte, edebiyat ve sinemanın kült eserlerini çeşitli kompozisyonlar ve temsillerle tasarımlarına taşımaktadır. Palta, minyatür sanatının tarihi ve zengin alt yapısı ile gerçek ve gerçeküstünün uyumlu birlikteliğinin deneyimini izleyicilerine eserleri ile yansıtmaktadır (Görsel 13).



**Görsel 13.** Murat Palta: Yüzüklerin Efendisi, 85x60, Kâğıt Üzeri Baskı  
(<https://plastikart.tumblr.com/post/157561842727/murat-palta-lord-of-the-rings-mono-print-on/amp/05.02.2021>).



Özgür Demirci'nin, Baharistan isimli sergisi 15. yy tasavvuf âlimlerinden olan Molla Cami'nin eserinin adıdır. Eserde sekiz bahçeden bahsedilir. Demirci, Molla Cami'nin eserindeki sekiz bahçenin kendisinde bıraktığı izleri, klasik resim geleneği üzerine aldığı eğitim ile Doğu mistisizmini birleştirerek izleyicilerine aktarmaktadır. Resimlerinde Türk süsleme sanatının bezemeci anlayışı hâkim olan sanatçı, karikatürize ettiği Osmanlı tiplerini ve masalsi anlatımları ile eserlerini izleyiciye sunmaktadır. Özgür Demirci, "Renkler arasındaki ilişki ve çelişkiyi zihnimdeki Batı-Doğu ikilemiyle paralel yürütmeye çalışıyorum" (Demirci, 2018) diyerek sanatsal arayış sürecinde kullandığı (siyah, beyaz, yeşil, kırmızı) renklerin birbirleri ile ilişkisine açıklık getirmektedir. Geleneksel sanatlardaki tekrar (ulama-raport) Demirci'nin eserlerinde sıklıkla uygulanmıştır. Demirci, 7. Bahçe isimli çalışmasında Fovizm akımının önemli temsilcisi Henri Matisse'in "La Danse" (1910) isimli çalışmasına atıfta bulunarak sanatın kültürler arası geçişkenliğini gözler önüne sermektedir. Henri Matisse'in birçok eserinde Geleneksel Türk Sanatlarının etkilerinin görülmesi, bu eserdeki tercihi daha anlamlı kılmaktadır.



**Görsel 14.** Özgür Demirci, Baharistan Serisi 7. Bahçe, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 200x400 ([https://www.galeri77.com/dosyalar/Galeri77\\_Ozgur\\_Demirci\\_Baharistan\\_Katalog.pdf](https://www.galeri77.com/dosyalar/Galeri77_Ozgur_Demirci_Baharistan_Katalog.pdf) / 05.02.2021).

Geleneksel sanatın izleri eserlerinde görülen Canan, yirmi beş yıllık sanat hayatında aktivist duruşu, feminist söylemleri ile dikkat çekmektedir. Eserlerinin temalarını; güncel ve tarihi olaylar, masallar, mitolojiler, aşk, cinsellik, evlilik, zorbalık, şiddet, cinayet, tecavüz, örf ve adetler gibi birçok konu oluşturmaktadır. Sanatçı, kadın bedenini her hali ile izleyiciye sunmaktadır. Kadın sevgilidir, eştir, annedir, tanrıçadır ve tüm bu suretleri tek bir silüette toplanarak "Canan" olarak izleyiciye yansımaktadır. Beslendiği kaynaklar arasında minyatür sanatı önemli bir yer tutmaktadır. Dijital sanat ve yeni medya sanatına dair de farklı enstalasyon çalışmaları ile her sergisinde kendi sınırlarını zorlayan sanatçı, çalışmalarında kullandığı teknik ve materyaller bir yana çalışmalarının isimleri ile de önemli mesajlar vermektedir. Sanatçı eserlerinde toplumsal cinsiyet politikalarının kadın bedeni üzerindeki tahakkümünü, kadın bedeni üzerindeki iktidar alanlarını sorgulamakta,

ayrılıkçı yaklaşımları eleştirmektedir. Mitoloji ve efsaneler birçok çalışmasının temelini oluşturmaktadır (Yılmaz, 2010: 37).



**Görsel 15.** Vak Vak Ağacı Video Animasyon, 5/2/6 + 1AP (<https://www.artsy.net/artwork/canan-vak-vak-agaci-slash-the-waq-waq-tree> / 05.02.2021).

Vak Vak Ağacı çalışması, ismini 17. yy Vaka-i Vakvakiye, diğer adı ile Çınar Vakası, olayından alır. IV. Mehmet döneminde ordu ve devlette bazı düzenlemelere gitmek isteyen bürokratlarla yeniçerilerin karşı karşıya geldiği, 40 bürokratin çınar ağacında yeniçerilerin baskısı ile ibreti âlem olarak şehir meydanında asıldığı olayın ismidir. Cehennemde meyvesi insan kafası olan ağaç, hem tarihi gönderme olarak hem de mitolojik açıdan sanatçıya esin kaynağı olmuştur. Türkiye cumhuriyetindeki darbeleri anlattığı bu çalışması ile Canan, çalışmayı “tüm asılmışlara ve büyük ablama” diyerek adadığını söylemektedir. Çalışmasındaki tarihi kareleri minyatür düzenlemeleri ve kaligrafik unsurlar ile sunmuştur. Eserleri geleneksel çizgiden yola çıkarak modern bir üslup ile yorumlanmaktadır (Yaman, 2016: 39).

## Sonuç

Maddesizleştirilmiş dijital görüntülerle elde edilen her çalışma, farklı bir sanat eseri olarak dijital ortamlarda saklanmaktadır. Düşüncenin nesneye baskın çıkması ile yapıtın somut bir şekilde gerçekleşmesine gerek kalmadan kendini ifşa edebilmiştir. Dijital sanatta arayüzlerin, blogların ve portalların daha çok tercih edilmesinin sebebi de budur; çünkü bu bilgi ağında nesne sanal ortamda öylesine gerçekçi işlenmiştir ki artık somut nesneye ihtiyaç dahi duyulmamaktadır. Geline aşamada sanat yapıtlarının çıkış noktaları yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık zaman içerisinde yok olmuştur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır. Artık önlerinde dolması gereken derin ve sınırsız bir alan vardır ve o da dijital ortam yani diğer adıyla sanal ortamdır.

Sanat gelişen ve değişen zaman içerisinde sürekli yeni referanslar oluşturmuştur. Teknoloji ile birlikte dijital teknolojiler göz alıcı etkisiyle insanlığın yaşamında sanatsal ve kültürel anlamda değişimleri de beraberinde getirmiştir. Artık fiziki dünyada olan her şey bu sanal ortama taşınmıştır. Verilerden oluşan bu yeni anlatım dili teknik ve pratikliği sayesinde çokça benimsenmiştir.

Dijital sanatla birlikte; dijital görüntüleme, fotoğraf, dijital heykel, dijital enstalasyon, performans, müzik, ses, animasyon, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, internet ağları, film, video ve elektronik görüntüler de iç içe geçmiş, etkileşimli ortamlarla sanatsal üretim biçimlerine dönüşmüştür. Dijital teknolojiler yeni ifade biçimleri yaratsa da, önemi sanatla daha da güçlenen melez, yapay organizma, yapay zekâ gibi kavramlar sanatçıları daha sık meşgul etmeye başlamıştır. Bu sayede sanatçının araştırmacı kişiliği de ön plana çıkmıştır.

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

Çalışma kapsamında yapılan araştırmada geleneksel sanatların tarihsel süreç içinde geçirdiği merhalelere değinilmiştir. Geleneksel sanatların zengin alt yapısı ve nesilden nesillere aktarılan, sembolik ve biçimsel dilinin etki gücü, günümüz teknolojisi ile dijital ortamlara aktararak, tasarımlar ile birlikte kullanım alanını da genişletmiştir. Geleneksel motiflerin, bitkisel ve geometrik süslemelerin, kadim desen ve hikâyelerin yeniden yorumlanıp uygulanmasında dijital teknolojilerin kullanımı, teknik açıdan kolaylık sağlamakla birlikte zaman tasarrufu da sağlamaktadır. Bu hali ile dijital sanat uygulamaları, eserlerin tasarım, üretim ve sergileme aşamalarında sanatçıya yeni bakış açıları da kazandırmaktadır.

## Kaynakça

- Akten, Z. (2008). *Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları*, <https://polen.itu.edu.tr/xmlui/handle/11527/8537> (Erişim Tarihi: 12.04.2020).
- Alagöz, G., Çalık, İ. ve Güneş, E. (2018). Kültürel Miras Turizmi Bağlamında Geleneksel El Sanatları: Erzincan Bakır İşlemeciliği. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (55), 174-191.
- Albayrak, O. (2012). *The irreversible line: Adornian contribution and communication through the use of the Arabic script in the videos of Mona Hatoum and Kutluğ Ataman*. Master's thesis, Stony Brook University, New York. Available from ProQuest Dissertations & Theses Global (Order No. 1519132).
- Altay, D. (2005) Küresel Köyün Medyatik Mimarı Marshall McLuhan, ss. 9-48, Su Yayınevi, 2. Baskı, İstanbul.
- Altay, D. (2005). *21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar Kadife Karanlık*. Su Yay., İstanbul.
- Amirsadeghi, H. (Ed.). (2010). *Unleashed: Contemporary art from Turkey*. London: Thames & Hudson.

- Ark Tera. <https://www.arkitera.com/haber/refik-anadolun-desenleri-frank-gehry-tasarimi-walt-disney-konser-salonunu-susleyecek/>. (17.02.2021).
- Artful Living. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/seckin-pirim-ile-roportaj-i-1092>. (19.02.2021).
- Aura İstanbul. <http://aura-istanbul.com/index.php/2018/11/16/binalarin-insanlarla-iletisim-kurma-bicimi-ve-refik-anadol/>. (22.02.2021).
- Barutçugil, H. (2001). *Suyun Rüyası Ebru*. İstanbul: Ebristan Yayınları.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar-Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağdaş Sanat Yapıtı*. (46-76). (Çev: Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Brownie, B. (2012). Fluid typography: Construction, Metamorphosis and Revelation. In G. Lees-Maffei (Ed.), *Writing design: Words and objects (English ed., pp. 175–186)*. UK, Berg: Oxford
- Childe, V. G. (1994). *The Archaeology of V. Gordon Childe: Contemporary Perspectives*. University of Chicago Press.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE)* ISSN: 214 -9466, 1(3), 51-66.
- Daftari, F. (2006). *Without boundary: Seventeen Ways of Looking*. New York: Museum of Modern Art.
- Demirci, Ö. (2018). İyi Tasarım. *Meltem İzmir Akdeniz Akademisi Dergisi*, (3), 95-95.
- Elitsoy, Z. (2008). *Toplumsal Dönüşümler Bağlamında Teknoloji Sanat İlişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Groys, B. (2016). *Akıfta İnternet Çağında Sanat*. (Çev. Ebru Kılıç), İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Güneş, E. (2014). *Rasim Özdenören'in Hikâyelerinde Gelenek ve Modern Çatışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Khajavi, M. J. (2019). *Arabic Script in Motion: A Theory of Temporal Text-based Art*. Springer.
- Lyotard, J. F. (1997). *Postmodern Durum*, Çev: Ahmet Çiğdem, Ankara: Vadi Yayınları.
- Maktal, A., & Korkmaz, Y. (2019). Motif ve Çizim Şemalarının Dijital Ortama Aktarılmasının Tezyîni Sanatlardaki Tasarım Sürecine Katkısı. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (34), 21-27.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Mcluhan, M., Fiore, Q. (2012) *Mcluhan'ın İzinde Medyayı Anlama Kılavuzu*, İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Meram, S. (2013). *Dijital Sanat Tarihi*. <https://prezi.com/xjuauttnmuoz/dijital-sanat-tarihi/#>. (Erişim Tarihi:16.05.2020)
- Nalven, J. & Jarvis J. D. (2005). *Going digital: The practice and vision of digital artists*. USA: Thomson Course Technology.

- Gürlek, N. (2017). *Canan ile Söyleşi*. 03 Ekim 2017'de <https://www.youtube.com/watch?V=4-2xizqu-J1>'da yayımlanmıştır.
- Paul, C. (2008). *Dijital Art*. London: Thames & Hudson.
- Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, cilt: 10, 3.
- Spalter, A. M. (1999). *The Computer in the Visual Arts*, Addison Wesley Longman.
- Stallabrass, J. (2013). *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bianeller*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. *International Multilingual Academic Journal*, 2(1), 1-9.
- Türk Dil Kurumu, (Gelenek), (Çevirimiçi), <https://www.tdk.gov.tr/>, 14,03,2021.
- Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(4), 87-100.
- Ünlü, M. M. (2018). *Orta Çağ ve Rönesans Dönemi'nde Ortaya Çıkan Estetik Düşüncelerin Sanat Eğitime Yansımaları*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Konya.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. Çev: Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.
- Yaman, B. (2016). Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Ana Sanat Dalı, Canan Şenol, <http://bilalyaman.blogspot.com/2016/05/canan-senol.html>, Erzurum.
- Yılmaz, P. Ü. (2010). Canan Şenol'un Yapıtlarından Türkiye'de Toplumsal Cinsiyet Okuması. *Yedi Dergisi*, (4), 125-136.

### Görsel Kaynakçası

- Görsel 1. Ben F. Laposky,1952, Elektronik Soyutlama Serisi No:27, Dsc 8426.Kopyası (<https://spalterdigital.com/artists/ben-laposky/> / 05.02.2021).
- Görsel 2. Manfred Mohr, Dijital Sanat Çalışması, Paris Modern Sanatlar Müzesi, kişisel sergi, 1971 ([http://www.emohr.com/paris 1971/catalog/Lpage21.jpg](http://www.emohr.com/paris%201971/catalog/Lpage21.jpg) / 05.02.2021).
- Görsel 3. Hamdi Telli, 21. Yüzyıl Dijital Sanat Sergisi (<https://www.arttv.com.tr/sergiler/diger/21.yy-sanat-dijital-art-hamdi-telli> / 05.02.2021).
- Görsel 4. Seçkin Pirim, Yol-3, Birstol üzeri metalik boya karışık teknik,158 x 82, 6 x 5,1 cm (<https://www.c24gallery.com/seckin-pirim> lightbox=dataitem-ju5un13e1 / 05.02.2021).
- Görsel 5. Eriyen Hatıralar Sergisi, 2018 (<https://bi-ozet.com/2018/02/07/refik-anadolun-eriyen-hatiralar-sergisi-pilevnelide/> 05.02.2021).
- Görsel 6. Frank Gehry'nin Walt Disney Konser Salonu ([https://worldarchitecture.org/article/links/ephcv/frank\\_gehrys\\_walt\\_disney\\_concert\\_hall\\_gets\\_a\\_psychedelic\\_makeover\\_by\\_refik\\_anadol.html](https://worldarchitecture.org/article/links/ephcv/frank_gehrys_walt_disney_concert_hall_gets_a_psychedelic_makeover_by_refik_anadol.html) / 05.02.2021).

Görsel 7. Ebru Dijital Kolaj Çalışması (<https://www.youtube.com/watch?v=jyPxtdrFPsY> / 05.02.2021).

Görsel 8. Simetri Ebru Dijital Sanat Çalışması (<http://www.ebristan.com/index.php?d=galeri&uid=156> / 05.02.2021).

Görsel 9. Erman Yordam Hilye-Şerif, 35x50 Hat Çalışması (<https://www.facebook.com/photo?fbid=1652255458265557&set=pb.100004433555227.-2207520000> / 05.02.2021).

Görsel 10. Tezhip Grafik, Youtube Sayfası, Dijital Ortamda Tezhip Desen Çizimi (<https://www.youtube.com/watch?v=P9RPC-W7rq4> / 05.02.2021).

Görsel 11. Kutluğ Ataman, "Canlandırılmış Kelimeler", 2003 [Güzel (No. 1)] işinden bir kare (<https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/51549> / 05.02.2021).

Görsel 12. "M. Fatih Kara, Batman Padişah'tan İcazet Alırken" (<https://onedio.com/haber/osmanli-nin-minyatur-sanatini-populer-kultur-haline-getiren-cizerden-18-eglenceli-cizim-745008> / 05.02.2021).

Görsel 13. Murat Palta: Yüzüklerin Efendisi, 85x60, Kâğıt Üzeri Baskı (<https://plastikart.tumblr.com/post/157561842727/murat-palta-lord-of-the-rings-mono-print-on/amp> / 05.02.2021).

Görsel 14. Özgür Demirci, Baharistan Serisi 7. Bahçe, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 200x400 ([https://www.galeri77.com/dosyalar/Galeri77\\_Ozgur\\_Demirci\\_Baharistan\\_Katalog.pdf](https://www.galeri77.com/dosyalar/Galeri77_Ozgur_Demirci_Baharistan_Katalog.pdf) / 05.02.2021).

Görsel 15. Vak Vak Ağacı Video Animasyon, 5/2/6 + 1AP (<https://www.artsy.net/artwork/canan-vak-vak-agaci-slash-the-waq-waq-tree> / 05.02.2021).